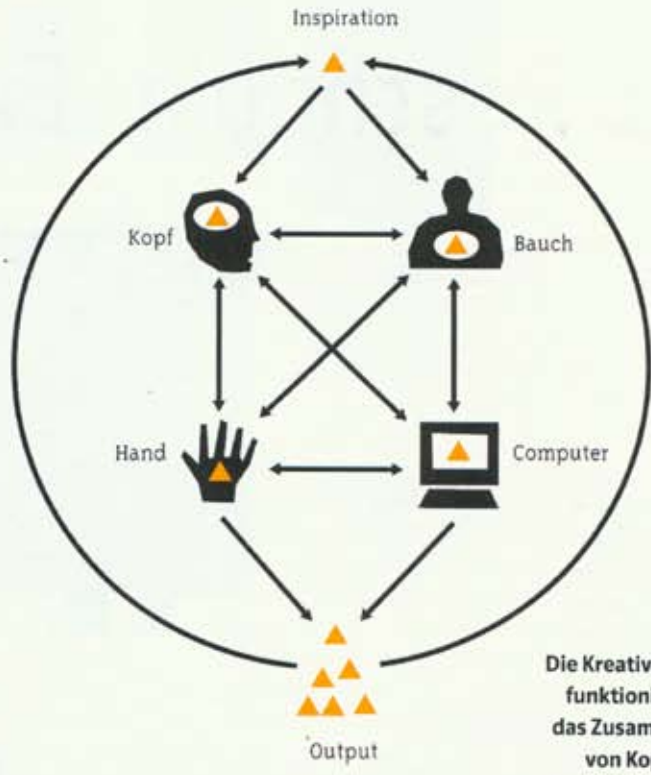


Das Poschauko-Experiment

Ungewöhnliche Konzepte für mehr Kreativität liefert das Buch „Nea Machina“ von Thomas und Martin Poschauko





Die Kreativmaschine funktioniert durch das Zusammenspiel von Kopf, Bauch, Hand und Computer

■ **Erzeuge binnen vier Monaten** unter Verwendung zweier vorgegebener Elemente – eines Gesichts sowie des Schriftzugs „Nea Machina“ – so viele formale Varianten wie möglich. Diese Aufgabe hatten sich die Poschauko-Zwillinge gestellt. Heraus kamen über 1000 Designs in unterschiedlichsten Stilen. Das allein würde schon jede Menge Inspiration liefern, zudem machen

die beiden anhand der Entstehungsgeschichten der einzelnen Entwürfe den kreativen Prozess sichtbar und für jeden Leser nachvollziehbar.

Thomas und Martin Poschauko beschreiben, wie sie durch das Zusammenspiel von Kopf, Bauch, Hand und Computer zu einer Art Kreativmaschine mutierten, die Ideen am laufenden Band produziert. Das „Nea Machina“-Experiment mündete nicht nur in ein großartiges Buch, in dem jede Menge Herzblut steckt, sondern auch in die Website www.nea-machina.com, auf der sich viele Bilder, Infos und Filme zu den Arbeiten finden. Außerdem besohnte es den Autoren das eine oder andere Aha-Erlebnis, wie sie im folgenden Interview erzählen.



Martin und Thomas Poschauko studierten bis 2007 Kommunikationsdesign an der Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt. Heute arbeiten die 30-jährigen im eigenen Atelier in ihrem Heimatort Au 60 Kilometer südlich von München und realisieren nicht nur Illustrations-, Grafikdesign- und Corporate-Design-Projekte, sondern sind auch als freie Künstler aktiv (www.poschauko.de)

Für euer Buch musset ihr nicht nur Ideen entwickeln, sondern an euch selbst Experimente durchführen, diese beobachten und beschreiben. War das nicht wahnsinnig anstrengend?
 THOMAS UND MARTIN POSCHAUKO: Das hatte für uns fast meditativen Charakter, wir merkten eigentlich gar nicht, dass wir arbeiteten. Auch die gleichzeitige Analyse unserer Vorgehensweise war nicht sehr anstrengend, denn die praktische Auseinandersetzung mit Gestaltung lieferte uns wie von selbst Erkenntnisse über unseren Kreativprozess, ohne dass wir direkt danach fragen mussten. Wirklich wahnsinnig anstrengend war jedoch, diese Erkenntnisse später konkret zu formulieren, um sie anderen erklären zu können. →

Mit dem traurigen Clown starteten die Zwillinge ihr gestalterisches Experiment



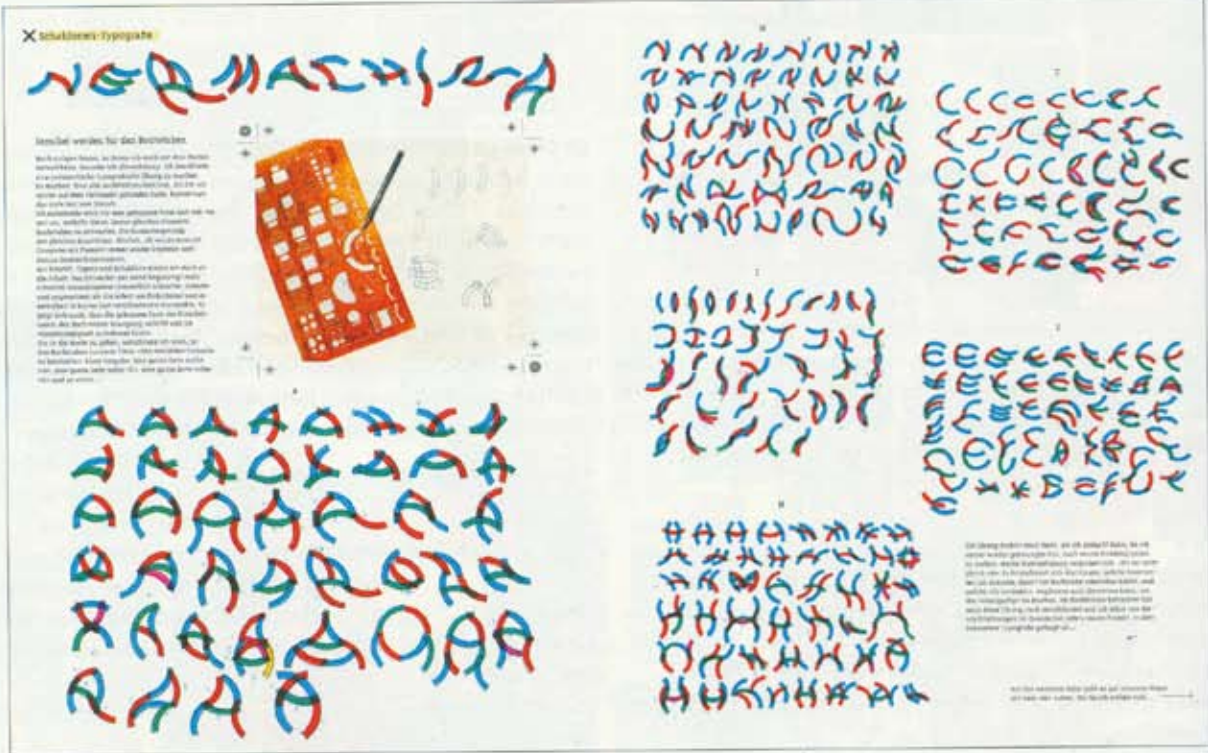
Ein Clown traurig, malzosen, violet darauf reagieren...

Die Buchdrucker... die viel wichtiger als Buchdrucker...

Farbverläufe sind digitale Prozesse werden als Buchdrucker...

Ein großer Schritt... die Buchdrucker... die viel wichtiger...

Mit dem gebogenen Element einer alten Architekturschablone entstanden zunächst Buchstaben. Aus ihnen formten die Designer dann posierende Menschen



X selbsten-typografie

Inschrift werden für das Buchdrucker...

Was ist ein Buchdrucker... die Buchdrucker... die viel wichtiger...

Die Buchdrucker... die viel wichtiger...

Die Buchdrucker... die viel wichtiger...

→ Was erlebt man, wenn man nicht nur arbeitet, sondern genau beschreiben muss, wie man das tut?
 Dass das eigene Vorgehen nach ziemlich klaren und erstaunlich einfachen Strategien funktioniert. Das war uns vorher nicht so bewusst. Und man erlebt, dass sich diese nach ihrer Entschlüsselung viel effektiver nutzen lassen. Zu Anfang hatten wir Bedenken, durch das analytische Beobachten unserer Arbeitsweise an Leichtigkeit zu verlieren. Aber das Gegenteil war der Fall: Es ergaben sich immer mehr Konzepte für spielerisches Arbeiten.
War bei den Experimenten der eine die Versuchsperson und der andere der Versuchsleiter? Oder beide beides?

Beide beides. Doch natürlich kam es auch vor, dass der eine in der Arbeit des anderen einen Ansatz entdeckte, der von diesem gar nicht beabsichtigt war. So hatte einer von uns mal ein Detail aus einem Holzschnitt gescannt, und auf einmal schaut der andere aus weiterer Entfernung auf den Monitor und sagt: Das sieht aus wie ein Mann mit einer Maske.
Tickt ihr als Zwillinge völlig gleich oder ist einer mehr Kopf und einer mehr Bauch?
 Als Zwillinge mit einem sehr ähnlichen Lebensweg ist der eine dem anderen natürlich grundsätzlich sehr ähnlich. Wenn wir uns allerdings vergleichend betrachten, ist Martin tendenziell eher

der bauch- und Thomas mehr der kopfbetonte Gestalter. Das heißt jedoch nicht, dass einer der kalkulierende Systematiker und der andere das emotionale Spielkind ist. Es ist lediglich eine leichte Tendenz, die uns unterscheidet, denn generell nutzt jeder von uns beide Herangehensweisen. Für einen Außenstehenden wären diese Unterschiede kaum sichtbar.
Eure enge Verbundenheit vereinfacht also das Arbeiten im Team?
 Ja, klar, wir haben zum Beispiel einen sehr ähnlichen Geschmack. Dadurch brauchen wir uns über solche Fragen nicht zu streiten. Und wir stehen nicht in Konkurrenz zueinander. Niemand weiß, wer von uns was gestaltet hat.

Die größte Stärke unseres Teams ist, dass man nie die Frage stellt, von wem die Arbeit letztendlich gekommen ist. Denn in der Regel werden wir als eine Person wahrgenommen.

Nervt das nicht manchmal?

Es nervt vielleicht, wenn man davon ausgeht, dass wir immer das Gleiche denken oder sagen. Aber es ist schon toll, wenn man als Gestalter so auf einer Linie liegt, dass es ganz egal ist, wer was gemacht hat. Es ist etwas Besonderes, mit jemandem so intensiv und intuitiv zusammenzuarbeiten.

Eure Kreativmaschine besteht aus Kopf, Bauch, Hand und Computer. Kann man diese Parameter gleichberechtigt behandeln? Oder hat man Vorlieben, die sich in den Vordergrund drängeln?

Eigentlich haben wir keine Vorlieben. Vielmehr stellten wir fest, dass gerade der Wechsel zwischen Kopf und Bauch, Hand und Computer unsere Faszination beim Gestalten am Leben erhält. Wir hatten einen anstrengenden Holzschnitt hinter uns und verspürten daher Lust, ruhig und körperlich passiv am Computer zu sitzen. Nach langem Ausharren am Rechner war es dann wieder schön, sich bei einer handwerklichen Arbeit zu spüren und zu bewegen. Wurde die Kopfarbeit zu anstrengend, nutzten wir das bauchbetonte Spiel. Und umgekehrt. Die Verbindung der vier Parameter Kopf, Bauch, Hand und Computer ist kein exakt dosiertes Rezept, nach dem wir vorgehen. Es ist eher ein Reminder oder eine Landkarte der möglichen Wege, die wir beim Gestalten einschlagen können, aber nicht zwingend müssen.

Im Buch schreibt ihr, dass euer Kreativexperiment immer mehr Fahrt aufnahm. Kann man sich diesem Prozess dann überhaupt noch entziehen und einfach mal abschalten? Oder anders gefragt: Konntet ihr noch schlafen?

Bei „Nea Machina“ war die ungemaine Flut von Ideen schon extrem, mit jedem Tag unseres Experiments wurden wir sensibler für unsere Umgebung. Alles bot plötzlich Inspiration. Da bestand natürlich die Gefahr, angesichts dieser Fülle an Möglichkeiten die Orientierung zu verlieren, weil man jede sich bietende Idee sofort verfolgt. Mit der Zeit lernten wir aber, an Ideen vorbeizugehen. Wir gingen einfach davon aus, dass sich zur richtigen Zeit die passende Idee aufdrängen wird. Und so konnten wir sehr gut schlafen.

Das heißt, ihr könnt eure Kreativität jetzt an- und abschalten?

So ist es. Sie ist wie ein Wasserfall. Sie fließt permanent, aber mit einer eingebauten Schleuse können wir sie re-

gulieren. Wenn es nötig ist, öffnen wir die kurz, lassen den Wasserfall raus, nehmen, was wir brauchen, und machen wieder zu. Und dann geht es zielgerichtet weiter.

Ihr habt während der ganzen Zeit immer einzeln, nie gemeinsam an einer Versuchsreihe gearbeitet. Warum?

Ziel von „Nea Machina“ war eine maximale Fülle verschiedenster Stile und Varianten. Da wir trotz unseres Zwillingdaseins recht unterschiedlich gestalten – Thomas eher konzeptionell, Martin eher intuitiv – lag es auf der Hand, getrennt zu entwerfen. Mit dieser Doppelstrategie waren wir zudem wesentlich schneller. Aber auch wenn wir nie gemeinsam an einer Reihe arbeiteten, war die Arbeit des anderen immer im Blickfeld. Oft berieten wir gemeinsam, ob eine Variante als gut oder schlecht einzustufen war oder in welche Richtung die jeweilige Entwurfsreihe weitergehen könnte. Und natürlich inspirierten wir uns gegenseitig.

Ist dieses ganzheitliche Arbeiten, also der Wechsel zwischen Kopf und Bauch, Hand und Computer, der Schlüssel zum Erfolg eines Projekts?

Bei „Nea Machina“ ganz sicher. Nur passiv am Computer zu sitzen und Gestaltung quasi am Reißbrett zu planen, hätte für die Vielfalt nicht ausgereicht. So aber waren wir maximal inspiriert, arbeiteten variabler, und die Abwechslung belebte uns. Natürlich ist „Nea Machina“ ein freies Experiment. Wie das bei anderen, vor allem kommerziellen Jobs ist, werden wir noch herausfinden. Aber wir denken, dass es jedem Gestalter guttut, seine Kreativstrategien zu variieren.

Kann man dieses Arbeitsprinzip in Kreativworkshops vermitteln?

Ja, in den meisten Fällen funktionierte das sehr gut. Natürlich kann man in einem Seminar, das nicht länger als ein bis drei Tage dauert, nicht jede Facette dieser Arbeitsweise vermitteln oder gar jemanden zum fertigen Gestalter ausbilden. Das wäre extrem unseriös, und wir wollen uns hier nicht als die Kreativgurus präsentieren, die „20 Kilo abnehmen in zwei Wochen“ versprechen. Aber wir haben die Erfahrung gemacht, dass die Teilnehmer großen Enthusiasmus und viele Ansätze zum Weiterentwickeln mit nach Hause nehmen. Gerade das experimentelle Arbeiten, bei dem man immer wieder auf neue und interessante Eindrücke stößt, ist für manche eine neue oder fast vergessene Erfahrung. Auch das spielerische und handwerkliche Arbeiten vermissen viele Designer in ihrem Alltag. Auch wenn ihnen klar ist, dass sie

nicht jeden Tag so frei arbeiten und experimentieren können.

Wie lange habt ihr euch mit „Nea Machina“ befasst?

Für das Experiment mit den Bildern, also die tausend Varianten, haben wir nur vier Monate gebraucht. Aber an der Aufbereitung haben wir zweieinhalb Jahre gesessen. Wenn auch nicht ausschließlich – wir mussten ja auch von etwas leben. Also haben wir parallel kommerzielle Projekte umgesetzt, die Workshops entwickelt und unser Atelier aufgebaut. Und zwischendurch immer mal wieder kurze freie Projekte realisiert, um uns bei Laune zu halten.

Welchen Stellenwert haben diese freien Projekte für euch?

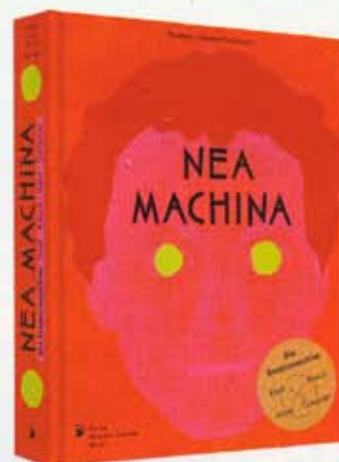
Wir brauchen dieses Ventil des Künstlerischen und den Freiraum, um uns auszutoben und Ideen testen zu können. Das ist bei Kundenprojekten natürlich um einiges schwieriger.

Hat euch der Erfolg von „Nea Machina“ überrascht?

Ja. Während wir daran arbeiteten, haben wir schon gemerkt, dass das Projekt für uns selbst etwas ganz Besonderes werden würde – aber wir mussten abwarten, ob andere das auch so sehen würden. Die Anerkennung, die „Nea Machina“ erfährt, konnten wir nicht vorhersehen, und es war schon auch gewöhnungsbedürftig, dass sich so viele Menschen dafür interessieren und sich sogar damit identifizieren.

Und was kommt nach so einem Erfolg?

Erst mal gönnen wir uns, einfach genau das zu tun, was wir am liebsten machen wollen. Das wird uns wieder zu neuen Projekten führen. Und wir wollen jetzt mal ein paar Dinge getrennt voneinander machen. Wir haben beide Ideen, die wir umsetzen wollen. ant



Thomas und Martin Poschauko:
Nea Machina | Die Kreativmaschine.
Mainz (Hermann Schmidt) 2010,
408 Seiten. 68 Euro.
ISBN 978-3-87439-762-9