

**Detlef Wingerath**

(smart-)objects



**objects**

Haus 1

2005

Brotkasten, Handbohrer, Schraubzwinge, Holz

66 x 60 x 33 cm



Jessica Ullrich

Zum Werk von Detlef Wingerath

Detlef Wingerath verbindet in seinen Arbeiten raffiniert Elemente von Skulptur, Ready-Made, Installation und kybernetischer Kunst. Dabei ergeben sich auffallende Übereinstimmungen mit dem von Claude Lévi-Strauss beschriebenen Persönlichkeitsbild des Künstlers als Mittelding zwischen Ingenieur und ‚Bricoleur‘. In seiner einflussreichen Abhandlung „La pensée sauvage“ von 1962 beschreibt Lévi-Strauss den Künstler gleichzeitig als Bastler, der seine Tätigkeit aufgrund einer selbstentwickelten Praxis ausübt, und als Gelehrten, dessen Aktionsfeld auf theoretischem Wissen basiert: Mit handwerklichen Mitteln schafft er ein sinnliches Objekt, das gleichzeitig ein Medium der Erkenntnis ist. Und auch Detlef Wingerath hat eine Art individuelle Technologie, aber auch Geisteshaltung entwickelt, die ihn dazu zwingt, zu erforschen, zu improvisieren und zu erfinden, um sein einzigartiges, persönliches Universum zu bauen. Aus Altem Neues machen zu können – eine wichtige Qualität des Bricoleurs – , erfordert dabei viel Liebe zu heterogenem Material, große technische Kenntnisse – wie sie der Ingenieur hat – sowie einen originär künstlerischen Erfindungsgeist und ästhetisches Gespür.

Detlef Wingerath verwendet Abfälle und Bruchstücke, sozusagen Zeugen der Geschichte des Individuums oder der Gesellschaft, und vollzieht eine Neuordnung von Ready-Mades., in die er immer etwas von sich selbst hineinlegt; die verwendeten Dinge machen durch ihre Auswahl und ihren spezifischen Charakter Aussagen über das Leben ihres Verwenders.

Aus dem Sammelsurium von alltäglichen Dingen und aus Überbleibseln von früheren Konstruktionen oder Destruktionen lässt Wingerath in seinen Assemblagen eine neue, poetische Welt von großer visueller Kraft und formaler Klarheit entstehen. Dabei sind seine Arbeiten keinem Nützlichkeitsdenken verpflichtet. Ihm geht es nicht um Effizienz, sondern darum, das offene Feld der Möglichkeiten prozesshaft auszuloten und dabei das Potential der Kindheit mit seiner Entdeckerlust zu erhalten. Zu den in seinen Objekten liebevoll verarbeiteten Details zählen wiederkehrende Elemente aus dem häuslichen und Heimwerker-Bereich wie Brotbehälter, Schraubstock, Kinderspielzeug, Nudelholz oder die Teile einer alten Ledermappe. Sie sind mit ihren oft anthropomorphen Anmutungen anheimelnd und unheimlich zugleich und rufen Erinnerungen an Kindheit, Familie und Schulzeit wach.





Scheinbar zufällig wie Strandgut zusammengetragene Fundstücke werden mit sorgfältig gearbeiteten Elementen wie gedrechselten Holzobjekten kombiniert. So wird bei „Haus 1“ aus dem Jahr 2005 der Schwung des gebogenen Handbohrer von der Krümmung des Holzes aufgegriffen. Die Hand des Künstlers und die Spuren der Herstellung bleiben stets nachvollziehbar. Rätselhaft dagegen ist, neben der inhaltlichen Deutung der Assemblagen, deren Statik, die oftmals der Schwerkraft zu trotzen scheint.

Die nicht nur formal interessanten Gebilde leben auch von ihren Materialkontrasten. Einfache, ‚arme‘, meist organische Werkstoffe, wie Steine, Holz, Leder, Mullbinden oder Papier verbinden sich mit ebenfalls ‚niedrigen‘ bearbeiteten Materialien wie Plastikfolie, Metallteilen oder Paketband. Dabei tragen die Dinge zumeist Gebrauchsspuren, ja als Ausweis einer fremden, sonst verborgenen Signatur sogar Herstelleretiketten, sind aber in ihrem neuen, künstlerisch bestimmten Kontext aus jedem Funktionszusammenhang entlassen.

Leitmotivisch wird in Detlef Wingeraths Arbeit immer wieder das Haus als zentraler Ort der Welt und als innerer Raum inszeniert. Doch die Wände seiner Behausungen sind nach allen Seiten hin durchlässig, wenn auch zuweilen nur durch verwinkelte Ritzen und Lücken. In ihrer Welt scheint es keine Rückzugsmöglichkeiten oder geheimen Verstecke mehr zu geben; auch das kleine Spielzeugauto bemüht sich vergeblich, sich den Blicken der Betrachter zu entziehen.

Auf Allansichtigkeit angelegt, gewähren dennoch manche der Objekte mehr Einsicht als andere. Zuweilen verlangen sie vom Betrachter körperliche Verrenkungen, man muss in Bewegung kommen, auch gedanklich, um alles erkunden zu können. Der Rezipient fühlt sich fast schon als Eindringling und erfährt etwas vom angenehmen Schauer, den er als Kind beim Lügen über Nachbars Zaun verspürt haben mag. Im Gegensatz zu einer Guckkastenbühne oder einer Puppenstube, an die man zunächst denken mag, faszinieren diese architektonischen Kürzel von allen Seiten. Überraschende Details wie kleine Lampen oder Spielzeugtiere lassen sich hinter Spalten erahnen, die mehr verbergen als sie freigeben. Ein Haus, das prinzipiell ja Baracke, Unterkunft, Obdach oder Heimat sein kann, ist bei Detlef Wingerath immer auch surreales Gedankengebäude. Es gibt stets unverhofften Einblick in seine architektonische Tiefe und erzählt Geschichten, ohne sein Geheimnis wirklich preiszugeben.

Auch wenn der Inhalt eines „Hauses“ klar vor Augen liegt, gibt er Rätsel auf: So ist in der Arbeit „Haus 4“ das verschlissene Schaukelpferd auf Kufen, die zu einer Säge gehören, ebenso unheimlich wie humorvoll. Das altertümliche Holzspielzeug und die Naturmaterialien suggerieren ebenso wie das Handwerkszeug eine längst vergangene „gute alte Zeit“. Als Reminiszenz einer glücklichen Kindheit erscheint das Spielzeug jedoch erstarrt und blockiert. Eine beängstigende Nähe von Säge- und Schaukelbewegung wird evoziert, ähnlich unvereinbar wie die weiche Mähne gegen die gefährlich zackigen Zähne der Säge steht. Sowohl Schaukelpferd als auch Säge sind als unbenutzbar in die Kiste gestellt worden; befreit von jedem Nützlichkeitsdenken und ihrer angestimmten Bestimmung wirken sie wie melancholische Relikte aus einer anderen Welt.

Das Motiv der behütenden Behausung taucht auch in anderen Objekten Wingeraths immer wieder auf. Beinahe fürsorglich verpackt der Künstler seine Materialien, bekleidet oder verbindet sie. Damit impliziert er eine gewisse Schutzbedürftigkeit und Beseeltheit der unbelebten Dinge.

In der imaginierten Versehrung seiner Objekte, die es zu versorgen gilt, wird immer auch eine Verletzung des menschlichen Körpers mitgedacht. So evoziert ein prothesenhaft an einen Stuhl montiertes Rad oder ein mit Mullbinden umwickeltes Stuhlbein eine Verletzlichkeit und Fragilität des Seins, die Menschen und Dinge gleichermaßen betrifft. Aufgrund des labilen Gleichgewichts sämtlicher Objekte scheint deren Existenz immer latent gefährdet. Durch die gewollte Imperfektion der Ausführung und Sollbruchstellen wie etwa die Verdickungen der beiden Rohrhälften, die den Papierring in „Papierobjekt 2“ bilden, zeigt Wingerath die Brüche im Dasein auf, dessen scheinbare Sicherheit sich stets als trügerisch erweist. Hierin liegt aber auch eine positive Qualität: Alles, was sich gegen eine althergebrachte Ordnung und perfektionistische Technisierung der Welt stellt, wendet sich auch gegen deren Anonymisierung und Entindividualisierung und bedeutet so eine Würdigung des Marginalisierten und Übersehenen. Banale Dinge erhalten in den Installationen Wingeraths etwas von der Würde und dem Geheimnis zurück, das sie sonst nur in der Kindheit oder im Traum haben.

Die Kleinarchitektur des Stuhls, ein weiteres wiederkehrendes Motiv Wingeraths – wenn auch meist in der Fragmentierung –, ist genau wie das Haus normalerweise an den Proportionen menschlicher Körper orientiert. Ein Stuhl ist kulturgeschichtlich immer schon ein bildhaftes Zeichen für den Menschen, indem er auf dessen Körper

Haus 2  
2005  
Kinderspielzeug, Türklinke,  
Schreibtischschublade,  
Stuhlpolster, Schultasche,  
Säge, Holz

102 x 43 x 51 cm



verweist. Selbst in seinen Extremformen als heiliger oder elektrischer Stuhl steht er für den normierten, abendländischen Lebensstil. Doch Wingerath erteilt dem Idealbild des funktionellen Sitzmöbels durch dessen Dekonstruktion eine klare Absage. „Der Mensch ist nicht zum (still) Sitzen gemacht“, scheinen seine Objekte aus zersägten und neu zusammen gesetzten Stühlen und Stuhlelementen dem Betrachter zurufen zu wollen.

So verliert der auseinander gesägte Stuhl in der Arbeit „Utopie und Wirklichkeit“ von 2005, etwas schmalere wieder zusammengesetzt, sein normales menschliches Maß, ist allenfalls noch für ein Kind oder einen Kleinwüchsigen geeignet, und richtet sich so gegen die normative Ordnung der ‚Normalität‘. Weil der Stuhl nun schmalere ist, wirkt er aufstrebend, die ursprünglich breite Sitzfläche wird vom Gebälk zur Säule. Die Lehne, an die man sich nicht mehr anlehnen kann, schärft das Bewusstsein für das eigene Rückgrat.

Alltägliche Gebrauchsgegenstände werden in neue Kontexte und Funktionszusammenhänge überführt und funktionieren so zwar nicht mehr in der Realität, aber in der Welt der Kunst.

So führt denn auch in einer anderen Assemblage eine neu zusammengesetzte Leiter nicht mehr in die Höhe, sondern in die Irre. „Utopie und Wirklichkeit“ klaffen im Werk Detlef Wingeraths stets auseinander. Nichts ist so, wie es in einer als ideal imaginierten Welt sein sollte.

Dekonstruieren, um neu zu konstruieren ist also eines der Prinzipien von Detlef Wingeraths Arbeitsweise, das auch in „Pfortnerloge“ von 2003 zum Tragen kommt. Hier hat er eine ausrangierte Pfortnerloge der Berliner Kunsthochschule aus deren ursprünglichen Teilen leicht verkleinert, aber ansonsten originalgetreu nachgebaut. Mehr noch als die zusammengeschusterte, provisorische Anmutung irritiert die rekonstruierte Ruine durch die Maßstabsveränderung. Mit der transformierten Pfortnerloge liefert Wingerath einerseits eine systematische Untersuchung historischer Bausubstanz, zerlegt aber andererseits auch Leitbilder von Stabilität und Ordnung. Das verlassene Häuschen mit einem funktionstüchtigen Telefon, das nie klingelt, markiert eine merkwürdige Zone des Übergangs und macht leidvolle Erfahrungen des Wartens und des Nicht-abgeholt-Werdens körperlich erfahrbar. Dazu trägt eine ins Leere laufende Toninstallation bei, die die üblichen Geräusche eines solchen Ortes wie ein Echo rekapituliert und damit eine nunmehr völlig absurde Geschäftigkeit evoziert.





Haus 3

2005

Schrank, Stuhllehnen, Wäsche-  
klammern, Nähkastengriff,  
Tischbeine, Türgriff, Räder,  
Holz, Leuchtmittel,  
Druckschalter, Trafo, Holzpferd,

123 x 55 x 22 cm



Die Pförtnerloge ist der Überrest einer einstmals alltäglichen Performance. Die Zerlegung des Herkunftskontextes führt nicht zur völligen Neutralisierung ihrer Funktion, sondern legt am Material die Spuren der früheren Nutzungen frei.

Auch in den größeren architekturbezogenen Arbeiten bleibt das Thema des Hauses als Gehäuse dominant. Die künstlerische Konturierung und Fokussierung von (verschlossenen) Fenstern und Türen belegt Wingeraths konstantes Interesse am Motiv des Innen und Außen, an den Grenzen des Raums und an räumlichen Zusammenhängen. So lenkt der Künstler in einer anderen Werkreihe mit einfachsten Mitteln den Blick auf Details, die sonst unbemerkt blieben. Durch minimale Eingriffe wie der signalhaften Rotfärbung eines Türknopfes erkundet er den Raum, macht aufmerksam auf Unstimmigkeiten, aber auch einfach auf Größenverhältnisse, Proportionen sowie Funktionen und markiert und kartographiert so spezifische Orte seines Umfelds. Allein durch die Konzentration auf kleinste Architekturelemente vermag man gleichzeitig das große Ganze nicht nur optisch, sondern auch emotional ganz neu zu sehen.

Die Reorganisation von Kontexten, die Transformation von Sinn zeigt sich in Detlef Wingeraths Arbeiten als potentiell unendlicher Vorgang. Keine Kombinationsmöglichkeit ist von vornherein ausgeschlossen, und doch ist das Ergebnis nie beliebig. Durch die Umsetzung in einen neuen Kontext wird die vorherige Bedeutung nie völlig ausgelöscht. Die Materialien und Bruchstücke erinnern immer an ihren letzten Verwendungszusammenhang und determinieren die Rolle, die sie im neuen System spielen. Gerade ein Element wie das Haus erweist sich als Metapher des menschlichen Lebens für eine zärtliche Demontage als besonders fruchtbar. Trotz aller Bedeutungsverschiebungen, die die von Wingerath präferierten Zeichen wie Haus, Stuhl, Spielzeug oder auch Haushaltsgerät im Verlauf ihrer Geschichte eingegangen sind, sichern ihre jeweiligen herkömmlichen Bedeutungen ihnen doch einen Platz im kulturellen Inventar. Wingeraths transformierendes Aneignen verweist dabei zurück auf vertraute oder mittlerweile fremde Lesarten, um sie gleichzeitig in neue Ansichtsmöglichkeiten zu überführen. Seine Arbeiten deshalb jedoch als Bilderrätsel oder Puzzlespiele auffassen zu wollen, führte zu dem Missverständnis, dass es bei der Interpretation immer nur eine ‚richtige Lösung‘ geben dürfe. Im Gegenteil ist es aber so, dass jede mögliche Ausdeutung eine weitere Deutungsschicht gebiert und damit zwangsläufig auf produktive Weise das fortsetzt, was der Künstler begonnen hat: Eine ganz persönliche Spurensicherung des Alltags sowie eine Archäologie des geheimen Lebens der Dinge.

Haus 4  
2005  
Schaukelpferd,  
Schrank,  
Sägeblatt,  
Sägegriff,  
Sprosse

80 x 100 x 50 cm



Pförtnerloge

2003

Umbau der ehemaligen Pförtnerloge der Universität der Künste Berlin mit Strom und Telefonanschluß, Licht und Soundinstallation.

270 x 140 x 170 cm

Auf der Tonspur ist das Ein- und Ausgehen im Hauptgebäude, das Warten und Verlangen nach einem Schlüssel, das Auf- und Abschließen, das Warten und Abgeben zu hören.

Installation in der Ausstellung Meisterschüler par excellence im GSW-Haus, Berlin 2003.





Ästhetische Ersatzarbeit  
2005

Eine Multivitamin-tablette mit einer Sicherheitsnadel wird von einer Wäscheklammer gehalten. Die erzeugte Kraft verwandelt sich in Arbeit, indem die Federkraft die Multivitamin-tablette innerhalb von 3 Monaten zerdrückt.

Klammer, Sicherheitsnadel, Multivitamin-tablette, Büroklammer  
6 x 8 x 9 cm





Eraserhead  
2005  
Toilettenstuhl, Schublade,  
Stützrad, Leder, Verband,  
Möbelrollen, Holz

83 x 62 x 48 cm





Utopie & Wirklichkeit

2005

Feldstein, Stuhl, Draht, Baumwollschnur, Lüfterrad, Leinwand

83,5 x 25,5 x 46,5 cm



Papierobjekt 5

2005

Holzleiter, Papier, Knochenleim, Champagnerkreide, Sand, Paketklebeband, Frischhaltefolie

Die Papierform ist aus Computerstyroporverpackungen entwickelt. Das Verpackungsmaterial diente als Negativform, wie beim Formbau Sand oder Gips.

115 x 140 x 120 cm

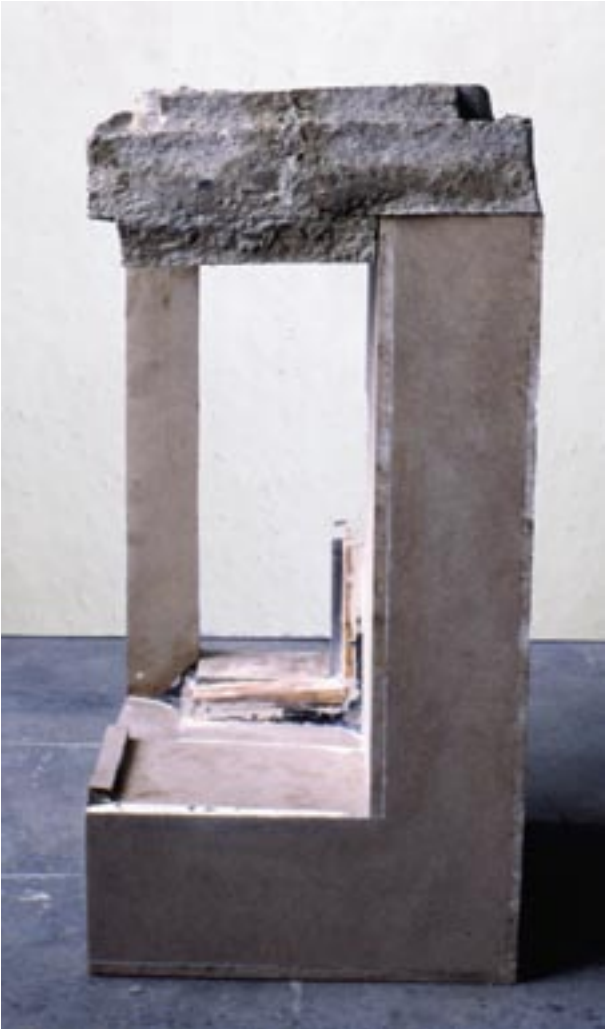




Papierobjekt 1  
- ein Haus im  
Tessin  
2002  
Papier, Knochen-  
leim, Champag-  
nerkreide, Sand,  
Holz

Die Papierform  
ist aus Com-  
puterstyropor-  
verpackungen  
entwickelt.  
Das Verpackungs-  
material diente  
als Negativform,  
wie beim Form-  
bau Sand oder  
Gips.

115 x 50 x 52 cm





Papierobjekt 2  
2005

Feldstein, Papier,  
Knochenleim,  
Champagner-  
kreide, Sand

Die Papierform  
ist aus Com-  
puterstyropor-  
verpackungen  
entwickelt. Das  
Verpackungsmat-  
erial diente als  
Negativform, wie  
beim Formbau  
Sand oder Gips.

90 x 100 x 45 cm



Wurst  
Serie à 4 Stück

2004  
Papier, Knochenleim, Champagnerkreide, Sand

Ein Foto einer Currywurst in einer Pappschachtel wurde auf einen Abguß einer Pappschachtel aus Papier, Knochenleim, Champagnerkreide und Sand gelasert.

je 20 x 15 x 1 cm





Rote Mütze  
2005  
Roter Stoff

12 x 12 x Pfostenhöhe



Rotes Fenster  
2005  
Roter Stoff

120 x 60 x Giebelhöhe



Links: Rote Tür  
2005  
Roter Stoff

3 x 3 x Türhöhe

Rechts: Waagrecht  
2005  
Roter Stoff

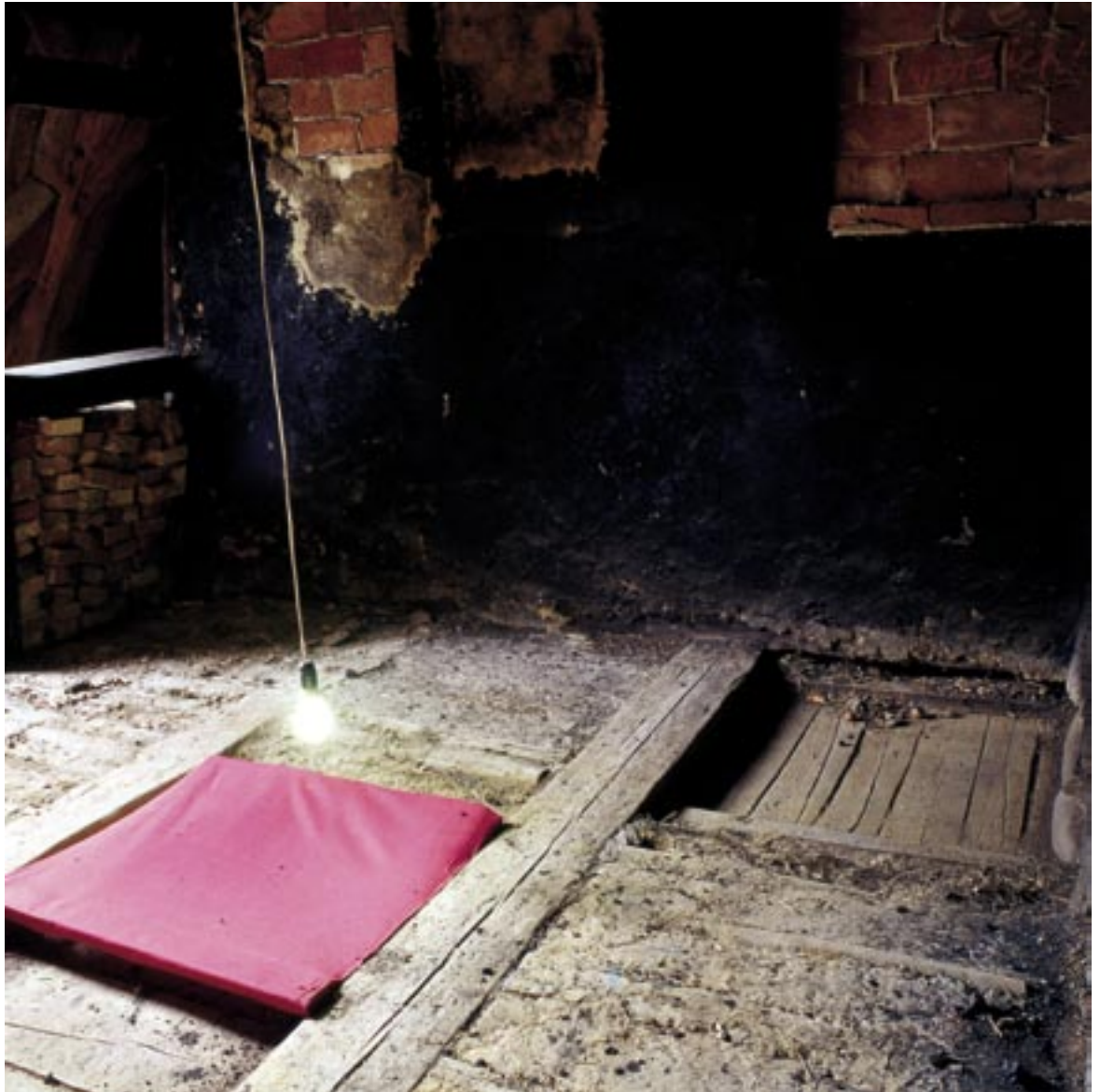
125 x 15 x Fensterhöhe





Gestern - Mai  
2005  
Blüten, Glühbirne

140 x 210 cm



Gefegt - September  
2005  
Roter Stoff,  
Glühbirne,  
Ziegelsteine

300 x 400 x 320 cm



Rechts: Innen  
2005  
3 rote Farbstrahler,  
Farbfotografie

100 x 100 cm

Links: Außen  
2005  
3 rote Farbstrahler,  
Farbfotografie

100 x 100 cm





**smartobjects**

Susanne Schumacher  
Smart-Objects

“smart objects” - intelligente Haushaltsgeräte, 2005

In drei Installationen aus dem Jahr 2005 findet Detlef Wingerath einen weiteren Zugang zum Begriff der “smart objects”. Er experimentiert in diesem Fall mit analoge Geräten und legt bei ihnen ungeahnte Eigenschaften frei.

Die Wahl fällt dabei auf klassische Haushaltsgeräte wie Staubsauger, Fön, Küchenquirl und Kaffeemaschine. Die verwendeten Apparate stammen vom Flohmarkt und zeichnen sich teilweise aufgrund ihres Alters durch eine gewisse Kuriosität aus. Wingerath kombiniert die Geräte oder Teile davon miteinander und verleiht ihnen eine neue Funktion: Fön und Staubsauger verschmelzen zu einem “Staubfoen”; das Saugrohr wird nun zum Blasen wie ein grosses Mundstück an den Fön angesetzt. Doch der Fön wird durch diesen “Fortsatz” sehr schwer, er muss sich auf das Rohr stützen und kann in einem paradoxen Umkehrfekt nur noch in den Boden blasen, ironischerweise dorthin wo der Staubsauger früher Schmutz weggesaugt hat. Oder zwei Küchengeräte quirlen sich gegenseitig ohne dass erkennbar ist, welches Gerät von welchem angetrieben wird. “QuirlQuirl” lässt offen, ob es sich bei dieser “Verdrehung” um einen Kampf oder eine Vereinigung zwischen den endlos bohrenden Spiralen handelt. Die dritte Gerätemetamorphose zeigt zwei sich gegenseitig Wasser spendende Kaffeemaschinen. Der Kreislauf bei “KaffeeKaffee” mutet alchimistisch an, da er durch die kontinuierlich steigende Wassertemperatur mit viel Dampf und Getöse scheinbar auf einen Kulminationspunkt zusteuert.

Diese drei “smart objects” beziehen sich durch ihre Gegenständlichkeit auf die im vorderen Teil des Katalog vorgestellten “objects”. Das Skulpturale des sinnlichen Objektes steht im Vordergrund und auch die Strategie, mit Fundgegenständen zu arbeiten und sie in einem collageartigen Hybrid zu einer neuen Bedeutung zusammen zu führen. Bei diesen Arbeiten kommt das Element der Bewegung neu hinzu. Die Motoren der Apparate erhalten eine andere, nicht zweckgerichtete Aufgabe: Sie blasen, wo früher gesaugt wurde oder sie drehen und tröpfeln endlos. Diese Aktionen scheinen auf den ersten Blick sinnlos, doch sind sie bei genauerem Hinschauen als Handlungen und Gesten zu erkennen und verleihen den Objekten Eigenschaften und einen Charakter: Zwei sich küssende Quirls oder ein Pärchen fürsorglicher Kaffeemaschinen.

Staubfoen  
2005

Anders als die “objects” sind die “smart objects” nicht als Skulpturen ausgestellt, sondern

Video, 0,36 min



werden über die Projektion eines Videofilmes präsentiert. Während "KaffeeKaffee" für die Filmaufnahme schlicht auf einen Pappkarton gestellt wurde, sind "Staubfoen" und "Quirl-Quirl" in einer Art Apsis drapiert und erhalten durch diese architekturbezogene Geste eine deutliche Erhöhung. Doch wird diese Hervorhebung wieder gebrochen durch die bewusst schlechte Qualität des digitalen Films und die kleinformatische Projektion im Inneren eines Umzugskartons. Es bleibt festzustellen, dass auch die Wingerathschen Apparate, obwohl sie deutlich mehr können als gewöhnliche, für die Nutzerinnen und Nutzer genauso ungreifbar bleiben wie die ebenfalls medial inszenierten Visionen von "intelligenten Haushaltsgeräten".

#### "smart objects need clothes", 2004

"Smart objects" sind im heutigen Sprachgebrauch scheinbar intelligent agierende Gegenstände des alltäglichen Lebens. Sie werden als "smart" bezeichnet, weil sie mit verblüffend wirksamen Technologien ausgestattet sind, die beispielsweise zur automatischen Identifizierung der Nutzerinnen und Nutzern oder der Lokalisierung des Gerätes dienen. Dadurch erhalten diese "smart objects" Eigenschaften, die über eine Erweiterung ihrer blossen Funktionen hinausgehen und ihnen zusätzlich "Intelligenz" und "Charakter" verleihen. So ist auch ein Mobiltelefon nicht einfach mehr ein tragbares Telefon. Vielmehr tritt die Funktion des Telefonierens mehr und mehr in den Hintergrund und das Handy hilft als scheinbar unverzichtbarer Begleiter wichtige Aufgaben zu bewältigen: Verabredungen zu koordinieren, Flüge und Katzenfutter einzukaufen, Schnappschüsse zu versenden, sowie Lotto zu spielen.

Detlef Wingerath betitelt eine seiner Installationen von 2004 mit der Behauptung "smart objects need clothes" und begründet diese damit, dass "jede Persönlichkeit der Kleider bedarf und Kleider erst Leute machen". Indem er eine Serie von Handy-Modellen mit Mini-Ponchos bekleidet, will er deren "Charakter" zum Vorschein bringen und ihre "Persönlichkeit" unterstreichen.

In dieser Installation sind zwei verschiedene räumliche Anordnungen von einem mehrfach vervielfältigten, prototypischen Handy-Modell aus Pressspan zu sehen: Einmal stehen die "nackten" Holzmodelle auf dem Boden eines Raumes, wie anonyme Kleiderpuppen streng in neun Reihen angeordnet zu je neun Modellen mit Antennen links oder rechts. Unübersehbar sollen sie in dieser Aufstellung das Serielle und das Anonyme des Massenprodukts sichtbar machen. Eine Botschaft, die nur mit dem Stellvertreter aus Holz zu vermitteln ist,

QuirlQuirl  
2005

Video, 0,36 min



denn 81 verschiedene reale Mobiltelefone ergäben doch eine recht bunte Mischung. Die zweite Anordnung zeigt die selben Holz-Handies in bunter Bekleidung und freier Aufstellung. Diese scheinen sich in einer Ecke des Raumes auf dem Boden zu tummeln, scheinbar belebt durch ihre massgeschneiderten Ponchos. Diese Hemdchen sind, den Prinzipien der Mass Customization folgend, individualisiert und nach einem parametrisierbaren Schnittmuster auf die Masse des entsprechenden Handies zugeschnitten: Schulterbreite und Ausschnitttiefe können in diesem computergestützten Produktionsprozess ebenso frei gewählt werden wie das Bekleidungsmaterial: von feinem Wildleder bis hin zum grobem Leinenstoff. Zusammengehalten wird der Überwurf durch Ringe, die wie Piercings sichtbar baumeln oder durch Knöpfe und Bändchen. Sogar das Label des Designers ist eingebraunt und garantiert: "Produced by Detlef Wingerath". Vorsorglich hat dieser das Schnittmuster für die intelligenten Handies gleich in XML, dem meist gebrauchten digitalen Austauschformat, angelegt. So können die Mobiltelefone das richtige Hemdchen gleich selbst aussuchen, bestellen und kaufen...

Den Produktionsprozess, den Wingerath für seine Handy-Hemdchen wählt, entspricht den Ideen einer so genannten "Digitalen Produktionskette": Die spezifischen Parameter für ein Hemdchen werden durch eine Reihe von computergestützten Rechenprozesse in ein gezeichnetes Schnittmuster transformiert und direkt an die Laserschneidemaschine geschickt. Dieser enorme Aufwand bei der Produktion regt natürlich sofort an, adäquate Strategien hinsichtlich der Bestellung und der Distributionskanäle weiterzudenken: Das individuelle Hemdchen könnte online über ein grafisches Interface generiert werden und der Versand als Abonnement organisiert sein.

So könnte es sein, wenn alles ganz ernst gemeint wäre. Aber die Handy-Hemdchen von Detlef Wingerath werden nicht nur von hölzernen Modellen sondern ironischerweise auch von Steinen getragen. Die so "betuchten" Objekte tummeln sich in grosser Anzahl auf einer Kunstaussstellung und präsentieren als Vertreter eines ulkigen Völkchens absolut keine Individualität, sondern zeigen vielmehr beispielhaft die Vermassung des Einzelnen und somit das Gleiche in der Variation. Es wird offensichtlich, dass Parametrisierung nicht der Personalisierung dient, sondern vielmehr ein Spiel mit Individualisierung im Rahmen begrenzter Möglichkeiten ist. Während die Installation mit den Holzmodellen noch stärker der Präsentation der unterschiedlichen Hemdchen-Modelle dient, führt die Bekleidung der Steine die Idee der Individualisierung offensichtlich ad absurdum: Werden hier doch die von der Natur als Einzelstücke geformten Steine erst durch die pseudo-individuellen Bekleidungsstücke uniformiert und zu einer Gruppe gemacht.

KaffeeKaffee  
2005

Video, 4 min



smart objects need clothes

2004/5

135 Anzüge

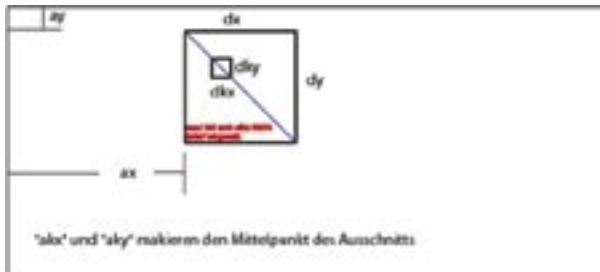
12 x 12 bis 2 x 2 cm

Die Verifizierung der These "apparently interacting daily used objects need clothes" ist das Ziel der vorliegenden Arbeit. Die Definitionen der Begriffe "Ubiquitous Computing", "Smart Objects", "Smart Behavior", "Smart..." bilden den Hintergrund für die angewendete Methode.

Im Sinne eines digitalen Arbeitsprozesses werden Schnittmuster, die für die Herstellung der Kleidungsstücke benötigt werden, in XML generiert, in XSLT transformiert und als Vektorgrafik ausgegeben. Die Schnittmustergrafiken werden anschließend über eine Druckerschnittstelle an einer Modellaserschneidmaschine "ausgeplottet".

Ein Angebot dieser Dienstleistungen wäre mittels einer Internetseite mit angehängter Datenbank denkbar, z.B. Maßgeschneiderte Handy-Kleider mit unterschiedlichen Mustern je nach Gemütslage.

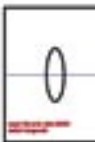
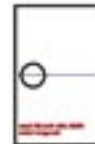




Xml - Code eines Ponchoschnittmusters



```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1" ?>
<sewingpatternXML>
  <element type="hauptteil"
    ax="100.000"
    ay="10.0000"
    dx="70.0000"
    dy="70.0000"
    akx="142.000"
    aky="52.0000"
    dkx="12.0000"
    dky="12.0000"
  />
</sewingpatternXML>
```







## Susanne Schumacher

“My loveliest” 2004/5

Das Projekt “my loveliest” fordert Besucherinnen und Besucher auf, sich eine Lieblingsskulptur aus Vorbildern der Kunstgeschichte zu generieren. Es besteht aus mehreren Teilen: Ein Flash-Interface und eine Online-Datenbank dienen der Eingabe und der Bereitstellung von Daten. Die Ausgabe dieser Daten wiederum erfolgt auf verschiedene Weise: am Bildschirm, als Druck auf Papier und als Kunststoffmodelle. Wieder arbeitet Detlef Wingerath mit den Prinzipien einer “Digitalen Produktionskette”, diesmal geht es ihm um die Veränderung der Bedeutung, die Abbildungen bei verschiedenen computergestützten Transformationsprozessen erfahren.

In einer Datenbank sammelt Wingerath Bilder prominenter Werke der Kunstgeschichte und stellt diese über eine Internetseite bereit. Man findet hier die Kategorien “David-Motive”, “Vorbilder” und “Berühmtheiten”. Die Beispiele aus diesen Kategorien treten nach Mausklick als Abbildungen der referenzierten Werke auf den Bildschirm - und zwar dreigeteilt. Kopf, Torso und Beine jeder Skulptur können beliebig in einem Koordinatensystem mit den Gliedern einer anderen Vorlage kombiniert werden, ungeachtet der Herkunft, des Geschlechts, der Grösse und des Motivs, denn alle Beispiele befinden sich durch ihre Digitalisierung auf dem selben Niveau der Abstraktion. So haben beispielsweise die vier David-Figuren auf dem Bildschirm alle eine Höhe von 365 Pixeln, gleich ob sie aus den Jahren 1444-46 (Donatello) oder 1623-24 (Bernini) stammen, oder eine reale Höhe von 126 cm (Verrocchio) oder 410 cm (Michelangelo) haben. Bei den “Vorbildern” wählt man beispielsweise zwischen den Körperteilen einer hölzernen Kölner Muttergottes aus dem 13. Jahrhundert oder der aus Marmor gehauenen Aphrodite des Praxiteles (ca. 100-150 v. Chr.). Die Kategorie “Berühmtheiten” bietet Köpfe an, wie den der Nofretete von 1355 v. Chr..

Nun sind die Besucherinnen und Besucher gefragt! Wingerath fordert über einen Brief Freunde und Bekannte auf, über seine Internetseite ihre “Lieblingsskulptur” zu generieren und zu kommentieren. Er überlässt diese virtuelle Ausstellung dem Spieltrieb ihrer User. Wilde Lust am Kombinieren oder persönliche Vorlieben drücken sich in den Ergebnissen und ihren Begleittexten aus. Offensichtlich inspiriert dieser Katalog aus Köpfen, Torsi und Beinen zu Bildern, die sowohl vertraut, aber auch beunruhigend sind. Denn Sehgewohnheiten werden hinterfragt. Was heisst eigentlich: “etwas passt zusammen”? Wie gehe ich mit der neuen Bedeutung einer Skulptur um, die sowohl auf den Pharaonenkult des alten Ägyptens wie auch in die italienische Renaissance verweist? Was verändert nun tatsächlich den Ausdruck einzelner Skulpturen? Wie verschiebt sich die Vorstellung von einer Muttergottes, wenn sie aus einem männlichen Gesicht auf das Kind in ihrem Arm blickt? Und was bedeutet das Alter einer Skulptur, wenn es addiert plötzlich 8606 Jahre ergibt? In den Collagen am Bildschirm kann man die inhaltlichen und formalen Brüche deutlich sehen, sie unterstreichen den Reiz dieses kombinatorischen Spiels.

Doch Wingerath geht noch einen Schritt weiter: Er überführt die Ergebnisse des Spiels zurück in die ursprünglich räumliche Dimension der Skulpturen und in eine haptische Realität. Die Bilddaten von sechs ausgewählten Ergebnissen lässt er von einem 3D-Printer ausdrucken. So stehen am Ende dieser Digitalen Produktionskette sechs Reliefs in den Massen 10 x 4 x 1 cm. Sie zeigen einen weiteren Zustand der Transformation, den die digitale Verarbeitung dieser kunsthistorischen Werke mit sich bringen kann: Im Kunststoffmaterial dieser Reliefs verschmelzen die Kulturen, Stile und Epochen zu einer Neuschöpfung.



sculpture\_001.png



sculpture\_002.png



sculpture\_003.png



sculpture\_004.png



sculpture\_005.png



sculpture\_006.png



sculpture\_007.png



sculpture\_008.png



sculpture\_009.png



sculpture\_010.png



sculpture\_011.png



sculpture\_012.png



sculpture\_013.png



sculpture\_014.png



sculpture\_015.png



sculpture\_016.png



sculpture\_017.png



sculpture\_018.png



sculpture\_019.png



sculpture\_020.png



sculpture\_021.png



sculpture\_022.png



sculpture\_023.png



sculpture\_024.png



sculpture\_025.png



sculpture\_026.png



sculpture\_027.png



sculpture\_028.png



sculpture\_029.png



sculpture\_030.png



sculpture\_031.png



sculpture\_032.png



sculpture\_033.png



sculpture\_034.png



sculpture\_035.png

## my loveliest....



zu "my loveliest"...

Budh  
Budhismus, Renaissance  
und die perfekten Beine  
von Michelangelo's David,...

Gregor Haase



Schwulli 2005  
Alexandros der Matrose

### Vaterfigur

1. weil da alle Teile hervorragend zusammenpassen.
2. weil sich hierbei eine herrlich androgyne Mischung ergibt, die eher dem Männerbild von heute entspricht. Es gibt wohl wenige griechische Statuen von Männern mit Kindern im Arm.

ein tolles projekt,  
viel erfolg  
birgit ostermeier



Nafteta  
griechische Anmut  
im rechten Maß  
archaisch  
zusammen 8606 jahre alt

Klaus



Ob das wohl passt zu mir ?

Ich habe den Kopf von dem "Dutch man", den Torso von "Bernini" und die Beine von Praxiteles zusammengefügt, denn ich sehe in dieser Kombination eine "Figur", die sich zu überlegen scheint, ob die Beine der Praxiteles Skulptur zu ihr passt oder nicht. Da alle Teile aus drei Skulpturen zusammengesetzt sind, fragt man sich, welcher Teil sich nun für die Zusammensetzung entscheidet, welcher Teil war zuerst da usw. In meinen Augen überlegt sich der Kopf wie der Rest des Körpers aussehen soll, obwohl der Torso die entscheidende Bewegung des "sich etwas anziehen" / sich etwas anfügen macht. Der Kopf unterstreicht dies durch den "Blick" und die Stellung des Kopfes nach unten. In allem finde ich fast alle Kombinationen sehr amuesant - auch meine Lieblingsfigur.

Das hat riesen Spass gemacht! ich musste sehr, sehr oft lachen!!!

Tanya Kaya



my loveliest  
2005  
Kunststoff

je 10 x 4 x 1 cm



wise guy  
its my homage to you detlef.  
and all above its the father/  
mother in us all, combined  
with wisdom and charity. good  
luck for everything!

axel lischke



my loveliest  
2005  
Detailansicht





- 1972 geboren in Grevenbroich
- 1988-1992 Ausbildung zum Industriemechaniker
- 1992-1993 Werkstattschlosser bei der Rheinbraun AG
- 1993-1996 Allgemeine Hochschulreife
- 1998-2002 Studium an der Hochschule der Künste Berlin
- 2001-2002 Student am College of Fine Arts  
Carnegie Mellon University-Pittsburgh, PA, bei  
Associate Prof. of Art James Duesing und  
Suzie Silver
- 2001-2003 Tutor mit Lehraufgaben im Fachgebiet  
Plastisches Gestalten, Fachbereich  
Architektur, Prof. Wolf Kahlen, Technische  
Universität Berlin
- 2002-2003 Absolvent der Hochschule der Künste  
Meisterschüler bei Prof. David Evison  
1. Staatsexamen, Studienrat/ Bildende Kunst
- 2003-2004 Diplom Architekt – CAAD/NDS, ETH-Zürich bei  
Prof. Ludger Hovestadt  
Master of Advanced Studies ETH in Architektur,  
Spezialisierung in Computer Aided Architectural Design
- seit 2004 Lehrbeauftragter für Skulptur und Neue  
Medien an der Universität der Künste
- 2000-2003 Arbeitsaufenthalte in NYC, Krakau und Beijing

## Stipendien, Preise

1.Preis des KunsthausKern, Berlin, 2001  
NICA-Stipendium an der Carnegie-Mellon-University, Pittsburgh, PA, 2001/02  
DAAD Jahresstipendium für deutsche Graduierte, 2003-2004  
1.Preis - Kunstpreis 2004, Landkreis Gifhorn  
1.Preis - Award 'future point 2005', Architektur, imm Köln (Gruppenpreis/Xcube)

## Einzelausstellungen, Ausstellungsbeteiligungen (Auswahl)

Skulpturen und Installationen, Unter den Linden, Berlin, 1998  
Chamissoplatz, Galerie Tammen&Busch, Berlin, 1999  
Bronx - Bronze gießerei der Akademie der Bildenden Künste Krakau, 2000  
Jahresausstellung, Kulturforum Neuss, 2000  
KunsthausKern, Berlin, 2001  
architainment, ellis gallery, Pittsburgh, 2001  
The Resonant Wave Festival, kis, Berlin, 2002  
Das kleine Format, Gifhorn, 2002  
Katalog, Galerie Royal, München, 2002  
Akademieaustausch Berlin - Shen-yang, Shen-yang, 2002  
Meisterschüler par excellence, GSW-Haus, Berlin - Mitte, 2003  
Jahresausstellung, Kulturforum Neuss, 2003  
Xcube, ETH Hönggerberg, Zürich, 2004  
Internationale Möbelmesse, Messe Köln, 2005  
Ankunft, Historisches Museum Gifhorn, 2005  
Swissbau, Messe Basel, 2005  
Künstlerhaus Meinersen, 2006

Dieser Katalog erscheint anlässlich der Einzelausstellung im Künstlerhaus Meinersen.

Buchgestaltung: Detlef Wingerath

Fotografien: Detlef Wingerath

Gesamtherstellung: Brandenburgische Universitätsdruckerei und Verlagsgesellschaft Potsdam mbh

© 2006 Detlef Wingerath, die Autoren: Dr. Jessica Ullrich, Kunstwissenschaftlerin, Universität der Künste Berlin  
Susanne Schumacher, Kunsthistorikerin, lebt in Zürich

Der Katalog wurde realisiert mit freundlicher Unterstützung  
der Gemeinde Meinersen, Künstlerhaus Meinersen e.V.  
und des Lüneburgischen Landschaftsverbands.

