

Regina Mayr

## Impulse & Improvisationen

### Am Anfang das Ego

*„Diese fließenden Übergänge  
zwischen Kunst und Wissenschaft  
haben bei da Vinci zu Erkenntnissen geführt.“*

– Nicole Venneman –

Aller Anfang ist schwer, sagt man, aber dort starten wir, mit Lust an der Herausforderung und dem Drang zum Ausprobieren, zum Spiel. Mit diesem Ansatz möchte ich mich der Fragestellung nähern, wie sehr künstlerische Forschung mein Schaffen verändert hat durch Einblicke in meine Prozesse und Arbeiten.

Somit steht zuerst die Frage im Raum, was Spielen ist, für mich individuell, für uns alle? Näher betrachtet stellt sich die Antwort als nicht ganz so einfach dar. Stephen Miller bietet eine treffende Aussage: „One thing is clear, and very important. If there is any unifying pattern to play, it cannot have anything to do with the specific activities that are played. Conditions and parameters differ, but the skill itself can pop up in many kinds of situations.“<sup>1</sup>

Für Miller ist Spielen unabhängig vom konkreten Spiel und seinen Regeln ein 'Skill', also eine Fähigkeit – oder Kunst – und unterliegt gewissen Voraussetzungen, um stattfinden zu können. Piaget betont hierzu, dass der Charakter des Spiels vom Kontext und von seiner tatsächlichen Funktionsweise abhängt.<sup>2</sup> Dieselbe Aktivität, so Piaget, kann für eine Person 'Spiel' sein und für eine andere Person Langeweile darstellen. Bateson definiert diesen Kontext als 'Rahmen' für das Spiel.<sup>3</sup>

Daraus lässt sich folgern, dass der Begriff 'Spielen' eine weite Bandbreite an Möglichkeiten umfasst und genau das ist es, was Spielen in uns anregen möchte; egal welchen Alters, welche zeitliche, räumliche Verfügbarkeit, Materialien, Werkzeuge – oder deren Mangel, alleine oder zu mehreren, es findet sich immer etwas zum Spielen und damit die Chance, abstrakte Fähigkeit auszuleben. Entsprechend den genannten Beispielen haben bereits viele Forscher:innen den durch Johan Huizinga in seinem gleichnamigen

Buch geprägten Begriff des 'homo ludens', des spielenden Menschen, und dessen Spieltrieb erforscht. Bereits Kant sah diese anthropologisch-epistemologische Suche nach einem Erkenntnisgewinn über Spielen als einen grundlegenden Baustein der ästhetischen Entwicklung an. Dies aufgreifend, sah Schiller noch viel mehr darin; er sah es als ein höchst "menschliches" Mittel an, über welches der Mensch bildungsphilosophisch durch den Erkenntnisgewinn zu sich selbst findet, sein Wesen und seine Talente erkennt und mit diesen Potentialen gestärkt zu seiner Berufung gelangen kann. Das Spiel kann also als Vehikel zur Persönlichkeitsentwicklung und Lebensgestaltung angesehen werden. Im Spiel finden und festigen wir unseren Charakter und entwickeln Fertigkeiten für unseren Werdegang. An dieser Stelle sollte kurz betont werden, dass sich dies nicht auf die rein berufliche Karriere beschränkt, sondern holistisch: der Mensch ist mehr als die Summe seiner Einzelteile.<sup>4</sup>

Im Geist suchenden Anfängertums scheinen die Möglichkeiten noch endlos zu sein, die Wege weit und die Abzweigungen zahllos, das Spiel freier. Im Geist des Expertentums hingegen wirkt es meist weniger, der Pfad ist geebnet, die Richtung gesetzt, das Interessensfeld grob abgesteckt, Informationssuche und -aufnahme gezielt und effizient, das Spiel scheinbar zielgerichtet.<sup>5</sup>

Der Gedanke, dass im Zustand des Anfängers und damit des Nichtwissens, Neugierde und Wissensdurst in alle Richtungen entstehen können, lässt sich nicht besser ausdrücken. Der vor- und zurückspringende Dialog, die fragenstellende und probierfreudige Neugierde, der Spieltrieb ist intim und sehr lebendig – den offenen Augen eines Kindes gleich, das sich aus dem Sehen zum Verstehen seine täglich größer und komplexer werdende Welt erfragt. Diese Offenheit sehe ich gleich Schiller gefährdet durch den, wie er es so trefflich formuliert hat: "Fluch dieses Weltzweckes"<sup>6</sup>. Sie wird meist Stück für Stück abgelegt auf dem Weg zum funktionierenden und arbeitenden Erwachsenen, während der Mensch selbst zum 'Bruchstück' seiner Potentiale wird.<sup>7</sup>

Wir können uns aber auch im Erwachsensein einen Teil erhalten – zumal zweckgerichtet – oder ihn uns wieder antrainieren. Ich sehe ihn nicht als komplett verloren an, denn ein Bruchstück birgt weiterhin Potential in sich. Besonders über Hobbies, die man voller Leidenschaft schon in der Kindheit beging und im Erwachsenenalter beibehalten hat, lässt sich den Spieltrieb erhalten.

Meiner Ansicht nach definiert die Offenheit des Spielens den Prozess einer jeden Art von Schöpfung. Spielende besitzen die Fähigkeit, sich in einem Zustand des Nichtwissens vorzufinden oder aktiv in ihn zu versetzen; sich der Unsicherheit, aber auch Freiheit an Möglichkeiten auszusetzen, diese Schweben zu nutzen und so im Spiel zu neuen Ideen zu gelangen. Wir wollen uns überraschen lassen, suchen das Experiment, begrüßen die Verblüffung, schenken uns damit Freude und Erfüllung.

Rückblickend ist auffällig, dass besonders im zweckfreien Spielen Ideen entstanden, dank teilweise völlig abstruser Assoziationen für Projekte, an die ich garnicht bewusst gedacht oder an denen ich gearbeitet hatte. Verbildlicht gesprochen wäre es vielleicht mit einem Muskel vergleichbar, der sich bei zu viel Anspannung zu sehr verkrampft. Erst in Ruhephasen kommt er zum Erholen und Entspannen. Dann kann er mit Nährstoffen versorgt werden, die ihm beim Regenerieren und Wachsen unterstützen.

Daraus lässt sich schließen, dass wir mithilfe des Spieltriebs einen Weg beschreiten können, etwas für uns Neues zu erschaffen, Seitenstraßen zu (be)suchen, den Entwicklungsprozess aktiv zu leiten und darin Meisterschaft zu entwickeln.

Damit einher gehen auch Courage, Risikobereitschaft und ehrliche Selbstreflexion, Fehler zu erkennen und sie – wenn möglich – zur eigenen Gunst einzusetzen, indem man aus ihnen lernt. Für mich war eine solche Realisation, meine vernachlässigten Talente zur Wesensverwirklichung zu entfalten, meinen kreativen Spieltrieb ausleben zu können, der Schlüssel, mich im Alter von dreißig Jahren noch einmal in den Schwebestand einer Anfängerin zu wagen – mit dem Studium der Illustration in Hamburg.

## Von Cogo zu Cogito

*„Die Wissenschaft – das wissenschaftliche Denken – scheint mir ein Instrument zu sein, das es in der Zukunft sehr weit bringen wird.“*

– Vincent van Gogh –

Der Entschluss zum Studium kam aus dem tiefen Drang heraus, künstlerisches und forschendes Potential nicht länger zu vernachlässigen, sondern für mich einzusetzen. Auch wenn ich davor beruflich andere Wege gegangen bin, war der innere Antrieb zu schaffen, der Wunsch zu experimentieren und der Drang, Antworten finden zu wollen, immer ein großer Bestandteil meines Lebens. Dies hat den nötigen Mut und die Energie gegeben, den eigenen Lebenspfad neu auszurichten. Der Wunsch danach wurde mit den Jahren sogar intensiver, allerdings vermeintlich auf 'wilde' Weise, ungezielt, autodidaktisch, abseits gelehrter und gängiger kunstwissenschaftlicher Konzepte wie Semiotik, Semantik und Systematik. Zu dieser Realisation kam ich erst über Umwege, auf welche nachfolgend eingegangen wird.

Bereits in der schulischen Laufbahn hatte ich den künstlerischen Zweig eingeschlagen und damit eine gewisse Grundlage für künstlerisches Verständnis geschaffen. Dazu gehörten Kunstgeschichte, Bildanalyse, praktisches Arbeiten sowie Ausstellungsbesuche. Besonders die Wegbereiter:innen und Künstler:innen der Moderne wurden dort erstmals im Kontext der kunstgeschichtlichen Entwicklung interessant, es erschlossen sich Werke und Ziele erstmals ganz bewusst. Darauf aufbauend konnte ich mich den Gedanken und Arbeiten von beispielsweise Magritte, Duchamp und Paula Modersohn-Becker auf neue Weise nähern.

Farben und Techniken von Künstlern wie van Gogh oder Monet faszinierten mich, und wie sich ihre Werke über die Zeit weiterentwickelten, welche Erlebnisse und Begegnungen ein jeweiliges Werk oder einen Schaffensabschnitt beeinflussten, wie der Austausch und Kontakt mit anderen Personen aus ihrem Umfeld sie prägten, und mit welchen wiederkehrenden Sujets sie sich befassten. All dies geschah im Rahmen des schulischen Lernens und Aufarbeitens von Vergangenem, aber auch damals schon mit dem Bewusstsein, gerne tiefer in diese Fragen eintauchen zu wollen.

chen zu wollen, als es im zeitlichen Rahmen der Schule möglich war. Warum ist zum Beispiel die Toilette Kunst und ein Tabakpfeifen-Bild schockierend? Im Kontext waren solche Werke Startpunkte, um weitere Fragen zu stellen und mit meist nicht formulierten oder im Diskurs ausgearbeiteten Wissens ausgestattet zu werden. Allerdings fehlte in diesem Rahmen eine Weiterführung in die Gegenwart, in aktuelle Diskurse der Forschung und einhergehend damit die Möglichkeit, eigene Gedanken zu formulieren, verschiedene Perspektiven zu erörtern und eigene Ansätze dafür zu bilden. Im Umkehrschluss entstand so eher die Frage, was außerhalb Klassischer Kunst, Kunstgeschichte und Wissenschaft Interesse wecken und zu einer Berufung werden könnte. Kunst bereitete Freude, keine Frage, aber wie sollte der Sprung zum eigenen Schaffen aussehen? Die Antwort lag sehr nah. Im Regal neben den Kunstgeschichtsbüchern und -ordnern standen weiterhin einige Bilderbücher aus der Kindheit, welche ich nie hergeben oder aussortieren wollte – im Gegenteil, selbst im Erwachsenenalter sammelten sie nie lange Staub und wurden gerne hin und wieder herausgenommen, um mich in den Bildern zu verlieren. Vermutlich ähnlich zu vielen Gleichgesinnten bleiben viele Bilder aus solchen Büchern immer lebhaft in Erinnerung – oft bedingt durch die jeweilige Methodik, ihre Farbkonzepte, Geschichten, Kompositionen, Texturen, Ästhetik – und sie sind im visuellen Gedächtnis-Katalog nie oder nur teilweise kurzzeitig verblasst. Meine Kindheit war, ob der Zeit, hauptsächlich durch analog schaffende Bilderbuch-Illustrator:innen geprägt, die sich in eine ähnliche ästhetische Richtung eingliedern lassen.<sup>8</sup>



Abb. 1: Umwelt, 2017, Mixed Media

Arbeitstechniken bekannter Illustrator:innen wie beispielsweise Eric Carle und Marlene Reidel inspirierten immer wieder für eigene neue Interpretationen. (Abb. 1) Nach dem Schulabschluss und dem Eintritt in das Arbeitsleben reduzierte sich meine künstlerische Aktivität aufgrund verschiedener Faktoren zu einer Freizeitbeschäftigung, welche sich mit Besuchen kultureller Angebote (Ausstellungen und darstellende Künste) sowie dem Schaffen eigener Werke füllte. Erstere stellten sich für mich seit jeher als ein Forum für Inspirationen und Bereicherung dar. Auch andere Medien, Künstler:innen und Kunstwerke, oder auch nur Gespräche, Situationen und Ereignisse waren wichtige Anregungen für die eigene Praxis.

Inspirierte mich beispielsweise ein Kunstwerk zum eigenen Schaffen, was zum Großteil mit einer emotionalen „Übertragung“<sup>9</sup> kam, lag der Fokus vor dem Studium meist zuerst auf der Analyse des Bildes und der künstlerischen Herangehensweisen. Zum einen konnte ich durch das kunstgeschichtliche Wissen, welches durch Eigeninteresse beständig erweitert wurde, bereits ein zeitgeschichtliches Verständnis entwickeln und das Kunstwerk in seinen Entstehungskontext setzen. Zum anderen half die erlernte Bildanalyse dabei, dieses im Kontext zu analysieren, um daraus weitere Schlüsse zu ziehen. Die Fragestellungen waren dabei meist introspektiv, beginnend damit: „*Warum gefällt mir dieses Werk?*“ – und kreisten primär um das immanente Werk selbst. Das Spielen mit der Technik verschob sich hier zu einem zielorientierten suchenden Spiel. Es folgten Analysen der jeweils gewählten Techniken, Farben, Formen und Kompositionen, um die nächste Frage zu beantworten: „*Wie ist der/die Künstler:in vorgegangen?*“ und „*Welche Techniken kamen zum Einsatz?*“. Daraus gewonnene, basale Kenntnisse und weiterführende Fragen gingen in teils praktische, teils theoretische Recherchen über. Besonders bei der Untersuchung der gewählten Technik waren die Analysen, Recherchen sowie die praktischen Testreihen oft eng miteinander verwoben. Eine dabei erworbene Erkenntnis war oft ein Schlüsselerlebnis, um tiefer und detaillierter in die Materie einzutauchen: Was sind die Grundlagen der jeweiligen Technik im Kontrast dazu wie der/die Künstler:in bei diesem Werk

damit vorgegangen ist?

An diesem Punkt der Analyse verlagerte sich der Fokus auf das Œuvre, die Suche nach unfertigen Werken und Skizzen. Ähnliche Werke der Person ergaben ein besseres Verständnis für deren biografischen Werdegang, aber auch für die Technikentwicklung und -anwendung – was nicht zwingend gleichbedeutend ist. So ließ sich nicht nur mehr über die Grundlagen einer Technik, sondern auch über die Handschrift des Subjekts erlernen.

Das weitere Vorgehen war meist praktischer Natur und eine Mixtur aus verschiedenen Eindrücken, Gedanken und Inspirationen. Diese daraus neu gewonnenen Ideen wurden dann in Experimenten unterschiedlich kombiniert – ganz dem Begriff 'Galumphing'<sup>10</sup> folgend, habe ich mich 'stapfend' auf eher unbeholfene Weise herangetastet.<sup>11</sup> Den Vorbildern meiner Kindheit folgend, waren die Testversuche mit großteils analogen Techniken. Dabei war Effizienz oder ein finales Produkt weniger im Fokus, als der Prozess des Experiments und die Freude daran.

Ein noch immer prägender Moment des Galumphens eröffnete sich durch die Sammlung an Briefen von Vincent van Gogh. In einem Brief an seinen Bruder Theo beschreibt er seine Herangehensweise an das Portrait von Eugène Boch.<sup>12</sup> Dieser Brief war ein Schlüsselement zum tieferen Verständnis seiner Farbwahl und seines Vorgehens. Van Gogh beschreibt, wie er sein Sujet zuerst „so getreu wie möglich“ wiedergeben möchte, ganz seinen holländischen Vorbildern folgend mit einer erdigen, dumpfen Farbpalette. Nachfolgend führt er aus, wie er seine Technik als „*eigenmächtiger Kolorist*“ verschiebt und die Intensität der Farben dramatisiert. Hierzu schreibt er: „Ich übertreibe das Blond des Haares, ich komme zu Orangetönen, zu Chromgelb, zu blassem Zitronengelb. Statt der banalen Mauer der kargen Wohnung male ich hinter dem Kopf das Unendliche.“<sup>13</sup>

Diese Transformation der natürlichen zu einer „viel willkürlicher“ und kraftvolleren Farbwahl in Kontrast und Ausdrucksweise inspirierte mich, sattere Farben zu verwenden, mit eben diesen stärkeren Kontrasten zu arbeiten und meine sanften und feinen Skizzen und Zeichnungen mit stärkeren Strichen zu versehen.



Abb. 2: Flowers, 2008, Acryl/Leinwand

Momente wie diese bestärkten den Wunsch zu Schaffen und zu Hinterfragen, und sie zeigten, wie wichtig und hilfreich diese Kombination eines theoretischen und praktischen Forschens für das eigene Schaffen sein kann, wie Verknüpfen zu Fortschritt führt, und wie richtig das Studium sein könnte, diesen Prozess zu intensivieren und beschleunigen. Da ich Kunst während dieser Zeit noch autodidaktisch verfolgte, war ich frei von irgendwelchen Obligationen und Druck von außen. Wenn bei einem solchen Experimentieren Regeln existieren, waren sie selbstgesetzte und damit frei auslegbare. Miller sieht diese freie Form des Spielens als – wenn auch nicht ökonomische – aber doch umso wichtigere und offene Spielwiese an, um Ideen zu entwickeln und zu einem Erfolg, einem Triumph zu gelangen, welcher auch immer das sein mag.

Im Nachhinein betrachtet stellte sich dieses Herangehen eher als langsamer Entwicklungsprozess dar, welcher viele Grundkenntnisse verschiedener Techniken hervorbrachte und so zu eigenen Vorlieben führte. Da ich anfangs hauptsächlich von Werken historisch etablierter Künstler:innen und Illustrator:innen inspiriert war, war die Suche eher nach hinten blickend und weniger auf Progressivität ausgerichtet. Während ich zwar versucht habe, Altes neu zu definieren, blieben das Spielen und die Ergebnisse

ohne viel Publikum und vor allem ohne einen kritischen Austausch. Im Rahmen des Studiums würde ich später diesen Austausch als besonders hilfreich wahrnehmen und im gezielten Spiel eine schnellere Entwicklung künstlerischer Fähigkeiten erfahren.

### **Forschung: Das studere Wesen im Spiel zwischen ago und agito**

*„For the sublime and the beautiful and the interesting,  
you don't have to look far away.  
You have to know how to see.“*

— Hedda Sterne —

Mit diesem jahrelangen Vorgehen waren eigene Werke meist organisch geknüpft, die eigene Vorgehensweisen eine intuitive Verknüpfung verschiedener Dinge, Brücken schlagend, um Ecken blickend, weder ökonomisch, noch von außen als intuitiv erkennbar.

Vor einiger Zeit stieß ich auf St. Augustinus 10. Buch, ganz in seinem Sinne von "Tolle, lege!". Seine Beschreibungen zur Visualisierung unseres Gedächtnis rasonieren stark mit meinem Vorgehen, aber auch nun geschärftem Blick; gefüttert mit Erfahrungen, Wissen, Erinnerungen: die Art und Weise wie wir mit diesem Speicher spielen, über-Kreuz-und-Ecken-Gedanken schaffend. Diese Visualisierung mag zwar mehrere Jahrhunderte alt sein, doch der Zeitgeist, die Essenz haben nach wie vor Bestand.

Unser Gedächtnis stellt – im starken Kontrast zu den großen virtuellen Suchmaschinen und Cloud-Datenbanken – eine beständige und stetig wachsende Wissensdatenbank dar, die uns ganz natürlich und ökonomisch begleitet, Energie- und Ressourcenfrei, ohne Netz- und Speicherlimitationen, abseits von Sicherheitslücken oder Nutzerbestimmungen.

St. Augustinus führt in seinem zwölften Kapitel kurz die Analogie einer kunstfertigen Spinne auf, welche zarte Fäden webt und entkörperte Erinnerungen zu neu codierten Ideen transformiert. Er erkannte dabei im Speicher der Erinnerung die Entkopplung von der Realität und ihrer Regeln und Normen. Es beginnt das Spiel mit dem Faden im fluiden Sein zwischen Rohmaterial und fertigem Textil, die freie Verknüpfung von Vergangenen und Ist-Zustand, von Materie und Ge-

fühl, von Sinn und Sinnlichkeit – ganz ähnlich zu Thoreaus Empfehlung, vergangene Gedanken erneut zu besuchen und so eine Neuformulierung mit neuen Erkenntnissen und Wissen zu evozieren, schließlich ist der Mensch ein lernbereites studeres Wesen (manche mehr als andere).

Diese Visualisierung lässt sich als ein internes Netzwerk verstehen, das sich aus allen möglichen Positionen Gedankenfäden zur Verknüpfung zuwirft. Diese Begabung kann trainiert werden und profitiert immens vom Austausch mit der Umwelt, im Verbalisieren eigener Gedanken, im Diskurs und durch die Rückschlussführung. Der Funke einer noch gestaltlosen Idee auf dem besten Weg zu konkretem, fertilen Schaffen liegt im Sammeln und Streuen von Gedankenfäden, und das liegt in der Natur des Menschen als soziales und kreatives Wesen.

Ein Netzwerk ist aber nur so stark und weitreichend, wie man es selbst zulässt oder auszubauen vermag. Vor einigen Jahren habe ich dank einer unverhofften Chance einem erfolgreichen Illustrator und Art Director einige meiner Werke zeigen können. Er sah mein Talent und Potential und instigierte mich, Kunst ernsthafter anzugehen. Die Fragen waren nur „Wie?“ und „Wo fange ich an?“, was zu umfassenden Recherchen, Abwägungen und Introspektive führte. In Gesprächen mit Künstler:innen und Illustrator:innen kristallisierte sich heraus, dass ein Studium wichtiges Grundgerüst und Werkzeuge verleihen würde. Mir war bewusst, dass der Weg über eine Bildungseinrichtung nicht einfach werden würde, weder vom erneuten Einfinden in eine Lernsituation, vom Zeitaufwand, noch finanziell. Aber ich hatte ein klares Ziel, die Motivation und den Drang zu lernen, Kritik aktiv zu suchen und dadurch schneller zu wachsen als bislang. Und ich hatte den Wunsch, ein unterstützendes Netzwerk aufzubauen.

Durch das Studium konnte ich zum ersten Mal kreative, theoretische wie praktische Prozesse von Anfang an unter Gleichgesinnten erfahren und verinnerlichen. Diskurse und der rege interdisziplinäre Austausch im Rahmen des Bachelor-Studiengangs Illustration an der University of Europe for Applied Sciences in Hamburg eröffneten völlig neue Blickwinkel auf ein Thema. Im anschließenden Master-Studiengang an der



In früheren Arbeitsphasen hätte ich mich nicht getraut, mich für eine so freie und nur teilweise lenkbare Vorgehensweise zu entscheiden. Durch das Studium war ich aber ausreichend mit Wissen und Werkzeugen gestärkt, dass sich die Arbeit mit wichtigen und interessanten, forschenden Ansätzen unterfüttern ließ und so der Prozess für den praktischen Teil der Bachelor-Arbeit nicht nur zielloses Spielen wurde. Ganz im Gegenteil half dieses intensive Auseinandersetzen mit verschiedenen Techniken zu neuen, besseren Ideen zu gelangen. Jedes Ergebnis inspirierte den nächsten Versuch und brachte neue Überlegungen für Kombinationsmöglichkeiten. Mein früheres 'Galumphen' hatte sich – gefördert durch die im Studium erlernten Forschungsmethoden – zu einem gezielten Spiel mit Zweck, Ziel und Substanz entwickelt.

Während des Studiums in Hamburg entwickelte ich die Idee für eine Graphic Novel, welche mich nicht loslassen wollte. Erste Versuche, diese Geschichte zu einem vorzeigbaren Werk auszuarbeiten, fruchteten leider nicht im erhofften Maß. Es kristallisierte sich heraus, dass weitere, gezieltere Werkzeuge und Mentoren dabei unheimlich helfen könnten.<sup>18</sup> Hinzu kam, dass mich das Bilderbuch in seinen unterschiedlichen, grenzenlosen „Rahmungen“<sup>19</sup> gefesselt hatte und zum weiteren Forschen anregte. Das Ziel, die Geschichte als finale Arbeit zum Forschungsobjekt und Ausgangspunkt zu bearbeiten, sehe ich als ein engeres und noch gezielteres Projekt zum bisherigen Forschen an, welches in vielerlei Hinsicht deutlich angewandter war.

Ein großer Teil der theoretischen Recherche und Arbeit lag beispielsweise auf der zeitlichen Verortung der Geschichte, den visuellen Darstellungsmöglichkeiten und der Analyse von gewählten Ästhetiken anderer Illustrator:innen. Die Frage, wie Geschichte, Dialoge, Szenen und Zeitdarstellung zu einem Werk zusammenkommen können, ging einher mit der Frage der Darstellungsoptionen von Zeit und Raum: Wenn die Geschichte auf subtile Weise in den 1980er Jahren stattfinden soll, um eine letzte und mir bekannte analoge Epoche darzustellen, wie soll die Umgebung erscheinen, ohne zu sehr Marken und Stil visuell zu integrieren? Wähle ich einen mir bekannten und begehren Ort, um visuelle

Referenzen erarbeiten und somit Authentizität besser suggerieren zu können oder wähle ich eine Umgebung, die, wie mit entsprechenden Recherchen begründbar, eine größere Audienz ansprechen könnte?

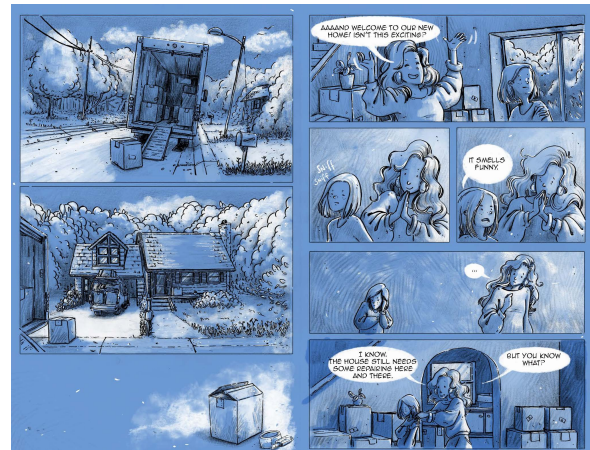


Abb. 4: The Foxden, Intro Chapter 3, 2021, S. 48

Die Ergebnisse, die Graphic Novel *The Foxden* und das künstlerische Buch *Jamie Freel* stellen einen Beweis dafür dar, dass diese Projekte ohne ein zielorientiertes Forschen und Studium, ohne die Grundlagen und erlernten Methoden, aber auch ohne den Mut, freier zu experimentieren und zu spielen, nicht möglich gewesen wären.

### Fazit

*„I need some space to think and live and have generative conversations and do things, and then I'll make something, but I can't tell you what it is just yet.“*

– Alexandra Bell –

Gestärkt durch das Studium und bestätigt durch viele Erfahrungen lebe und arbeite ich achtsam und bewusst, ausgestattet mit mehr effizienten Werkzeugen als je zuvor und versuche mich an aktiver 'Wahrnehmung'. Dies hat sich in häufig gewordenen Spaziergängen intensiviert – ganz den Gedanken Thoreaus folgend. Inspirierende Dinge und Gedanken halte ich auf unterschiedliche Weisen fest; ich spiele mit ihnen herum, forsche, suche und schaffe Querverbindungen. Deutlich kristallisiert sich für die eigene künstlerische Praxis der fließende Übergang zwischen beiden Puzzleteilen heraus, die in der Einheit mehr sind als im Einzelnen.

Ich möchte sogar noch weiter gehen: Es ist mei-

ner Ansicht nach wichtig für schaffende Künstler:innen, Kunst auch forschend zu betreiben, um so den aktuellen Diskurs aktiv mitzugestalten und an existierenden und inspirierenden Gedanken anknüpfen zu können. Gepaart mit der eigenen Inspiration, in neuen Kombinationen zu testen, mit ihnen zu spielen, zu 'galumphen', ist es unabdinglich, um etwas Neues zu formen, das Wert und Relevanz hat.

In einer solchen Schaffung von Neuem entsteht nicht nur Kunst per sé, hier entsteht vielleicht ein wichtiger Ansatzpunkt, Inspirationen für andere Schaffende und eine Einladung für Diskurse. Und das in sich selbst ist bereits ein essentieller Beitrag zur Forschung.

## Endnoten

1. Vgl. Miller, S. 92.
2. Vgl. Piaget, S. 90.
3. Vgl. Bateson, S. 145-246.
4. Vgl. Schiller, S. 359.
5. Was hier nicht als wertend missverstanden werden darf. Der Experte hat sein Wesen, seine Fähigkeiten und Fertigkeiten bereits erkannt. Er verwendet seinen durch einen langen Entwicklungsweg und entsprechenden Erfolg vorweisbaren geschärften Verstand.
6. Schiller, S. 327 f.
7. Ebd., S. 322 f.
8. Lebhaft sind mir die eigenwillig unruhigen Tusche-Illustrationen von Winnie Gebhardt-Gaylers für beispielsweise die von Otfried Preußler verfassten Bücher *Die kleine Hexe* und *Der kleine Wassermann* noch vor Augen. Im selben Atemzug und mit selbem Autor sind mir die ebenso selbstbewussten Illustrationen von Franz Josef Tripp für *Das kleine Gespenst*, *Räuber Hotzenplotz* und beispielsweise *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* im Gedächtnis und mit ähnlich markanter Strichführung *Der glückliche Löwe* illustriert von Roger Duvoisin. Wilhelm Busch, dessen grünes Buch immer neben dem 1982 erschienenen blauen Doppelband *Vincent van Gogh. Sämtliche Gemälde* stand. Bernadette Watts' geschäftige und filigrane Werke mit ihrer besonderen Farbwahl und Mut für weiten, weißen Raum dazwischen, die Wimmelbilder von Ali Gutsch, die krakeligen und farbenfrohen Bilder von Janosch, mit einer anderen und sehr intensiven Farbpalette die flächigen Werke Heinz Edelmanns, oder Alain Grée mit seiner ebenso eigenen und für ihn typischen Farb- und Formästhetik. Besonders die Mischtechniken von Wolf Erlbruch und noch mehr die surrealen Arbeiten von Hannah Höch eröffneten mir die Vielfältigkeit durch Collage. Später sollten dazu beispielsweise Carl Schulz und Bill Watterson sowie viele franko-belgische Comics hinzukommen, da für mich das Spiel mit der Linie einen weiteren großen Reiz ausübte. Albert Uderzo, Hergé und André Franquin sind weitere Beispiele meiner Kinder- und Jugend-Vorbilder.
9. Vgl. Gombrich, S. 130.
10. Vgl. Miller, S. 87-98.
11. Der Begriff ist aus dem Englischen entlehnt und taucht erstmalig 1872 auf, als Lewis Carroll ihn verwendete, um die Handlungen des Bezwingers des Jabberwocks in *Through the Looking Glass* zu beschreiben, welcher mit seiner schweren und grauischen Trophäe zurückkehrt: „He left it dead, and with its head / He went galumphing back.“ (s. Lewis Carroll (Author) / John Tenniel (2003): *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass*, S. 328 ff. London: Pen-

- guin Classics.) Frank Berzbach schreibt in seinem Buch *Die Kunst ein kreatives Leben zu führen* in Anlehnung an Stephen Nachmanovitch: „Es ist die Fähigkeit zur Improvisation, von der die Kreativität lebt.“ (S. 170 ff.) Im Merriam Webster Wörterbuch wird der Begriff von Etymologen als ein Neologismus abgeleitet aus dem englischen galoppieren (en.: to gallop) in Triumph (en.: triumph) mit Verweis auf Carroll als vermutlicher Erfinder (siehe Merriam-Webster. (n.d.). Galumph. In Merriam-Webster.com dictionary, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/galumphant>. (Abruf: 19.11.2021).
12. Van Gogh, Vincent (1888). *Portrait eines Dichters*, Öl auf Leinwand, 60,3 x 45,4 cm, Musée d'Orsay.
13. Siehe van Gogh, S. 223.
14. Ganz nach Kants Vergleich eines einseitigen Gelehrten als Zyklop, dem das zweite Auge für eine bessere Perspektive fehlt. Vgl. Kant, S. 50.
15. Vgl. Frayling, S. 5.
16. Vgl. Maclintock, S. 52-57.
17. Die Entscheidung zu dieser Geschichte war ein bewusster Schritt, um auch meinem langen Aufenthalt in Irland zu würdigen, wodurch der Entschluss zum späten Studium motiviert wurde.
18. Nach langer Suche und mehreren erfolgreichen Bewerbungen an verschiedenen Universitäten stand der Entschluss zum Studiengang des „Master in Children's Book Illustration and Graphic Novels“ an der Middlesex University, welchen ich gestützt durch ein Stipendium und 2022 mit Distinction erfolgreich abschließen konnte.
19. Vgl. Kruse/Sabisch, S. 7 ff.

## Literatur

- Bateson, Gregory (1956): The Message "This is Play."; in: Group Processes (Trans. 2nd Conference). J. B. Schaffner, Ed. New York: Macy Foundation, S. 145-242
- Flasch, Kurt (Hg.) (1989): Die Bekenntnisse des heiligen Augustinus. Stuttgart: Reclam. S. 220 ff.
- Frayling, Christopher (1994): Printed Publication, Research in Art and Design (Royal College of Art Research Papers, Vol 1, No 1, 1993/4) [https://researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling\\_research\\_in\\_art\\_and\\_design\\_1993.pdf](https://researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling_research_in_art_and_design_1993.pdf)(Abruf: 12.04.2022)
- Gombrich, Ernst (1999): Die Krise der Kulturgeschichte; in: Gedanken zum Wertproblem in den Geisteswissenschaften, M. Peters (Hg.), Stuttgart: Klett-Cotta, S. 130
- Gogh, Vincent / Plachta, Bodo (Hg.) et. al. (2011): Vincent van Gogh Briefe. Stuttgart: Reclam Philipp
- Huizinga, Johan (1980): Homo ludens: a study of the play-element in culture. London: Routledge & K. Paul
- Jäsche, Gottlob B. (Hg.) (1869): Immanuel Kant's Logik: Ein Handbuch zu Vorlesungen, Berlin: Heimann. S. 50
- Kruse, Iris / Sabisch, Andrea (Hg.) (2013): Fragwürdiges Bilderbuch: Blickwechsel – Denkspiele – Bildungspotenziale. München
- Maclintock, Letitia (1973): Jamie Freeland and the Young Lady; in: W. B. Yeats (Hg.), Fairy and Folk Tales of the Irish Peasantry, Gerrards Cross: Smythe, S. 52-57
- Miller, Stephen (1973): Ends, Means, and Galumphing: Some Leitmotifs of Play. *American Anthropologist*, 75: 87-98. <https://doi.org/10.1525/aa.1973.75.1.02a00050> (Abruf: 19.03.2022)
- Piaget, Jean (1951): Play, Dreams and Imitation in Dreaming. New York: W. W. Norton
- Schiller, Friedrich (1962): Sämtliche Werke. 3. Auflage, München: Hanser
- Vennemann, Nicole (2018): Das Experiment in der zeitgenössischen Kunst. Initiierte Ereignisse als Form der künstlerischen Forschung. Bielefeld: transcript Verlag



## Abbildungen

Abb. 1: Regina Mayr: Umwelt, 2017, Mixed Media, private Sammlung

Abb. 2: Regina Mayr: Flowers, 2008, Acryl auf Leinwand, 30 x 25 cm, private Sammlung

Abb. 3: Regina Mayr: Jamie Freel, 2018, S. 11, Mixed Media, private Sammlung

Abb. 4: Regina Mayr: The Foxden, Intro Chapter 3, 2021, S. 48, Mixed Media, private Sammlung

## Zusammenfassung

Regina Mayr erläutert, welche wichtige Sonderstellung den Unerfahrenen im Anfängerdasein zusteht und wie dieser Zustand freie Kreativität fördert. Verfeinert durch erprobte und professionelle Techniken sowie einem geschärften Blick durch künstlerisches Forschen, kann dieser Zustand in der Speerspitze der Professionalität verlorengehen. Erlaubt sich die Künstlerin jedoch weiterhin das Spiel und das Zurückversetzen in den Zustand einer Anfängerin, so können sich völlig neue Wege der Kreativität eröffnen.

## Autorin

Regina Mayr, geboren und aufgewachsen in Augsburg, lebte und arbeitete sieben Jahre in Irland bis zum Studium der Illustration an der University of Europe for Applied Sciences in Hamburg. Nach dem Bachelorabschluss (2018) wechselte sie für ein Masterstudium in „Children’s Books and Graphic Novels“ zur Middlesex University nach London. Zwei Gruppenausstellungen in Eupen begleitend zu den Aufführungen *1945* (November 2021) sowie *1918 – Eine Mohnblume für den Frieden* (November 2018) sowie verschiedene Publikationen wie *Der entsetzlich edle Räuber* (in: DIE ZEIT Geschichte, 01/2018) oder das mehrsprachige Kinderbuch *Die Geschichte der drei kleinen Schweinchen* (2019, Amiguitos Verlag) flankieren ihren künstlerischen Werdegang. Sie lebt und arbeitet als freischaffende Künstlerin weiterhin in London.

## Titel

Regina Mayr: Impulse & Improvisationen;  
in: kunsttexte.de, Themenheft: *Künstlerisch-gestalterische Forschung in der Lehre – Reflexionen aus der Praxis*, hg. von Gora Jain und Sabine Bartelsheim (Sektion: Kunst Design Alltag), Nr. 2, 2022 (9 Seiten), [www.kunsttexte.de](http://www.kunsttexte.de).  
<https://doi.org/10.48633/ksttx.2022.2.89597>