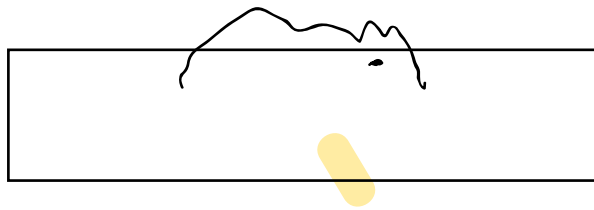


EX A M E N

SVETA ANTONOVA
(S. 101), LEONIE ARETZ
(S. 109), VANESSA
DÖLLING (S. 29),
(S. 35), MARCUS FEIST
GEIBER (S. 117),
(S. 13), ROSA VIOLETTA
TIAN HAYDT (S. 53),
CARMEN JOSÉ (S. 61),
AN KOLPACK (S. 89),
ULA MIERZOWSKY
(S. 7), MONA SAYADI
(S. 49), ELISABETH
IKHOREV (S. 129),
ITTA WAGEMANN
EBER (S. 45), CLARA
WINTER (S. 73), ISABELLE ZAKI (S. 121),
TOBIAS ZARGES (S. 33), RALPH ZETTL (S. 125)



MILENA ALBIEZ (S. 21), SVETA ANTONOVA (S. 37), JOEY ARAND (S. 101), LEONIE ARETZ (S. 77), SHEREE DOMINGO (S. 109), VANESSA BRAUN (S. 65), FRANK DÖLLING (S. 29), BRIGIT EDELMANN (S. 85), MARCUS FEIST (S. 105), INES CHRISTINE GEIBER (S. 117), EVGENIA GOSTRER (S. 113), ROSA VIOLETTA GRÖTSCH (S. 13), SEBASTIAN HAYDT (S. 53), HOLGER JENSS (S. 09), CARMEN JOSÉ (S. 61), ILKI KOCER (S. 69), FABIAN KOLPACK (S. 89), JAN MATHEE (S. 97), PAULA MIERZOWSKY (S. 41), SOPHIA MIX (S. 57), MONA SAYADI (S. 93), ERIK SCHÄFER (S. 49), ELISABETH SEIDEL (S. 17), IPPOLIT VIKHOREV (S. 129), DAVID VOIGT (S. 81), BRITTA WAGEMANN (S. 21), FRITZ LASZLO WEBER (S. 45), CLARA WINTER (S. 73), ISABELLE ZAKI (S. 121), TOBIAS ZARGES (S. 33), RALPH ZETTL (S. 125)

**ABSOLVENTINNEN UND
MEISTERSCHÜLERINNEN
DER KUNSTHOCHSCHULE
KASSEL STELLEN AUS**



“SHOW ME THE MONEY!”

Der Satz ist vielen aus dem Film “Jerry Maguire“ mit Tom Cruise bekannt. In dem Film geht es um die symptomatische Verquickung von Sport und Geld, die sich heute sogar noch intensiviert haben dürfte, wenn wir auf die Skandale der FIFA, Ulli Hoeness, Franz Beckenbauer, Olympia und ähnliches blicken.

Gilt dies nicht auch für die Kunst? Wenn man sich die Mega-Versteigerungen von Werken zeitgenössischer KünstlerInnen in den renommierten Häusern ansieht, so kann man durchaus den Eindruck bekommen, dass Kunst nur noch ein Spielball der Reichen ist. Aber stimmt das so?

Allgemein hat die Ökonomisierung alle Bereiche unseres Lebens ergriffen und dazu gehört nun mal auch die Kunst und die Institutionen, die dazu ausbilden. Die Bologna-Umstellung, Credit-Points, Modularisierung, kaufmännische Buchführung, SAP, Qualitätsmanagement und viele andere Mechanismen haben längst auch die Universität Kassel und damit auch die Kunsthochschule erreicht. Diese ökonomischen Kontrollmechanismen sind ein Zeichen der Zeit und die Kunsthochschule kann sich diesen Zwängen nicht gänzlich entziehen. Das Ungewöhnliche hierbei ist aber, dass diese Zwänge versuchen, sich mit der Leidenschaft auseinanderzusetzen und diese zumindest systemisch zu erfassen. Doch die Frage bleibt, ob dies in der Kunst so einfach möglich ist. Denn in der Konsequenz würde das bedeuten, dass nur die/der wirtschaftlich erfolgreiche KünstlerIn auch ein/e gute KünstlerIn ist.

Wie wir aber aus der Geschichte wissen, kann auch ein/e scheinbar gescheiterter KünstlerIn nach seinem Tod zu einem der monetär erfolgreichsten KünstlerInnen aufsteigen.

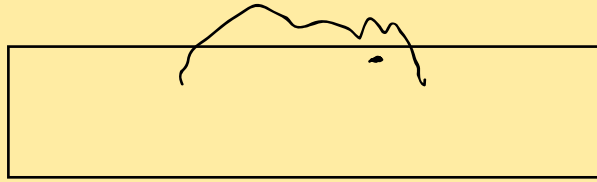
Im Hinblick auf die oben angenommene Kommerzialisierung der Kunst stellt sich für die Kunsthochschule die Frage, wie man heute eine Perspektive für junge Menschen schaffen kann, die sich das künstlerische Schaffen als Lebensbestimmung ausgewählt haben. Haben vielleicht diejenigen Eltern Recht, die ihren Kindern eine lebensunterhaltsichernde Lehre vor dem Kunststudium empfehlen?

Aber würde eine solche Perspektive den Unterschied zwischen Bildung und Ausbildung verwischen? Soll eine Kunsthochschule junge Menschen eher zur Markt- als zur Gesellschaftsfähigkeit hinführen? Zeichnet es aber nicht gerade die Qualität einer Gesellschaft aus, wenn sie sich klar und mutig dazu entscheidet, zur Kunst auszubilden und sich Kunst zu leisten. Ist es nicht gerade eine positive Ausprägung einer Gesellschaft, wenn sich junge Menschen eine Zukunft als KünstlerIn vorstellen können und dabei von anderen Menschen und Institutionen unterstützt werden? Denn machen wir uns nichts vor, institutionell gesehen ist Kunst immer Luxus einer Gesellschaft. In der Praxis des Lebens jedoch sieht eine Gesellschaft ohne Kunst verdammt arm aus.

Ein Wollen und ein sich-Zeit-und-Mittel-nehmen, um sich mit der individuellen Perspektive bzw. Position eines Künstlers, einer Künstlerin auseinanderzusetzen ist aus dieser Perspektive einer Befreiung aus einer Welt ohne Kunst gleichzusetzen.

Ich finde es ausgezeichnet, dass unsere Gesellschaft sich diesen Luxus leistet und auch weiterhin leisten wird. Zugleich ist ein ökonomisches Verständnis für die Mechanismen und Anforderungen des Marktes ein Vorteil für jede/n KünstlerIn und sollte daher auch Eingang in die Lehre finden. Die Examensausstellung ist ein kleiner Schritt in diese Richtung. Mit der Examensausstellung soll den Studierenden ihre erste große Präsentation ermöglicht werden. Der Gesellschaft wird erstmals ermöglicht in diese neue spannende und eventuell im Laufe der Zeit sehr lukrative Generation zu investieren. Die neue, aufregende und zugleich ungewisse Zukunft steht uns allen vor der Tür.

Ich wünsche Ihnen alles Gute und viel Erfolg für diesen nächsten Lebensabschnitt.



KONZEPT. KATALOG. CORPORATE DESIGN.

Selbst- und Fremdbild. Individuum und Institution. Chaos und Struktur. Ein Studiengang oder eine Universität wird durch bürokratische, strukturelle Vorgaben geregelt und begrenzt.

Auch ein Formular verspricht Klarheit, Orientierung und Sicherheit. Es manifestiert Informationen, indem es Daten durch Kürzel, Markierungen und Zahlen codiert. Die Codes sind für diejenigen zu entschlüsseln, die sie kennen. Für alle Anderen bleiben sie unverständliche Zeichen einer unbekannten Sprache und werden zu einer grafischen Struktur. Die Funktion bestimmt die Form, nichts ist ohne Grund, alles hat seinen Platz. Das grafische Konzept dieses Katalogs und der Examensausstellung 2016 zitiert bürokratische Oberflächen und das damit inhärente Chaos. In Wahrheit sind Formulare oft ein Hort der Unordnung, der Verwirrung und des Durcheinanders.

Aber was bedeutet Kategorisierung für ein Studium? Die meisten Studierenden bewegen sich in mehreren Räumen, die die Struktur bietet. Sie schaffen Verbindungen und gestalten ihr Studium im Grunde selbstständig.

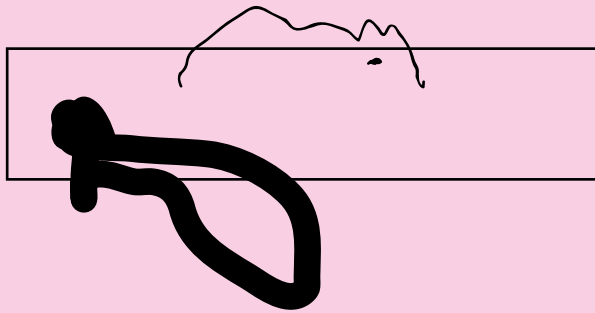
Kunsthochschule Kassel. Bildende Kunst, Kunstpädagogik, Kunstwissenschaft, Produktdesign und Visuelle Kommunikation. Die Kategorisierung ist wichtig für die Struktur, simuliert Ordnung, ist ein politischer Akt.

Bürokratie, Ordnen, Papierkram.

Das Changieren zwischen mehreren Bereichen oder Clustern öffnet neue Räume, außer- und innerhalb der geltenden Strukturen. Das Dazwischen ist nicht fix, sondern flexibel. Arbeiten heute die meisten AbsolventInnen in den Disziplinen, die in ihrem Abschlusszeugnis vermerkt sind? Wie haben sie sich entwickelt? Was bedeutet Arbeit in diesen neuen Kontexten und wie wird sie von Außen wahrgenommen? Welchen Wert hat künstlerische Arbeit? Wie kann die Öffentlichkeit an künstlerischer Arbeit teilhaben?

Auf den weißen Seiten im Katalog finden Sie jeweils ein 'Artist Piece', das von den jeweiligen KünstlerInnen gestaltet wurde. Sichern Sie sich im Laufe der Ausstellung, auf der Rückseite die Signaturen der KünstlerInnen der Examensausstellung 2016. Somit erhalten Sie nicht 'nur' einen Katalog, sondern 31 Editionen, die unterzeichnet, in ihrem Wert steigen können.

Werden Sie Teil dieser Examensausstellung 2016 und Teil des Dialogs mit den KünstlerInnen.



LAST CHANCE JUNCTION

In LAST CHANCE JUNCTION geht es um Vorstellung und Aneignung, um reisende Fotografen und fotografierende Reisende, um den Versuch, alles richtig zu machen. Und um weiße Menschen, die afrikanische Hemden tragen.



Über einen westlichen Blick auf Afrika wird immer mehr gesprochen und dennoch ist das Bild, das von Afrika im sogenannten Westen vorherrscht, nach wie vor geprägt von Klischees und Extremen. Afrika als Krisenkontinent oder verlorenes Paradies – die Zuschreibungen sind verzerrt und einseitig. Vor allem geschehen sie praktisch immer von außen und nicht durch afrikanische Menschen. Was die bildliche Darstellung angeht, ist es meist nicht anders. Als vermeintliche Wiedergabe der Realität war die Fotografie bereits europäischen Kolonialisten ein willkommenes Mittel, um ihre Vorstellung von der Überlegenheit weißer EuropäerInnen zu unterstreichen und die Ausbeutung Afrikas durch den Kolonialismus zu legitimieren. Koloniale Bildwelten haben die Vorstellung von Afrika im Westen stark geprägt und tun dies bis heute, sei es durch mediale Berichterstattung, Werbung von Hilfsorganisationen oder Produktionen des popkulturellen Mainstreams.

Die Abschlussarbeit von Holger Jenss betrachtet die Herkunft dieses westlichen Blicks, untersucht, wie sich dieser von der Zeit des Kolonialismus bis heute verändert hat, und stellt die Frage, wie dies Bildschaffende und RezipientInnen beeinflusst.

Was heißt das konkret für einen weißen, westlichen Fotografen, wenn er in einem afrikanischen Land arbeiten möchte? Wie verändert sich seine gesellschaftliche Position und wie wirkt sich diese Veränderung auf seine künstlerische Arbeit aus?



In unterschiedlichen formalen Herangehensweisen setzt sich LAST CHANCE JUNCTION mit Formen der Aneignung auseinander, mit der Selbst- und Fremdwahrnehmung von westlichen Reisenden in afrikanischen Ländern, mit Thematiken wie Identifizierung und Critical Whiteness:

Die sieben quadratischen Fotografien der Serie GIFTS AND TREASURES zeigen verschiedene, scheinbar alltägliche Gegenstände vor farbigen Hintergründen. Ein Duschvorhang zeigt den Torso des Künstlers in einem Hemd aus vermeintlich typisch westafrikanischem Stoff, das mit dem weißen Schriftzug VORDERER WESTEN bedruckt ist. In dem Fotofilm LAST CHANCE JUNCTION werden aus der Ich-Perspektive Anekdoten einer Ghanareise des Künstlers nacherzählt. Die Erzählung ist mal schnappschussartig, mal dokumentarisch bebildert und wird unterbrochen durch eine Frauenstimme, die motivierende Zitate vorträgt.

Begleitet wird die Arbeit von einem Künstlerbuch, gestaltet von Milena Albiez und Britta Wagemann, das aus drei Heften in verschiedenen Formaten besteht. Mit einem Fotoheft, in Deutschland und Ghana geführten Interviews sowie anhand eines persönlichen Essays werden Problematiken, Hintergründe und der theoretische Kontext der Thematik verhandelt.

Position ist so ein Schlüsselbegriff im westlichen Kunstdiskurs.

Wenn es um meine künstlerische Position geht, spielt meine gesellschaftliche Position keine unerhebliche Rolle, habe ich gemerkt.

Während meiner Aufenthalte in Ghana sind beide Positionen etwas ins Wanken geraten. Meine gesellschaftliche Position hat sich verändert, ich wurde auf einmal konfrontiert mit den Privilegien, die ich als weißer Deutscher von Geburt an genieße. Ich kann mit meinem Pass fast überall unbehelligt reisen, ich habe viel mehr Geld als viele Menschen, die mir begegnen.

Wie gehe ich damit als Bildschaffender um? Auf dem afrikanischen Kontinent haben westliche FotografInnen und FilmemacherInnen ja schon ordentlich Unheil angerichtet. Wie vermeide ich es, nicht die gleichen Klischees zu bedienen wie viele vor mir? Was kann ich fotografieren, das in meiner westlichen Heimat nicht doch in ein vorgefertigtes Bild gezwängt wird? Ist nicht schon die Tatsache, dass ich in Ghana Bilder mache und diese in Deutschland präsentiere, Teil des Problems? Diese Fragen sind in meine Arbeit eingeflossen. Meine anfangs dokumentarische Praxis hat sich verändert, hin zu einem assoziativen Umgang mit Bildern, durch Text und Sound ergänzt.



Holger Jenss arbeitet mit den Medien Fotografie und Film und setzt sich bevorzugt mit der Entstehung und Rezeption von bildlichen Stereotypen auseinander, wobei ihn weniger die technische, mehr die psychologischen, gesellschaftlichen und politischen Seiten interessieren, die durch mediale Berichterstattung, Werbung, popkulturelle Strömungen oder künstlerische Trends bedingt werden.

Im Juli 2016 schloss er sein Studium an der Kunsthochschule Kassel in den Klassen Fotografie und Film und bewegtes Bild mit Auszeichnung ab. Außerdem sammelt er seit geraumer Zeit Schallplatten und spielt diese im geeigneten Rahmen ab, damit Leute dazu tanzen können.

whatajob.net
seriously@whatajob.net



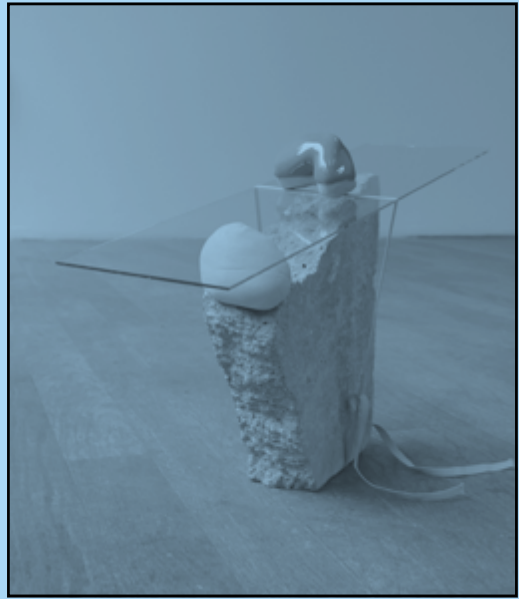
Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Holger Jenss

SYMBIOSIS



Manchmal muss man sich hängen lassen. Mit geschlossenen Augen. Eins vor und zwei zurück, aber mit Anlauf. Macht ausüben. Form Form und Material Material sein lassen. Gar nicht wissen, ob die eigene Zunge noch da ist oder bereits abgestorben, ob das, was da nun is(s)t, Augen haben könnte. Den Vorteil des Zusammenlebens genießen. Reziprozität zulassen. Den Mund weit öffnen und tief einatmen. Platz und Einlass gewähren. Verschwinden in der Gemeinschaft. Ein 'Wir' werden. Zwei Dinge mit Übermut aufeinanderstoßen. Nicht sofort ein Seil drumherum binden. Frei lassen, nicht untergehen.



Meine künstlerische Arbeit entwickelt sich über eine prozessbasierte Suche, in der sich sukzessive neue Formen und auch neuer Raum erschließen. So entstehen einerseits leichte, raumgreifende Installationen, die auf die vorhandene Architektur Bezug nehmen und Verbindungen zwischen verschiedenen Markern innerhalb und auch anhand des Raums knüpfen.

Andererseits entstehen skulpturale Materialkombinationen, die mit Sockelung und Präsentationsformen spielen und sich in Gewicht, Format und Farbe unter Spannung oder in kippeligem Gleichgewicht befinden.

Einige Elemente beziehen sich auf organische Formen, biologische Phänomene oder können auf meine persönlichen Beobachtungen, aus denen ich Situationen zitiere und in einen anderen Kontext fallen lasse, zurückgeführt werden. Ich bediene mich einer großen Bandbreite an Materialien, organische wie synthetische, entdecke stets Unbekanntes, füge neu geformte und vor Ort gefundene Objekte oder auch lange Zeit gesammelte Dinge und Kommentare wieder neu zusammen und beginne ein neues Spiel.



2011 begann ich mein Studium der Bildenden Kunst an der Kunsthochschule Kassel, wo ich bei Johannes Spehr und Christian Philipp Müller studierte. Ein Jahr verbrachte ich, gefördert durch ein Erasmus-Stipendium, an der Estnischen Kunstakademie in Tallinn, wo ich im Fachbereich Skulptur und Installation bei Jacob Jessen und im Fachbereich Keramik bei Urmas Puhkan lernte. Gegen Ende meines Aufenthalts wurde meine Installation 'High Performance' mit dem ersten Preis des Young Sculptor Award 2016 ausgezeichnet. 2014 absolvierte ich das Studium der Kunstwissenschaften und Soziologie mit einem Bachelor of Arts zum Thema 'Mike Kelley's Educational Complex' an der Universität Kassel. Während meines Studiums war ich im Team des studentischen Ausstellungsraums Stellwerk und bin seit 2013 Teil des Kollektivs TOKONOMA – Plattform für junge Kunst und Clubkultur, welches 2014 mit dem Kulturförderpreis der Stadt Kassel und 2013 mit dem Hessischen Hochschulpreis für Exzellenz in der Lehre ausgezeichnet wurde. Ergänzend zu meiner eigenen künstlerischen Tätigkeit schreibe ich eigene Texte, Ausstellungs- sowie Katalogtexte und kuratiere Ausstellungen.

rosa-violetta.groetsch@gmx.de
grasp.hotglue.me

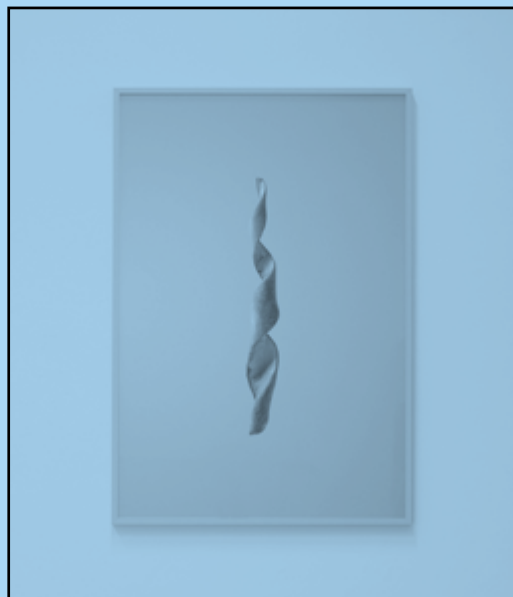


Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Rosa-Violetta Grötsch

I DON'T LIKE IT, I LOVE IT

Fern von ursprünglicher Funktion und ursprünglichem Kontext erfährt das spiralförmige Objekt in einem neuen Setting Hochglanzinszenierung. Die Ästhetik der makellosen, glänzenden Oberfläche erhebt das Objekt zum Großartigen, Faszinierenden, zum Magischen, zum Sakralen, stattet es aus mit Attributen des Idealen. Menschliche Züge, die das Objekt in seiner ästhetischen Beschaffenheit in sich trägt, werden durch seine werbeästhetische Inszenierung verstärkt – Spuren menschlichen Posierens, menschlicher Selbstdarstellung, Spuren sozialer Codes. Form wird zu Haltung, Linie zu weiblicher Windung, seidige Oberfläche zu makelloser Haut. In dem Verhältnis zwischen der natürlichen Beschaffenheit des Objekts und dessen Inszenierung entsteht ein Wechselspiel zwischen dem Einzigartigen und dem Produkthaften, dem Göttlichen und dem Banalen.



Eine Textsammlung dokumentiert und inszeniert sprachliche Äußerungen der Jury des Sendeformats Germany's Next Topmodel, die sich auf die Bewertung und den Vergleich weiblicher Subjekte beziehen. Die schriftliche Form fixiert überspitzte Bewunderung, beschämende Bemängelung und groteske Anweisung zur Selbstoptimierung. Textspalten ordnen Gesagtes ihren Sprechern zu und legen kommunikative Strukturen offen, die unbemerkt soziale und ästhetische Bedeutung konstruieren. In der nüchternen Darstellung der Sprache entfaltet sich, fern von grellen Farben, mitreißender Musik und verheißungsvollen Stimmen die Inhaltsleere, Einseitigkeit und Beliebbarkeit des Gesagten.



Über die tatsächliche Wahrnehmung des weiblichen Subjekts legen sich medial vermittelte stereotype Wahrnehmungs- und Sprachmuster, die den weiblichen Körper in seinem Reichtum an Ästhetik und Bedeutung beschränken. Wahrnehmung verrinnt in Sprache. Sprache wird Muster und Ausdruck eines zerlegenden Blicks auf den weiblichen Körper.

‘I don’t like it, I love it’ zeigt in der Gegenüberstellung der inszenierten Objektfotografie und der Sammlung medial öffentlichen Sprachmaterials den Versuch, fotografische und sprachwissenschaftliche Fragestellungen zu verknüpfen. Das Ergebnis ist eine Situation, die (Bild-)Sprache als Instrument erfahrbar macht und dabei die kollektive Wahrnehmung und Bewertung von Körper und Subjekt, den Drang zur Selbstdarstellung und die allgemeine Tendenz zur Ästhetik der Oberfläche in Frage stellt.



Die Publikation zu der Arbeit untersucht unter Rückgriff auf soziologische und psychologische Theorien von u.a. Georg Franck, Theodor W. Adorno und Heinz Bude, warum der Inszenierung von Körper und Selbst und der damit geforderten Aufmerksamkeit in der aktuellen Gesellschaft eine so bedeutsame Rolle zukommt. Darüber hinaus macht der Text die Überlegungen der Künstlerin zu den Zusammenhängen zwischen ästhetischer Wahrnehmung, fotografischer und textproduktiver Handlung und medialer Öffentlichkeit erfahrbar.



Wenn ich beobachte, tatsächlich sehe, nehme ich wahr. Achtsam. Absichtslos? Ich ändere die Perspektive, umkreise ein Objekt, fordere es zu einer Antwort auf, die es mir unmittelbar gibt. So erfahre ich mehr über seine formale Beschaffenheit, sein Verhältnis zum Raum, zu mir.

Ich erfreue mich an der augenblicklichen Erscheinung von Linie, Farbe und Oberfläche, an der bloßen Gegenwärtigkeit des spiralförmigen Objekts, an seiner ungewöhnlichen Vollkommenheit.

Die Begegnung mit dem Objekt fordert mich als Fotografin dazu auf, eine ästhetische Haltung einzunehmen. Die rein kontemplative, die sinnliche Form des Sehens ist Voraussetzung für eine tatsächliche Auseinandersetzung mit dem Objekt und deshalb Ausgang meiner fotografischen Handlung.

In dem Moment, in dem die Kamera in den Dialog zwischen mir und dem Objekt tritt, verändert sich diese Haltung. Sie ermöglicht mir, meine subjektive Wahrnehmung von Erfahrenem in der Form des Fotos sichtbar zu machen, ihr Kontur und Dauer zu geben, den eigenen Blick auf Welt zu äußern – zur Diskussion über Realität anzustiften.



Elisabeth Seidel, geb. 1990, arbeitet mit den Medien Fotografie und Text. In ihrer künstlerischen Auseinandersetzung untersucht sie ästhetische Inszenierung in der medialen Öffentlichkeit, deren (bild-)sprachliche Mittel sie erforscht, hinterfragt und in der eigenen Arbeit erprobt. Der Ausgangspunkt ihrer Arbeit liegt in der Gleichzeitigkeit von Gedankengängen, fotografischer und textproduktiver Handlung. Ihr Studium schloss sie 2016 an der Kunsthochschule Kassel in der Klasse für Experimentelle Fotografie ab.

elisabethseidel.com
elisabeth-seidel@web.de



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Elisabeth Seidel

PLAKATMASCHINE.DE

**We need
no de-
signers
anymore.**



Wo Mensch auf Maschine trifft, entstehen neue Arbeitsstrukturen, die Frage nach der Ersetzbarkeit der menschlichen Arbeitskraft, aber auch visionäre Zukunftstheorien. Ein Experiment zur Demokratisierung des Designs.

Plakatmaschine.de ist ein Online-Plakatgenerator. Mit einem Bestellformular können die UserInnen verschiedene Bestelloptionen wählen, weitere Angaben hinterlegen und zur Optimierung des Generierungsvorganges, Schlagwörter (#Hashtags) oder Farbwerte angeben. Die Plakatmaschine beginnt anschließend mit dem Gestaltungsprozess, eine Verkettung vieler Prozesse im Hintergrund, die zusammengesprochen ein komplexes System aus Algorithmen darstellen und in ihrer Geschlossenheit funktionieren. Zugrunde liegt ein neuronales Netzwerk, welches künstliche Informationsverarbeitungs-komponenten verknüpft. Diese Technologie ermöglicht dem Generator, ganz automatisiert nach den jeweiligen Bedürfnissen zu gestalten. Den UserInnen wird nach Beendigung des Arbeitsprozesses ein druckfertiges PDF zugesandt. Die AuftraggeberInnen bezahlen nicht im herkömmlichen Sinne einen bestimmten Betrag, sondern teilen ihre Wertschätzung mit einem Facebook-Post, Tweet oder einer selbstgewählten Spende mit.

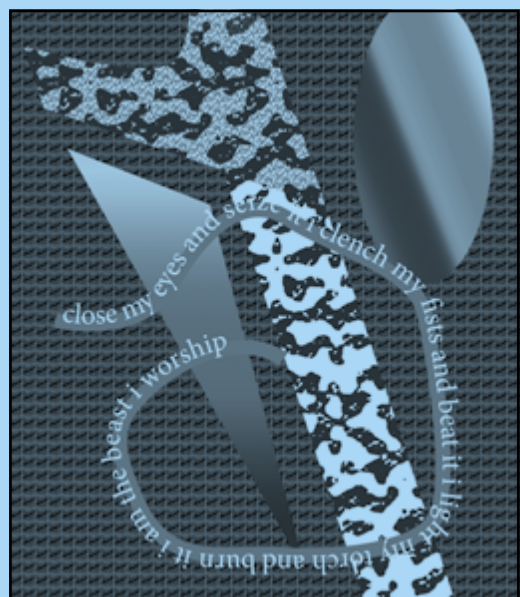


Neben Kommentaren zur Gestaltung blieben kritische Stimmen über Konzept des Projekts überraschenderweise aus. Es scheint, dass GestalterInnen die Möglichkeiten automatisierter Arbeitsleistung in ihren eigenen Arbeitsstrukturen nutzen und nicht mehr als ‘Bedrohung’ wahrnehmen. Inwiefern erkennen NutzerInnen die Fähigkeit und Kompetenz einer Maschine bedingungslos an? Oder entsteht auch hier ein Eingriff aufgrund der Verschiebung zwischen Laien- und Expertentum? Aus den Fragestellungen, die mit der Entwicklung von Plakatmaschine.de einhergingen, ist die Publikation ‘Not a thing – Arbeit-Design-Zukunft’ entstanden.

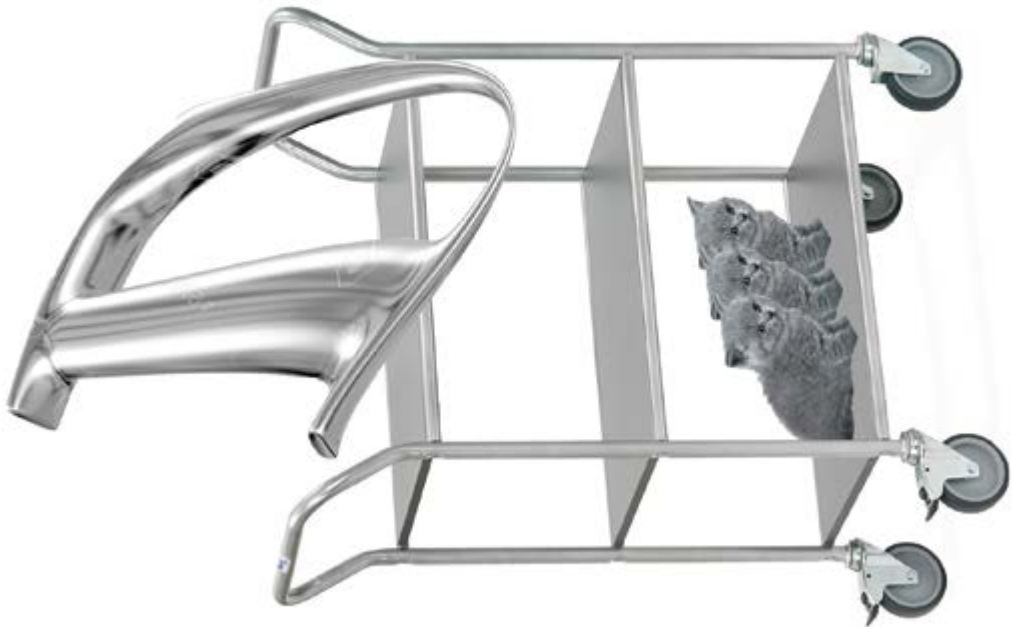
Das Projekt wurde auf unterschiedlichen Design-Blogs, wie z.B. Slanted, erwähnt und bekam so große Aufmerksamkeit. In der Beta-Phase hat die Maschine in einem Monat 5632 Plakate gestaltet.

Der größte Teil der UserInnen waren Studierende und ArbeiterInnen aus dem Designbereich, die testen wollten, was die künstliche Konkurrenz zu bieten hat. @Donnie-Osullivan twitterte:

„@plakatmaschine Ihr habt mir hands down das vielleicht hässlichste Plakat der Welt erschaffen. Auch ne Leistung!“. Katja Iva kommentierte ihr Plakat wie folgt: „Geiles Plakat! :) hätte ich ehrlich gesagt nicht gedacht. sehr cool. bin begeistert“.



Milena Albiez und Britta Wagemann forschten gemeinsam in ihrer Abschlussarbeit 'NOT A THING' und 'plakatmaschine.de' über die Zukunft der Arbeit im Designsektor hinsichtlich der Computerisierung und Maschinisierung kreativer Arbeitsprozesse. Zusammen geben sie in Workshops ihre Erfahrungen weiter und schreiben Beiträge für Magazine, z.B. Wilde Plakate und Crème Magazin an der FH Mainz. Sie sehen sich als Duo und werden gemeinsam im Rahmen eines adaptiven Designbüros arbeiten.



Britta Wagemann, geb. 1988, arbeitet an Schnittstellen verschiedener Forschungsfelder. In Bereichen des redaktionellen Gestaltens, Grafik Designs und der Neuen Medien interessiert sie sich für medienübergreifende Konzepte und Prozesse. 2016 hat Britta Wagemann ihr Studium der Visuellen Kommunikation an der Kh Kassel mit dem Master of Fine Arts abgeschlossen und forscht und recherchiert nun im Rahmen des Meister-schülerjahres über verschiedene Disziplinen hinweg und wird mit Kollektiven initiativ zusammenarbeiten.

brittakawa.de



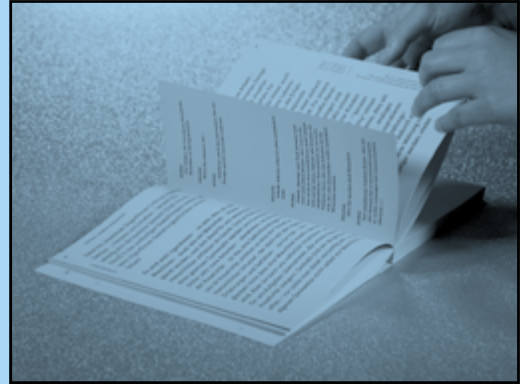
Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Milena Albiez & Britta Wagemann

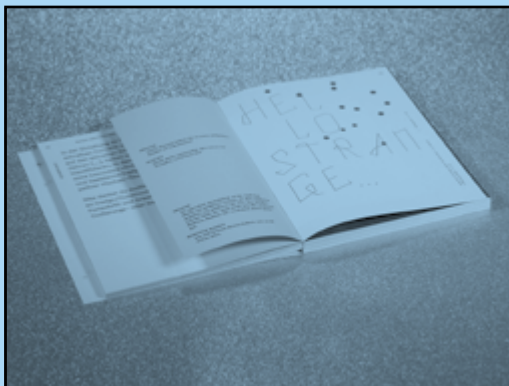
NOT A THING

Eine Publikation über Arbeit,
Design und Zukunft.

The next big thing is not a thing.
Aber was ist es dann? Nicht nur
im Design, auch in anderen Diszi-
plinen blicken Studierende am Ende
ihres Studiums in die Zukunft und
fragen sich, wie das (Arbeits-)Leben
aussehen kann und wird. Neugierig,
aber auch konfrontiert mit Zukunfts-
ängsten versucht man Positionen zu
beziehen, sich zu orientieren und
dabei die Entwicklung der Umwelt
zu berücksichtigen.



Wir wollen 'Ängste' in Visionen
umdenken, indem wir erforschen,
wie beispielsweise die 'gefürchtete'
Ersetzbarkeit der eigenen Kompetenz
durch technologischen Fortschritt
neue Möglichkeiten aufweist.



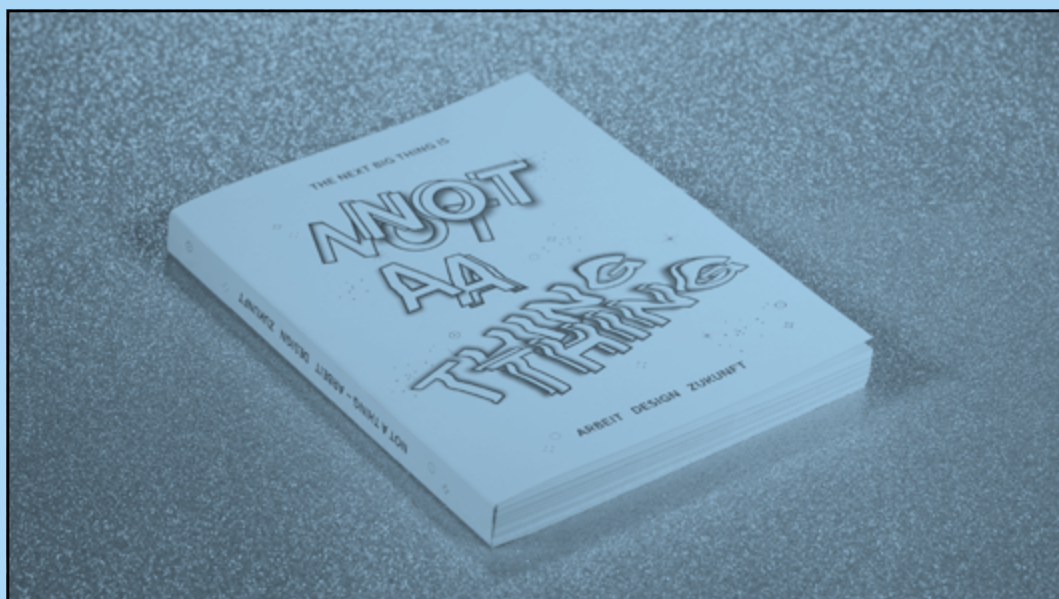
Erweitert das Erschließen neuer
Nischen die bisherigen Disziplin-
Definitionen? Wie muss sich Design
neu positionieren und erweitern?
Muss das Wort Kreativität unter
dem Gesichtspunkt der Digitali-
sierung und Computerisierung neu
definiert werden? Wie wollen wir
als DesignerInnen arbeiten?

Wir fordern Raum und Zeit für Dialoge und Forschung. Wir wollen Wissen miteinander teilen und uns aus alten Rollenbildern befreien. Ob Design auch Kunst sein darf oder ob man Trendbewegungen folgen sollte, das ist für den Fortschritt irrelevant. Los, raus aus der Blase, rein in die Mitte des Konsenses! Wenn wir uns als ArbeiterInnen in Berufen der Kreativwirtschaft mehr Anerkennung und Verständnis für unseren Beruf wünschen, dann muss Design unbedingt zugänglicher, verständlicher, barrierefrei, geschlechterunspezifisch und relevant gemacht werden. Wir haben in dieser Publikation unser Forschungsfeld abgesteckt, um Anregungen zu schaffen und diverse Themen, Bedeutungen und Begrifflichkeiten in einem größeren Rahmen zu diskutieren, ohne dabei voreilig ultimative Antworten geben zu wollen. Auf Fragen folgen noch mehr Fragen, Standpunkte und Gespräche. Es entstehen Ideen und Visionen aus Skepsis und Neugierde.

Erhältlich bei: Proqm Berlin,
Walther König Köln, Papiercafé und
Fridericianum Kassel und auf
notathing.de

E-Book zum Download auf
notathing.de
facebook.com/notathing.de

Limited Edition
Veröffentlichung: 2016, Kassel
Umfang: 246 Seiten
Format: 170 × 230 mm
Sprache: Deutsch
Druck: Risografie
Bindung: Schw. Broschur / Lumbeck
Auflage: 75 Stück



Milena Albiez und Britta Wagemann forschten gemeinsam in ihrer Abschlussarbeit 'NOT A THING' und 'plakatmaschine.de' über die Zukunft der Arbeit im Designsektor hinsichtlich der Computerisierung und Maschinisierung kreativer Arbeitsprozesse. Zusammen geben sie in Workshops ihre Erfahrungen weiter und schreiben Beiträge für Magazine, z.B. Wilde Plakate und Crème Magazin an der FH Mainz. Sie sehen sich als Duo und werden gemeinsam im Rahmen eines adaptiven Designbüros arbeiten.



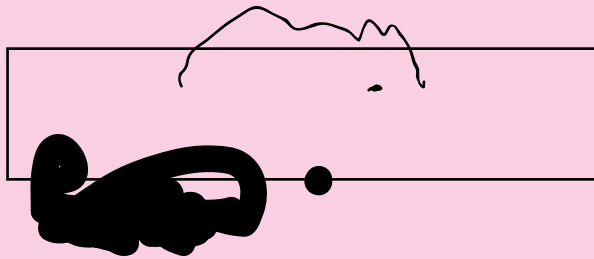
Milena Albiez, geb. 1989, arbeitet im Bereich Editorial Design. Ihre Arbeit konzentriert sich auf (Design-)Konzepte und die Übersetzung und Verknüpfung von Information. Sie ist Gestalterin, Kommunikatorin und Beraterin. Im Frühjahr 2016 schloss sie ihr Studium an der Kunsthochschule Kassel in den Klassen Redaktionelles Gestalten und Neue Medien mit dem Master of Fine Arts ab und ist Meisterschülerin bei Gabriele Franziska Götz. Ab Oktober 2016 wird sie im Masterstudiengang 'Mehrdimensionale Organisationsberatung' studieren, um anschließend auch als Supervisorin und Coach in der Kreativwirtschaft zu arbeiten.

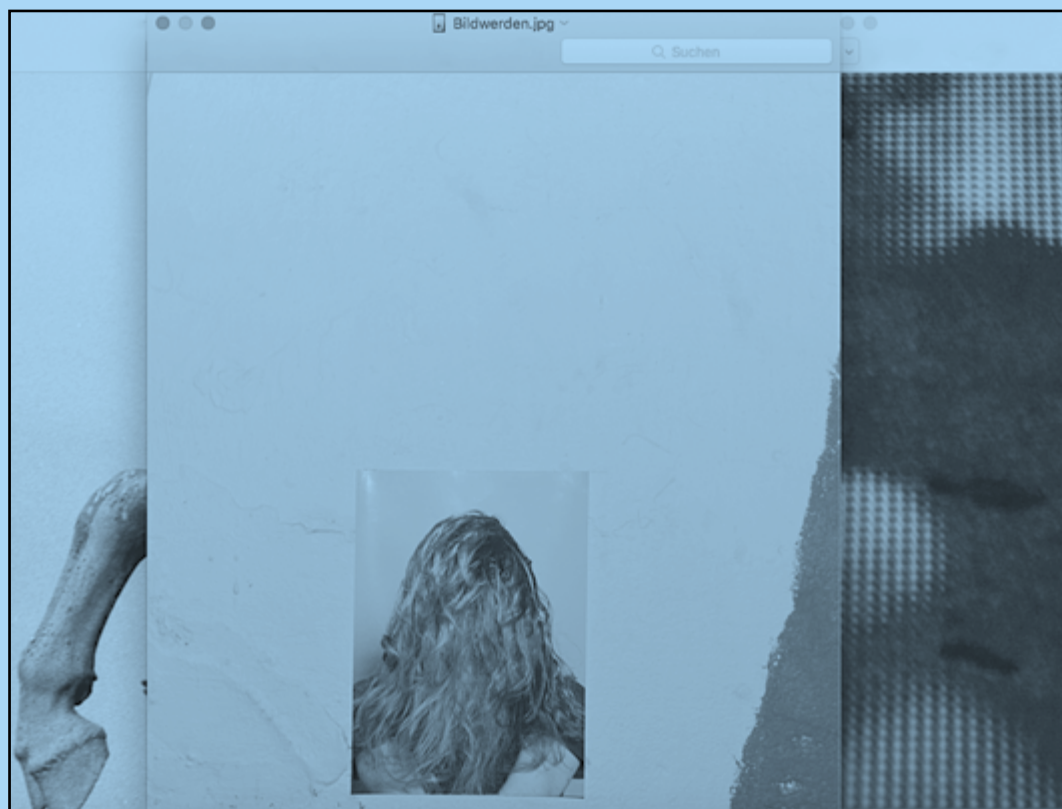
milenaalbiez.de
hallo@milenaalbiez.de



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Milena Albiez & Britta Wagemann







Meine künstlerische Arbeitsweise definiere ich durch das Wegnehmen und gleichzeitige Hinzufügen von Bildelementen und dem Re-Kontextualisieren/ Wiedergewinnen des Bildes mit anderen autobiographischen Bildern, die in der Zusammenstellung einen neuen gegenwärtigen Kontext ergeben, welcher sich aus meinem eigenen Gedächtnis nährt. Ich verwende die Gesamtheit der fotografischen Möglichkeiten/des Materials, um eine Entscheidung für die Umsetzung jedes einzelnen Bildes zu treffen. Die Entscheidung für ein bestimmtes Material mit einer bestimmten Ästhetik steht im Verhältnis zu dem Abgebildeten, welches für mich zum Teil eine vorgeprägte, gesellschaftlich hergeleitete Konnotation besitzt, die ich versuche mit einzubinden und über

das Material zu brechen und/oder zu verstärken. Sie definiert, umschreibt meinen Identitäts-Prozess, der sich über Oberflächen, Strukturen, Fragmente und die Reflektion des gegenwärtigen Ichs definiert. Mit dem 'gegenwärtigen Ich' soll ein Zeitpunkt und gleichzeitig ein Zustand der Reflektion beschrieben werden, der sich aus Fragmenten der Erinnerung mit einer gegenwärtigen Situation/Sehnsüchten/Interessenlagen verknüpft, aber sich aus der Erinnerung und Erfahrung nährt.



Frank Dölling, geb.1990, machte seinen Abschluss im November 2015 im Fachbereich Bildende Kunst in der Fachklasse von Fiona Tan.

Ausgangspunkt seiner künstlerischen Arbeit ist die Fotografie. Seine Arbeitsweise zeichnet sich durch die Kontextualisierung von Bildelementen aus seinem eigenen autobiographischen Archiv aus und durch den Umgang mit vorhandenen Bildelementen innerhalb des Ausstellungsraumes. Die Prozesshaftigkeit seiner Arbeit umschreibt seinen Bild- Werdens-Prozess, der sich aus der Reflexion des Bildschaffens nährt.

Seit 2016 studiert er als Meisterschüler in der Klasse für Bildhauerei bei Prof. Florian Slotawa.

frank8762@googlemail.com

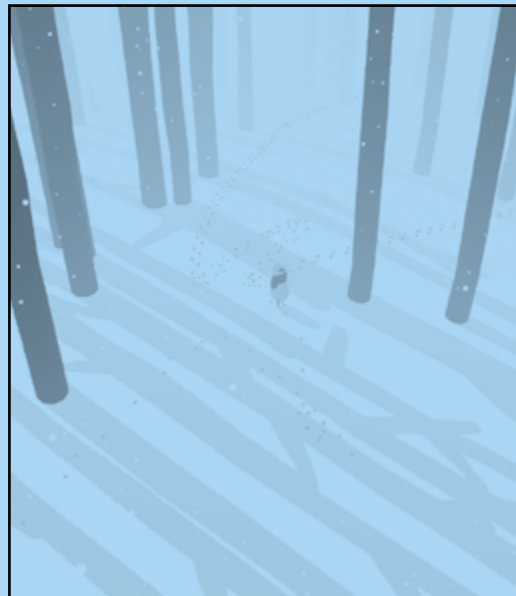
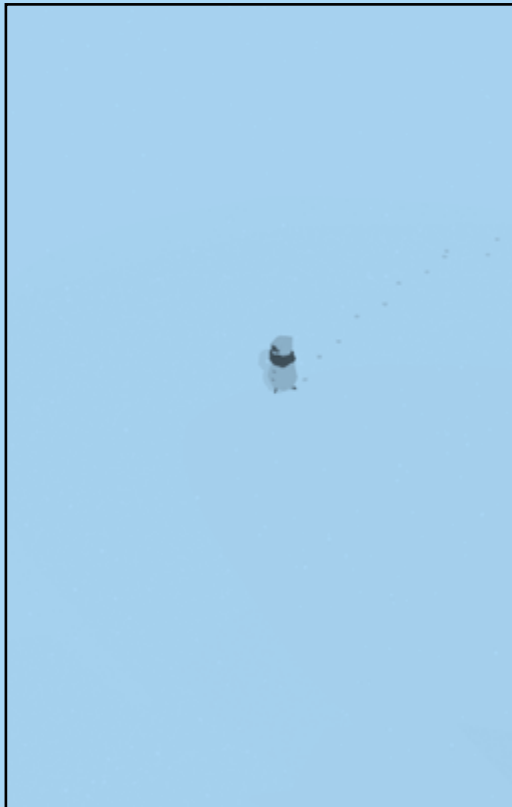


Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Frank Dölling

DAS AUTARKE SPIEL

In dichtem Nebel und tiefem Schnee wandert eine Person orientierungslos durch einen Wald. Bald trifft sie auf ein Tier, das sie begleiten wird. Das Tier möchte der Person etwas zeigen, kann sich aber nicht mitteilen. Die Person bleibt orientierungslos.

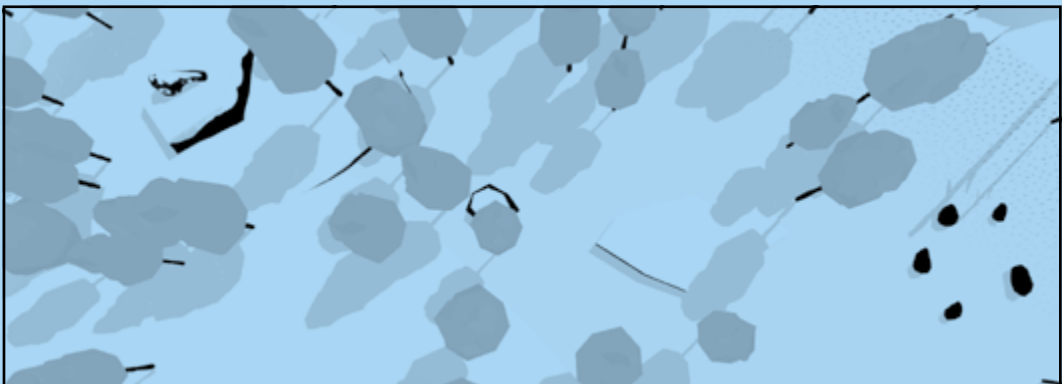


Das autarke Spiel basiert auf der Idee, die SpielerInnen von ihrer Rolle als ProtagonistInnen zu befreien. Nicht die Person spielt das Spiel, sondern das Tier: Es ist eine künstliche Intelligenz, die die Spielwelt erkundet, mit Charakteren sprechen und Aufgaben lösen muss, während die SpielerInnen zu BegleiterInnen und BeobachterInnen werden. Das Spiel spielt sich selbst.



Die Bedeutung des Spiels soll nicht in einer Geschichte liegen, die erzählt wird, während man ein Spiel spielt, sondern im Spielen des Spiels selbst. Die Bedingtheiten, Grenzen und Regeln des Spiel-Systems sollen den Inhalt erfahrbar machen und von Themen wie Beziehung, Einsamkeit und Grenzen von Kommunikation handeln.

Ausgangspunkt für die Spielentwicklung war die Fragestellung, wie ein Spiel gestaltet werden kann, dessen Schwerpunkt auf Narration liegt, aber nicht zwischen Inhalt und Spielmechanik trennt.





tobiaszarges.com
info@tobiaszarges.com

Tobias Zarges arbeitet und forscht an den Schnittstellen von Grafik Design, Animation und Experimenteller Musik mit einem Schwerpunkt auf der Entwicklung und Lehre im Bereich Spiel. An der Kunsthochschule Kassel hat er Visuelle Kommunikation studiert und ist seit Oktober 2016 Meisterschüler von Joel Baumann und Bernard Stein. Seine Abschlussarbeit hat er gemeinsam mit dem Programmierer Moritz Eberl realisiert.



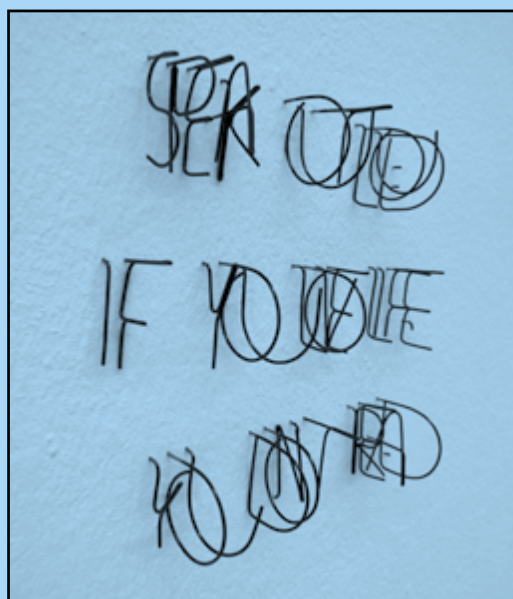
Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Tobias Zarges

VIELLEICHT DENKT NIEMAND DIESEN SATZ.

Der Unterschied zwischen gesprochener und geschriebener Sprache sowie Linguistik ist selbstverständlich. Ob gelesen, gesprochen oder entziffert – das Resultat ist immer ein anderes. Dies ist die Erfahrung, die ich in meiner künstlerischen Arbeit verfolge: das eigens kreierte Missverständnis inner- und außerhalb der eigenen und globalen Sprache.

So universell, so restriktiv und grenzenlos wie sie scheint, finden sich in der Sprache doch unendlich viele Paradoxa und Vieldeutigkeiten, die oft auch von der Wissenschaft nicht erklärt werden können.



Konstant von meiner theoretischen Recherche in Linguistik und Medientheorie gefüttert, arbeite ich mit Bildhauerei, Installation, Performance, Publikation, Sound, Video, Programmierung und Computerlinguistik.



Aufgrund meines andauernden und natürlicherweise unbefriedigenden Strebens nach ästhetischer Neutralität habe ich kein Interesse an Farbgebung und Ornamentation. Meine Arbeiten sind klar, konkret und versuchen so präzise wie möglich innerhalb ihres jeweiligen Konzeptes zu bestehen.

‘frustration & control’ – meine Einzelausstellung in der LAGE (2015) – dient als Revue meiner künstlerischen Arbeit bis dato. Die Frustration des Lesens, Dekodierens und überlegten Missverstehens in Balance mit der Kontrolle über das, was gelesen und wie es verdaut wird. Willkürlich lassen meine Arbeiten die Betrachtenden mit dem Ergebnis der Anstrengung, eine meiner Arbeiten zu entziffern, alleine.



Become a professional human being.

I don't know what this means, so
I ignore it.

I don't have any time, so it might get
conceptual.

We are not stupid, just unhappy.

What afflicts me, is not that I am laughing instead of thinking, but that I do not know, what I am laughing about and why I stopped thinking.
N. Postman



we said

Sveta Antonova, geb. 1990 in
Nowosibirsk, Russland, versteht sich
als interdisziplinäre Künstlerin im
Bereich der Linguistik. Studiert
hatte sie an der Kunsthochschule Kassel
und an der School of Art and Design
in Bath, England. Ihren Meisterschüler
absolvierte sie, ohne zu malen, bei
Prof. Johannes Spehr und auch zeit-
weise am National College of Art and
Design in Dublin, Irland.

sveta-antonova.com
mail@sveta-antonova.com



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Sveta Antonova

CARE LESS – SCHULUNGSPROGRAMM FÜR BETREUTE KUNSTBETRACHTUNG

PARTIZIPATIVE
PERFORMANCE MIT
AUSBILDUNGSSCHARAKTER
DEZEMBER 2015 – HEUTE

CARE LESS beschäftigt sich mit der Begegnung mit Bildender Kunst. Als eine Art von Behandlung wird das Programm angeboten und bietet dem Publikum die Möglichkeit, intensiv mit der eigenen Betrachter-Innenrolle umzugehen und neue Betrachtungsweisen kennenzulernen. TeilnehmerInnen und CARE LESS AssistentInnen gehen eine temporäre Beziehung ein, in der das Entdecken eigener Potentiale und deren Verarbeitung zu emanzipierten Kompetenzen im Vordergrund steht.



Weiterbildungsmaßnahmen werden oft als Hilfsmittel zur Selbstoptimierung oder Statussteigerung angesehen. Mit CARE LESS begibt man sich in das Spannungsfeld von Dienstleistung und tiefenwirksamer Selbsterfahrung.



TEILNAHME: Menschen können die Performance beobachten oder an ihr als Schulungsprogramm teilnehmen. Im Verlauf der Teilnahme treten sie in einen künstlerischen Prozess ein. Zuerst werden im Einzelgespräch auf einer Teilnehmendenkartei individuelle Interessen und Problemfelder vermerkt. Diese dienen dem Personal als Orientierung für die darauffolgende Session. Zuerst wird ein umgebauter Rollator verwendet, mit dem der Teilnehmende rückwärts geschoben wird, um die eigene Sehroutine zu durchbrechen. Anschließend werden Methoden wie 'Fix & Floating' oder 'Pink Elephant' verwendet. Doch können Teilnehmende auch selbst den Prozess beeinflussen.

Nach wiederholter Teilnahme kann man sich befähigt fühlen, sich selbstständig in neuen Kunstsituationen zurechtzufinden. Die Ausbildung zu selbstständigen CARE LESS AssistentInnen kann erst nach fünfmaliger Teilnahme in Betracht gezogen werden.

„Mit CARE LESS bin ich ein Kunstwerk, das mit anderen Kunstwerken in Interaktion tritt.“ Cilian Woywod

PROZESS: Paula Mierzowsky, Leiterin der Methode: „Ich habe zuerst fünf CARE LESS Teammitglieder akquiriert sowie eine Person, die das Projekt filmisch dokumentiert. Die Phase, in der wir uns seitdem befinden, ist die der Ausbildung. Unser Ziel ist es, ein mehrmoduliges Programm zu entwickeln und zu durchlaufen, welches uns zu AssistentInnen der betreuten Kunstbetrachtung macht. Während der experimentell offen gehaltenen Entwicklung hin zu diesem Ziel nehmen wir immer wieder Kontakt zu TeilnehmerInnen und BesucherInnen auf. Diese werden von uns in einem festgesteckten Zeitraum betreut, begleitet und auch auf Anfrage ausgebildet.“

„Die inselhafte Absetzung von anderen Machtmechanismen kann zum Ankerpunkt für große Manöver werden. In Hinsicht auf CARE LESS ist in der Eins-zu-eins-Behandlung das Potential zur Defragmentierung und Umstrukturierung des gesamten Kunstsystems enthalten.“ CARE LESS-Mitarbeiterin



„Mit CARE LESS wurde elektrische Spannung zu Vogelzwitschern.“
Karoline Archilles

Paula Mierzowsky
A performing collaborator

Ich arbeite mit performativen Mitteln, Narration und Arbeitsbedingungen. Bedürfnisse des Privaten und Bedingungen der Arbeitswelt sind Anlässe für meine Arbeiten. Für meine Installationen und Performances gestalte ich Räume und Umgebungen, die einem semi-kontrollierten Labor ähneln. Das Spannungsfeld des Labors dient der Ansammlung und Sichtbarmachung nonverbaler Interaktionen. Menschliche Wahrnehmung wird gefordert und unterdrückte Fantasie und Emotion hervorgeholt. Teilnehmende Subjekte werden ihre Rollen zwischen PerformerIn, BesucherIn, PatientIn, Gast, StalkerIn oder Verdächtigen finden.

Ein irritierender Moment ist manchmal hilfreich, um aufzuhorchen und Authentizität und Realität zu überdenken.

Die gegenseitige Beeinflussung von Gruppenarbeit ist interessant und hilfreich für meine Bedürfnisse in der künstlerischen Praxis. Die Interaktion und die gemeinsame Arbeit bringt eine soziale, gruppendynamische Komponente mit, die die Untersuchungen an der zwischenwesentlichen Begegnung befördern.



CARE
LESS

Paula Mierzowsky, geb. 1988, Bildende Kunst. 2016 hat sie ihren Abschluss gemacht und wird Meisterschülerin bei Prof. Mathilde ter Heijne. Mierzowsky arbeitet seit 2015 als Mitglied der 'Agency for Artistic Discourse and Collaboration' (ACAD&C), dem Mutterschiff, dem Anker für eine Künstlerin der heutigen Zeit. Die 'Posthuman Gallery for Interactive Research' ist eine Unterstützerin ihrer Beschäftigung mit zwischen-wesentlichen Beziehungen. Als Gründerin der CARE LESS-Methode forscht sie mit CARE LESS-AssistentInnen und KünstlerInnen an der Schnittstelle zwischen Dienstleistung, Performance und Kunstbetrachtung. Sie lebt in Kassel.

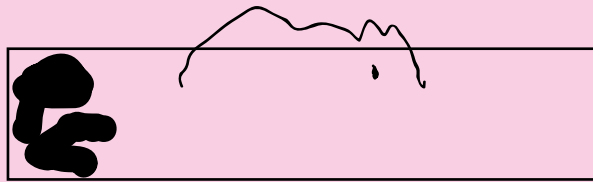


Annika Nesheim, Kai Bannert,
Charlotte Hermann, Henrik Seidel,
Malin Kuth und Norgard Kröger

carelessmethode@gmail.com
paula.mierzowsky@gmail.com
paula-mierzowsky.tumblr.com

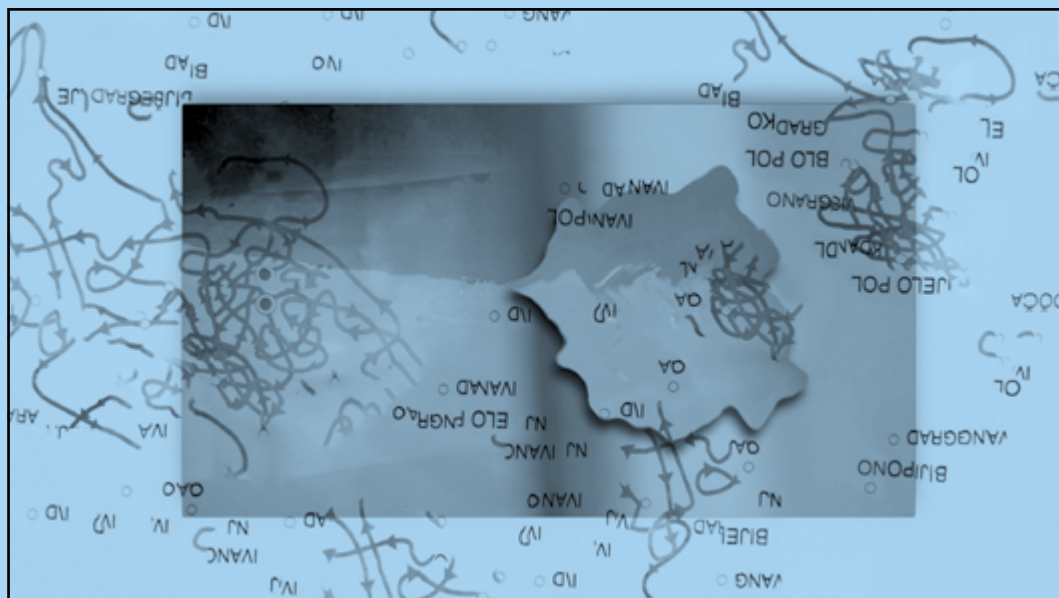
Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Paula Mierzowsky



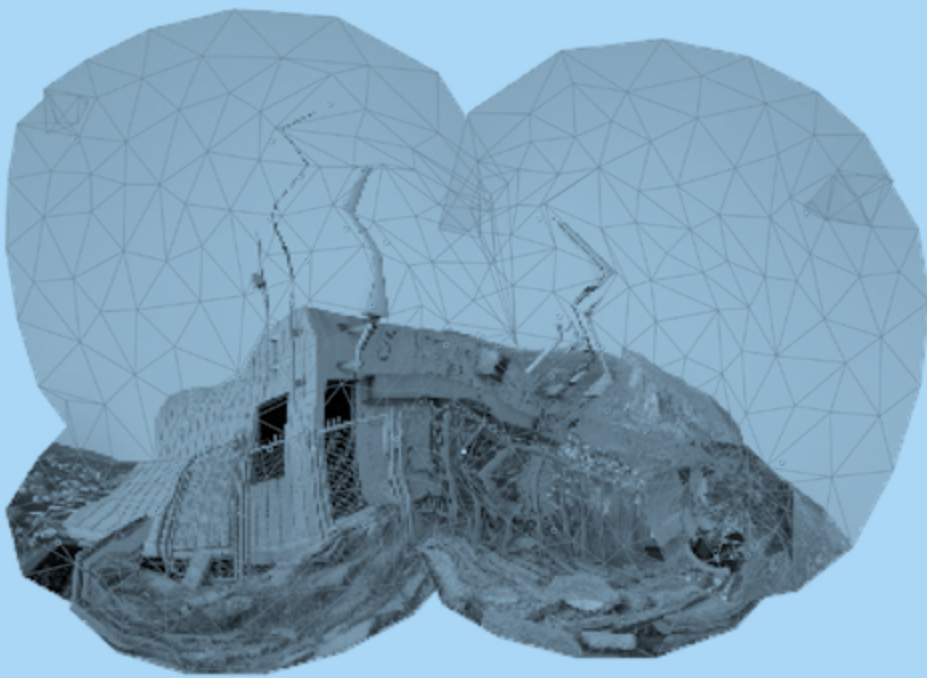
TÜRME – WACKELIGE GEBILDE. EIN TANZENDE STRAUß ANTENNEN.

Mobilfunk-, Moscheen, Kirchen- und Rundfunk-Türme werden als funkende und signalsendende Gebilde visuell verknüpft, und in dieser Verbindung entsteht ein Zusammenhang zwischen Infrastrukturen und Gesellschaftsmodellen. Gleichzeitig destabilisiert die Arbeit tradierte Erzählungen über die technologischen Versprechen der (Neuen) Medien und die mit ihnen verbundenen Architekturen, Perspektiven und Ordnungssystem.



Die Videoarbeit 'Tower Power Point' (Arbeitstitel) folgt Türmen im geopolitischen Raum des ehemaligen Jugoslawien.

Die normativen Takte der Türme, die sich in Routinen, Abläufen und Gewohnheiten entlang von Rundfunknachrichten, Whatsapp-Notifications, Gebets-, Arbeits- und Fernsehzeiten niederschlagen, geraten aus dem Rhythmus.



Im Versuch, dem ideologischen Übergang vom Denken der Gesellschaft als Gemeinschaft zur neo-liberalen Netzwerk-Figur zu folgen, entstehen so unerwartete Genossenschaften zwischen jugoslawischer ArbeiterInnen-Selbstverwaltung, globalen Open-Source-Communities und transnationalen 'Telko-Riesen'. Die Arbeit folgt den perspektivischen Parametern der Türme als phallischen und panoptischen Konstruktionen mit einem Interesse an deren Sabotage. Dafür werden Widersprüchen und Ambivalenzen ausgebreitet und dabei entsteht Raum für emanzipatorische und solidarische Settings.

Meine künstlerische Praxis wird angetrieben aus dem Interesse und der kritischen Beschäftigung mit Technologien und Medien. Immer wieder lande ich in der Beschäftigung damit bei sozialen Zuständen und gesellschaftlichen Regimen, die sich um diese Phänomene herum formieren.

Die entstehenden Arbeiten manifestieren sich häufig in Form von Videos, Installationen, Performance Lectures oder Webseiten.

Durch Befragungen von Materialitäten, Visualitäten und Sprachen versuche ich, den Verstrickungen dieser verschiedenen gesellschaftlichen Gebilde eine Form, eine Erzählung zu geben.



Fritz Laszlo Weber hat seit 2010 Visuelle Kommunikation an der Kunsthochschule Kassel studiert. Dabei war er in den Fachbereichen Theorie und Praxis, Neue Medien und Performative Skulpturen unterwegs.

Im Sommersemester 2015 absolvierte er eine Studienreise in Südost-Europa und im Wintersemester 2015/16 eine zweimonatige Residency bei Snehta in Athen.

fritz@fritz-weber.de
fritz-weber.de

Seine Abschlussarbeit wurde durch ein Stipendium des Otto-Braun-Fonds und eine Produktionsförderung von HessenFilm unterstützt. Von 2013 bis 2016 hat er TOKONOMA, Plattform für junge Kunst und Clubkultur, kollektiv mitorganisiert und den inzwischen geschlossenen Mikro-Ausstellungsraum KFAK,K mitbegründet und kuratiert. TOKONOMA wurde mit dem Hessischen Hochschulpreis für Exzellenz in der Lehre und dem Kulturförderpreis der Stadt Kassel ausgezeichnet.

Er ist Teil der Initiative 6. April und arbeitet an der Vorbereitung des im Juni 2017 stattfindenden Tribunals 'NSU-Komplex auflösen' mit.

Kassel 2016, Edition von 400 Stück

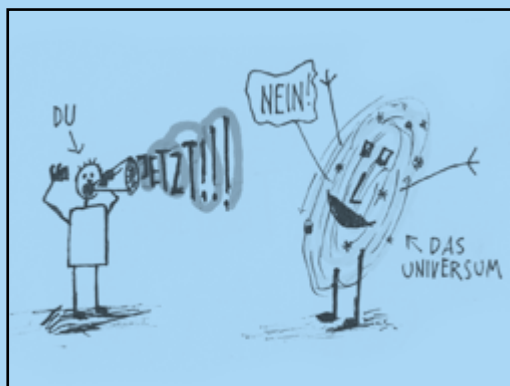
Fritz Laszlo Weber

DER WEG ZUM SPIELPLATZ

Sehr geehrte Damen und Herren, mein Name ist Erik Schäfer, ich bin Künstler und Designer. Eigentlich sollte hier ein hochgestochener Text über mein künstlerisches Schaffen oder meine Werke stehen. Dies wird Ihnen heute erspart. Stattdessen bekommen Sie kleine Einblicke in meinen Kampf mit dem Prozess und in meine Arbeitsphilosophie.

Ich mag das Wort Arbeit nicht; schon in der Bibel steht: „Unser Leben währt siebzig Jahre, und wenn es hoch kommt, sind es achtzig. Das Beste daran ist nur Mühsal und Beschwer, rasch geht es vorbei, wir fliegen dahin.“ (Ps 90,10 EU). Wenn Arbeit nur Mühe bedeutet, finden Sie mich auf dem Spielplatz. Allerdings ist der Weg zum Spielplatz auch anstrengend. Diese Anstrengung ist jedoch positiv besetzt.

Ich bin einer der Alles-oder-nichts-Menschen, ich hasse den Prozess, ich will alles, und zwar sofort.



Ein Beispiel: Zusammen mit Johannes Alt habe ich Anfang des Jahres die Braumanufaktur Steckenpferd gegründet, eine kleine Brauerei mit Bar und Galerie in der Mitte Kassels. Am liebsten hätte ich im ersten Monat schon 1000 Liter Bier verkauft, das ist natürlich nicht passiert. Der Weg dahin ist noch lang. Ich muss warten, aufpassen, lernen, Fehler machen, hart arbeiten und das Ziel im Auge behalten: den großen Preis (was auch immer das ist). Dieser Prozess macht mich fertig.

Einen Großteil unserer Zeit verbringen wir damit, Listen zu schreiben, uns Sorgen zu machen, uns eine glorreiche Zukunft zu erdenken oder die nächsten Minuten, Stunden oder Jahre akribisch zu planen. Der große Witz an der Sache ist, dass Sie (und oft auch ich) das JETZT vergessen. Und das Jetzt ist aber alles, was letztlich zählt.

Es ist nicht falsch, das Ziel, den großen Preis oder die Zukunft im Auge zu behalten; aber wer nur träumt oder verzweifelt jede Anstrengung vermeidet, um das Ziel zu erreichen (oder den Weg zum Spielplatz), der toleriert lediglich sein Leben, anstatt jeden Moment davon zu genießen.

Der Weg, der mich (oder auch Sie) zu meinem (Ihrem) Ziel führt, sollte mich (Sie) glücklich, wenn nicht sogar noch glücklicher machen, als das Erreichen des Ziels an sich. Weil es das Jetzt ist; der Prozess an sich ist der große Preis.

Ich musste lernen, den Prozess zu lieben, egal ob im Leben oder in meiner Arbeit.

Das Leben ist ein Prozess, nicht das Resultat. Das eigentliche Resultat ist der Tod. Also ist der Weg dorthin doch gar nicht so schlecht.



Words to live by: Beginne, bevor du bereit bist. Mach Fehler. Hab Angst. Sei mutig. Narben sind sexy. Genie ist 99 % harte Arbeit und 1 % Genie. Frag nach mehr. Mehr Zeit. Mehr Geld. Mehr Freiheit. Hab eine Meinung. Lerne von allem und jedem. Wähle die Freude. Lerne den Prozess zu lieben. Dein Leben ist Prozess, nicht Resultat. Sei RealistIn, verlange das Unmögliche. Von dir. Von der Welt. Das Wichtigste ist: Verpasse NIE, verdammt noch mal, NIE die Deadline.

Alles begann mit einer sog. Schnaps-idee. Erik und Johannes wollen Bier brauen! Sie merkten, dass der Aufwand für kleine Mengen zu groß ist und fertige Brauanlagen unbezahlbar sind. Von dort an ging es Schlag auf Schlag. Die Brauanlage wurde mit Johannes' Fachwissen aus dem Bereich Ingenieurwesen selbst gebaut. Ein Ort zum Brauen wurde gesucht und in der alten Traditionsmetzgerei Neuhauer am Pferdemarkt in Kassel Mitte gefunden. Es wurde viel gebraut und experimentiert und das Feedback war durchweg positiv. Und da war er, der Traum von der eigenen kleinen Brauerei. Ohne zu zögern wurde ein Konzept erarbeitet, aus dem schnell mehr wurde als die Idee einer einfachen Brauerei:

Eine Brauerei mit Kulturplattform und Kunstanspruch.

Wieso, weshalb, warum? Die Brauerei: Um ein längst überfälliges Bedürfnis nach gutem, regionalen Bier zu bedienen und um Kassel zu zeigen, dass Bier nicht nur von großen Industriekonzerne kommen muss. Die kulturelle Plattform mit Galerie: als Eriks Meisterschülerprojekt; und weil Kassel mehr subkulturelle Keimzellen nötig hat. Kulinarik trifft Kultur. Soziale Plastik im Sinne von Genuss, Interaktion und Kommunikation. Weniger Beuys, mehr Immendorf und Kippenberger!
braumanufaktur-steckenpferd.de



Erik Schäfer, geb. 1987, arbeitet als Bildender Künstler und Designer. Schwerpunkte seiner Arbeit sind raumgreifende Installationen, Konzeption und Grafikdesign. Zusammen mit Johannes Alt ist er Gründer der Braumanufaktur Steckenpferd. Im Februar 2015 schloss er sein Studium der Bildenden Kunst an der Kunsthochschule Kassel in der Klasse für narrative Tendenzen (Prof. Johannes Spehr) und der Klasse Neue Medien (Prof. Joel Baumann & Prof. Hans Bernhard) mit dem Master of Fine Arts ab. Danach wurde er zum Meisterschüler (Prof. Johannes Spehr) ernannt.

fromerikwithlove.de
braumanufaktur-steckenpferd.de
yeah@fromerikwithlove.com



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Erik Schäfer

RETRODREAM

Wie kommt man 2016 auf die Idee, ein Spiel, oder konkreter: einen ROM-Hack, für eine fast 30 Jahre alte Konsole zu machen? Ich muss zugeben, dass ich von den aktuellen Konsolen-Generationen genervt bin. Es ist einfach nicht mehr dasselbe wie früher. Man konnte sich vorher nicht ausgiebig über die Spiele informieren, indem man sich etliche Reviews auf YouTube anschaute.

In der Spielwarenabteilung hat man sich Spielverpackungen angesehen und Klappentexte durchgelesen, um sich dann für DAS Spiel zu entscheiden. Ich weiß noch genau, wie aufgeregt ich schon auf der Heimfahrt war. Ich hatte das Spiel schon während der Fahrt ausgepackt und die Anleitung studiert, damit ich zu Hause sofort loslegen konnte. Wenn man heute Spiele im Laden kauft, darf man außer Werbung nichts sonst in der Hülle erwarten. Kauft man die Spiele online, fehlt sogar die Hülle, die man sich stolz ins Regal stellen kann.



Erst vor kurzem dachte ich mir an einem Samstagnachmittag, wie nett jetzt ein neues Spiel wäre. Gesagt, getan. Wie praktisch, dass es den virtuellen Playstation-Store gibt. Ich entschied mich für Fifa und freute mich schon auf einen gemütlichen Spielnachmittag. Pustekuchen! Ich musste vier Stunden das 30 GB große Spiel herunterladen. Ich freute mich dann aber darauf, endlich den KSC zur Meisterschaft führen zu können. Pustekuchen der zweite! Denn es reichte ja nicht, das Spiel herunterzuladen, nein, bevor man spielen kann, muss man noch den 3.5 GB großen Patch herunterladen!!! Eine halbe Stunde später war auch dieser Download fertig und ich freute mich, dass nun endlich mein gemütlicher Spielnachmittag starten konnte. Aber wie man weiß, sind alle guten Dinge drei. Als nun endlich knapp 34 GB heruntergeladen waren, musste der ganze Spaß natürlich auch noch installiert werden. Das dauerte noch mal fast drei Stunden und mein Spielnachmittag, der mittlerweile zu einem Spielabend geworden war, war für mich gelaufen. Wäre ich doch in den Laden gegangen ... Dann hätte ich wenigstens die Downloadzeit sparen können.

Ich sehne mich zurück in die Zeit, in der man ein Spiel einfach auspacken, in die Konsole stecken und losspielen konnte. Falls ein Spiel mal doch nicht funktionierte, musste man einfach in die Cartridge pusten und das Spiel lief wieder wie eine Eins.

Aus dieser Sehnsucht und dem Nostalgiegedanken entstand die Idee, mir meinen Kindheitstraum zu erfüllen: ein 'Sonic the Hedgehog'-Spiel mit all meinen Lieblingscharakteren aus verschiedenen Sega-Spielen. Also ein riesiges Spiele-Mashup. Das nötige Know-How, um dieses Projekt umzusetzen, konnte ich mir während meines Studiums aneignen. Ich war und bin schon immer ein riesiger Sega-Fanboy gewesen und das macht dieses Projekt für mich zu einem Herzensprojekt.

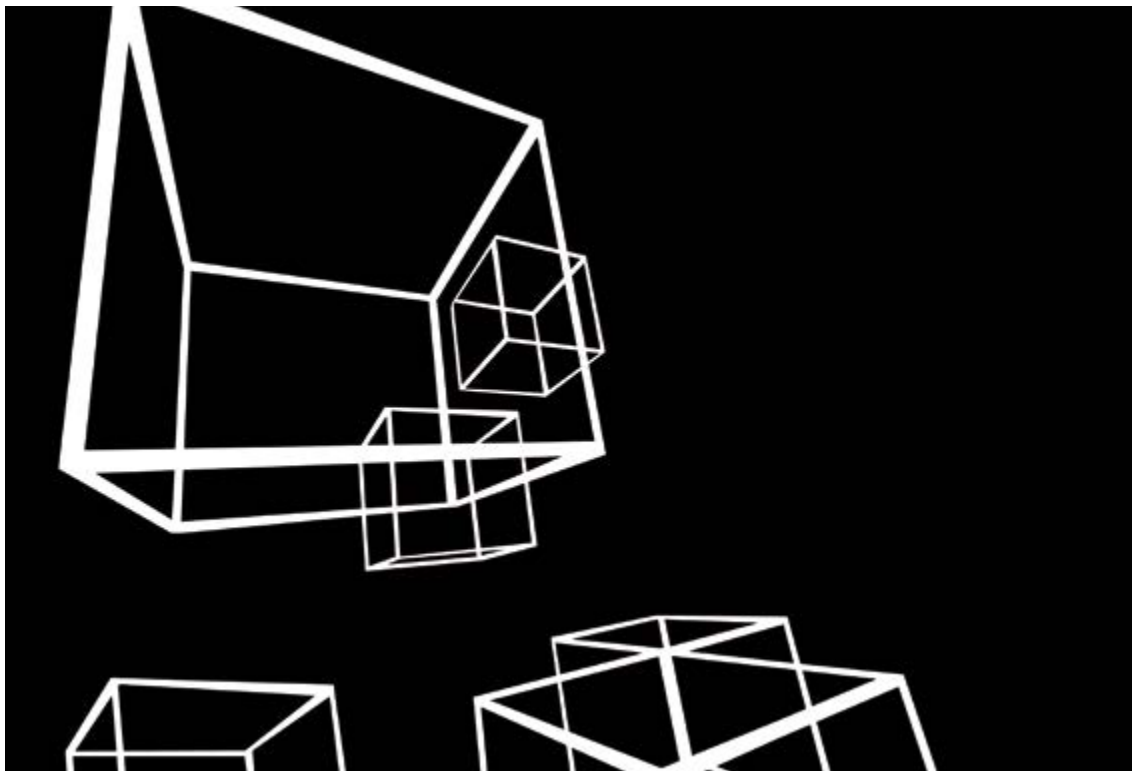
```

1344  T1X_RegInComp:
1345      move.b #0,(x_slim_routine).w
1346      mov.w #initialize
1347      [w] (initialize).l
1348      mov.w #formatters
1349      [w] (formatter).l
1350      mov.w #title_title
1351      mov.w #nameC
1352      move.w (x_initialize+0).w,w0
1353      add.w #2,w0
1354      move.w #0,(x_initialize+0).w ; move Sonic to the right
1355      cmp.w #0,w0 ; has Sonic object passed KSCM on x-axis?
1356      btl.w T1X_ChangeObj ; if not, branch
1357
1358      move.b #0,(x_gamecode).w ; go to Sega screen
1359      rta
1360
1361      ; =====
1362  T1X_ChangeObj:
1363      test.b (x_gamecode).w ; check if the machine is US or Japanese
1364      btl.w T1X_RegInComp ; if Japanese, branch
1365
1366      lea (levelCode_0).l,a0 ; load US code
1367      mov.w T1X_EnterCheats
1368
1369      T1X_RegInComp:
1370      lea (levelCode_2).l,a0 ; load J code
1371
1372  T1X_EnterCheats:
1373      move.w (x_initialize+0).w,w0
1374      add.w #0,w0
1375      move.b (x_initialize+0).w,w0 ; get button press
1376      and.b #0,w0 ; read only 0001 button
1377      cmp.b #0,w0 ; does button press match the cheat code?
1378      bne.w T1X_EnterCheats ; if not, branch
1379      move.w #0,(x_initialize+0).w ; next button press
1380      test.b #0,w0
1381      lea (x_initialize+0).w,w0
1382      move.w (x_initialize+0).w,w0
1383      [w] #0,w0
1384      and.w #0,w0
1385      mov.w T1X_Flashing
1386      test.b (x_initialize+0).w
1387      btl.w T1X_Flashing
1388      move.w #0,w0 ; cheat depends on how many times C is pressed
1389      [w] #0,w0
1390      [w] #0,w0 ; activate cheat
1391      [w] #0,w0 ; play ring sound when code is entered
1392      mov.w T1X_CountC
1393      ; =====
1394  T1X_EnterCheats:
1395      test.b #0

```

Überall dieselbe alte Leier. Das Layout ist fertig, der Text lässt auf sich warten. Damit das Layout nun nicht nackt im Raume steht und sich klein und leer vorkommt, springe ich ein: der Blindtext. Genau zu diesem Zwecke erschaffen, immer im Schatten meines großen Bruders »Lorem Ipsum«, freue ich mich jedes Mal, wenn Sie ein paar Zeilen lesen. Denn esse est percipi – Sein ist wahrgenommen werden. Und weil Sie nun schon die Güte haben, mich ein paar weitere Sätze lang zu begleiten, möchte ich diese Gelegenheit nutzen, Ihnen nicht nur als Lückenfüller zu dienen, sondern auf etwas hinzuweisen, dass es ebenso verdient, wahrgenommen zu werden:

Webstandards nämlich. Sehen Sie, Webstandards sind das Regelwerk, auf dem Webseiten aufbauen. So gibt es Regeln für HTML, CSS, JavaScript oder auch XML; Worte, die Sie vielleicht schon einmal von Ihrem Entwickler gehört haben.



Sebastian Haydt, geb. 1988 in Gießen, lebt, liebt und arbeitet seit 2007 in Kassel. Nach seinem Studienbeginn 2008 machte er sich bereits 2009 als Web - Developer selbständig und betreut seitdem eigene Kunden und arbeitet als Freelancer deutschlandweit für Agenturen und Designer. Im Herbst 2016 schloss er sein Studium erfolgreich an der Kunsthochschule Kassel in der Klasse Neue Medien mit dem Master of Fine Arts ab und freut sich nun auf neue Herausforderungen.

derhintergrund.com
info@derhintergrund.com



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Sebastian Haydt

NYX

‘Nyx’ wird ein narrativer Kurzfilm von ca. 25 min Länge. Ein Anti-Western in Ostdeutschland. Der zyklische Kampf des Lichts mit der Dunkelheit, personifiziert von einem schwarzen Huhn und ihrem weißen Sohn, wird auf dem Schauplatz einer Hühnerfarm neu ausgefochten. Die Hauptdarstellerin muss sich mit Rassismus, Sexismus und griechischer Mythologie auseinandersetzen, um den Kreislauf der Natur am Laufen zu halten und die Vorurteile ihrer Gesellschaft zu entkräften.

Die Low-Budget-Produktion spielt mit stilistischen Mitteln des Westerns, da sich dieses Genre mit seiner stereotypen Darstellung, den machistischen Geschlechterrollen und der kolonialen Übergriffigkeit gut eignet, um die Wertvorstellung der patriarchalen Modernisierung, Minderheitenrechte und die Präsenz weiblicher Hauptrollen auf karikierende Weise zu hinterfragen.

Es werden Textstellen aus dem Buch ‘Tiefer als der Tag gedacht’ von Elisabeth Bronfen zitiert, in dem die Nacht als schwarzer Vogel der griechischen Mythologie beschrieben wird, der vom Chaos geschwängert den Tag gebären soll.

Die Rezeption von HeldInnen und AntiheldInnen wird in diesem neuzeitlichen Märchen reflektiert, Gut und Böse werden ad absurdum geführt. 13 Darstellerinnen in handgefertigten Hühnerkostümen werden als Stereotype inszeniert, sie folgen nur eigenen Gesetzen – typische (linke) Outlaws der Postmoderne. Vier Cowboys und ein Albino-Saurier nehmen weitere Parts ein und geizen nicht, mit Kraft und Crime draufzutreten.





Eine Hühnerfarm im Irgendwo. Weite Landschaften, die in gewaltigen Totalen eingefangen werden. Zwölf rassistische Hühner und ein schwarzes, ständig philosophierendes Huhn streiten sich über den Ursprung der Welt. Die weißen Hühner verachten das schwarze Huhn, weil es ihren Fitnessübungen nicht nachgeht und intellektuell schlagfertig ist. Vier Cowboys, die Eigentümer der Farm, tauchen auf und wollen Frieden stiften. Dies bringt die Hühner zur Weißglut; ein blutiger Aufstand wird entfacht. Sie fechten nicht nur das Alleinstellungsrecht des Menschen an, sondern wollen den Kampf für artgerechte Tierhaltung endlich selbst in die Hand nehmen. Dabei kommen sämtliche Cowboys und einige Hühner ums Leben. Die überlebenden Hühner reiten auf den Pferden der toten Cowboys in den Sonnenuntergang, wo sie das Hühnerparadies erwartet. Dort wird ein silbernes Ei verehrt, das just in dem Moment aufbricht, in dem Ursel auftaucht, da die Totgesagte den Reiterspuren gefolgt ist. Und es kommt zum finalen Showdown zwischen Ursel und dem geschlüpften Albino-Saurier, da sich die beiden offensichtlich schon lange kennen ...

50 ehrenamtliche NachwuchsfilmerInnen und KulturakteurInnen aus Dresden und Umgebung bildeten das Produktionsteam. Sophia Mix und Franz Eggerichs schrieben das Drehbuch, zeichneten das Storyboard und erkundeten die Drehorte. Die Filmmusik wird, wie im Trailer, eigens für den Film geschrieben. Das Amt für Kultur und Denkmalschutz in Dresden förderte das Projekt, Erika Stucky supportet mit einem Gastauftritt. Die Produktion wird im Dezember 2016 abgeschlossen sein und dann auf Kurzfilmfestivals eingereicht.

Thema meiner künstlerischen Forschung ist die Befragung gesellschaftlich konstruierter Machtstrukturen. Aus diesem Ansatz heraus leitet sich die multimediale Formensprache meiner Praxis ab, die eine größtmögliche Zugänglichkeit zum künstlerischen Werk mitdenkt, ganz im Sinne eines egalitären Kunstbegriffs. Meine künstlerische Ausdrucksform ist häufig die Aktion, die unmittelbare Kommunikation mit den BetrachterInnen ist. In diesem Zusammenhang entstehen mitunter aufwendige Objekte. Auf diese Weise begeben sich mich auf eine Gratwanderung zwischen immaterieller Intervention und materieller Gestaltung. Deshalb hat die Nutzbarmachung von 'Bewegung' als Moment eines kontextuellen Zwischenraumes eine große Bedeutung:

Die Skulptur bewegt sich vom Atelier in den öffentlichen Raum, einen Nicht-Kunst-Ort, und wird – was?

An diesem Kippmoment, der Markierung 'Uneindeutigkeit', greift meine humoristische Strategie der Kritik: In der Konfrontation mit der Arbeit gibt es den Witz, der auf die stattgefundene Intervention verweist und durch dieses Displacement die Absurdität des Normativen entlarvt.

Die 15jährige Theaterarbeit in der freien Szene hat mich darin geschult, immer das ganze Bild im Auge zu behalten. Sobald etwas in diesem Bild fehlt, habe ich das Bedürfnis, es herzustellen. Und da gibt es einiges zu tun.

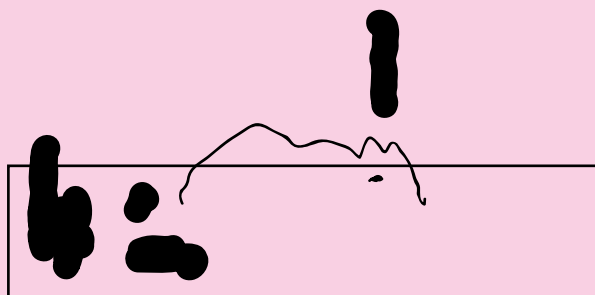


Sophia Mix, geboren 1985, arbeitet im multimedialen Bereich der Bildenden Kunst. Sie ist Texterin, Regisseurin, Musikerin, Bildhauerin und Netzwerkerin. Sie wurde als Tischlerin ausgebildet, gründete die Kulturveranstaltungsreihe Stolle33 in Dresden mit, tritt als Liedermacherin der RAK auf, arbeitet als persönliche Assistentin von Erika Stucky und machte ihr Diplom 2015 an der HfBK Dresden im Fachbereich Bildhauerei. Im Oktober 2016 schließt sie ihr Meister-schülerstudium bei Bjørn Melhus in der Fachklasse für Virtuelle Realitäten in Kassel ab.

sophiamix.net
sophiaswelt@gmx.de

Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Sophia Mix



ALLÍ : HIER

ich reiste
fort von dort, donde
mis palabras
tenían sentido
und versuchte
das Unbekannte
näherzubringen,
ahora lejos



‘ALLÍ : HIER’ ist eine poetische Sammlung von Eindrücken über das komplexe Leben zwischen zwei Ländern, Kulturen und Sprachen. Das zweisprachige Buch handelt von der Suche nach Verständigung in den Zwischenräumen verschiedener Phasen, in denen man sich als Transmigrant (eines offenen Migrations-Prozesses) befinden kann. Die Bildwelt besteht hauptsächlich aus drei Symbolen: der Frau, dem Haus und dem Stier.



1. Auflage, 25 Exemplare
96 Seiten, Farbe, 13 x 21 cm
Zweifarbiger Risographie-Druck,
koptische Heftung
Zweisprachig: spanisch und deutsch
Originale Illustrationen: Kohle s/w
Kassel, 2016



Carmen Josés Arbeit konzentriert sich häufig auf das Medium Buch, auf den Raum, in dem ein Dialog zwischen Text und Bild stattfindet. Skizzenbücher spielen eine wichtige Rolle in ihrer Arbeitsweise. Sie erhalten die spontanen und intuitiven Momente in Josés Illustrationen, die mit minimalistischen Linien und einer klaren grafischen Sprache neue Sichtweisen eröffnen. Ihre poetischen Bildwelten sind offen für Assoziation und Experiment. Sie konfrontiert die LeserInnen mit vor- geblich einfachen Elementen und lässt sie mit einer nachdenklichen Stimmung und guter Dinge zurück.



Carmen José, geboren 1991 in Valencia (Spanien). Sie studierte erst zwei Jahren Freie Kunst in Madrid und wechselte 2012 an die Kunsthochschule Kassel. Dort studierte sie Visuelle Kommunikation mit dem Schwerpunkt Illustration und Editorial Design. 2014 gründete sie zusammen mit Kathi Seemann das Papiercafé, einen Verkaufsraum für studentische Eigenpublikationen und Kaffee an der Kunsthochschule Kassel. Seit August 2016 ist sie neue Mitarbeiterin im Rotopol-Verlagsteam.

carmenjose.com
mail@carmenjose.com



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Carmen José

iCONFESS

STARTNEXT IST EINE CROWDFUNDING-PLATTFORM. STARTNEXT IST KEINE KUNST.

Vorweg muss geklärt werden, was ein Crowdfunding beinhaltet, steuert und aussagt. Startnext, wie hier genutzt, ist nur eine von vielen Webseiten, die Start-up-Unternehmen und KleinunternehmerInnen ermöglicht, um Spenden und finanzielle Mittel zu werben, und dies in einem von der Plattform gesetzten Rahmen. Es ist möglich, verschiedenste Faktoren anzuwenden und zu personalisieren, um eine Seite hochzuladen, welche potentielle KundInnen einladen soll, ein 'Goodie' – ein Produkt des Projektes – zu erwerben und damit einem Kleinunternehmen zu helfen, Startkapital aufzubauen. Crowdfunding wird meist für ein konkretes Produktangebot genutzt und selten, wie bei iConfess, für eine immaterielle Idee von finanziellem Wert, der nur von den KundInnen festgelegt werden kann.

Als UserIn browsst man auf solchen Webseiten wie auf Homeshopping-Kanälen oder wird gezielt durch Social Networking dazu eingeladen. Wie im Sinne der digitalen Plattform geschieht dies meist auch digital: Facebook-Posts, Twitter, Rundmails, Like-Buttons. Ergo wird der Post geteilt, dem Link gefolgt und somit wird eine Projektidee zu einer Meme, einem viralen Konstrukt, welches sich durch das Internet schlängelt und an den UserInnen festbeißt – im besten Falle.



iConfess hat genau diese Viralität im alltäglichen Rahmen, lokal, erreicht. Links wurden weiter und weiter geteilt und auf Vernissagen wurde sich über das Public Pad als Möglichkeit des anonymen Sündeneintrages und das Überthema 'Was ist eigentlich meine Sünde?' unterhalten.

Wie im katholischen Ablasshandel des Mittelalters bietet auch iConfess auf Startnext eine Vielzahl von Möglichkeiten an, seine Sünden mit Geld reinzuwaschen – die Entscheidung über die Höhe der Vergütung liegt aber am Ende immer bei den KundInnen.

Doch worin besteht der Mehrwert dieses Projektes? Warum ist Crowdfunding nun Kunst?



Das Medium Crowdfunding ist per se ein zeitlich Festgelegtes, ein Prozess. Prozesshaftigkeit ist in der Kunstgegenwart sowie -geschichte ein viel gebrauchter und wichtiger Terminus. Oft liegt im Prozess die Botschaft einer künstlerischen Arbeit, iConfess wiederum besteht nur aus einem Prozess. Das Konzept des Projektes beinhaltet die künstlerische Idee; das Mittel Crowdfunding ist hierbei ein Material, wie es auch Ton und Papier hätten sein können, nur dass das Material als solches nichts außer Prozesshaftigkeit zulässt. Allein der Schritt, Startnext als künstlerischen Prozess zu nutzen, ist ein gewagter, da er nichts Greifbares beinhaltet. Es entsteht kein Endprodukt, das als 'die Kunst' betrachtet werden kann. Dieses Konzept ist verankert in der modernen Kultur des 21sten Jahrhunderts, in dem das Internet die Welt dafür geöffnet hat, Immaterialität als grundlegend zu erfahren, ohne sich konkret damit auseinandersetzen zu müssen. Unterhaltungen funktionieren ohne Mimik und Gestik – per Chat. Kunst funktioniert ohne Endprodukt – über den digitalen Prozess. Somit ist alles Materielle, was durch iConfess entsteht, nie ein Kunstwerk, sondern immer eine Dokumentation der eigentlichen Arbeit. Der iConfessDigital (Goodie) ist ein Konstrukt eines PDF, welches nur dokumentiert, dass jemand den Prozess des Konzeptes durchlaufen hat. Wichtig ist nicht, dass am Ende das PDF ausgefüllt, gespeichert und eventuell ausgedruckt wird, sondern, dass auf die Frage der modernen Sünde eingegangen wurde. Die KäuferInnen und somit 'Betrachtenden' haben überlegt, was ihre Sünden sein könnten, wie schwerwiegend sie sind und wie viel Geld sie wert sind. Im besten Falle wurde die Geschichte der Sünde in das Public Pad eingetragen und letztlich das PDF der iConfessDigital erhalten – aber es wurde an keinem Punkt des Prozesses eine Materialität hergestellt.

iConfess

installation and performance

confessional box with mirror, three lilies, washing liquid, books: Wilhelm Busch: 'Die fromme Helene' and 'Der heilige Antonius von Padua', video loop on iPad, documented crowdfunding process 'iConfess'

„Gott, der barmherzige Vater, hat durch den Tod und die Auferstehung seines Sohnes die Welt mit sich versöhnt und den Heiligen Geist gesandt zur Vergebung der Sünden. Durch den Dienst der Kirche schenke er dir Verzeihung und Frieden. So spreche ich dich los von deinen Sünden im Namen des Friseurs, des Strafzettels und der Escape-Taste.“
R. Reglin



Vanessa Braun, geb. 1990, lebt und arbeitet in Kassel und beschäftigt sich mit Phänomenen der Illusion und Realität. Die Frage nach Wahrnehmung und Überprüfung des Betrachtenden durch seinen/ihren Standpunkt spielt in ihren malerischen Setzungen und skulpturalen Eingriffen an Architektur eine Rolle. Grenzüberschreitungen sowie ein Wertediskurs über den Gegenstand der Wahrnehmung sind in ihren Installationen und performativen Arbeiten irritierende Elemente.

Studium der Kunstvermittlung, Bildenden Kunst (Kunsthochschule Kassel) und Theologie (Universität Kassel).

contact: google me



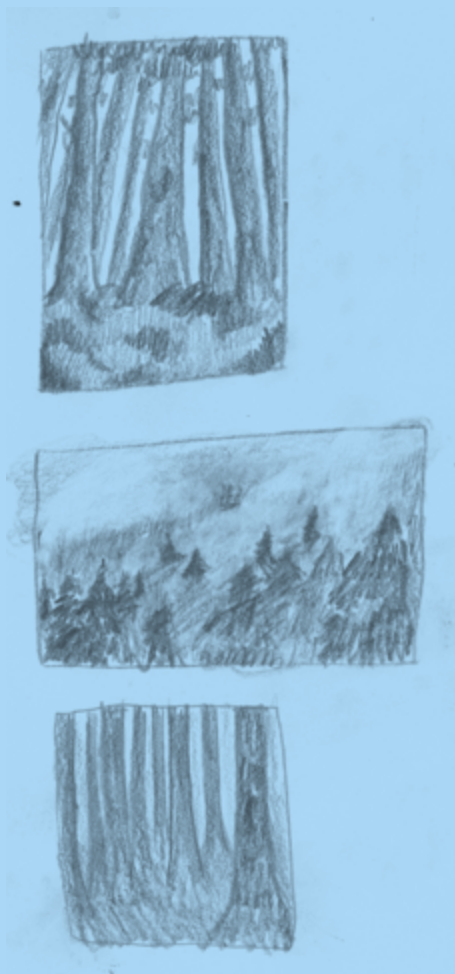
Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Vanessa Braun

VATER

Leise schleicht der Vater allein durch den Wald, er ist gegangen, ohne sich zu verabschieden, aber was gibt es noch zu sagen, so kurz vor dem eigenen Tod?

Diese Geschichte erzählt aus Sicht mehrerer ProtagonistInnen den Verlust eines geliebten Familienmitglieds. Während die einen als stille Beobachter alles wie in einem Traum an sich vorbeiziehen lassen, versuchen die anderen aktiv das Geschehene zu verdrängen; begleitet wird das alles mit den Gedanken der einzelnen Figuren als Off-Text. Jeder der ProtagonistInnen scheint in seiner eigenen Welt gefangen zu sein, was sie vereint, ist der Verlust ihres Vaters ...





Während der Ausstellung wird der Prozess dieser Arbeit zu sehen sein, dazu gehören einige Skizzen und die ersten ausgearbeiteten Zeichnungen in Aquarell und Buntstift.



Bewusst hält die Künstlerin die Bilder einfarbig in Blautönen. Wie ein Schleier legen sich die Aquarellflächen über die ganze Geschichte und Thematik. Bewusst spielt sie mit der Unschärfe der Aquarelle und hebt Details mit dem Buntstift wieder hervor. So lenkt sie das Augenmerk auf die wichtigen Details und lässt den Rest wie in einem Traum erscheinen.

In den Arbeiten von Ilknur Kocer spiegelt sich oft die Absurdität des wahren Lebens wieder. Sie wuchs in Deutschland unter dem Dach einer türkischen Einwanderer-Familie und in zwei Kulturen auf. Inspiriert von diesen beiden Kulturen mixt sie ihre Erlebnisse und Erfahrungen zu informellen und humorvollen Geschichten zusammen, die die Künstlerin oft mit Tusche auf Papier festhält. Manchmal zeichnet sie auch nur Quatsch, das gehört zum kreativen Dasein dazu ...



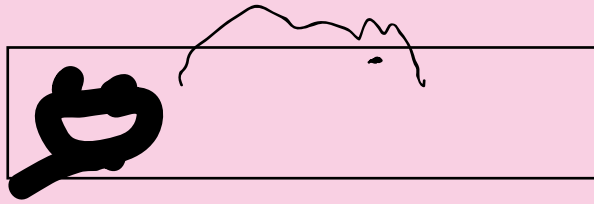
Ilknur Kocer, geboren 1988 als Tochter türkischer Einwanderer, wuchs in der Nähe von Kassel auf. Dort studierte sie an der Kunsthochschule Visuelle Kommunikation mit dem Schwerpunkt Comic und Illustration. 2015 machte sie ihren Master of Fine Arts bei Hendrik Dorgathen und Judith Vanistendael mit dem Buch 'Was du nicht wusstest'. Seit Anfang 2016 ist sie Meisterschülerin bei Hendrik Dorgathen. Während ihres Studiums gründete sie zusammen mit acht weiteren Studierenden aus dem Bereich Comic, Illustration und Fotografie das Kollektiv 'Die Goldene Discofaust'.

ilkikocer.tumblr.com
ilkikocer@gmail.com



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Ilki Kocer



POOR PEOPLE RELAX ME



Handlung: In 'Poor people relax me' folgt die Kamera einer Künstlerin, die versucht, in Mexiko Kunst zu machen, während sie gleichzeitig auf die komfortablen Seiten eines Lebens stößt, die ihr der Umtausch von Euro in Pesos ermöglichen.

Durch die Unterstützung seitens ihres mexikanischen Kameramanns und ihrer Freundin aus London scheint ihr Aufenthalt in einem Dritte-Welt-Land beinahe spurlos an ihr vorbeizuziehen. Doch bei den Grillpartys in den Gated Communities beginnt sie am politischen Wert ihres Projekts zu zweifeln. Ist dies das Bild, das sie der Welt von sich vermitteln will? Da hilft nur noch skypen mit Mama und auf zum Strand. Dort kehrt langsam die Zuversicht zurück, wäre da nicht der Kameramann, der anfängt, eine eigene Meinung zu haben.



Form: Das Projekt 'Poor people relax me' ist eine Dokufiktion aus dokumentarischen, performativen oder nachgestellten Elementen.



Kontext: Die Generation, aufgewachsen mit den Philosophien und Werten des Neoliberalismus, hat sich als 'emerging artist' immer mehr damit abgefunden, als KünstlerInnen eine eigene Agentur zu sein, deren Funktionalität man selbst überwacht. Man arbeitet 24/7 daran, sein Image zu verbessern und seine Lebensläufe zu designen. Da scheint es ein willkommener Pluspunkt zu sein, dass man durch Residency- und andere Förderprogramme die Möglichkeit hat, an exotischen Orten zu arbeiten, um ein interessanterer Menschen zu werden, und dass dieser aufregende Lebensstil mit einer positiven Profilierung einhergeht. Doch trotzdem lohnt es sich als Teil dieser Vorgänge, die postkoloniale Brille noch einmal aus dem Etui zu holen.

Zu verlockend ist immer noch die Möglichkeit der „ästhetische Ausbeutung der weniger Privilegierten“, wie es T. J. Demos benannt hat. Und wenn selbst Renzo Martens nach seinem Film 'Episode III: Enjoy poverty' feststellte, dass, obwohl er genau diese Systeme kritisch beleuchtete, durch dessen Existenz vor allem Aufmerksamkeit für sich selbst und Geld für europäische KunstkritikerInnen und Kulturinstitutionen generiert wurden, scheint es immer noch notwendig zu sein, die eigenen Produktionsbedingungen genau unter die Lupe zu nehmen.

Ich habe also beschlossen, meine vorfinanzierte Chance zu nutzen, die Hintergründe meiner Produktion zu beleuchten und mich einer Form des 'Antiprofiling' zu verschreiben, in dem ich die Widersprüche meiner eigenen Arbeit aufzeige, so lange ich diese Möglichkeit noch habe.

Kunst ist für mich eine Art, der Realität zu begegnen. Besonders wichtig ist es für mich und meine Filme, den Eingriff der Produktion selbst zu beleuchten. Wann kann Filme machen ein Mittel sein, um sich zu integrieren, zu kommunizieren oder zu infiltrieren? Welche Machtverhältnisse werden durch die Kamera geschaffen? Welche Auswirkung hat die kreative Arbeit auf den sozialen Status des Einzelnen oder eines gesellschaftlichen Gefüges?

Inhaltlich sind meine Lieblingsthemen zurzeit: Hurra, ein Feindbild: Neoliberalismus, Reintegration der Weisen in die Weltgemeinschaft, Hypermobilität der globalen Mittelklasse, postpanoptische Do-it-yourself-Sklaverei und on going: die universellen Fragen über Haben und Sein.

Um neue Formen des Miteinanders in einer immer enger zusammenrückenden Weltgemeinschaft zu betrachten, ist es für mich grundlegend, mich in neue Kontexte zu begeben, deren Sprache zu lernen und ein Zuhause hinten anzustellen.



Clara Winter wurde 1989 zur friedlichen Revolution in Leipzig geboren. Nachdem sie an zahlreichen Schauspielschulen abgelehnt wurde, begann sie 2009 an der Kunsthochschule Kassel, an der sie sich auf Videokunst spezialisierte. Ihre Arbeit reflektiert politische wie soziale Aspekte der westlichen Welt, für die sie dokumentarische und performative Elemente verbindet.

clarawinter.de
post@clarawinter.de

Seit 2014 arbeitet sie mit dem multifunktionalen Mexikaner Miguel Ferráez zusammen, der als westlichdenkende Person betrachtet werden kann, ungeachtet seines Schwellenlandhintergrundes. Zusammen als Zwei-Mann-Produktionscrew und non-based Artists befruchten sie gegenseitig ihre Gedanken zu Individual- und Gemeinschaftsprojekten.

Trotz ihrer geografischen und politischen Kontexte, die sich stark unterscheiden, finden sie ihre Gemeinsamkeit im Mittelklasseleben und in ihrem Wunsch, das Medium der Kunst zu nutzen, um schlichtweg etwas Gutes zu schaffen.

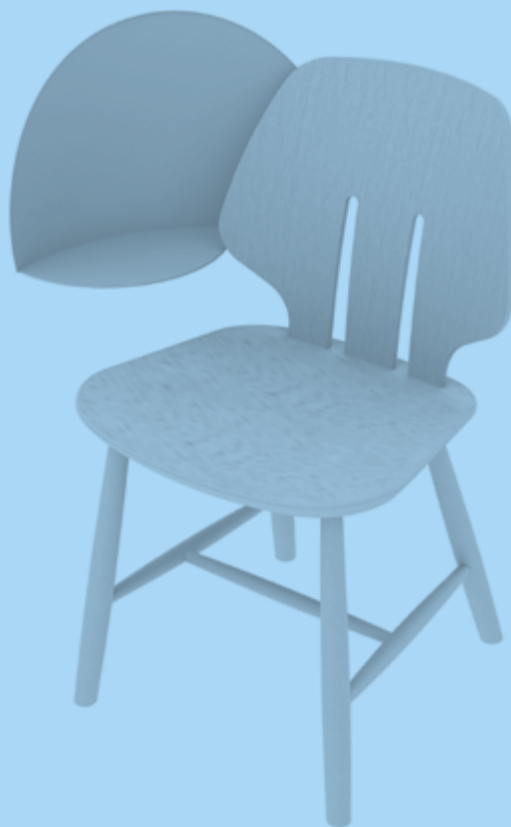
Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Clara Winter

SEI MEIN GAST – DEPONIEREN PERSÖNLICHER GEGENSTÄNDE IN GASTRONOMISCHEN EINRICHTUNGEN

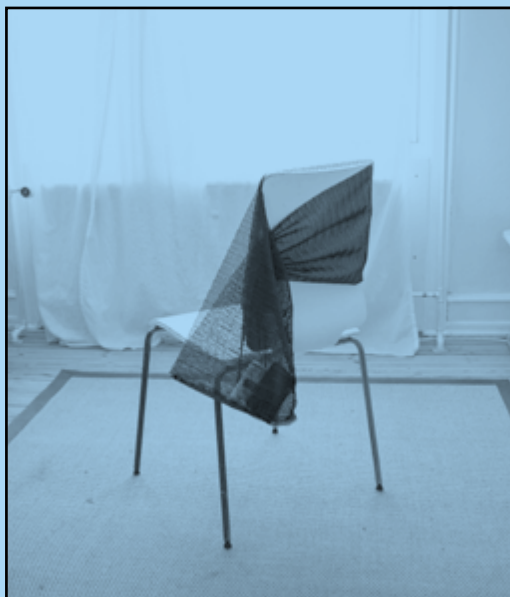
In Restaurants und Cafés führen Gäste in aller Regel einen Schlüsselbund, ein Portemonnaie und ein Handy mit sich. Außerdem müssen oft Accessoires wie Sonnenbrillen, Kopfhörer, Taschentücher, Zigaretten etc. untergebracht werden. Der Tisch sollte den Speisen vorbehalten sein und auf den Boden möchten Frauen ihre Handtaschen meist nur ungern stellen.

Wo und wie deponieren Gäste ihre mitgeführten Dinge? Was kann ein Gastgeber tun, um Vertrauen zu schaffen, sodass Gäste keine Sorgen um Wertgegenstände haben?



In Gesprächen mit Gästen und Gastronomen wurde deutlich, dass ein Gefühl von Geborgenheit und Sicherheit nur erlangt werden kann, wenn sich die Habseligkeiten während des Besuchs im unmittelbaren Umfeld des Gastes befinden. Da für zusätzliche Möbel wie Servierwagen oder Raumteiler im professionellen Restaurantbetrieb kein Platz besteht, lag es nahe, Add-ons für Tische und Stühle zu entwickeln.

Ein Behältnis zur Aufbewahrung an der Tischecke anzubringen, ist besonders sinnvoll, da man diese gut im Blick hat, hier aber niemand sitzt, den sie beim Essen stören könnten. Das Add-on kann zudem vom Tisch in den Raum hineinragen, um Gäste daran zu erinnern, ihre Gegenstände am Ende des Besuchs wieder mitzunehmen.



Das hier ausgestellte Produkt windet sich wie eine Schlingpflanze um das Tischbein und bietet im Inneren seiner Tasche Raum für die losen Objekte der Gäste, während Handtaschen am unteren Haken aufgehängt werden können.



Die Arbeit von Leonie Aretz handelt von der Suche nach der Funktion, die einem Material am meisten gerecht wird, bzw. von der besten Umsetzung eines Konzepts. Die minimalistische Formensprache ihrer Produkte basiert in der Regel auf geometrischen Prinzipien, die maximale Funktionalität erreichen.

Die Idee soll dem Produkt dienen und nicht umgekehrt.

Leonie Aretz beschäftigt sich deshalb ausführlich mit dem kulturellen, soziologischen und psychologischen Kontext, für den sie ein Produkt entwickelt. Dabei stehen die Menschen, die das Produkt nutzen, im Vordergrund. Produktionsmöglichkeiten, Transport und Lagerung des Produkts sind aber ebenso wichtige Faktoren für den Entwurf. Ihr Designprozess zeichnet sich durch eine extensive Recherche aus, in deren Rahmen Leonie Aretz häufig in Vergessenheit geratene Handwerkstechniken entdeckt. Ihre Faszination für traditionelle Materialien wie Holz, Stein, Textil und Emaille kombiniert sie mit einer Experimentierfreude, die zu überraschenden Ergebnissen führt.





Leonie Aretz, geb. 1985, ist Produkt-designerin. Nach dem Abitur absolvierte sie eine dreijährige Schreinerlehre in Freiburg im Breisgau. Danach war sie Praktikantin bei Sarnago Diseño Industrial e Investigación in Córdoba, Argentinien. Im Laufe ihres Studiums an der Kunsthochschule Kassel hat sie ihre Möbel unter anderem auf der Mailänder Möbelwoche, der DMY in Berlin und im Rahmen der Ausstellungsreihe 'Zu Gast im Präsidium' der Universität Kassel ausgestellt. Seit September 2015 wohnt sie in Kopenhagen, wo sie zunächst als Praktikantin bei der Möbelfirma Mater A/S arbeitete und anschließend ihre Diplomarbeit schrieb. Im Herbst 2016 schloss sie ihr Studium als Diplom-Designerin ab.

post@leoniearetz.de

Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Leonie Aretz

PEOPLE DOING STUFF 2016

I come from an urban dance background and I love the competitive aspect of this style of dancing. My collective and I pushed forward the limits of body conventions, attempting to perform the most flexible, or the most powerful actions, looking to find shocking or even spectacular movements.

Over the past few years we have organically begun to move away from this original intention to a more intimate and banal goal. We became rather passionate about all the small and natural movements a body can display. Furthermore, there is the combination of these movements with outside objects, situations or other bodies.





I believe that exploring all the ways my own body can move and articulate itself constitutes a search for identity and individuality in society. 'People doing stuff' is inspired by 'Everything is Everything' by Koki Tanaka and the current work being done with my collectives Tæet Vremya and Hä*Wie!?. It is thought of as an open studio which displays our current process in the context of the group show at documenta Halle, while also exploring the performative element of my practice.

„Innigkeit' ist ein Raum: ein innerer Raum, wo man sehen kann, was man sieht, hören kann, was man hört, und herausfinden kann, mit welchen Linsen man die Welt betrachtet. Das ist der Ort, wo wir Bewusstsein verändern können.“
 Shelley Sacks (Interview 09/2011
 oya-online.com)

At dOCUMENTA (13), David took part as a performer at Tino's Sehgal's piece 'This Variation'. This collaboration became crucial to his ongoing research of linking dance with the visual arts. In 2014, he made it to the finals of 'Juste Debout' (experimental category), the world's largest urban dance competition. He presented a conceptual piece entitled 'Je suis juste debout', which takes in consideration the frame of the competition and title as his main subject.



David Voigt was introduced to contemporary dance at a young age through the urban street dance and the b-boy scene. The absence of academic formation or studies in this field led him to co-found the artist collective, 'Hä*Wie!?' with fellow dancer Martin Klukas in 2004. The group works as a cluster for young and established talents in dance and with the aim of exchanging knowledge and combining styles in order to create new approaches on body movement. Interested in exploring the sense of iconoclast, he began studying Visual Communication at the University of Art and Design in Kassel (2007), where he obtained a Master's degree in New Media/Performance (2015). During the time he gathered new references and began to explore and incorporate minimalist movements into his dancing techniques, while the concepts of humor, banality & effort became the focal point of his work. David is focusing on questioning those which are considered the 'normal' or 'abnormal' ideas/ways of moving our bodies in everyday life. Always with the idea to update classical dance positions.

itshaewie@gmail.com
vimeo.com/haewie
davidvoigt.tumblr.com

Kassel 2016, Edition von 400 Stück

David Voigt

LIMINAL

Ein Schwellenplatz, ein vager Ort. Ein Ort, an dem man sich trifft, sich begegnet. Dort, wo alles ineinanderfließt, das eine das andere aufhebt, sich aber bedingt, da das eine ohne das andere nicht existieren kann. Ein Ort, an dem sich die Abgrenzung auflöst/löst/transformiert und verschimmt. Hier, wo das Definierte zum Undefinierten wird, schwebend, raumschaffend, klein und unsichtbar, aber genauso wirkungsvoll und flüchtig, und das, trotz des Versuches, ihn einzufangen.

Stehend zwischen Realität und Surrealem, den Raum hörend, auf leisen Sohlen anklopfend, um zu fragen: Wo soll nun der Maulwurf wohnen? Brigit Edelmann



Diese Frage stellt sich Brigit Edelmann in ihrer Arbeit 'Titel'. Es ist eine Frage nach der nationalen Identität. Dieser Frage liegen Edelmanns Versuche, die Erde fremder Länder nach Deutschland zu importieren, zugrunde. Den telefonischen Prozess des Scheiterns an den behördlichen Strukturen präsentierte sie in ihrer Ausstellung 'Liminal' in der Galerie Coucou und dem Ausstellungsraum Lage.

Was ist es, das ein Land ausmacht? In absurden Gesprächen über Importbedingungen der Flughäfen und nationalen Pflanzenschutz lässt sie ihre Idee der erdigen Staatskonstituenten mit der behördlichen Realität kollidieren. Die Kollision zeigt, es gibt mehr als nur eine Realität. Nicht die Erde, nicht der Boden scheinen ein Land auszumachen, sondern seine Grenzen; seien sie behördlich organisiert, ideell oder als Zaun tatsächlich sichtbar. Eine Grenze ist etwas Nicht-Greifbares. Sie ist ein Ort zwischen zwei Orten. Transitzone, häufig unsichtbar. In ihrer künstlerischen Arbeit zielt Edelmanns Blick direkt gerichtet auf diese Orte. Dabei versucht sie, das Unsichtbare sichtbar zu machen. So auch in ihrer Arbeit 'Titel'. In der gegenläufigen Projektion zweier Fotografien der deutsch-schweizerischen Grenze legt sie offen, was faktisch nicht sichtbar ist. So zeigt das eine Bild den Blick auf die Grenze von der deutschen Seite aus, das andere zeigt den Schweizer Blickpunkt. Tatsächlich handelt es sich um eine schlichte Wiese, grün und idyllisch – einen Grenzzaun gibt es nicht. In der Projektion beider Fotografien zeichnet sich in der Verschränkung der Bilder eine Trennlinie ab. Ein visuelles Phänomen, das jedoch in seiner Surrealität weitaus mehr Realität zu zeigen vermag als die einzelnen Fotografien selbst.

Die Verschmelzung der beiden Standorte der eben beschriebenen Arbeit deutet ein weiteres Arbeitsprinzip Edelmanns an: die Dualität, die Koexistenz zweier parallelaufender Prozesse und Orte. Wo fängt das Dazwischen an? – Wo die Arbeit 'Titel' eine Grenze zeichnet, verschwimmt die Wahrnehmung der Außengrenzen des Raums in Edelmanns Sound- und Videoarbeit 'Titel'. Zu sehen ist das Innere einer Querflöte, zu hören das Spiel vom Laternenanzünder aus Carlo Domenicos Musik für den kleinen Prinzen. Einzig die Klappenbewegungen sind sicht- und hörbar. Der Betrachter blickt ins Innere der Flöte, sieht den Raum, in dem der Ton erzeugt werden soll, obgleich keiner erzeugt wird. Im Gegenzug ertönt das Klappen der Klappen im Ausstellungsraum. Edelmann richtet in ihrem Video nicht nur den Blick auf den Ort der Klangproduktion, sondern sie lässt den Ausstellungsraum gleichzeitig selbst Klangraum werden. Dabei verschwimmen seine Grenzen. Nicht mehr die Tür wird zur Schwelle, sondern die Vernehmbarkeit des Klangs.



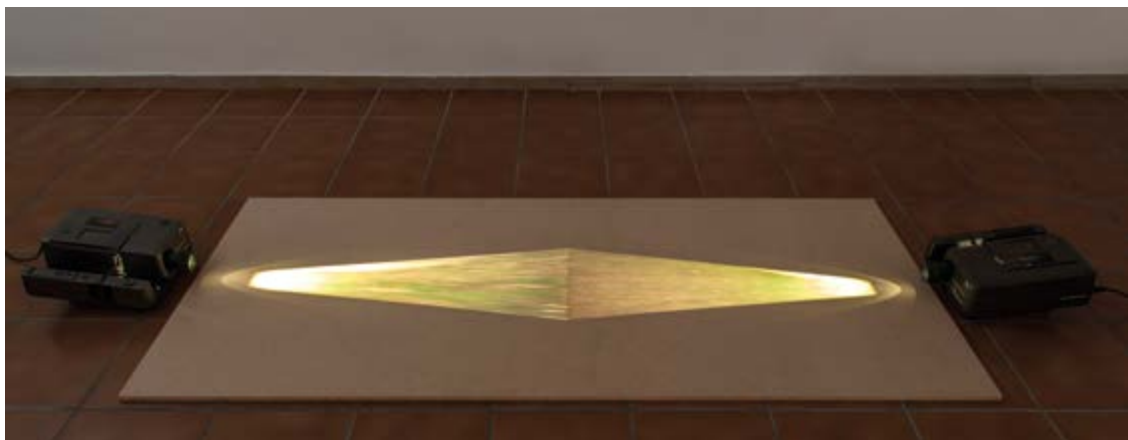
Wenn man sich schließlich wiederholt die Frage anschaut, wo nun eigentlich der Maulwurf wohnen soll, so bleibt die Antwort offen. Der Maulwurf hat keine Sprache, sich diese Frage zu stellen. Ich glaube jedoch, es stört ihn auch nicht.
Marvin Madeheim

Kunst isch es Zwigspröch zwüsched em Künstler, em Wek und em Betrachter.
Sie vemag üsi Asichte, üse Blick, üs, sich selber z'bewege.

Wo liegen die Unterschiede? Ist es die Sprache, die Kultur oder die Politik? Mich interessiert der Raum des Wo? und dessen Einfluss auf unser Leben. Was liegt dazwischen und wie ist der Umgang damit? Wer konstruiert Welt und was passiert, wenn unterschiedliche Welten aufeinanderprallen? Im Globalen drängt sich die Frage der Identität und der sich mitführenden Ab/grenzung auf. Verortung als Gegenpol zur Reise.

Infolgedessen ist Orientierung, Positionierung, Navigation am Ort und im Raum ein wichtiger Augenblick, ein Augenblick des Bewegens, welcher das bewusste Innehalten beinhaltet. Wo beginnt Raum – WO HÖRT ER auf?

Grenzen, Durchgänge, Transiträume, kurz: die Momente, die zwischen Orten liegen, sind Teil meiner Untersuchung. Zonen, in denen es um Abgrenzung auf der einen und um Grenzauflösung auf der anderen Seite geht. Die Gleichzeitigkeit der Dinge mit dem, was dazwischen passiert, seien dies behördliche Strukturen, Karten, Erde, Wände, politische Grenzen, Klang oder eine Zugfahrt, dies sind Quellen meiner Faszination. So ist in der Verschränkung unterschiedlicher Raumkonstituenten Platz für Neues.



Brigit Edelmann, geb. 1980, lebt und arbeitet als freischaffende Künstlerin in Deutschland und der Schweiz. Mit Fotografien, Installationen, Sound- und Videoarbeiten erkundet sie Fragestellungen bezüglich Heimat und Identität, Orientierung und Position. Indem sie die Gleichzeitigkeit von Orten miteinander verschmelzen lässt und Grenzen aufzeigt, die unsichtbar scheinen, definiert sie die Begriffe von Ort, Raum und dem Dazwischen neu.

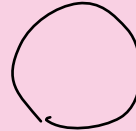
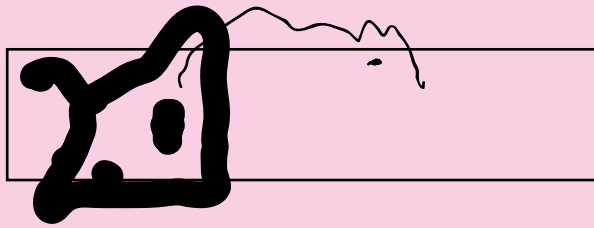
Im Sommer 2016 schloss sie ihr Studium der Bildenden Kunst mit dem Master of Fine Arts mit Schwerpunkt Skulptur an der Kunsthochschule Kassel bei Prof. Florian Slotawa mit Auszeichnung ab. Ein Auslandjahr führte sie 2014/2015 nach Bath, Großbritannien. Vor dem Kunststudium besuchte sie eine Modeschule und wurde in der Schweiz unter anderem als Lehrerin für musische Fächer ausgebildet. Sie ist derzeitig Meisterschülerin bei Prof. Florian Slotawa.

brigitedelmann.ch
kunst@brigitedelmann.ch



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Brigit Edelmann



WORK LIKE CHURCHILL





Das Tischensemble besteht aus vier unterschiedlichen Tischen, die verschiedene Arbeitssituationen widerspiegeln. Sie sind untereinander beliebig kombinierbar und können zu einem persönlichen Arbeitsplatz zusammengestellt werden. Für eine Fixierung des Arrangements dienen spezielle Schrauben in Form von Haken oder Kringeln, sie sind zugleich Aufhängungsmöglichkeit oder Kabelführung. Die Tische lehnen sich in ihrer Gestaltung an gängigen Bürotischen aus Stahlgestell mit Arbeitsplatte an. Die Tischplatten sind in Farbe und Material individuell austauschbar.



Fabian Kolpack arbeitet im Bereich Produkt- und Möbeldesign. 2011 machte er seinen Bachelor of Arts an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle. Seine Diplomarbeit erstellte er 2016 an der Kunsthochschule Kassel. Er ist Mitglied im Designkollektiv 57UD1O, das sich auf unterschiedliche Art mit der Beziehung zwischen Objekt und NutzerInnen auseinandersetzt.

Teile seiner Arbeiten wurden bereits auf Messen und Ausstellungen in Halle, Kassel, Köln, Berlin und Bonn ausgestellt.

57ud1o.com
fabiankolpack.de
info@fabiankolpack.de



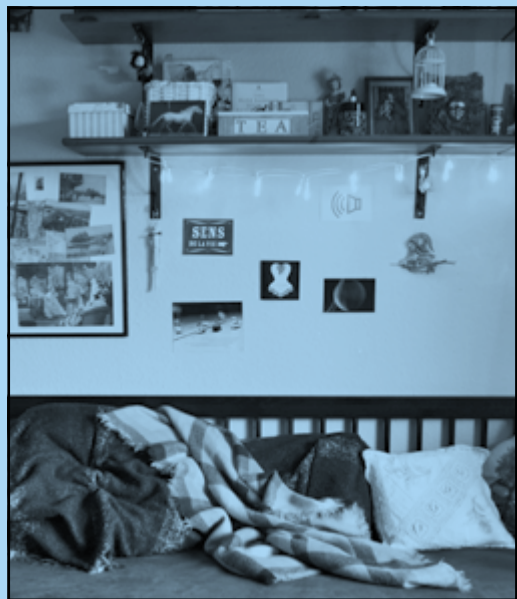
Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Fabian Kolpack

EINE FOTOGRAFISCHE UNTERSUCHUNG ÜBER STUDENTISCHE LEBENSFORMEN

W(E)G(E)

Die Zeit als StudentIn ist eine Übergangszeit mit einer wichtigen Rolle für das zukünftige Leben junger Menschen, indem sie sich unabhängig machen und vermehrt eigenständige Entscheidungen treffen. Dabei sind die kulturellen Ausprägungen in vielen Ländern sehr unterschiedlich. In meinem bisherigen Leben habe ich die Situation im Iran, in Finnland und Deutschland kennengelernt und kann diese gut miteinander vergleichen.



Bevor ich nach Deutschland gekommen bin, habe ich bereits vier Monate lang mit meinem Mann und einem dritten Mitbewohner in Finnland in einer WG gelebt. Dieses war meine erste Begegnung mit dieser Art zu leben und trotzdem war es für mich nichts Ungewöhnliches, mit einem fremden Menschen die Wohnung zu teilen. Ganz im Gegenteil zu meiner Familie und den FreundInnen im Iran.



Vor allem für meine Großmütter war dies nicht vorstellbar. Sie hatten das Konzept einer Wohngemeinschaft noch nie gehört und wir mussten es ihnen genau erklären. Als sie es dann verstanden hatten, waren sie sehr in Sorge um mich, dass mir etwas passiert, wenn mein Mann nicht zu Hause ist. Als dann meine eine Großmutter sogar sagte, sie schlafe schlecht, weil sie sich so sehr Sorge, behaupteten wir, nur ein paar Tage so wohnen zu müssen und sagten, dass wir schon eine eigene Wohnung gefunden hätten, in die wir in der nächsten Woche einziehen würden. Als ich hier in Kassel das erste Mal von einer Freundin in ihre WG eingeladen wurde, habe ich mir alle vier Zimmer angesehen und war überrascht von den kreativ eingerichteten Zimmern. Jede/r hatte ihre/seine eigene Insel, auf die sie/er sich zurückziehen konnte. Anhand der Einrichtung habe ich viel über die jeweiligen Persönlichkeiten erfahren, ohne die Menschen selbst kennengelernt zu haben. Außerdem erfüllt hier das Zimmer gleich mehrere Zwecke – es ist Schlaf-, Wohn-, Arbeits- und hin und wieder auch Esszimmer.

خوابگاه دانشجویی



In Teheran leben die Studierenden, welche außerhalb ihres Heimatortes studieren (ungefähr die Hälfte), in Wohnheimen, selbstverständlich nach Geschlechtern getrennt in separaten Gebäuden. Sie dürfen niemanden zu sich einladen, besonderes keine Frau, und stehen unter der Beobachtung eines Sittenwächters am Hauseingang. Das Zimmer müssen sich immer mehrere Studierende miteinander teilen; sie müssen in Hochbetten ohne Privatsphäre schlafen und die Zimmer sind nur mit ein paar persönlichen Gegenständen bestückt, sodass man nur wenig über den Charakter der Bewohner erfahren kann. Mein Eindruck war, dass sie das Zimmer nur zum Schlafen betreten und sich ansonsten möglichst woanders aufhalten.

Bei dieser Arbeit zu studentischen Lebensformen geht es mir um meine persönliche Erfahrung in Deutschland – um ein Gefühl für die unterschiedlichen Lebensstile. Es geht mir um Freiheit, im Sinne von positiven Gedanken, und darum, mich mit Kulturen auseinanderzusetzen und diese zu verstehen.

Die Form der Aufnahmen teilt sich auf in Portraits der Studierenden und sozial-dokumentarische Fotografien beim Blick auf die Wohnräume.

Ich bin sehr froh und dankbar über die vielen Studierenden in Kassel, die sich verwundbar gemacht haben, indem sie mir vertrauen, und ich hoffe, dass sie sich mit den Fotos wohlfühlen.



sayadi.mona@gmail.com
instagram.com/moonasay

Mona Sayadi, geb. 1985 in Teheran.
Dort studierte sie zunächst Theater-
regie, zog 2009 nach Deutschland, 2011
hat sie ihr Studium an der Kunsthoch-
schule Kassel im Bereich Fotografie
begonnen. In ihrer künstlerischen Arbeit
dominieren die Themen Freiheit,
Zensur, Unterschiedlichkeit und Tabus.

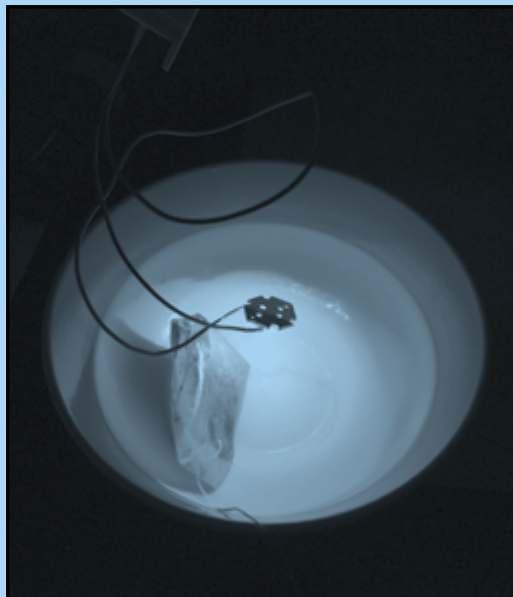


Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Mona Sayadi

LICHT UND WASSER

Licht und Wasser bedeuten Leben!
Ohne sie wäre alles tot! Meine Arbeit
handelt nicht vom Tod, sondern von
der sehr eigenen Ästhetik, die beide
'Materialien' besitzen.



Die Arbeit versucht eine Schnittstelle
zu finden, wo beide 'Elemente' zu
einem ganz eigenen Medium werden,
das wir spüren und wahrnehmen
können. Wasser hat eine sehr eigene
Art mit Licht umzugehen, das Licht
wird eingeschlossen und durch die
Totalreflexion an der Außenhaut nur
in einem bestimmten Winkel nach
außen geleitet. Auch die direkte
Bestrahlung der Wasseroberfläche er-
gibt eine ganz besondere Reflexion,
die sich Diakaustik nennt. Es ist ein
Spiel der Lichtreflexionen, die einem
Rhythmus folgen, der aber anschei-
nend nicht berechenbar ist.

Das Vorbild sind Tautropfen, die das Sonnenlicht einfangen und auf eine geheimnisvolle Art herauslassen. Der Kunststoff ist regelrecht ein Hilfsmittel, er ist die zarte und flexible Außenhaut, die das Wasser vor dem Zerfließen schützt wie die Oberflächenspannung eines Tautropfens. Die der Natur nachempfundene Projektion schafft eine sehr beruhigende Atmosphäre und dadurch wird spürbar, wie groß der Einfluss von Licht auf den Menschen ist.



Zwischen Konzept und Chaos!



janmathee@ld.pd.de

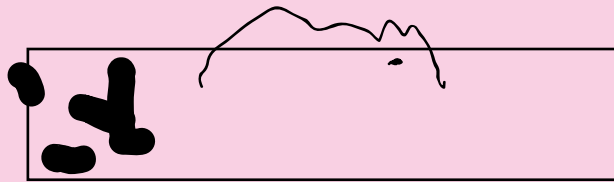
Jan Benedikt Mathee, 29.03.1984,
Coesfeld. Realschule, Schlosser, Metall-
gestalter, Fachhochschulreife, HAWK
Hildesheim, Preisträger Total Stahl, BA
Produktdesign, BA Lichtdesign,
pod pod design Wien, weißpunkt und
purpur Berlin, Lichtdesigner des Jahres
2014

Kunsthochschule Kassel, Harry
Mayer Hamburg und vielleicht bald
Diplom-Designer.



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Jan Mathee



101 – 113

GEBÄR_MÜTTER

Das Material für die Installation 'Gebär_Mütter' stammt aus dem gleichnamigen essayistischen Dokumentarfilm, gefördert von der Hessischen Filmförderung, der Ende 2016 seine Premiere haben wird. Die inhaltliche Komplexität des Films wird auch in der Visualisierung sichtbar: Verschiedene Ebenen gehen auf die Interviews mit den ExpertInnen und den Involvierten ein oder hinterfragen sie. In Zusammenarbeit mit Studierenden der Klasse Film und bewegtes Bild, der Trickfilmklasse sowie mit professionellen indischen Tänzern entstanden Tanzszenen, Animationen und 16mm Filmsequenzen, die zusätzlich von Found Footage Material abgerundet werden.



Team (v.l.n.r.): Joey Arand, Monika Kostrzewa, Hemabharathi Palani, Daniel Maaß, Sethu Venugopal, Alma W. Bär, Tobi Sauer, Ferdinand Kowalke (es fehlen: Leonard Bahro, Valentin Delawarde und Sylvester Mardi)



Prof. Dr. Schockenhoff: „Sicher ist ein Kinderwunsch ein sehr hochrangiger Wunsch für die Lebensplanung und wenn er unerfüllt bleibt, ist das für die Eltern schwierig. (...) Und das Problem ist, früher war es eben so, da gab es keine Möglichkeit, da musste man sich arrangieren mit diesen faktischen Gegebenheiten und das haben die Eltern dann auch geschafft und heute müssen sie das aus freier Verantwortung, aus Einsicht akzeptieren. Sie können es technisch auch umgehen. Und das fällt vielen dann noch schwieriger.“

Zareena: „I’ve seen too much problems, baba. I don’t like India, Ahmedabad. If foreigners are coming, they are giving us ... we’re taking our own house, they are getting the child also – they are also happy, we are also happy. But if government is dropping this, it is very bad.“



Val und Julie (über Farzana): „She is as much important to us as the baby is, because she’s fantastic for doing this and she is part of our family now, no matter what.“



Die installative Ansicht „Gebär_Mütter“ in der Examensausstellung 2016 visualisiert Machtverhältnisse sowie die Kontroverse zwischen theoretischen Aussagen und individuellen Schicksalen zum Thema Leihmutterschaft: „Wer ist eine Mutter?“, „Ein Kind um jeden Preis?“ oder „Wer kann über den Körper einer Frau entscheiden?“

Dabei hängen sich die projizierten Sequenzen von Experten zu Experten aus den unterschiedlichsten Fachgebieten, wie z.B. aus der Moralthologie oder Anthropologie. Die theoretischen Aussagen aus (vermeintlich) neutraler Sicht ergeben ein erstaunliches Zusammenspiel mit den Aussagen der tatsächlich Betroffenen. Diese werden neben der einnehmenden Projektion so gezeigt, wie die Künstlerin sie in Indien vorfand: Die Wunschehlertern dokumentierten selbst die gesamte Geburt mit einem Handy und ein beliebter Treffpunkt der Leihmütter war der Fernsehraum.

Durch diese Elemente wird die eigene Meinung durchgeschüttelt, auseinandergenommen und wieder neu zusammengesetzt und am Ende fragt man sich, ob man nun wirklich eine eigene Antwort fand oder sich mehr Fragen stellen.



Für Joey Arand verschwimmen häufig die Grenzen zwischen Medien und Kunst. Ihre Arbeiten beschäftigen sich mit gesellschaftskritischen und sozialen Themen. Erst im Prozess stellt sich für sie heraus, welches Medium am besten für die jeweilige Fragestellung geeignet ist. Sie studiert in der Klasse Film und bewegtes Bild bei Prof. Jan Peters und ist Stipendiatin der Otto-Braun-Stiftung.

joey.arand@gmx.de



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Joey Arand

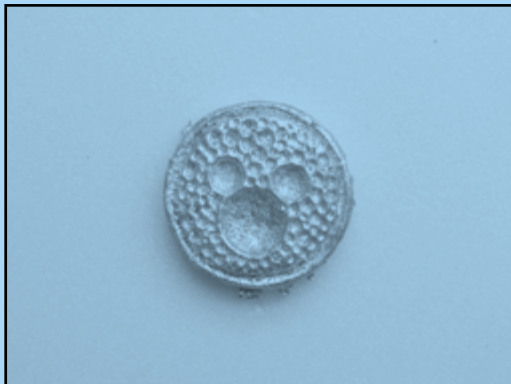
DIE FREIHEIT DER LINIE



Mit Hilfe dieses Handwerks möchte ich die virtuell entstandenen Ideen in die 'reale' Welt holen und sie somit begreifbar machen. Das Zusammenspiel von neuester Technik, gepaart mit traditionellem Handwerk, reizt mich dabei besonders, ebenso wie die Transformation durch die verschiedenen Entstehungsphasen.

Die Linie. „Die Linie kann alles sein. Die Linie kann sich so schnell und frei verändern, dass man sie unbedingt einmal kennengelernt haben muss.“

Dies wird einem hier beim Studium des Trickfilmes schon recht früh vermittelt. Gut. Aber die Suche nach wahrer Freiheit in der Arbeit des Gestaltens treten nur die wenigsten von uns an. Gern verlässt man sich auf eingetretene Pfade und reflektiert nur im seltensten Fall seine eigenen Wege des Erschaffens. Ich trete den Versuch an, den Pfad zu verlassen. Raus aus dem Digitalen, ohne dabei seine Möglichkeiten / Freiheiten zu verlieren. Die Ausstellung nimmt Bezug auf meine Abschlussarbeit, in der ich mich an das Medium des Kupfergießens heranwage.



Vergoldet, Ø 34 mm, 'Einäugiger Tränenfänger', 2016, Gips und Ölfarbe, 40 x 44 x 12 mm



Wachs, Ø 30 mm
Wachs, Ø 34 mm

Naturstudien: Anlehnung an natürlich vorkommende Strukturen, Bakterienkulturen, Zellen. Und wieder raus aus dem Virtuellen/Imaginären durch Vergrößerung und Gießen in eine greifbare Form



Da ich aus dem Trickfilm komme, interessiert mich immer auch die Veränderung und Bewegung der Dinge. Somit stellte sich mir die Frage, wie sich Bewegung anhand von starren Einzelwerken übermitteln lässt. Angelehnt an die Animierungstechnik der Sequenzierung habe ich eine Broschensequenz entworfen.

Es ist doch wirklich gut, wenn der eigene Stil geschätzt wird. Doch ist es nicht viel interessanter, wenn einen der eigene Stil schätzt?!



MARCUS FEIST 105



Ich, Marcus Feist, geb. 1983, arbeite mit virtuellen Medien, realen Bildwelten, analoger Kunst und ihren Mischformen.

Angefangen als 3D-Animationstrickfilmer im Fachbereich der Visuellen Kommunikation zog mich mein Interesse an Elektronik vom virtuellen hinein in den analogen Bereich. Wobei mich dort besonders das Zusammenspiel dieser beiden und das Durchbrechen eingefahrener Verfahrensweisen interessiert.

marcusfeist.de
marcusfeist@gmx.de



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Marcus Feist

OMEGA



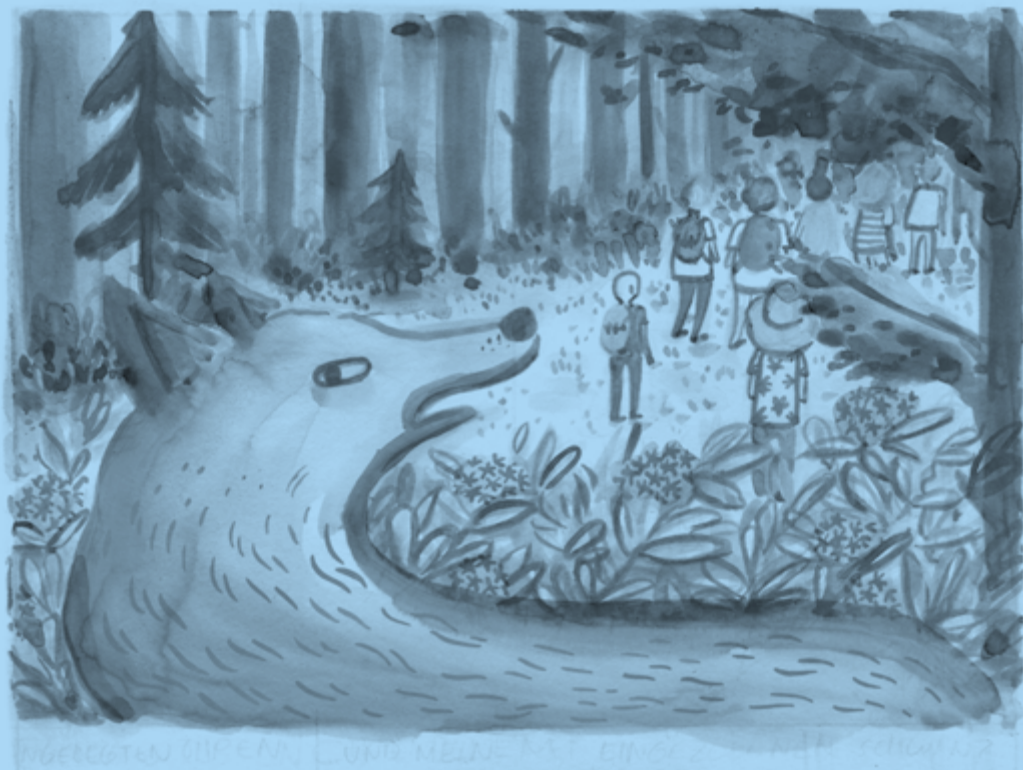
„Kreaturen wie mich nennt man den Omegawolf“, sagt der Wolf und schweift durch den Wald, wo er einer Gruppe Kinder bei ihrem Streifzug durch die Natur auflauert. Ein Sommercamp. „Wenn ihr mal für ein paar Minuten ruhig seid, könnt ihr dem schönen Gesang der Nachtigall lauschen“, sagt der Campleiter. Lautes Handbimmeln und Kindergequatsche. Unter ihnen befindet sich auch der kleine Goshi, von den anderen Kindern auch einfach Muschi genannt. Er ist klein gewachsen und seine Schultern sind zart. In seinem Gesicht mischen sich Angst und Aggressivität.

Der Wolf, dessen Erzählerstimme im Off läuft, und der Junge sind Leidensgenossen. Doch während der Wolf begriffen hat, sich gelassen zurückzuziehen, würde Goshi sie am liebsten alle zermalmen.

Die anderen, deren seine reine Anwesenheit schon Grund genug ist, um über ihn herzuziehen und sich über ihn lustig zu machen.



Sie, Junge und Wolf, könnten sich zusammenschließen und sich ein neues Rudel suchen. Sie könnten gemeinsam einfach abhauen! Aber ach, in der Realität hauen Kinder leider nicht mit Wölfen ab.



Dieser zwölfseitige Comic ist die erste Kurzgeschichte einer Reihe von kurzen Comics, die ähnlich um die Themen Mensch & Tier, Rangordnung & Außenseitertum – im kleinen wie im großen Sinne – entstehen sollen.

Dabei möchte ich mich spielerisch an diese Themen herantasten und Raum für Assoziationen eröffnen. Dieser Minicomic, der mit farbigen Tuschen auf Malkarton angefertigt worden ist, ist ein erster Versuch in diese Richtung.

„Deine Comics sind wie Gedichte, man versteht sie nicht“, sagen die einen, „Poetic Lines and colours. Reality becomes a dream on paper!“, die anderen. „In den Geschichten passiert nichts, sie wabern nur vor sich hin“ oder „Deine Geschichten berühren mich sehr.“

„Das Leben ist voller Gegensätze“, denkt sich Sheree achselzuckend. Sie hat außerdem mit rasch nachwachsender Hornhaut, einer unüberwindbar scheinenden Rauchsucht und einer Schwäche für Chihuahuaababies zu kämpfen. Doch was für eine Wahl hat man denn, als einfach weiterzumachen?



Sheree Domingo (Betz), geboren 1989 bei Stuttgart, hat bis Oktober 2015 in der Klasse Illustration & Comic an der Kunsthochschule Kassel studiert. Mit ihrer Abschlussarbeit 'Wie im Paradies' gehört sie zu den diesjährigen FinalistInnen des Comicbuchpreises der Berthold Leibinger Stiftung. Zurzeit ist sie Meisterschülerin bei Hendrik Dorgathen und lebt und arbeitet in Berlin.

hallosheree@gmail.com
shereedomingo.tumblr.com



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Sheree Domingo

KIRSCHKNOCHEN

Mein künstlerisch-wissenschaftliches Projekt untersucht die persönlichen und emotionalen sowie die rechtlichen und gesellschaftlichen Dimensionen der Migration russisch-jüdischer Menschen, die mit dem Status ‘Kontingentflüchtling’ in den Jahren 1991 – 2005 nach Deutschland kamen. Ich möchte die Erfahrungen dieser Menschen sichtbar machen. Im dokumentarischen Animationsfilm mit dem Titel ‘Kirschknöchen’ werde ich eine Darstellungsform für Emotionen entwickeln, deren Ästhetik jenseits von Stereotypen funktionieren soll.

Beschreibung:

Migration hat vielfache Krisen zur Folge. Abgesehen von den Konflikten, die sich im Allgemeinen zwischen einwandernden Menschen und der Aufnahmegesellschaft entwickeln können, kommen im Fall von MigrantInnen, die im Zuge des Kontingentflüchtling-Verfahrens einreisen, spezifische Problematiken hinzu. Diese zusätzlichen Themenkomplexe betreffen den Wandel des politischen Systems von Herkunftszu Aufnahmegesellschaften und die Herausforderungen des Umgangs mit deutsch-jüdischer Geschichte, die sich aus einem anderen als in der Sowjetunion herrschenden Verständnis vom Jüdischsein ableitet.



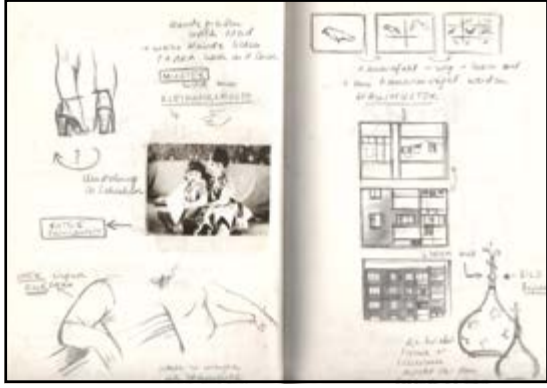
In der UdSSR bedeutete Jüdischsein eine Volkszugehörigkeit. Diese wurde im Personalausweis vermerkt und hatte im Zusammenhang mit unterschwelligem Antisemitismus und direkter Diskriminierung meist weitreichende Konsequenzen. In der Bundesrepublik bedeutet Judentum vor allem Zugehörigkeit zu einer bestimmten Glaubensgemeinschaft. Die Zuwanderung der sowjetischen Juden wurde anfänglich als die Renaissance des jüdischen Lebens in Deutschland gefeiert, während niemand mit einer Viertelmillion neuer MitbürgerInnen rechnete und alle Verantwortlichen und Beteiligten (jüdische Gemeinden, Bundesregierung und entspr. Ministerien) mit Herausforderungen konfrontiert wurden, die bis zu diesem Zeitpunkt nicht einkalkuliert wurden.

Die neue Umgebung führt dazu, dass die Herkunft und die bis dahin gelebten Werte hinterfragt werden müssen. Zugleich ist es von großer Bedeutung, den eigenen 'Wert', also den akademischen Titel, den beruflichen Status und die Kultur, die Lebenserfahrung aufrechtzuerhalten und weiter leben zu können, trotz der Aberkennung aller in der Sowjetunion erworbenen Bildungsabschlüsse. Es ist lebensnotwendig, sich dieser Entwertung zu widersetzen und diese und andere dadurch entstehenden Widersprüche auszuhalten. Die Vergangenheit wird reinterpretiert und verändert die Gegenwart und vice versa.



Während 'Krise' ein negativ behaftetes Wort für den Umgang mit Herausforderungen ist, scheint mir die Bezeichnung 'Widerspruch' passender. Widersprüche können aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden. Widersprüche lösen Emotionen aus und diese finden einen anderen Zugang zum Wissen.

Deswegen werde ich den oben skizzierten realen Problematiken autobiografische Erzählungen meiner eigenen Familie entgegensetzen. Die kurzen Erzählungen werden mit Fotos aus dem Familienarchiv, mit Knete animierten Sequenzen und 16 mm-Film visualisiert. Der 16 mm-Film wird die Leerstellen in den Biografien verdeutlichen. Die Knete zeichnet Erinnerungen nach und ist zudem das verbindende Element. Sie wird den Bogen zwischen der Vergangenheit ins Heute spannen. Das Heute sind Video-Aufnahmen, Interviews, Gespräche, administrative Dokumente. Es entsteht als narrativer Bezug sowohl auf der Bild- wie auch auf der Tonebene.

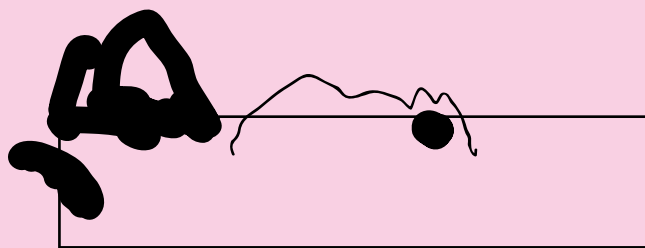


Evgenia Gostrer wurde am 25. Juni 1981 in Woronesh, im Süd-Westen Russlands, geboren und siedelte mit ihrer Familie im Alter von 15 Jahren nach Deutschland um. Sie studierte Kommunikationsdesign in München und Animation in Kassel, wo sie 2015 ihren Abschluss mit dem Film 'Frankfurter Str. 99a' machte und anschließend ein MeisterschülerInnen-Studium aufnahm. Wenn sie nicht knetet, tanzt sie Lindy Hop.



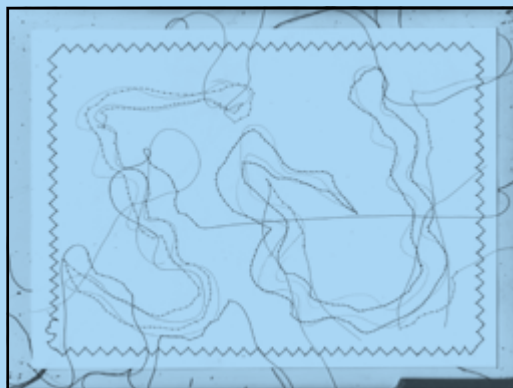
Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Evgenia Gostrer



SPIRIT MOUNTAIN.

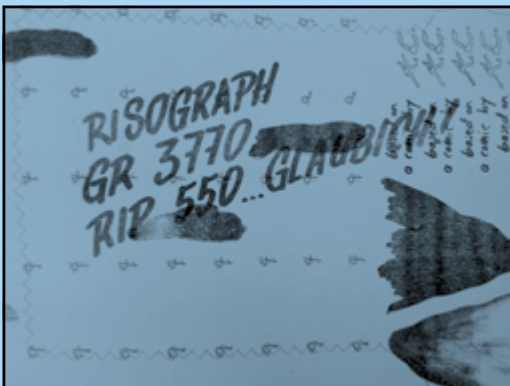
Zwei göttliche Wesen auf einer Bergspitze. Während dem einen unendlich langweilig ist, scheint das andere Zen erreicht zu haben.



Dieser kurze Animationsfilm basiert auf einem Comic von Kirsten Carina und ist inspiriert von einer chinesischen Sage über zwei Schlangen auf einem Berg. Der Comic ist eine Zugabe zu dem von kiin (Kirsten Carina Geißer und Ines Christine Geißer) Anfang 2016 veröffentlichten Heft 'mountainsnakes/daily routine on the moon'. Das Heft wurde von den Schwestern in einer 100er Auflage im RisoClub in Leipzig 4-farbig risographiert. Jedes Heft beinhaltet zwei Comics, ein A3-Poster und einen Bonus-Comic. Die Hefte sind mit der Nähmaschine gebunden. Die ersten 20 Exemplare wurden als Vorzugsausgabe mit jeweils einer original genähten 'Zeichnung' versehen.

Die Comics basieren auf chinesischen Märchen und Sagen und sind Teil eines größeren, deutsch-chinesischen Austauschprojektes ('the fairytale project'). Die neun Hefte von jeweils neun chinesischen und neun deutschen KünstlerInnen werden bis Ende des Jahres 2016 bei 'BANANAFISH BOOKS', Shanghai, erscheinen.

Fasziniert von der Ästhetik und den Möglichkeiten des Risodruckverfahrens haben sich kiin eigene Risographen gekauft. Gebrauchte, alte Geräte, die erstmal verstanden, repariert, gepflegt werden müssen. 'SPIRIT MOUNTAIN.' ist der erste Versuch einer 'Riso-Animation'. Kiin möchte in dieser Technik einen neuen Kurzfilm realisieren, eine Mischung aus analogen und digitalen Zeichnungen, kombiniert mit risographierten Elementen.



'SPIRIT MOUNTAIN.' basiert auf einer A3-Seite, die digital vorbereitet und dann in unterschiedlichen Rasterstufen mit dem Riso gedruckt wurde. Alle visuellen Elemente sind auf einer einzigen Seite gesammelt. Die Weiterverarbeitung erfolgte digital (Scan, Photoshop, AfterEffects).

SPIRIT MOUNTAIN.

purple snake and green snake are hanging on top of the mountain.

PURPLE SNAKE:

(bored, talking very slow)

„It's so totally boring up here.“
„I really have no idea what to do all day long. There is absolutely nothing to do.“ „booooring ... “ „... and what are you doing by the way?“
„... hm???“

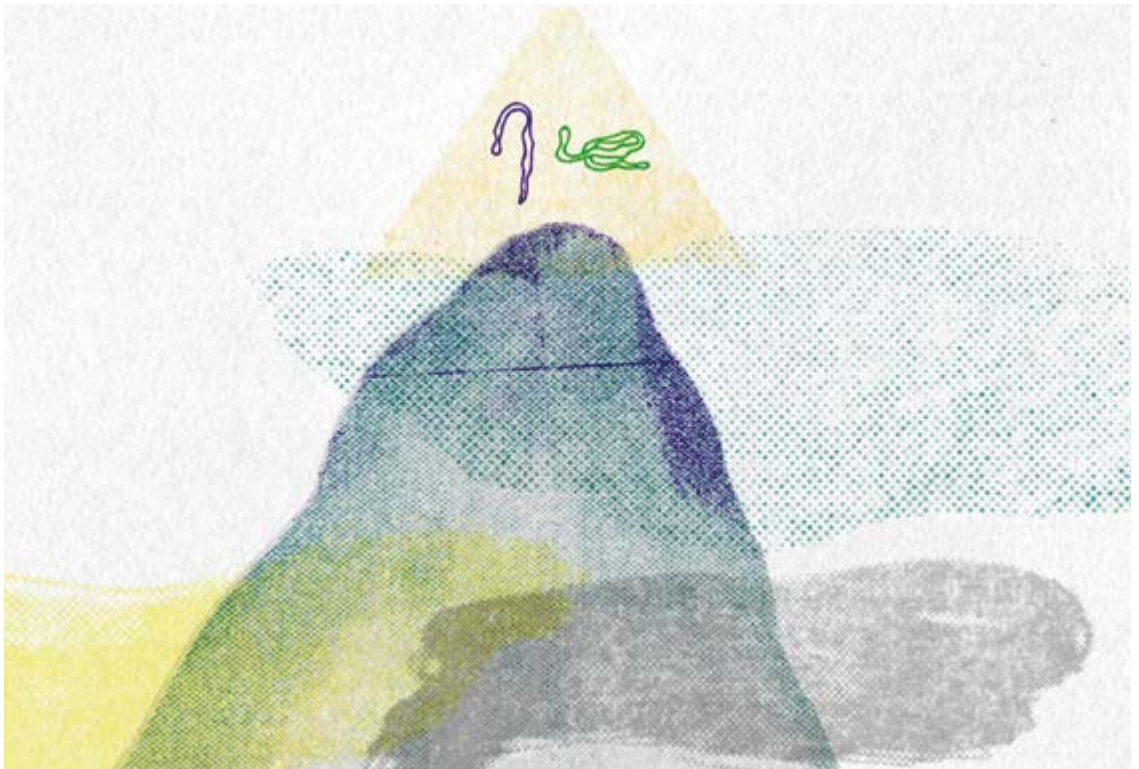
„hellooo???“

purple snake is pushing green snake with its tail. Twice.

GREEN SNAKE

(angry, talking loud and fast)

„DON'T TOUCH ME! I am working!“



Ines Christine Geißer und Kirsten Carina Geißer sind Schwestern, geboren und aufgewachsen im schönen Frankwald. Seit 2009 arbeiten sie gemeinsam an Animationsfilmen, Comics und Heften.

Kirsten Carina Geißer wurde 1986 in Naila geboren. Sie studierte an der Kunsthochschule Halle im Fachbereich Bild/Raum/Objekt/Glas. 2015 schloss sie ihr Studium mit einem Diplom für Bildende Künste ab.

Ines Christine Geißer wurde 1982 in Naila geboren. Sie studierte Comic und Trickfilm an der Kunsthochschule Kassel und schloss 2013 mit einem künstlerischen Abschluss im Bereich Trickfilm ab. Sie ist Meisterschülerin von Prof. Martina Bramkamp.

vimeo.com/kiinanimation
mail@ineschristine.com
mail@kirstencarina.com

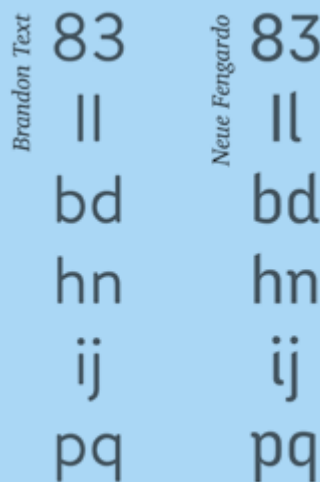
Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Ines Christine Geißer & Kirsten Carina Geißer

SPELLDE

Ziel meiner Arbeit war, Kindern ab fünf Jahren die Möglichkeit zu geben, sich spielerisch einen Basiswortschatz der deutschen Sprache anzueignen, bevor sie in die Schule kommen. Deswegen habe ich bei der Entwicklung des Lernspiels den Fokus auf das Verstehen und Sprechen gelegt. Die Kinder sollten aber nicht allein für sich lernen oder nur mit Kindern mit dem gleichen muttersprachlichen Hintergrund. Daher benötigte das Spiel eine Form bzw. Spielregeln, die dazu animieren, sich auch mit Kindern zusammenzutun, die besser deutsch sprechen, um durch das Spiel voneinander zu lernen.

Die Lösung war, ein Kartenspiel zu entwickeln. Diese Form ist sehr flexibel und simpel herzustellen. Benötigt werden dafür ein gängiger Farbdrucker, DIN-A4-Papier und eine Schere.



Um den Erstkontakt mit der deutschen Sprache zu erleichtern, habe ich eine Schrift-Familie gewählt, deren Buchstaben und Zahlen gut auseinanderzuhalten sind. Bei vielen Schrift-Familien sind sich einige Buchstaben des Alphabets sehr ähnlich, was beim ersten Kontakt mit dem lateinischen Alphabet zu Verwirrung führen kann. Entschieden habe ich mich für die Neue Fegardo. Diese Schriftart benötigte nur geringfügige Änderungen, um diese Voraussetzung zu erfüllen. Für einen guten Einstieg in die Sprache ist außerdem eine übersichtliche Gliederung der Lerninhalte (von einfach zu schwer) und die eindeutige Unterscheidung der Sinngruppen (mittels Farben) wichtig.

Die Bildwelt soll Kinder anziehen, die deutsche Sprache vermitteln und verbildlichen, aber nicht 'typisch deutsch' sein. Daher habe ich mich für eine Bildwelt aus überzeichneten Origami- und Papercraft-Modellen entschieden. Sowohl Origami (ursprünglich aus Japan) als auch Papercraft-Arbeiten erfreuen sich internationaler Beliebtheit. Das Spiel besteht aus Kartenpaaren, bei dem die eine Karte das Wort ausgeschrieben zeigt und die andere das Bild dazu.

Das Spiel kann sowohl von einzelnen SpielerInnen gespielt werden als auch von Gruppen. Zu Spielbeginn suchen sich die SpielerInnen eine Sinngruppe aus (z.B. die Zahlen). Der gesamte Stapel wird nun gemischt und verdeckt in der Mitte platziert. Jedes Kind oder jede Gruppe bekommt von diesem Stapel je fünf Karten.

Die SpielerInnen sollen nun versuchen, so viele Kartenpaare wie möglich zu sammeln und abzulegen. Haben sie ein oder mehrere Kartenpaare auf der Hand, dürfen sie sie vor sich aufgedeckt und nebeneinander ablegen und sagen den darauf abgebildeten Begriff. Die anderen Kinder oder Gruppen dürfen dabei helfen. Sind die Karten abgelegt, darf man so viele Karten vom verdeckten Stapel ziehen, bis man wieder fünf Karten auf der Hand hat. Nun geht es reihum.

Um die GewinnerInnen zu ermitteln, werden die Höhen der Kartenstapel verglichen. So ist der 'Leistungsunterschied' optisch zwar sichtbar, aber nicht entmutigend groß.



Das fertige Spiel ist einfach zu transportieren und passt in nahezu jede Tasche. Außerdem ist das Spiel zukünftig ohne größeren Aufwand erweiterbar. Das ist ein Aspekt, der bei anderen Spielformen (z.B. Brett-, Bastel- oder Vorlesespielen) nicht so einfach gegeben ist.

Das Thema 'Sprache' und 'Verständigung' begleitet die Künstlerin schon seit ihrer Schulzeit. Ihre Klasse setzte sich aus einer bunten Mischung von SchülerInnen verschiedener Nationalitäten zusammen. Die meisten Konflikte während des Unterrichts entstanden aus der Tatsache, dass die SchülerInnen die deutsche Sprache auf sehr unterschiedlichen Niveaus beherrschten. Besonders die SchülerInnen, die nicht die Möglichkeit hatten, zu Hause mit ihren Eltern und Geschwistern deutsch zu sprechen, haben sich schwergetan, im Unterricht mitzukommen. Sie waren oft frustriert, dass sie im Mündlichen und besonders im Schriftlichen häufig keine guten Noten erzielen konnten.

Bei einem Besuch in der ehemaligen Erstaufnahmestelle in der Landesfeuerwehrschule Kassel hat sie dann erfahren, dass geflüchtete Kinder, die gerade mit ihren Eltern in Deutschland ankommen (also noch keine gültige Aufenthaltsgenehmigung besitzen), kein Recht auf Bildung haben. Das ist problematisch, weil weder ihre Eltern noch die DolmetscherInnen oder freiwilligen BetreuerInnen vor Ort die Möglichkeit und die Zeit haben, sich um den Spracherwerb der Kinder zu kümmern.

So kam sie auf die Idee, ein Lernspiel zu entwickeln, das Kindern helfen soll, sich in Deutschland besser zu orientieren, Vorbehalte und Ängste abzubauen und vor allem ein besseres Miteinander der Kulturen zu ermöglichen.



Isabelle Zaki, geb. 1989, studiert Grafik Design und Redaktionelles Gestalten an der Kunsthochschule Kassel. Ihre Arbeit konzentriert sich auf gestalterische Konzepte, Corporate Design, Verpackungsdesign und Informationsdesign.

isabelle.zaki@gmx.net



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Isabelle Zaki

IM RAHMEN DER ZEIT



Strukturen möglicher Zeiterfassung und Wahrnehmung stehen im Fokus der Werkgruppe 'Im Rahmen der Zeit'. Spätestens seit der Industrialisierung sind wir weitestgehend von unseren exakten Zeitmessgeräten abhängig, um unser gesellschaftliches Zusammenleben zu koordinieren. Ein Blick auf unsere Uhr oder in unseren Kalender gibt uns somit erst die Möglichkeit, zu wissen, an welchem Zeitpunkt wir uns gerade befinden, und lässt uns unsere Handlungen koordinieren.

In zwei mannshohen Holzkisten befinden sich digitale Sekundenzähler, die nur durch ein Guckloch zu sehen sind. Das Öffnen des jeweiligen Sichtschutzes der Kisten hat ein bestimmtes Ereignis zur Folge. Während die eine Kiste die Sekunden zählt, wie lange der Zeitzähler in der Kiste betrachtet wird, steht der Sekundenzähler der anderen Kiste still, sobald man einen Blick hineinwirft. Ohne einen Blick in eine der Kisten zu werfen, kann man also den aktuellen Zustand der Sekundenzähler nicht wissen. Erst der Blick hinein zeigt den Zustand im Inneren des Kunstwerks, das sich immer wieder verändert und den BetrachterInnen nur einen einmaligen Zeitpunkt präsentiert.





Welche Bedeutung hat die Zeit des Betrachtens für das Kunstwerk beziehungsweise für den Betrachter?

In einer weiteren Arbeit wird das Prinzip eines immer wiederkehrenden Phänomens, wie z.B. des Sonnenaufgangs und Sonnenuntergangs oder des Verlaufs der Jahreszeiten, zur Bestimmung von Zeitpunkten verwendet. Obwohl jeder Tag und jedes Jahr in ihrer äußeren, immer wiederkehrenden Form den anderen gleichen, unterscheiden sich ihre Inhalte deutlich. Somit schreiben jeder Tag und jedes Jahr von neuem Geschichte, da sich diese in ihren Vorkommnissen von den vorherigen unterscheiden. Ein solches, immer wiederkehrendes gesellschaftliches Phänomen findet sich auch im amerikanischen Amtseid. Dieser wird im Normalfall stets am 21. Januar des jeweiligen Jahres des Amtsantritts vom jeweiligen Präsidenten öffentlich abgelegt. In diesem Datum liegt die erste Gemeinsamkeit der Videoaufnahmen. Die zweite Gemeinsamkeit liegt in den Worten, die die unterschiedlichen Präsidenten in den unterschiedlichen Jahren gesprochen haben. Obwohl alle den gleichen Eid abgelegt haben, prägten sie ihre Amtszeit durch sehr unterschiedliche Handlungsweisen und Entscheidungen. Jede Rede des Eids ist in fünf Sequenzen gegliedert, die in Reihe durch fünf Projektionen gezeigt werden. Durch die immer wieder zufällig getroffene Auswahl des jeweiligen Abschnitts ergibt sich inhaltlich stets der gleiche Eid, jedoch immer wieder neu zusammengesetzt aus verschiedenen Zeiten, gesprochen von unterschiedlichen Personen. Aus den insgesamt neun unterschiedlichen Amtseiden ergibt sich durch die Neukombination eine Gesamtanzahl von 59.049 Kombinationsmöglichkeiten. Somit gleicht kein Durchlauf der Videos dem anderen, da sie sich in ihrer Abfolge extrem selten genauso wiederholen.

In meiner künstlerischen Forschung untersuche ich die Algorithmen menschlichen Handelns und Denkens. Komplexe Systeme werden dekonstruiert und neu zusammengesetzt; dabei werden oftmals alltägliche menschliche Gewohnheiten, Ordnungen und Anordnungen hinterfragt oder neu kombiniert. Im Mittelpunkt steht dabei die Interaktion zwischen dem Kunstwerk und den BetrachterInnen, die ihre gewohnte Ordnung hinterfragen sollen. Hierbei kommt es immer wieder zu Konflikten durch den Wechsel objektiver Sachverhalte und der subjektiven Wahrnehmung der jeweiligen Betrachtenden.

Auf der Suche nach möglichen Ordnungen und auch Neuordnungen im Chaos der zahlreichen Möglichkeiten sehe ich meine Arbeiten unter dem Einfluss mathematischer, philosophischer und sozialwissenschaftlichen Fragestellungen. Hierbei spielen mathematische Sachverhalte eine wichtige Rolle, doch bleiben die Arbeiten nie im reinen mathematischen Kontext stecken. Meist ist die reine Mathematik nur Mittel zum Zweck, um die scheinbar geordnete Welt zu hinterfragen. Hinter den kombinatorischen Gegebenheiten und unter dem Einfluss des Zufalls entstehen neue Sinnkonstrukte.



Ralph Zettl, geb. 1986 in Eberbach, studierte von 2007 – 2010 Mathematik und Geographie auf Lehramt am KIT Karlsruhe und wechselte dann 2010 an die Kunsthochschule Kassel für das Studium Bildende Kunst und Mathematik auf Lehramt sowie für Freie Kunst. Seit 2011 studierte er bei Florian Slotawa in der Klasse für konzeptionelle Strategien im zwei- und dreidimensionalen Bereich.

ralphzettl.de
info@ralphzettl.de

Seine Arbeiten werden von allen Studienfächern inspiriert und bedienen sich der Forschungen zu Mathematik, Bildender Kunst sowie zu sozialgeographischen Kontexten. Die Werkgruppe 'The established order of things' wurde während des 31. Kasseler Dokumentar- und Filmfestes 2014 beim Monitoring im Kasseler Kunstverein ausgestellt. Im November 2015 fand seine Abschlussausstellung im Bereich Kunstpädagogik 'Im Rahmen der Zeit' statt, die von Florian Slotawa und Jens Brand betreut wurde. Im Frühjahr 2016 absolvierte er die erste Staatsprüfung für das Lehramt an Gymnasien. Im Sommer begann der Abschluss im Bereich der Freien Kunst mit dem Titel 'def random'.

Kassel 2016, Edition von 400 Stück

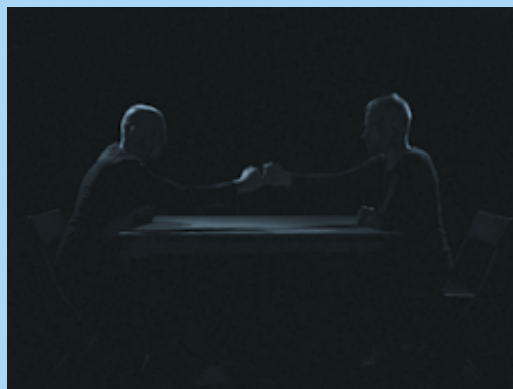
Ralph Zettl

LËXA (KURZFILM)

Die Freundschaft zwischen Ippolit und seinem besten Freund Lëxa zerbricht von einem auf den anderen Tag, als Ippolit Russland verlässt, um bei seiner Mutter in Deutschland zu leben. Nicht nur die Sandkastenfreundschaft, sondern auch die wenigen Erinnerungen an die gemeinsamen Abenteuer verblassen mit den Jahren – erscheinen nahezu ausgelöscht.

Ippolit begibt sich auf Spurensuche nach der eigenen Vergangenheit. Er reist zurück an die Orte, an denen die verbliebenen Erinnerungen entstanden sind, um die Vergangenheit mit der Gegenwart in Beziehung zu setzen und die alten Erinnerungen wieder lebendig zu machen.

Die Story handelt von wahren Kindheitserinnerungen, die als kurze Geschichten erzählt werden und in ihrer Gesamtheit das Portrait einer Freundschaft zweier russischer Jungen abbilden. Der Schauplatz ist der Stadtteil 'Viborgskiy Rayon' in Sankt Petersburg, jene Umgebung, in der Ippolit seine frühe Kindheit verbrachte und mit Lëxa um die Häuser zog.



Gezeigt wird eine Welt aus drei Ebenen, die im Film miteinander verflochten werden. Die erste Ebene stellt die der eigenen mentalen Bilder dar. Die Protagonisten befinden sich hier zwar im selben Kosmos, doch bleibt es ihnen unmöglich, miteinander zu kommunizieren. Die zweite Ebene ist die scheinbare Realität, in der es zur filmischen Begegnung an den Originalschauplätzen kommt. Ippolit nimmt Lëxa mit an Orte, wie z.B. das alte Wohnhaus, in dem beide Jungen lebten. Die letzte Ebene bezieht sich auf die wissenschaftliche Recherche bezüglich der Thematik. Das Wechselspiel zwischen Erinnern und Vergessen, zwischen Wahrnehmung und Wirklichkeit, zwischen Wahrhaftigkeit und Lüge steht hier im Vordergrund. In Form von gelesenen Zitaten versucht diese Ebene Ippolits Prozess der Erinnerung zum einen zu überprüfen und zum anderen an manchen Stellen zu erklären.



Durch die künstlerische Verschachtelung der einzelnen Erzählebenen wirkt der Film komplex, originell und interessant.

Zusätzliche Informationen: Dieser Kurzfilm ist ein Studierendenfilm und Teil der Abschlussprüfung von Ippolit Vikhorev an der Kunsthochschule Kassel. Jegliche Rechte (Bild, Audio, Text, Artworks) sind Eigentum von Ippolit Vikhorev.

Projektförderung durch: Otto-Braun-Fonds und HessenFilm GmbH.

Drehort: St. Petersburg (Russland).

Produktionsjahr: 2016.

Team: Ippolit Vikhorev, Artyom Brius, Sofia Sheynkler, Kirill Ershov, Dmitry Koreshkov, Martin Klukas, Marie Hallmeyer, Mike Huntemann.

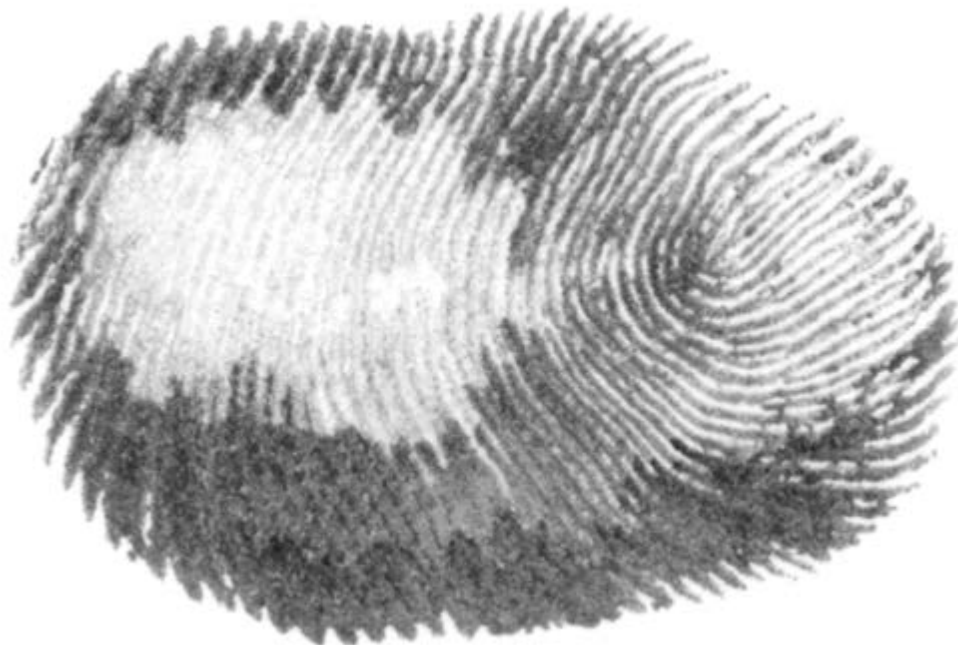
Originalfassung: russisch mit wahlweise deutschen o. englischen Untertiteln



Dauer: 19:58 min

Format: 2K, DCP, 5.1 Surround Sound
lexafilm.de

Ippolit Vikhorev ist Student der Kunsthochschule Kassel in der Klasse Neue Medien unter der Leitung von Prof. Joel Baumann. 1997 wanderte der damals siebenjährige Junge von Sankt Petersburg aus, um bei seiner Mutter in Deutschland zu leben. Mit acht Jahren begann er eine klassische russische Pianoausbildung. Mit ca. 15 Jahren fing er an, Raptexte zu schreiben und eigene Musik dazu zu komponieren. Erste selbstgemachte Musikvideos und Cover Artworks weckten sein Interesse für den visuellen Bereich. In seinem Studium beschäftigte er sich intensiv mit Musikvideos, Typografie, Grafikdesign und gestalterischen Konzeptarbeiten. So konnte er mit einem Gestaltungskonzept einer 100 m langen Personenunterführung des Bahnhofs Bebra selbst die Deutsche Bahn überzeugen und gewann die Ausschreibung. Außerdem drehte Vikhorev zwei Musikvideos für DSDS Star Ardian Bujupi – beide Clips erlangten über 1 Mio. Wiedergaben. Ein Abschlussstipendium durch die Otto-Braun-Fonds, eine Abschlussförderung der HessenFilm GmbH und eine erfolgreiche Crowdfunding-Kampagne für sein Debütalbum 'Fingerabdruck' (VÖ 11/2016) kann Vikhorev zu seinen aktuellen Erfolgen zählen. Für seine Abschlussarbeit entschied sich der Künstler für ein ihm noch fremdes Terrain. Musikvideos boten bislang nur eine geringe Spielzeit und wären für die ausgewählte Thematik das falsche Format. In seinem Kurzfilm 'LËXA' (Premiere 11/2016) beschäftigt sich Ippolit mit der Vergangenheit und den gebliebenen Erinnerungen aus seiner Kindheit in Russland. Das nächste große Projekt ist schon in Planung und wird in Form eines Langspielfilms realisiert.

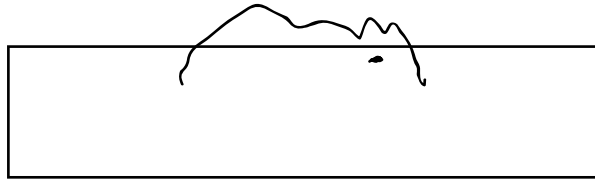


ippolit.de



Kassel 2016, Edition von 400 Stück

Ippolit Vikhorev



Wir danken unserem Förderer, der cdw Stiftung gGmbH,
für die großzügige Unterstützung der Examen 2016





Die Rechte an den Abbildungen, sofern nicht unten angeführt, liegen bei den jeweiligen Beitragenden.

- S. 13 © Rosa Violetta Grötsch, Kirill Tulin, Robert Sturmhoevel
- S. 17 © Ausstellungsansichten: Nicolas Wefers
- S. 21 © Britta Wagemann und Milena Albiez, Holger Jenss
- S. 41 © Logo: Jan Mensen, Fotos: Young Kyun Kim, Annika Nesheim
- S. 61 © Carmen José, Kathi Seemann
- S. 73 © Clara Winter und Miguel Ferráez
- S. 77 © Jan Köhler, Leonie Aretz, Liebschuh
- S. 81 © Gunnar Lillehammer, Frank Sauer
- S. 85 © Brigit Edelmann, Frank Dölling, Nicolas Wefers
- S. 117 © Ines Christine Geißer und Kirsten Carina Geißer

Herausgeberschaft:
Kunsthochschule Kassel
Menzelstrasse 13 – 15
34121 Kassel
kunsthochschule-kassel.de

Organisation:
TeilnehmerInnen Examen 2016

Für den Inhalt der einzelnen Beiträge sind die jeweils benannten AutorInnen verantwortlich. Die Inhalte der Beiträge spiegeln nicht zwangsläufig die Meinung der Redaktion, aller TeilnehmerInnen oder der Herausgeberschaft wieder.

Examen 2016 in der Documentahalle
Kassel

Kuratorische Ausstellungsbegleitung:
Natalie Keppler

Gestaltungskonzept, Layout
und Redaktion: Milena Albiez,
Carmen José, Erik Schäfer,
Britta Wagemann, Tobias Zarges

Lektorat:
Anna Lina Dux

Auflage:
400

Druckerei:
Schreckhase

Papier:
Buchungspapier, Maxioffset

Schriften:
Times, ZigZag

© 2016 bei der Herausgeberschaft
© für die Texte bei den AutorInnen
und RedakteurInnen
© für die Fotos bei den Fotografinnen

Alle Rechte vorbehalten.

Dieser Katalog oder Teile dieses
Kataloges dürfen nicht vervielfältigt,
in Datenbanken gespeichert oder in
irgendeiner Form übertragen werden
ohne die schriftliche Genehmigung der
Herausgeberschaft.

Kassel, Oktober 2016

**KUNSTHOCHSCHULE
KASSEL**

