

# FORSCHUNGSPRAKTIKUM, PROPÄDEUTIKUM ZHdK, SKILL, PERFORMING TOURISM: ZÜRICH IM FOKUS, TEIL 2

Talissa Schraner und Yemi Larry, HS25, Mentoren: Andy Storchenegger, Roshan Adhietty

EINBLICKE IN ENTSCHEIDUNGSLOGIKEN BEIM KÜNSTLERISCHEN ARBEITEN:

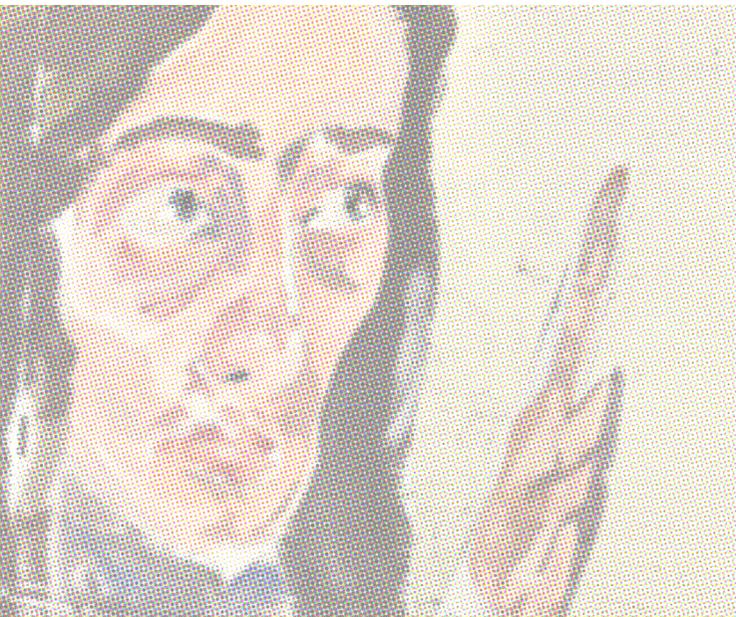
Welche künstlerischen Entscheidungen treffen die Studierenden und wie begründen sie diese?

## Um was gehts?

In der Skillswoche Performing Tourism: Zürich im Fokus untersuchten wir Tourismus als kulturelles Phänomen im öffentlichen Raum der Stadt Zürich. Wir bewegten uns auf touristischen Pfaden, schlüpfen in Rollen, beobachteten, hinterfragten und intervenierten. Wir besuchten ikonische Orte und befassten uns mit unseren eigenen Routinen in der Stadt. Dabei interessierte uns, welche Blicke den Stadtraum prägen, welche Klischees und Machtverhältnisse darin sichtbar werden und wie Plattformen wie Instagram oder TikTok Vorstellungen von Reisen (re-)produzieren.

Die Studierenden des Propädeutikums der ZHdK entwickelten performative Aktionen, Alltagsinstallationen und künstlerische Interventionen und übersetzten das Erlebte in Social-Media-Beiträge auf einem gemeinsamen Instagram-Account, der zu einem kollektiven Archiv wurde. Am Donnerstag haben sie, von diesen Beiträgen ausgehend, eigene Projekte entwickelt, die am Freitag im Rahmen einer öffentlichen Ausstellung im Innenhof des OJA präsentiert wurden.

Ziel war eine experimentelle, transmediale Auseinandersetzung, die Zürich als Ort der Projektion, Begierde und Reibung sichtbar macht und Tourismus als Spiegel urbaner Transformationen verhandelbar werden lässt.



## Fachliche Selbstverständlichkeiten

Im Bildnerischen Gestalten sind Auswahl, Reduktion, Sequenzierung, Montage und Rahmung grundlegende Arbeitsweisen. Künstlerische Entscheidungen sind insbesondere bei offenen Aufgabensettings und projektorientierten Arbeiten zentral. Sie verlangen eine Haltung die begründet, und ein Vorgehen welches reflektiert werden soll.

## Untersuchungsgegenstand und Erkenntnisinteresse

Wir haben die Entscheidungslogiken erforscht, die während der Umsetzung des eigenen Projekts stattgefunden haben. Uns interessierte, wie die Studierenden welche Entscheidungen trafen und wie sie motivisch, formal und sprachlich zum Ausdruck kamen. Es ging uns primär um die künstlerische Entscheidungskompetenz.

Im Zentrum unserer Forschung standen die künstlerischen Entscheidungen: Was wurde gewählt oder weggelassen, und weshalb? Wie wurden Ausschnitt, Reihenfolge, Verhältnis von Bild und Text gesetzt? Und was passierte, wenn digitale Formate räumlich materialisiert, angeordnet und kuratiert wurden?

Denn künstlerische Freiheiten sind nicht immer beliebig, sie bringen eine Verantwortung mit sich, die begründet werden muss. Wer weglässt, sagt etwas. Wer Reihenfolge ändert, verschiebt die Bedeutung. Wer Text setzt oder schweigt, rahmt die Lesart. Darin liegt der fachliche Kern, den wir untersuchen und festhalten wollten.

Wir haben nach der Skillswoche Leitfaden-Interviews mit drei Lernenden durchgeführt, in welchen es um die künstlerischen Entscheidungen während dem Prozess ging. Aus den ausgewerteten Daten konnten wir folgende Erkenntnisse gewinnen:

## Auswertung

Entscheidungen fallen den Lernenden leichter, wenn klare Rahmungen gesetzt werden. Diese Rahmungen bzw. Einschränkungen können auf der zeitlichen, materiellen, infrastrukturellen und thematischen Ebene stattfinden.

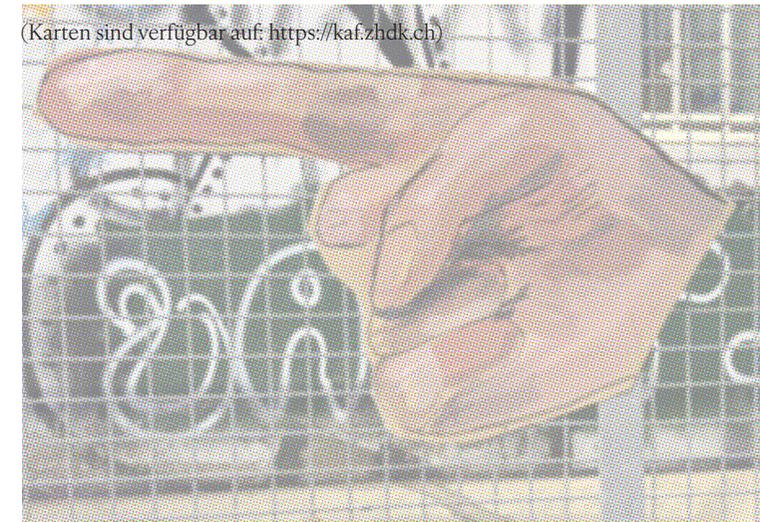
Die Lernenden können diese Einschränkungen in positive Arbeitsprozesse umwandeln, die ihnen helfen, schneller und einfacher Entscheidungen zu treffen. Insbesondere, wenn diese Einschränkungen mit den persönlichen Interessen, den individuellen Stärken und der passiven sowie aktiven Auseinandersetzung mit dem Thema gekoppelt sind, entsteht eine Umgebung, in der Entscheidungen gut getroffen werden können. Der Austausch mit Peers und mit der Lehrperson ist ebenfalls von grosser Bedeutung.

Aus der Forschungsperspektive war spannend, wie deutlich sich gezeigt hat, dass Entscheidungen selten rein individuell und unabhängig von äusseren Bedingungen, aus dem Inneren heraus getroffen werden. Stattdessen entstehen sie aus einem Geflecht von Rahmenbedingungen, persönlichen Stärken, Interessen, Zeitdruck, Materialverfügbarkeit und sozialem Austausch. Diese Faktoren reduzieren Wahlüberforderung, bremsen Perfektionismus und ermöglichen Spontanität, Intuition und ein schnelleres «ins Tun kommen».

Gerade die Offenheit des Settings hat nicht zu willkürlichen Entscheidungen geführt, sondern vielmehr dazu, dass diese bewusst getroffen wurden. Auswahl und Weglassung, Reihenfolge, Verhältnis von Bild und Text sowie die räumliche Übersetzung in die Ausstellung wurden als wirksame Verschiebungen verhandelt und zunehmend begründet.

Aus den Ergebnissen unserer Forschung haben wir Tools in Form von Karten entwickelt, welche Lehrpersonen einen Überblick über die Entscheidungslogiken von Lernenden geben. Sie beinhalten ebenfalls didaktische Tipps für eine Unterrichtsgestaltung, -planung und -begleitung, die das Treffen von Entscheidungen fördert und den künstlerischen Prozess sichtbarer und besprechbarer macht. Sie sollen zudem die Reflexion und die Verantwortung für Setzungen stärken sowie auch die eigene künstlerische Praxis erfahrbarer machen.

(Karten sind verfügbar auf: <https://kaf.zhdk.ch>)



***EINBLICKE IN  
ENTSCHEIDUNGSLOGIKEN  
BEIM KÜNSTLERISCHEN  
ARBEITEN:***

*Welche künstlerischen Entscheidungen treffen die Studierenden und wie begründen sie diese?*

# ***VORWORT***

Die Karten fassen Entscheidungslogiken zusammen, die wir aus Interviews zum künstlerischen Arbeiten rekonstruiert haben. Sie zeigen, dass Entscheidungen zu Medium, Motiv, Material, Zeit, Raum und Zusammenarbeit bestimmten Mustern folgen und nicht einfach zufällig entstehen.

Auf der Vorderseite jeder Karte steht eine solche Entscheidungslogik mit Zitat aus dem Interview, auf der Rückseite finden sich dazu passende didaktische Hinweise für die Unterrichtsgestaltung, Aufgaben, Material-Setups und Feedbackmöglichkeiten.

Die Karten dienen Lehrenden und Lernenden als gemeinsames Werkzeug, um künstlerische Entscheidungsprozesse bewusster wahrzunehmen, zu reflektieren und gezielt zu unterstützen.

# ***MEDIUM ALS ERSTER ANKERPUNKT***

Lernende wählen häufig zuerst ein Medium, das ihnen vertraut ist oder mit welchem sie positive Erfahrungen verknüpfen.

(z.B. Fotografie, Zeichnung, handwerkliches Bauen).

Dieser Entscheid entlastet, weil er Sicherheit gibt und den Fokus auf Inhalte und Experimente verschiebt. Das Medium wird so zur ersten Weichenstellung im Prozess. Es strukturiert, wie Erlebnisse, Beobachtungen und Ideen überhaupt bearbeitet werden.

*“Ich glaube, es ist mir relativ leicht gefallen, weil Fotografie sowieso ein Medium ist, das ich gerne und oft verwende. Dadurch, dass wir die ganze Woche unterwegs waren, ist Fotografie etwas, das man die ganze Zeit ein bisschen nebenbei machen kann.”*

# ***PERSÖNLICHE STÄRKE***

Wenn Lernende mit einem Medium arbeiten, das ihnen vertraut ist, erleichtert das frühe Entscheidungen und senkt die Schwelle, überhaupt ins Tun zu kommen. Aufgaben können deshalb gezielt so angelegt werden, dass unterschiedliche Medienoptionen offenstehen und an bestehenden Erfahrungen geknüpft werden kann. So wird das Medium nicht zur Hürde, sondern entwickelt sich zu einem stabilen Ausgangspunkt, von dem aus neue Wege erprobt werden können.

Hier können Einstiegsformate, welche die eigenen Stärken hervorheben, eingesetzt werden. Die Frage; „Womit arbeitest du gern/sicher?“ kann hilfreich sein.

**Senkt Einstiegshürde  
Fördert Selbstwirksamkeit**

# *AUSWAHL UND WEGGLASSUNG*

Künstlerische Arbeiten entstehen nicht dadurch, dass alles gezeigt wird, sondern dadurch, dass entschieden wird, welche Orte, Motive und Szenen ins Zentrum rücken und was bewusst offen bleibt oder weggelassen wird. So steuern Lernende aktiv, worauf der Blick fällt und welche Geschichte sich aus ihrer Arbeit herauslesen lässt.

*“Das Motiv für den Druck auf den T-Shirts war der Schokoladenbrunnen im Lindt-Museum, allerdings so stark verändert, dass man ihn nicht mehr direkt erkennt, er aber trotzdem das Bild für den Druck vorgibt.  
Das fand ich sehr cool.”*

*“Beim Auswerten der Fotos habe ich dann Gegensätze erkannt. Wir hatten ja ein abwechslungsreiches Programm und sowohl Einblicke in die Langstrasse als auch ins Dolder-Museum. Dieser Kontrast schien mir ziemlich offensichtlich und hat sich relativ schnell ergeben.”*

# ***PERSÖNLICHES INTERESSE ALS MOTOR***

Wenn Lernende ihre Auswahl an persönlichem Interesse ausrichten dürfen, wie zum Beispiel; das „Objekt der Woche“, Lieblingsorte oder besonders prägende Momente ins Zentrum stellen, fallen Entscheidungen spürbar leichter und Projekte werden engagierter verfolgt. Hilfreich ist eine Phase, in der sie sich mit einem Thema zunächst passiv, durch Beobachten und Material sammeln, auseinandersetzen können, ohne schon ein Ziel vor Augen zu haben. Durch Reflexion kann sich im Anschluss herauskristalisieren, was sie interessiert hat oder hängen geblieben ist, und womit sie sich vertieft auseinandersetzen wollen.

Hier helfen Dokumentations- und Reflexionsformate, wie zum Beispiel ein gemeinsamer Instagram-Kanal der gefüttert wird, um rückblickend diese Momente wieder aufleben zu lassen.

**Erhöht Entscheidungsfreude**  
**Nimmt Zwang weg**  
**Stärkt Authentizität**

# ***MATERIAL ALS MITSPIELER***

Lernende entscheiden oft entlang dessen, was im Atelier oder vor Ort vorhanden ist. Materialverfügbarkeit, infrastrukturelle Bedingungen und Handhabbarkeit sind, insbesondere in Verbindung mit den persönlichen Interessen und Stärken, wichtige Entscheidungsfaktoren. Oft führt „falsches“, improvisiertes Material oder ungewohnte Infrastruktur zu experimentellerem Vorgehen und dazu, dass neue Erfahrungen mit Verfahren und Prozessen gesammelt werden.

*“Ich habe vor allem mit dem gearbeitet, was ich zur Verfügung hatte. Zum Beispiel der Zoo: Den haben wir zwar nicht richtig besichtigt, aber ich fand, er ist trotzdem wichtig und passt zum Thema. In der Sammlung vom OJA-Atelier habe ich ein Stück Fell gefunden und das dafür verwendet.”*

# ***VON VORHANDENER INFRASTRUKTUR AUSGEHEN***

Wenn Materialien bewusst begrenzt werden und von einer klar definierten „Materialinsel“ ausgegangen wird, sinkt der Entscheidungsdruck. Der Blick öffnet sich für experimentelle, ungewohnte Kombinationen und Vorgehensweisen mit dem, was tatsächlich vorhanden ist. Das Vorhandene soll als Ausgangslage verstanden werden, mit der gestalterisch gearbeitet und experimentiert werden kann. Provisorische Konstruktionen, Fehldrucke oder Zufallsspuren sind Teil des Lernprozesses und liefern neue Anknüpfungspunkte für weitere Entscheidungen.

Bewusste Materialbegrenzung und das Aufzeigen der vorhandenen Infrastruktur, sind hilfreich dabei, Entscheidungen zu vereinfachen.

**Reduziert Wahlüberforderung  
Pragmatische Entscheidungen  
und experimentelle Prozesse  
werden gefördert**

# ***ZEIT ALS MOTOR FÜR ENTSCHEIDUNGEN***

Zeitbegrenzung verändert die Art, wie entschieden wird. Unter Druck kippt endloses Abwägen in Handlungsdruck. Intuition und Spontanität treten stärker in den Vordergrund, Perfektionismus muss zurücktreten. Zu viel Zeit kann zu Wahlüberforderung führen, gerade bei komplexen gestalterischen Aufgaben.

*“Ich glaube, gerade weil wir so wenig Zeit hatten, war es für mich einfacher. Das ist für mich fast immer besser, weil ich mich dann nicht so sehr verkopfen kann. Es fällt mir nämlich oft schwer, Entscheidungen zu treffen.”*

*“Ich bin generell eine Person, die mit Zeitdruck ein bisschen besser arbeiten kann. Dann mache ich einfach etwas. Ich merke das jetzt gerade bei diesem Projekt: Es fällt mir schwer, eine gute Entscheidung zu treffen, wenn ich sehr viel Zeit habe. Dann ist es nicht so dringend und ich schiebe es vor mir her. Das ist eine eher blöde Eigenschaft von mir, muss ich sagen.”*

# ***ZEIT, DRUCK UND INTUITION STEUERN***

Bewusst gesetzte, klar begrenzte Arbeitsphasen nehmen den Anspruch, jede Option bis ins Detail durchdenken zu müssen, und helfen, überhaupt zu Entscheidungen zu kommen. Gleichzeitig wird thematisiert, dass zu viel Zeit ebenso blockieren kann. Etwa wenn Projekte in endlosen Schleifen von Neuentscheidungen und Überarbeitungen hängen bleiben. Es lohnt sich, Stoppunkte und Deadlines gemeinsam zu markieren und Vorhaben als Versuchsfeld statt als endgültiges „Finalwerk“ zu rahmen: So verliert Perfektionismus an Macht und der Bewertungsdruck sinkt. Intuitive und spontane Entscheidungen werden nicht abgewertet, sondern als Ressource ernst genommen.

Hier ist es wichtig Zeitfenster bewusst zu setzen, Arbeiten ohne Druck zu werten und ihnen trotzdem einen Raum der Wertschätzung zu geben, zum Beispiel in Form von einer Ausstellung.

**Vermindert Perfektionismus  
Fördert Spontanität und Intuition  
Fördert experimentelles Denken**

# ***MEDIALE UND RÄUMLICHE ÜBERSETZUNGEN***

Künstlerische Entscheidungsprozesse enden nicht mit dem einzelnen Bild oder Objekt. In der Ausstellung werden Arbeiten in Beziehung gesetzt und Medien kombiniert. So verschmelzen Bild, Text, Audio, Materialität und Objekte, die im Raum inszeniert werden. Kuratorisches Denken bestimmt mit, ob etwas als Souvenirstand, als Stadtkarte oder als atmosphärischer Erfahrungsraum gelesen wird.

*“Man könnte sagen, der Stand war fast wie ein Museumsshop mit Produkten zu den Kunstwerken, die wir die Woche über gesehen haben. Gleichzeitig war es auf eine Art ein Fake: Wir haben die Werke nachgemacht und dann als Postkarten verkauft.”*

*“Stattdessen musste ich überlegen: Wie kann ich das ergänzen, damit es noch besser wirkt? So ist dann sehr spontan diese Audio-Spur entstanden, die ich zusammengeschnitten habe und ich finde, das hat sich sehr gelohnt. Ich habe ausserdem noch die Tücher hier geholt, und das war alles extrem intuitiv.”*

# ***KURATORISCHER ENTSCHEIDUNGSRAUM***

Wenn früh klar ist, dass Arbeiten öffentlich gezeigt werden, wird die Ausstellung selbst zum Filter für Entscheidungen: Die Notwendigkeit, „etwas Zeigbares“ zu entwickeln, schärft Auswahl, Materialeinsatz und Mediensetzung. Im Prozess lohnt es sich, kuratorische Fragen ausdrücklich mitzudenken. Gleichzeitig können Lernende mit vertrauten Präsentationsformen spielen wie zum Beispiel; Kiosk, Museumsshop, Stadtplan, Souvenir und diese zitieren oder gezielt irritieren. So werden Entscheidungen über Anordnung, Formate und Raum zum Kommentar auf Tourismus, Stadt und Bildkultur.

Hier können als Klasse Ausstellungen besucht und diskutiert werden, um für die eigenen Umsetzungen Ideen zu sammeln,

**Fördert Reflexion und Blick aus  
anderer Perspektive**

# ***SOZIALE AUSHANDLUNG UND FEEDBACK***

Künstlerische Entscheidungen sollen nicht nur im stillen Kämmerlein stattfinden. Lernende können Rückmeldungen von Peers und Lehrpersonen einholen, Ideen im Gespräch verwerfen oder bestätigen und Projekte gemeinsam weiterentwickeln. Soziale Aushandlungsprozesse können den Entscheidungsdruck reduzieren und neue Perspektiven öffnen.

*“Beim Aufhängen der Tücher gab es auf jeden Fall tausend Möglichkeiten, die aber trotzdem irgendwie beschränkt waren, weil man sie ja befestigen musste. Da bin ich dann stark auf die Meinung von anderen eingegangen und habe euch und meine Mitstudierenden gefragt, was ihr davon haltet, wie es aussieht.”*

# ***FEEDBACK ALS ENTSCHEIDUNGSHILFE***

Gezielt eingerichtete Peer-Feedback-Phasen schaffen Räume, in denen Lernende ihre offenen Entscheidungsfragen explizit einbringen können, etwa, welches Motiv stärker wirkt oder welche Hängung ihre Aussage besser trägt. Kurze externe Impulse in Form von Beispielen, Bildvergleichen, fokussierten Aufgaben geben zusätzliche Denkanstöße, ohne den Entscheid vorwegzunehmen. Sie können gemeinsam diskutiert und individuell reflektiert werden.

Hier ist es wichtig, dass dieser Austausch aktiv gefördert wird und dass er auch unangeleitet im Klassenraum stattfinden darf.

**Verringert Entscheidungslast**  
**Stärkt Gruppenzusammenhalt**  
**Fördert Reflexion**  
**Vertiefte Auseinandersetzung**

# *LEITFRAGEN FÜR STUDIERENDE*

Was interessiert mich wirklich an diesem Thema?

Weshalb arbeite ich mit diesem Medium?

Was ist meine Stärke?

Was lasse ich bewusst weg?

Was ist mir am wichtigsten?

Welches Material liegt nahe, was erzählt es, und welche Experimente erlaube ich mir damit?

Was kann ich in der verfügbaren Zeit umsetzen?

Welche Option wähle ich, wenn ich jetzt entscheiden muss?

Wie verändert der Raum die Arbeit, und welche Rolle spielt das Ausstellungsformat für meine Entscheidungen?

Was würde ich machen, wenn niemand die Arbeit bewertet?

Wann hilft mir Feedback bei Entscheidungen, und wann verlasse ich mich zu stark auf andere?

Welche Rückmeldung hilft mir weiter, welche nicht?

Welche Entscheidung muss ich jetzt treffen um weiter zu arbeiten?

