

# Design LAB#9

Neobionten

# Design Lab#9

## Neobionten

Das Kunstgewerbemuseum öffnet im Kontext der Reihe „Design Lab“ erneut seine Sammlungen für eine multiperspektivische Auseinandersetzung. Design-Student\*innen der Universität der Künste Berlin sind eingeladen, die Dauerausstellung als Experimentierfeld für neue Interaktionen zwischen den Artefakten zu nutzen. Der Titel „Neobionten“ ist programmatisch auf das Kunstgewerbemuseum bezogen als Hort unzähliger Objekte unterschiedlicher Bedeutungen und Funktionen, aus unterschiedlichen Materialien, Kontexten, Jahrhunderten und Epochen.

### Neobionten

Als „Neobionten“ werden solche Spezies (Tiere, Pflanzen, Pilze) bezeichnet, die sich in einem Gebiet außerhalb ihres ursprünglichen Biotops angesiedelt haben. Diese Prozesse sind stets mit komplexen Wechselwirkungen verbunden: Das bedeutet, dass sich nicht nur der Neobiont an seine neue Umgebung anpassen muss, auch das Biotop verändert sich, wenn sich eine neue Spezies etabliert.

### Museum als Biotop

In zehn, medial verschiedenen Interventionen untersuchen die Design-Studierenden der UdK, ob sich neobiontische Wanderungsprozesse und Wechselwirkungen auch für Artefakte nachweisen lassen. Was passiert mit Objekten, wenn sie ihr Biotop verlassen und in ganz andere Kontexte geraten? Wie werden sich die Objekte in diesen ungewohnten Umgebungen verhalten - und wie diese Umgebungen zu ihnen? Stehen ihre ursprünglichen Funktionen in den anderen Kontexten weiterhin im Vordergrund oder werden sie ganz neu interpretiert? Können sie ungeahnte Werte entfalten oder verlieren sie gänzlich an Relevanz?

### Metamorphosen

Derlei Transformationen sind in musealen Kontexten normalerweise nicht vorgesehen. Im Gegenteil: Die Aufgabe des Museums liegt ja gerade darin, die Objekte vor jeglichen Veränderungen zu bewahren. Sie werden aus der lebendigen Welt des Werdens und Vergehens herausgenommen und mit einem semipermeablen Schutzmantel umgeben: hineinschauen möglich, heraus wirksam werden kaum. Dabei haben die meisten von ihnen eine Jahrhunderte lange, oft sehr bewegte Biographie der Wertschaffung und -veränderung, aber auch der Vernichtung hinter sich - inklusive der Raubzüge, und Kriege, die um sie oder um sie herum geführt wurden.

### Neobiontische Wiederkehrer

Was passiert, wenn wir die still gestellten Objekte entführen und zu neuem Leben erwecken? Wenn wir sie in ungewohnte soziale Kontexte verpflanzen, neue Narrative erfinden und sie auf die Probe stellen? Welche Geschichten lassen sich nach vorne entwickeln - und welche lassen sich erzählen, wenn die derart Verrückten zurückkehren in das museale Biotop? Welche multiplen Dialoge und auch Ansteckungen ereignen sich in den Sammlungs-Räumen des Kunstgewerbemuseums zwischen den Originalen und den neobiontischen Wiederkehrern?

# Design Lab#9

## Neobiota

As part of the Design Lab series, the Kunstgewerbemuseum is once again opening up its collection to a multiperspectival interrogation. Design students from the Berlin University of the Arts (UdK) have been invited to use the museum's permanent exhibition as a field of experimentation in which to test out new forms of interaction between the artefacts. The title Neobiota refers to the Kunstgewerbemuseum in a targeted fashion, as a host to countless objects of diverse meaning and functions, made of all kinds of materials and originating from different contexts, centuries and epochs.

### Neobiota

The term "Neobiota" refers to species (animals, plants, fungi) that have taken root in a region outside of their original biotope. These processes are always accompanied by complex reciprocal effects: meaning that not only does the neobiont has to adapt to its new environment, but the biotope also changes when a new species establishes itself.

### Museum as Biotope

In 10 interventions utilising various media, the design students of UdK investigate whether there is evidence of neobiotic processes of migration and reciprocity among the artefacts. What happens to objects when they leave their biotope and find themselves in entirely different contexts? How do the objects behave in these unfamiliar environments, and how do the environments relate to them? Do they largely retain their original functions in other contexts, or are they subjected to completely new interpretations? Can they develop values that could never have been imagined, or do they lose all relevance?

### Metamorphoses

These kinds of transformations are not usually desired within museums. On the contrary, the task of museums consists in preserving the objects, protecting them from any kind of alteration. They are removed from the living world of evolution and decay and encased in a semi-permeable protective covering: audiences can look in, but there is little chance of the objects inside having an effect on the outside world. And yet most of them have volatile biographies spanning hundreds of years, involving the creation and transformation of value, but also destruction - including pillaging and wars that were waged around them.

### Neobiota Returning Home

What happens when we take these retired objects and give them a new life? When we replant them in unfamiliar social contexts, invent new narratives and then test them out? Which histories can be developed moving forward - and which can be told when these objects, having been twisted into something new, return to the biotope of the museum? Which complex dialogues and cross-fertilisations occur within the collection spaces of the Kunstgewerbemuseum between the originals and these neobiotic revenants?



## Roya Haupt BOYS WILL BE BOYS

Datum: 2021

Material: Mönchstuch, Baumwolle, Acrylfaser

Der Wandteppich "Boys will be boys" thematisiert Gewaltdarstellungen in unserer Gesellschaft. Wo entsteht Gewalt und wie kann sie sichtbar gemacht werden? Auch wenn vielleicht niemand mehr auf die Idee kommen würde, die eigenen Wohnräume mit Kriegsszenarien zu schmücken, so wird doch bei genauerem Hinsehen deutlich, dass auch unser Alltag nach wie vor von verschiedenen Gewaltformen durchzogen ist. Und dazu gehört auch die strukturelle Gewalt des Patriarchats. Wie aber wäre es, wenn wir dafür ein Bild fänden, eines, das den bitteren Ernst patriarchaler Machtkämpfe in ein Gefecht plüschiger Penisersatzobjekte verwandelt?

Referenzobjekt: Bildwirkerei: Gefangennahme des Syphax

Datum: Ende 16. Jahrhundert

Material: Bildwirkerei, Wolle, Seide

Provenienz: Brüssel

Die massive Bildwirkerei ist eine von zwei Kriegsszenen, die in der Renaissance-Abteilung des KGM zu finden ist. Die überlebensgroße Abbildung stellt eine gewaltsame Kriegsszene dar, auf der jedoch weder Tote noch Blut zu sehen ist. Der Schriftzug »CAPTUM PRODUCUNT REGEM PER CASTRA SIPHACE QUEMNON SERVATO FOEDERE POENA MANET« erklärt die Szene: Der König Nordafrikas Syphax wird von den Römern gefangen genommen, woraufhin die Kathager den 2. Punischen Krieg (218-201 v.Ch.) gegen Rom verlieren. Tapissereien dieser Größenordnung, deren Produktion zumeist mehrere Jahre beanspruchten, dienten üblicherweise zu Repräsentationszwecken am Hof. Zu den zentralen Motiven gehören dementsprechend historische Ereignisse, biblische Geschichten, Jagdszenen, Fabeln und Legenden.

The wall tapestry »Boys will be boys« broaches the issue of depictions of violence in our society. Where does violence begin and how can it be depicted? Despite no one considering to decorate their private spaces with war scenes, when taking a closer look, it becomes evident that our everyday life is still strained by different forms of violence. The structural violence of patriarchy being part of it. Hence what would happen, if we found a depiction for it, one that sublimes the deadly serious patriarchal power struggle into a battle of plushy penis substitutes?

The massive tapestry depicts one of two war scenes and can be found in the renaissance department of the KGM (arts and craft museum). The larger than-life image portrays a gruesome war scene, yet dead people and blood is nowhere to be found. The headline »CAPTUM PRODUCUNT REGEM PERCASTRA SIPHACE QUEM NON SERVATO FOEDERE POENA MANET« explains the scene: The North African king Syphax is captured by the Romans, where upon the Carthaginians lose the 2. Punic War (218-201 b.C) against Rome. Tapestries of that dimension, whose production normally takes years, usually served for representation expenses at court. Accordingly, the central motifs are historical events, biblical stories, hunting scenes, fables and legends.





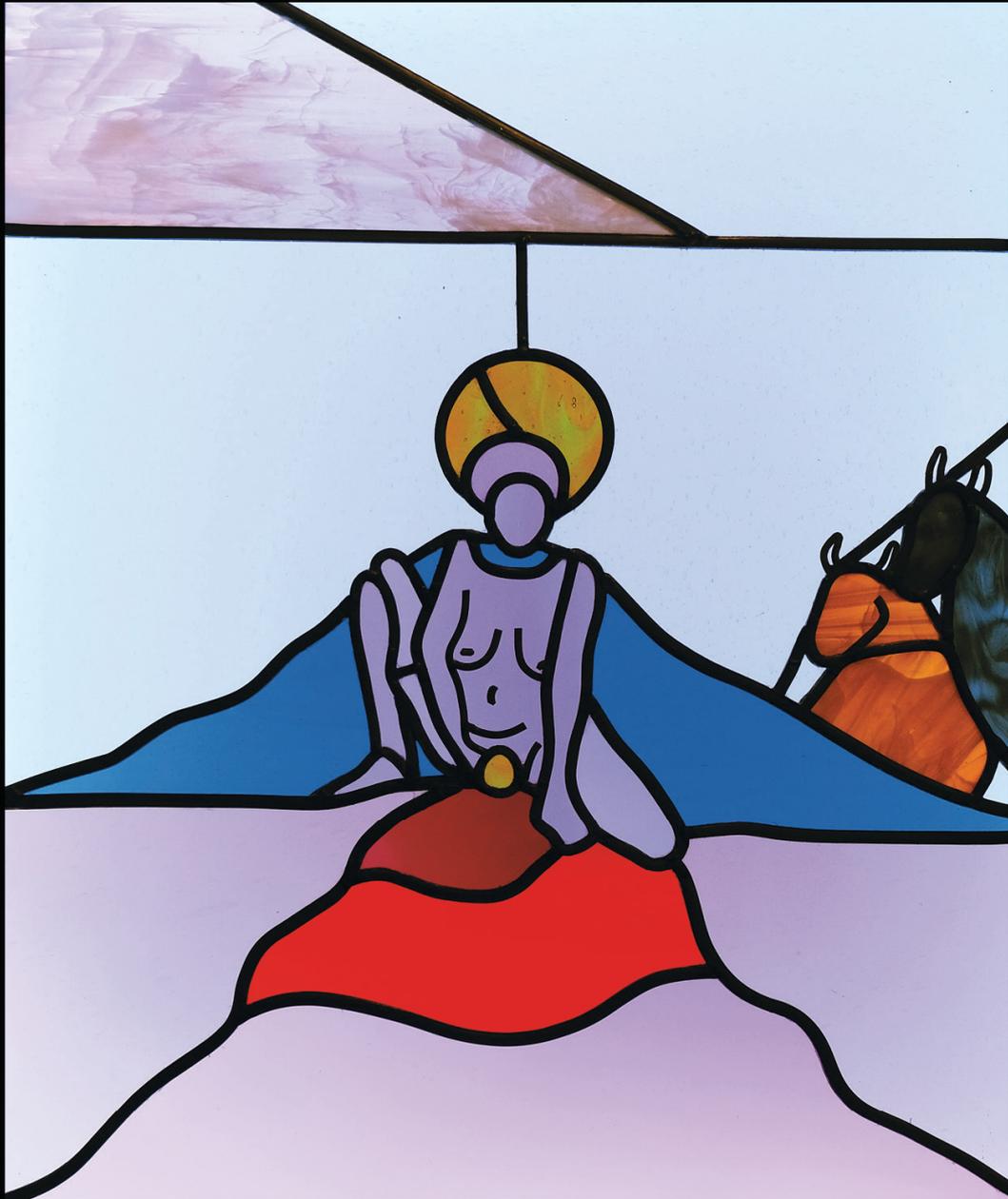
## Theresa Schwaiger MICRO GOES MACRO

Datum: 2021

Material: Petrischale, Agarnährboden, Bakterien

Was hätte ein »Design auf Zeit« im KGM verloren, in dem Zeit normalerweise stillgestellt wird? Die Objekte sollen hier so gut es geht vor dem Verfall bewahrt werden - dazu werden sie zunächst in der sogenannten Entwesungskammer von allen potentiell schädlichen Organismen befreit. Doch nicht alle Schädlinge lassen sich restlos beseitigen. Einige Bakterienarten leben aller Maßnahmen zum Trotz auch im Museumsraum weiter. Mithilfe von Petrischalen, einem Agarnährboden und einigen Bakterienproben aus dem Museum wird das geheime Leben der Museumsbakterien aufgedeckt. Es wird also nichts neues in das KGM gebracht, sondern mit dem gearbeitet, was ohnehin bereits vorhanden ist: Ob auf dem Kuppelreliquiar, der Eingangstür, der Vase von Louis Comfort Tiffany oder dem Schlüsselbund der Museumsdirektorin.

»Temporary design« in the context of the KGM doesn't really fit, since this is a place where time is usually suspended. The objects here are to be preserved from decay as best as possible - therefore they are first freed from all potentially harmful organisms in the so-called disinfestation chamber. However, not all pests can be completely eliminated. Despite all the measures taken, some types of bacteria continue to live in the museum. With the help of Petri dishes, an agar-culture medium and some bacterial samples from the museum, the secret life of the museum bacteria can be uncovered. So nothing new is brought into the KGM, rather work is done with what is already there: whether on the dome reliquary, the entrance door, the vase by Louis Comfort Tiffany or the museum director's key chain.



# Anna Windrich Neomary Reframing Women in Christianity

Datum: 2021

Material: Buntglas, Bleiruten, LED-Beleuchtung, Holzträger

Wie das Original »Geburt Christi« von P. Hemmel, zeigt »NeoMary« Maria im blauen Marienmantel in der bekannten Stallszene mit Ochse und Esel, nimmt den Titel jedoch wörtlich. Erhobenen Hauptes blickt die Gebärende die betrachtende Person an und beherrscht den Raum. Die klassische Darstellung Marias als devote und schweigsame Person wird überwunden, die Fremdbestimmung abgelegt. Hemmels Werk stammt aus einer Zeit, in der das Christentum in vielen Kulturkreisen sinnstiftend war und die Lebenswelten stark beeinflusste. Auch wenn in weiten Teilen die Institution Kirche an Bedeutung eingebüßt hat, ist auch 540 Jahre später noch die westliche Kultur und Gesellschaft stark von christlichen Traditionen und Denkweisen bestimmt. In den modernen Familien- und Rollenbildern werden christliche Werte und Subjektivierungsweisen fortgeschrieben, verschiedene Formen der Diskriminierung werden religiös legitimiert und nicht zuletzt wird der Akt der Geburt nach wie vor tabuisiert. Das Glasbild im Format 48 x 58 cm besteht aus insgesamt 36 transparenten Buntglasstücken, die in Bleiruten gefasst sind.

Referenzobjekt: Glasmalerei: Geburt Christi

Datum: 1475 - 1480

Material: weiße und farbige Gläser; Schwarzlot, Silbergelb, Eisenrot, Bleiruten

Das Glasgemälde »Geburt Christi« zeigt Maria als weiße, junge Frau mit blonden Haaren kniend in der Bildmitte. Ihre Hände sind demütig vor die Brust gehoben, der Blick mit geneigtem Kopf ist ebenfalls demütig, fast teilnahmslos zu Boden gerichtet. Rechts vor ihr liegt auf einer ausgebreiteten Bahn des blauen Marienmantels das puppenhaft wirkende Jesuskind. Jesus, von allen anwesenden Menschen unbeachtet, richtet seinen Blick auf Maria und bezeugt damit als Einziger ihre Präsenz. Das Glasgemälde mit dem Titel »Geburt Christi« zeigt lediglich die aufgeräumte Situation nach der Geburt, wie üblich in der klassischen christlichen Ikonographie. Maria wird durch ihre Körpersprache passiv präsentiert und in der Tradition der mittelalterlichen Darstellungen liegt der Fokus auf ihrer Rolle als Mutter Gottes. Auch ihre unschuldige äußere Erscheinung ist Produkt eines patriarchal geprägten Frauenbildes. Das Glasgemälde stammt aus einem insgesamt neun Szenen umfassenden Zyklus von Darstellungen aus dem Leben Jesu, geschaffen von dem Straßburger Glasmaler Peter Hemmel um 1475. Die Rundscheibe besteht aus weißen und farbigen Gläsern, bemalt mit Schwarzlot, Silbergelb und Eisenblut, die in Bleiruten gefasst sind.

Alike the original »Geburt Christi« (Birth of Christ) from P. Hemmel, the »NeoMary« depicts Mary in a blue virgin mary cope in the famous nativity scene with ox and donkey, but interprets the title literally. With her head held high, the birthing mother is observing the viewer and dominates the room. The classical depiction of Virgin Mary as a devoted and taciturn person is being overcome, the heteronomy discarded. Hemmels artwork stems from a time when Christianity had a great influence and heavily affected the living environment. Even though the institutionalized church has mostly lost its meaning, 540 years later the Western culture and society is still heavily shaped by Christian traditions and concepts. Within the modern view on family and gender, Christian values and modes of subjectivation are being continued, different forms of discriminations are being legitimated by religion and last but not least the occurrence of birth is still kept taboo. The 48 by 58 cm glass picture consists of 56 transparent colored glass pieces, which are girthed by lead rods.

The glass painting »Geburt Christi« (Birth of Christ) shows Mary as white, young woman with blonde hair, kneeling in the center of the picture. Her hands are raised before her chest in a devoted manner, alike her gaze with a bend down head, almost indifferently directed towards the floor. On her right side on an outspread panel of her Virgin Mary cope lays the dolllike baby Jesus. Jesus, disregarded from all the other attending people, lays his eyes on Mary and here with is the only one testifying her presence. The glass painting with the title »Geburt Christi« (Birth of Christ) merely shows the tidied situation after the birth, as common in the classical Christian iconography. Mary is being portrayed as passive through her body language, and the focus lays on her as the Holy Mother, in tradition of the medieval depiction. Also her innocent outer appearance is product of apatriarchal view on women. The glass painting is part of a nine-piece cycle of depictions of the life of Christ, made by the Straßburg glass painter Peter Hemmel in 1475. The round plate consists of white and colored glass, painted with black solder, silver yellow, iron blood, which are framed in lead rods.



# Lukas Dilger

## RELIQUIARKUPPEL

Datum: 2021

Material: Keramik, glasiert, bemalt, vergoldet; Kunsthaar

Provenienz: Deutschland

Das geheimnisvolle Wechselspiel von Außen und Innen des Kuppelreliquiars wird hier umgekehrt: Der Inhalt wird zur Hülle, die Hülle zum Inhalt. Doch was passiert dabei mit dem Wert und dessen Zuschreibung? Wohnt er der Reliquie selbst inne oder stellt er sich erst über den Entzug her? Gewinnt etwas nur dann an Wert, wenn es nicht von allen gesehen oder besessen werden kann?

Referenzobjekt: Kuppelreliquiar aus dem Welfenschatz

Datum: Ende 12. Jahrhundert

Material: Grubenschmelz auf Kupfer, vergoldet; Bronze, vergoldet; Silber, teilvergoldet; Bodenplatte mit Braunfirnis; Walrosszahn; Eichenholzkern

Historischer Standort: Braunschweig, St. Blasius

Entstehungsort: Köln, Deutschland

Das Kuppelreliquiar spielt mit dem Gegensatz von Innen und Außen, von Zeigen und Verbergen, von Austellungs- und Kultwert: Während die detailliert ausgeführte Außenhülle den Innenraum einer Kirche quasi nach außen kehrt, kann der eigentliche Inhalt des Gefäßes, die Reliquie, nicht eingesehen werden. Das Kuppelreliquiar wurde im Laufe der Jahrhunderte unterschiedlich verwendet: Während er zunächst die Kopfreliquie von Gregor von Nazianz enthielt, diente es später als Hostienbehälter. Heute - über 800 Jahre später - stellt sich die Frage, womit das Objekt, das nunmehr seine religiöse Funktion eingebüßt hat, seinen Platz im Museum verdient? Aufgrund der meisterlichen Handwerkskunst? Wegen der Verarbeitung hochwertiger Materialien? Weil es einfach schön anzuschauen ist? Oder eben doch, weil es ehemals die Kopfreliquie von Gregor von Nazianz bewahrt hat...?

The mysterious interplay of outside and inside of the dome reliquary is being turned around: The inner life becomes the façade, the façade becomes the inner life. Thus what happens with the value and its value adjustment? Is it inherit to the relic itself, or is it being created by deprivation. Does it only gain value when it can't be seen nor possessed by anyone?

The dome reliquary plays with the contrast of inside and outside, of revealing and covering, of exhibition value and cult value: While the inside of a church is being reversed/turned out into the detailed façade, the actual inner life of the vessel, the relic, can't be seen/looked into. The dome reliquary has been used for multiple causes throughout the centuries: While it originally accommodated the headreliquary of Gregory of Nazianzus, it later served as host container. Nowadays - over 800 years later - the question arises, if the object that henceforth forfeited its religious function, still deserves its place in the museum? Owing to its finest craftsmanship? On account of the usage of high-class materials? Because it is simply nice to look at? Or since after all it previously stored the head reliquary of Gregory of Nazianzus... ?







## Esmée Willemsen Baking Stories

Jahr: 2021

Material: Bisquit, Tinte auf Papier, Sticker

Das Kunstgewerbemuseum ist angefüllt mit Objekten, die zwar schön zu betrachten sind, die wir aber intuitiv nicht (mehr) verstehen können: Wir wissen weder wie sie hergestellt wurden, noch welche Funktion sie einmal hatten. Wie gehen wir aber mit solchen Objekten um? Können wir dazu unsere eigenen Geschichten erfinden?

Durch Memes (Informationen, die durch Imitation übermittelt werden) werden neue Geschichten über einige Objekte der Sammlung erzählt. Die Texte spekulieren über mögliche soziale und kulturelle Zusammenhänge, in denen die Objekte einst existiert haben, heute existieren oder in Zukunft existieren könnten. Auf diese Weise fungiert das Museum nicht mehr nur als Archiv des Vergangenen, sondern bildet auch einen Resonanzraum für neue Begegnungen und Phantasien. Inspiriert von den mittelalterlichen Backformen und ihrer Funktion, mit Bildern eine Geschichte zu erzählen, werden diese Memes in Form von Keksen und Stempeln serviert. Auf diese Weise findet das Meme den Weg zu dem Ort, an dem Geschichten erzählt werden: dem Mund.

Referenzobjekt: Mittelalterliche Backformen

Datum: 15. Jahrhundert

Material: Speckstein, Kalkstein, Ton

Die mittelalterlichen Backformen unterscheiden sich von den übrigen Sammlungsobjekten des Kunstgewerbemuseums. Anders als bei den vielen wertvollen Exponaten sind für ihre Herstellung weder hochwertige Materialien von Nöten noch eine spezifische Kunstfertigkeit. Hinzu kommt, dass Alltagsgegenstände, die von einfachen Leuten benutzt worden sind, kaum Eingang ins Museum gefunden haben. Die Backformen bestehen aus geschnitztem Speck- oder Kalkstein, mit dem ein Motiv in den Teig eingedrückt wurde. Die Bildmotive sind aufgrund ihres Alters und der Präsentation im Museum jedoch schwer zu erkennen. Der bloße Anblick der Objekte verrät uns nicht, wie sie einst benutzt worden sind. Wie können wir ihren praktischen Gebrauch nachvollziehen, wenn sie in einem Kontext ausgestellt werden, der sich so sehr von ihren ursprünglichen Verwendungszusammenhängen unterscheidet?



The Kunstgewerbemuseum is filled with beautifully manufactured objects we cannot intuitively understand: we don't know how they were made and how they were used. How do we deal with an object when we cannot relate to its actual practice context anymore? Can we make up our own stories? Through memes (information spread by imitation) new stories about some objects of the collection are invented. The texts speculate about possible contexts in which this object once may have lived, is living now or will live in the future. In this way, the museum does not only function as an archive of the past but also as a space for new sorts of interaction with objects. Inspired on the medieval baking moulds and its function of telling a story by showing an image, these memes are distributed in form of a biscuit and a stamp. Thus, the meme find its way to the place where stories are told: the mouth.

The medieval baking mould distinguishes itself from the Kunstgewerbemuseum's collection. Unlike many of the valuable and appreciated objects in the museum there were neither a special material nor high skills needed to produce this mould. Besides, not many everyday objects or kitchen tools that were used by ordinary people are being displayed. The moulds are made out of soap -or limestone which are engraved to show a relief image on the baked goods. The iconography depicted on these moulds is hard to recognize because of the mould's age and the way it is presented in the museum. By seeing the object displayed in the museum one can hardly imagine how it was used. How can we experience the former usage of a tool when it is presented in a context so different from its actual practice context?





# Cathy Wolter

## WILKOMM vol.II

Datum: 2021

Material: Glas, geblasen

Der Willkomm vol. II heißt die postpandemische Tischgesellschaft willkommen. Wie können wir nach Monaten des »social distancing« wieder zusammenfinden? Wie können wir gemeinsam feiern? Oder anders gefragt: Wie kann aus den vielen vereinzelt Individuen eine Einheit werden und welche Rolle spielen dabei Rituale?

Referenzobjekt: Willkomm der Zimmerer in Schweidnitz

Datum: 1659 - 1662

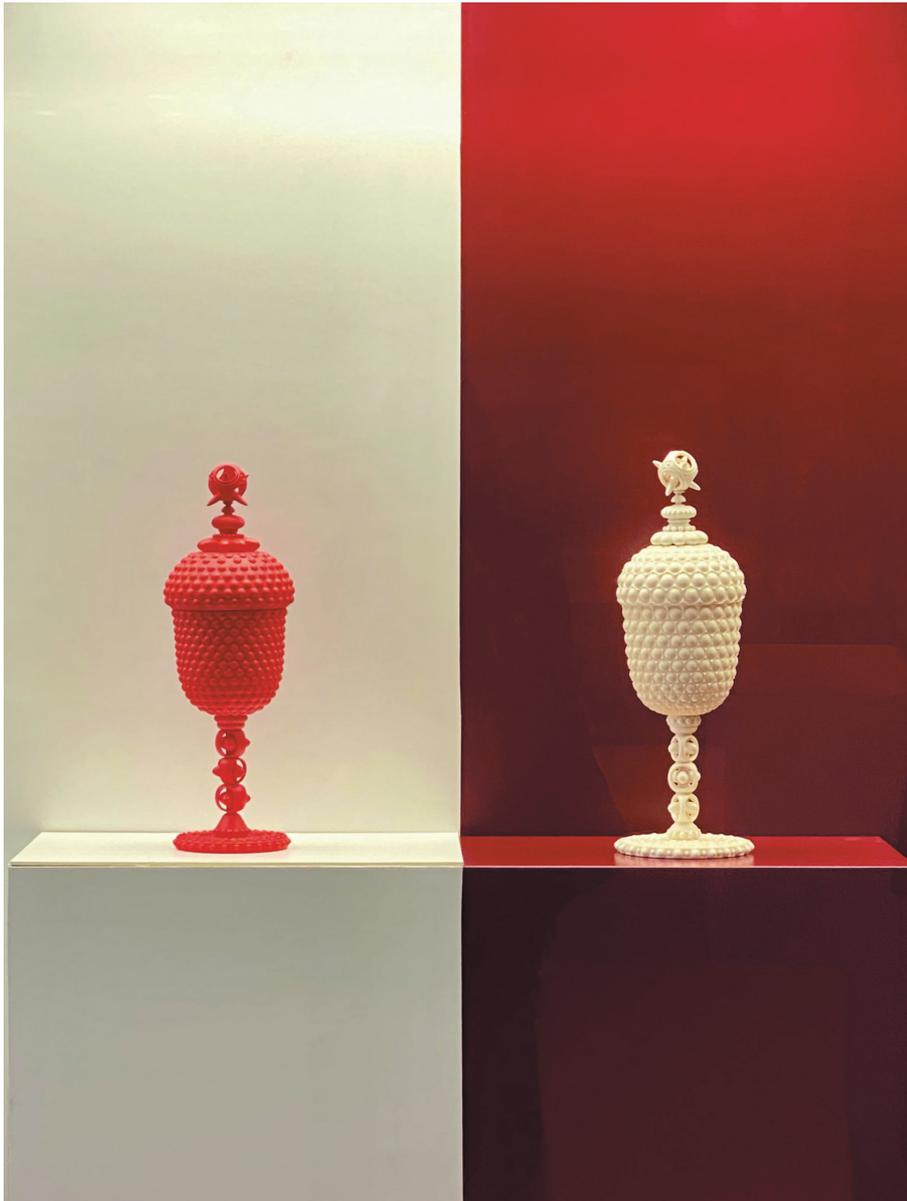
Material: Zinn, gegossen, graviert

Die ersten Willkomm-Pokale stammen aus der frühen Neuzeit und kamen zu Ehren einer Person oder eines Gastes als besonderes Trinkgefäß zum Einsatz. Er war fester Bestandteil von Versammlungen, Zeremonien und festlichen Anlässen adeliger Gesellschaften oder bürgerlicher Korporationen, insbesondere Zünften. Der Brauch geht auf das Mittelalter zurück, allerdings taucht die Bezeichnung Willkomm-Pokal erst im 16. Jahrhundert auf. Der Willkomm-Pokal weist typischerweise mehrere bauchige Formen und einen Becher auf, oftmals aufwendig dekoriert mit gegenständlichen Abbildungen und Symbolen der jeweiligen Zunft. Willkomm-Pokale wurden aus Zinn, Silber, Glas aber auch aus Keramik gefertigt.

The Welcome vol. II welcomes the post-pandemic table society. How can we get back together after months of social distancing? How can we celebrate together? Or to put it another way: How can the many isolated individuals become a unit and what role do rituals play in this?

The first welcome goblets come from the early modern era and were used as a special drinking vessel in honor of a person or a guest. It was an integral part of meetings, ceremonies and festive occasions of aristocratic societies or civil corporations, especially guilds. The custom goes back to the Middle Ages, but the term Welcome goblet did not appear until the 16th century. The welcome goblet typically has several bulbous shapes and a cup, often lavishly decorated with representational images and symbols of the respective guild. Welcome goblets were made of pewter, silver, glass, but also of ceramics.





## John Lörinci Virtuology

Datum: 2021

Material: PLA - Polylactide

An Objekten wie dem Elfenbeinpokal demonstrieren die Elfenbeinschnitzer ihre handwerkliche Virtuosität: die komplexen geometrischen Formen und Konstruktionen sind mit einer Präzision und Sorgfalt herausgearbeitet, die uns auch heute noch voller Bewunderung staunen lässt. Was bedeutet aber handwerkliche Virtuosität im Zeitalter von KI, CAD-Programmen und 3-D-Druck? Ist diese Form von Feinfühligkeit vergleichbar?

Referenzobjekt: Elfenbeinpokal

Datum: 17. Jahrhundert

Material: Elfenbein

Provenienz: unbekannt

Präzise geometrische Formen mit Hand zu erzeugen, erfordert höchste Handwerkskunst und viel Feingefühl. Hierbei hebt sich das Streben nach geometrischer Perfektion hervor, welchem wir uns heutzutage mit neuen Werkzeugen und Methoden immer weiter annähern. Bemerkenswert dabei ist die anspruchsvolle und akkurate Verarbeitung mit Bedacht an die damaligen Verhältnisse.

With objects like the ivory cup, ivory carvers demonstrated their handicraft virtuosity: The complex geometrical shapes and constructions are being carved out with such precision and diligence, that we are in awe of it to this day. Yet what does craftsmanship mean in times of AI, CAD programs and 3-D prints out of plastic? Can you compare such forms of sensitivity?

Creating precise geometric shapes by hand requires the highest level of craftsmanship and a lot of sensitivity. The craftsmanship combined with the use of extremely fine and precise tools enabled a demonstration of the technical manufacturing possibilities. Within this the pursuit of geometric perfection stands out, which we continue to approach today with new tools and methods. Furthermore, considering the conditions of the time, the fastidious and accurate workmanship is remarkable.

# Jairo Cuicapuza Nautilus P.A.

Datum: 2021

Material: Paraffin, Baumwolldocht

Aufgrund ihrer Schönheit wird die Nautilus noch heute aus den Tiefen der Meere gefischt. Mithilfe hoch technologisierter Fangmethoden werden täglich Unmengen dieser lebenden Fossile ans Tageslicht befördert - und das obwohl man kaum etwas über ihren Lebensraum und ihre Fortpflanzungsverhältnisse weiß. Während der Nautilus Pokal aus dem 16. Jahrhundert veredelt wurde, um die Schönheit der Schale über einen langen Zeitraum hinweg still zu stellen, ist dieser Nautilus aus Paraffin vergänglich. Nicht nur, weil er beim Verbrennen buchstäblich verschwindet. Sondern auch, weil das Erdöl, aus dem das Paraffin gewonnen wird, wie alle natürlichen Ressourcen begrenzt ist. Die Frage ist auch, wie lange noch die Nautilus der Überfischung standhalten kann bevor sie endgültig ausstirbt (laut dem Bericht der Vereinten Nationen zur Artenvielfalt sterben pro Tag bis zu 130 Tier- und Pflanzenarten aus).

Referenzobjekt: Nautiluspokal

Datum: 1643 - 1667

Material: Silber, Gold, Nautilus

Provenienz: Niederlande

Das Herzstück des Nautilus Pokals bildet die Schale der Nautilus, eines Tieres, dessen Gattung unsere Erde bereits seit ca. 500 Millionen Jahren belebt. Archäologische Funde belegen, dass die Schale der Nautilus bereits vor über 40 Tausend Jahren von Menschen gesammelt, verziert und als Schmuck getragen wurde. Über die Schiffshandelswege gelangten die Schalen im späten Mittelalter nach Europa, wo sie von Kunsthandwerkern virtuos verziert wurden. Die meisten dieser veredelten Stücke wurden später in die fürstlichen Wunderkammern aufgenommen. In der Renaissance fand die Nautilus-Schale als Vanitasmotiv Eingang in die Stillebenmalerei. Sie galt als Symbol der Vergänglichkeit von Schönheit, Reichtum und Eitelkeit.

Because of its beauty, the nautilus is still being caught in the depth of the ocean. With high-tech fishing methods, myriads of those living fossils are being brought to daylight - even though almost none is known about their habitat and reproduction habits. While the nautilus goblet from the 16th century was sublimely carved to capture the shell's inherent beauty for the time coming/eternity, the nautilus out of paraffin is transitory. Not only because it literally vanishes when burning it. Also, because the petroleum, from which paraffin is



derived, alike all natural resources is finite. Also, the question arises, how long the nautilus can endure overfishing, before ultimately becoming extinct (According to a report about biodiversity of the United Nations, up to 130 animal and plant species go extinct every day).

The core piece of the Nautilus goblet is the shell of the nautilus, an animal which genus has lived on this planet for the past 500 million years. Archeological discoveries proves that the nautilus shell has been collected, carved and worn as jewelry by humans for the past 40,000 years. In the late Middle Ages, through the trading routes by sea the shell got to Europe, where it was virtuously carved by artisans. Most of those delicate pieces were later collected by the princely curiosity cabinets. During the renaissance, the nautilus got introduced to still life painting as vanitas motif. It was considered a symbol of vanity and transitoriness of beauty and wealth.



## Sebastian Müller-Tiburtius SIMPLE MEMORY

Datum: 2021

Material: Stroh, Jute

Einfache Strohmattentzen wurden bis ins späte 19. Jahrhundert üblicherweise als Schlafunterlage genutzt. Solche Gegenstände, die von dem entbehrungsreichen Leben der einfachen Leute zeugen, trifft man in Museen jedoch kaum an. Was sagt das nun über unser kulturelles Gedächtnis aus?

Referenzobjekt: Neuwieder Kabinett

Datum: 1777 - 1779

Material: Riegel- und Maserahorn, Mahagoni; Marketerie mit Rosenholz, Palisander, Apfelbaum und Maulbeere; Konstruktionshölzer: Eiche, Kiefer, Kirsche, Zeder; vergoldete Bronzen, Email, Messing, Stahl

Faktischer Entstehungsort: Neuwied

Erworben 1779 vom Kronprinzen Preussens. Preis: 12.000 Goldtaler oder 21.500 Gulden. Eines der teuersten Möbelstücke seiner Zeit. Zum Vergleich: Abraham Roentgen, der Vater David Roentgens, zahlte im Jahre 1763 für ein großes Haus nebst Werkstätten und Schuppen 3.140 Gulden. Das Neuwieder Kabinett diente vor allem Repräsentationszwecken.

Until the late 19. century, simple straw mattresses were being used as sleep overlays. Such objects, which are relics of the plain folks life full of privation, one seldomly encounters in museums. What does this have to say about our cultural collective memory?

Purchased in 1779 by the crown prince of Prussia. Price: 12,000 gold coins or 21,500 guilders. One of the most expensive furnitures of its time. For comparison: In 1765 Abraham Roentgen, the father of David Roentgen, paid 3,140 guilders for a big house with workshops and shed. The Neuwieder cabinet was seldomly used. its main function was representative.



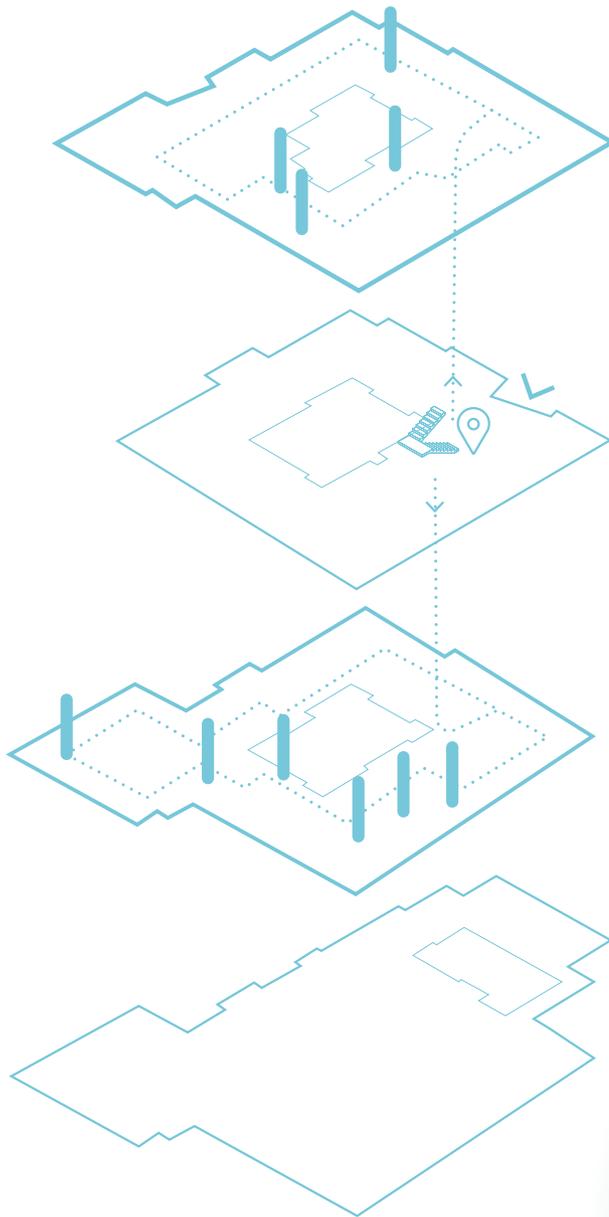
## Thea de Fouchécour Penumbra

Datum: 2021

Material: Beamer, Computer

Was genau passiert eigentlich, wenn wir einem Objekt begegnen? Für gewöhnlich sehen wir die Dinge als etwas Statisches oder Unveränderliches an - und auch die Museen stützen eine solche Perspektive, da sie die vielfältigen individuellen Erfahrungen, die Generationen von Besucher:innen mit den Objekten gemacht haben, nicht mit-repräsentieren. Aber was wäre, wenn sich das Wesen eines Objektes verändert, abhängig davon wie wir es betrachten? Zwar bleibt die Materialität der Dinge (mehr oder weniger) unverändert, aber die Interpretationen, die wir an sie herantragen, sind potentiell unendlich. Den Dingen wohnt also nicht nur eine Wahrheit inne, sondern so viele Wahrheiten wie Besucher:innen mit ihnen verknüpfen. Ihre Identitäten werden fluide. Penumbra möchte dieses Wechselverhältnis zwischen Objekt und Betrachter:in sichtbar machen. Der lebendige Schatten, der neben dem Objekt ausgestellt wird, gibt einen Hinweis auf dessen genuine Pluralität: Das Objekt hinterlässt Spuren an der Wand, bekommt eine Stimme, reagiert und interagiert. Kurz, es wird zu einem dynamischen Gegenüber, wodurch die traditionelle Hierarchie zwischen aktiver:m Betrachter:in und passivem Objekt hinterfragt und aufgebrochen wird.

What really goes on during the encounter of an object? Artifacts are usually perceived as unchangeable, permanent and stationary. Museums tend to uphold this basic principle, failing to represent thousands of generations of visitors' experiences with objects that somehow seem to remain eternal and immutable. But what if the essence of an object changed depending on how we look at it? The material object is unalterable, but the interpretations we can have of it are infinite: its identity becomes fluid, embodying not only one truth, but as many realities as viewers bring along with them. Penumbra aims to make visible the role we play in an object's identity. The exhibited artifact is displayed along with its shadow, dynamic, lively and unpredictable, providing a constant reminder of its plurality. On the wall, the object leaves a trace, has a voice, reacts and interacts, becoming an active counterpart in the museum experience, thus challenging the long established hierarchy between the viewer and the exhibit.



## Design Lab#9 Neobionten

Eine experimentelle Kooperation und Sonderausstellung des Kunstgewerbemuseums der Staatlichen Museen zu Berlin mit Design-Studierenden der UdK Berlin

Das Projekt wurde initiiert und betreut von Axel Kufus, Anja Lapatsch und Annika Unger vom Institut für Produkt- und Prozessgestaltung der UdK Berlin in Kooperation mit Sophia Prinz, Nicolas Rauch und Martha Schwindling.

Folgende Design-Studierende stellen aus: Thea Capitanio, Jairo Cuicapuza, Lukas Dilger, Roya Haupt, John Loerinci, Sebastian Müller-Tiburtius, Cathy Wolter, Theresa Schwaiger, Esmée Willemsen, Anna Windrich.

Die Ausstellungsreihe „Design Lab“ lädt seit 2019 ausgewählte Designstudios, Studierende und Aktivist\*innen ein, aktuelle Projekte vorzustellen und in einen Diskurs mit der Sammlung des Kunstgewerbemuseums zu treten.

Kuratiert wird die Reihe von Claudia Banz, Kuratorin für Design am Kunstgewerbemuseum.

An experimental collaboration and special exhibition from the Kunstgewerbemuseum of the Staatlichen Museen zu Berlin and design students from UdK Berlin.

This exhibition is curated by Axel Kufus, Anja Lapatsch and Annika Unger from the Institute of Product and Process design at UdK Berlin in collaboration with Sophia Prinz, Nicolas Rauch and Martha Schwindling.

The following design students are exhibiting: Thea Capitanio, Jairo Cuicapuza, Lukas Dilger, Roya Haupt, John Loerinci, Sebastian Müller-Tiburtius, Theresa Schwaiger, Esmée Willemsen, Anna Windrich and Cathy Wolter.

Since 2019, the exhibition series „Design Lab“ has invited selected design studios, students and activists to present current projects and engage in a discourse with the collection of the Kunstgewerbemuseum.

The Design Lab series is curated by Claudia Banz, curator of design at the Kunstgewerbemuseum.

[www.smb/kgm](http://www.smb/kgm)

[www.design.udk-berlin.de/idk](http://www.design.udk-berlin.de/idk)



**Kunstgewerbemuseum**  
Staatliche Museen zu Berlin

**Das  
Kuratorium**  
Preußischer  
Kulturbesitz



BERTELSMANN

DAIMLER



KPMG



SIEMENS



Universität der Künste Berlin