

Examen 25 ———  
a script, a sketch, a show

A script, a sketch, a show  
Lizzy Ellbrück und Johanna Schäfer

Die Examen ist die jährliche Ausstellung aller Absolvierenden und Meisterschüler:innen der Kunsthochschule Kassel. In der ikonischen documenta-Halle präsentieren sie eine gemeinsame Inszenierung ihrer künstlerischen und gestalterischen Positionen für eine breite Öffentlichkeit. Als Moment von letzten Schritten hinaus aus einem vertrauten Setting und ersten Schritten in professionelle Zukünfte ist die Examen somit Generalprobe und zugleich Premiere für ein erstes Artikulieren, ein Erproben gegenwärtiger Pläne und Vorstellungen.

Die diesjährige Examen 25 entlehnt ihre Struktur und Sprache dem Theater. Die Ausstellung versteht sich als *script*, *sketch* und *show* – als tastender Entwurf und feierliche Aufführung. Sie ist Performance und Probe, Show und Skizze, ein Ort der Synchronizität und Permanenz, aber auch des Widersprüchlichen und Vorläufigen. Wie Akteur:innen auf einer Bühne, stehen die gezeigten Arbeiten, ebenso wie ihre Autor:innen, im Rampenlicht und artikulieren ihre eigenen Stimmen und Haltungen.

This stands as a sketch for the future

An der Schwelle zwischen Abschlüssen und Anfängen zeigt die Examen Übergänge – Rückblicke und Ausblicke, Dokumentation und Inszenierungen dessen, was kommen könnte. In diesem Spannungsfeld von Vorläufigkeit und finaler Präsentation sind die gezeigten Positionen sowohl als abgeschlossene Arbeiten lesbar, als auch als Entwürfe für Zukünftiges. Ein Zwischenstand, der zeigt, was war, aber ebenso andeutet, was kommen könnte. Für die Absolvent:innen bedeutet dieses Verständnis vor allem die Möglichkeit, keine „endgültige“ Position formulieren zu müssen, aber auch die Verantwortung, ihre Arbeit als Teil eines größeren Gefüges zu denken, das nur temporär stabil ist.

Ein *maquette*, ein Modell, ein Skript

Ein *maquette* bezeichnet ein proportional verkleinertes Modell für eine Skulptur oder ein Gebäude. Oft lässt das *maquette* vor Änderungswünschen oder Anpassungen an äußere Gegebenheiten mehr von der ursprünglichen Intention von Künstler:innen oder Designer:innen erkennen als das finale Objekt. Das italienische Äquivalent ist *bozzetto*, wörtlich Skizze, Entwurf oder Studie. Ein solches *maquette*, eine offene Struktur, die Rahmung bietet und gleichzeitig Raum für Improvisation und Abweichungen lässt, dient hier als kuratorisches Prinzip. Die Examen 25 zeigt damit nicht nur 59 individuelle Positionen, sondern die Bedingungen, unter denen sie sich zueinander verhalten.

Zentral für die Positionierung der Arbeiten ist ihre Nachbar:innenschaft: Die Arbeiten stehen nicht isoliert, sondern im Verhältnis zueinander. Dieses Verhältnis entsteht über räumliche

Spannung, über Nähe und Distanzen. Die Architektur wirkt dabei zugleich als Kulisse und als aktive Partnerin, die die Beziehungen zwischen den Arbeiten mitgestaltet. In der vielstimmigen Gruppe entstehen so neue räumliche Versionen und Verknüpfungen. Entscheidend ist auch der bewusste Umgang mit infrastrukturellen Bereichen der Institution. Küche, Technikräume, Durchgänge, normalerweise unzugänglich im Hintergrund, werden hier als durchlässige Ausstellungsräume begriffen. *On-stage* und *backstage* gehen ineinander über und legen neue Lesarten nahe: als funktionale Archive von Ablauf, Versorgung, Bewegung; als soziale Räume; als Orte, in denen sich eine zweite, informelle Ebene der Ausstellung realisiert. Die Ausstellung erschließt, was sonst hinter der Kulisse bleibt. Auch das ist Teil der Theatermetapher: Jede Bühne braucht Infrastruktur, Wege und Einrichtungen wie Garderoben, Werkstätten, Büros und die Bühnenmaschinerie. Zugleich schaffen diese (Ausstellungs-)Räume Nischen und ruhigere Nebenschauplätze, in denen Besuchende sich konzentriert einzelnen Arbeiten widmen können, während andere Werke in der Offenheit und Gleichzeitigkeit der weitläufigen Architektur in direktem Blickkontakt stehen.

Obgleich die Ausstellung keine thematischen Cluster kategorisiert, ergeben sich rote Fäden und nicht-lineare Narrationen. Trotz unterschiedlicher Disziplinen und Interessen, werden Verbindungen sichtbar, die auf eine gemeinsame Studienerfahrung, Umwelt und nicht zuletzt gesellschaftliche oder politische Erfahrungen, Bedürfnisse oder Dringlichkeiten schließen lassen: der Impuls, unsichtbare Strukturen, Fragilität und Reibung sichtbar zu machen, ebenso wie der Umgang mit Material als analytischem Denkraum und das Entwickeln eigener Strategien des Erzählens und Inszenierens. Viele Arbeiten verbindet, dass sie Körper als politisches wie affektives Archiv verhandeln und Gemeinschaft als fragiles, aktiv herzustellendes Gefüge begreifen. So entsteht kein homogenes Narrativ, sondern ein Geflecht aus Beziehungen, Differenzen und Resonanzen, das die Examen 25 als offenes, vielstimmiges Modell ihrer Zeit identifiziert.

Danke!

Finanziell unterstützt wird die Ausstellung durch die langjährige Unterstützung der cdw Stiftung gGmbH Kassel, die mit dem Bereitstellen dieser Plattform neben der Vernetzung und Sichtbarkeit für junge Künstler:innen und ihre Arbeiten, besonders auch das Erproben von Ausstellen in professionellem Maßstab ermöglicht. Wir danken in diesem Sinne ganz besonders allen beteiligten Absolvierenden für ihren Enthusiasmus, ihr individuelles und kollektives Engagement in der Vorbereitung und Umsetzung der Ausstellung.



# 01

## Session Ø

Marlon Jung

Auf der Suche nach dem Spiel der Spiele fand Marlon Jung sich zwischen vielen Herausforderungen wieder, zwischen endlosen Tischen und dem Klang fallender Karten. Die Gegner hielten ihm einen Spiegel vor, in dem er seine Seele erkannte. Auf diesem verzweigten Weg lernte er, mit jedem Zug Vertrauen zu gewinnen und Freundschaften zu schmieden.

*Session Ø* ist eine performative Arbeit an der Schnittstelle von Kunst, Game und sozialer Theorie.

Sie lädt Besucher\*innen ein, ein Spiel zu beginnen, in dem sie über Vorsätze in plastischer Form von Verträgen mit sich und anderen in Austausch treten können. Die Ausstellung beschäftigt sich mit Anerkennung: was es dazu braucht, wie sie unser Selbst formt und was sie für uns bedeutet.

Der Sozialphilosoph Axel Honneth beschreibt in *Kampf um Anerkennung* (1992), dass Identität nicht isoliert entsteht, sondern in einem wechselseitigen Geflecht aus den Sphären Liebe, Recht und sozialer Wertschätzung. Doch Anerkennung ist kein neutraler Akt, sie spiegelt gesellschaftliche Machtverhältnisse wider. Wer anerkennt, was anerkannt wird und unter welchen Bedingungen, ist stets umkämpft und nie frei von Interessen.

Um diese Dynamiken erfahrbar zu machen, nutzt *Session Ø* das Spiel als künstlerisches Mittel. In Anlehnung an die Sozialisationstheorie von George Herbert Mead zeigt die Ausstellung zwei Spielformen: das freie Rollenspiel, in welchem das Individuum Handlungen und Personen nachahmt und das regelgeleitete Wettkampfspiel, in dem sich Individuen auf andere Personen beziehen. So entwickeln die Spielenden eine Reflexion über das Selbst und den Anderen.

Zwischen Nachahmung und Hineinversetzen ermöglicht das Spiel so eine Betrachtung gesellschaftlicher Ordnung durch Rollenübernahme, Regelverhandlung und das Erleben von Grenzen. Über ein performatives Game können Besucher\*innen eingreifen; sie können öffentlich sichtbare Vorsätze in Form eines Vertrages annehmen, ablehnen, verändern oder neu schreiben. Jede Handlung schafft neue Ausgangspunkte für andere. So entsteht ein kollektiver, fortlaufender Prozess im dynamischen Wandel: ein sozialer Resonanzraum, in dem Werte, Selbstverhältnisse und soziale Geltung verhandelt werden.

*Session Ø* versteht sich nicht als Antwort, sondern als Einladung.

Denn *Session Ø* ist nicht das Ziel, sondern der Anfang.



„Session Ø“, LED-Panels



# 02

## Arachne [ἀράχνη]

Vreneli Harborth

Vreneli Harborth, geboren 1988 in Freiburg, studierte Soziologie und Politikwissenschaften an der Universität zu Köln und begann 2017 ihr Studium der Bildenden Kunst an der Kunsthochschule Kassel. Abschluss mit Auszeichnung 2024, danach folgte ein Stipendium der Stadt Kassel für künstlerischen Nachwuchs. Seit 2025 ist sie Meisterschülerin bei Prof.

Joel Baumann in der Klasse Neue Medien.

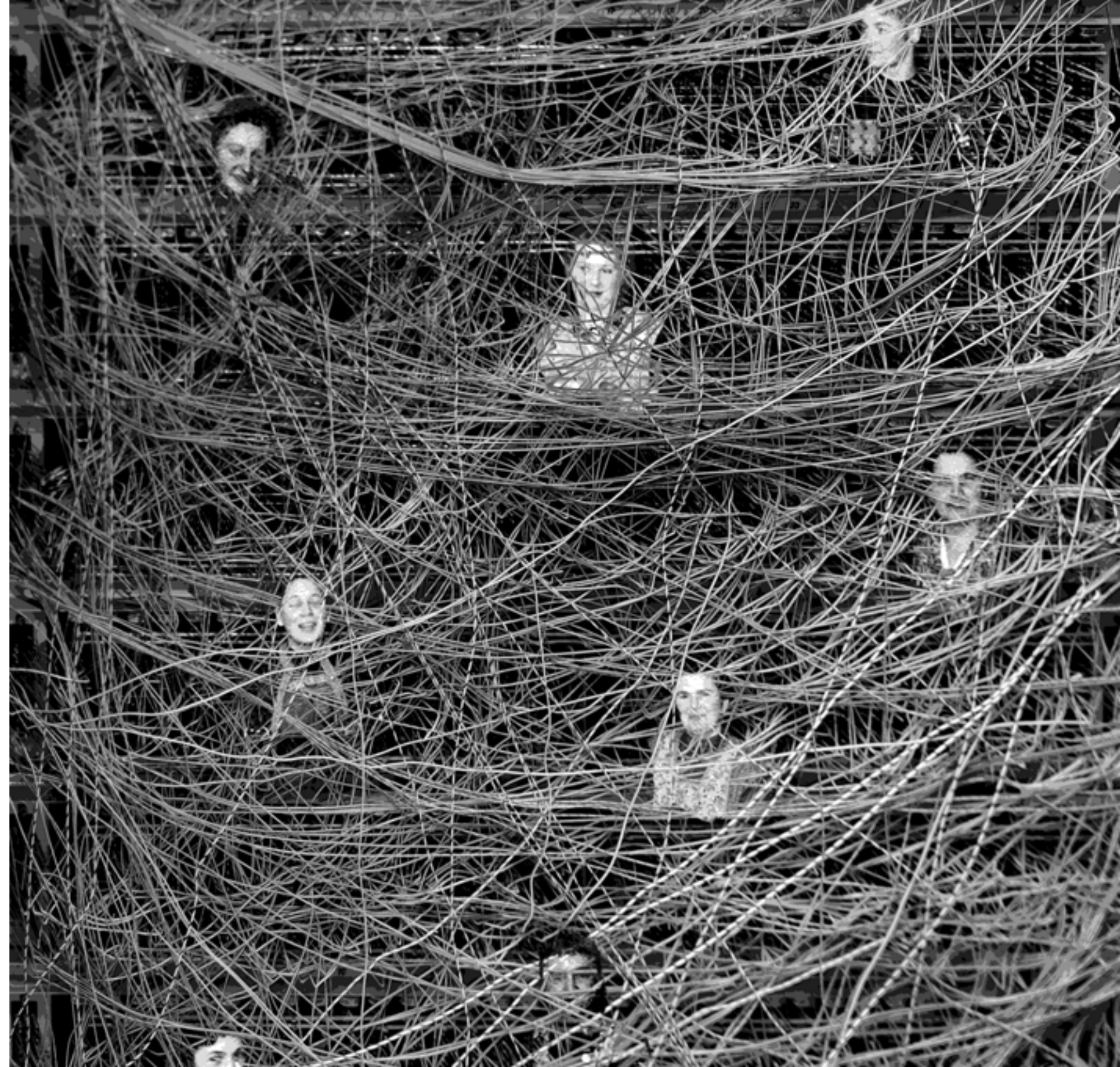
(Kontakt: [www.vreneliharborth.de](http://www.vreneliharborth.de))

Bild rechts: Webpatrone, Die Herstellung des Textils erfolgte durch die Weberei Egelkraut in Schwalmstadt-Trutzhain

Das Textile wird intuitiv meist als weibliche Sphäre imaginiert. Bereits in der griechischen Mythologie ist Athene die Göttin der Kunst, des Handwerks und der Handarbeit. Arachne, eine Weberin aus Hypaipa, wurde aufgrund ihres Könnens hochgelobt. In Ovids Erzählung wird sie von Athene zu einem Webwettbewerb herausgefordert. Arachne gewinnt, Athene ist erzürnt, zerstört ihren Teppich und schlägt ihre Kontrahentin mit dem Webschiffchen. Aus Furcht erhängt sich Arachne und wird von Athene in eine Webspinne verwandelt. In der Arachnophobie begegnet uns bis heute die Weberin, die Namenspatin der Spinne wurde.

Nach der Industrialisierung des Weberhandwerks tauchten moderne Arachnen an ganz anderer Stelle wieder auf. Nordhessen war in den 1950er- und 60er-Jahren ein wichtiger Standort der aufkommenden Computerindustrie. In Bad Hersfeld produzierte die von Konrad Zuse gegründete Zuse KG Rechenmaschinen. Die Belegschaft bestand oftmals aus Quereinsteigern. Informatik als Studienfach oder Ausbildung existierte schlicht noch nicht. „Schuster, Schneider und Frisöre, wer’n beim Zuse Ingenieure“. Unter den Angestellten, die zu großen Teilen aus der ländlichen Umgebung Bad Hersfelds stammten, waren viele Frauen. Sie erledigten meist die kleinteiligen Arbeiten. Unter anderem stellten sie in Handarbeit Ferritkernspeicher her, indem sie kleine Eisenkerne mit Kupferdraht umstickten. Sie besaßen in der Regel keine formelle Ausbildung, allein ihr Geschick im Sticken, Stricken und sonstigen Handarbeiten qualifizierten sie zu dieser Tätigkeit. Anders als die Namen der leitenden Ingenieure, sind diejenigen der Arbeiterinnen heute unbekannt.

Die Z23 war eine der erfolgreichsten Rechenmaschinen der Zuse KG. Erstmals 1961 ausgeliefert, wurde sie zum weitverbreitetsten Transistorrechner in Deutschland. Einsatz fand die Z23 meist an Hochschulen und Behörden, sowie in Ingenieurbüros. Die Speicherkapazität betrug 8192 Worte (à 40 Bit) im Trommelspeicher (ROM), sowie 243 Worte im Ferritkernspeicher (Schnellspeicher/RAM). Auf dem Gewebe ist die Innenansicht der Z23 abgebildet, die Verbindungskabel, die aus den Ferritkernspeichern und Transistoren in das Rechenwerk führen. Ganz ähnlich wie auf der linken Seite eines Gestrickes, wird hier der Arbeitsrhythmus sichtbar, der die Herstellung des Stücks möglich machte. Ein Organismus, der vom Menschen in die Maschine übergegangen ist. Die Anwesenheit der Arbeiterinnen in ihrem Netz ist noch zu erahnen.





# 03

## entre nous

Julie Mimoun

Julie Mimoun ist eine 1995 geborene Künstlerin, die multimedial installativ, sowie mit Film und Worten arbeitet. Dem Arbeiten begegnet sie mit identitäts/politischen, postkolonialen Fragen, einer feministisch-linken Grundhaltung und Humor.

(Buchpublikation, DIN A6, 123 Seiten, Zweikanal-Videoinstallation, drei Skulpturen verschiedener Maße)

In der Videoinstallation stehen sich zwei große Projektionsflächen gegenüber, auf denen immer wieder das Meer zwischen Algerien und Frankreich auftaucht. In unterschiedlichen Momenten betrachten Menschen das Meer, von den Küsten Frankreichs und Algeriens aus.

Auch ich schaue, manchmal mit Sehnsucht, denn jede Welle, die hier aufschlägt, hätte dort starten können. Schaue auf dieses ambivalente, von Tod und Verzweiflung schwere, von Urlaub und Alltagsflucht leichte Meer und seine Menschen und ergebe mich dem Gefühl des ‚dazwischen Seins‘. Dieses Meer hält so viel Geschichte und so viel Gegenwart, ich sehe einen Teil davon an, mithilfe von Stimmen naher und (fast) fremder Menschen, mit Fotos aus den Alben meiner Familien, die so viel erzählen, privat, politisch.

Das Buch verbindet Texte und Gedichte zu Dehiya/Kahina (eine feministische Figur aus der algerischen Geschichte, die als rote Gazelle vorgestellt wird), zu Netzwerken und Gemeinschaften, Freund\*innenschaften, Gedanken zur Einsamkeit, zum Eltern/Mutter sein, zur Erschöpfung, zu Faschismus und Religion, Flucht und ständiger Unvollständigkeit. Verbindet diese Gedanken mit Zitaten von u.a. W. Tamzali und A. A. Azoulay, sowie mit Bildern, Bildausschnitten und Screenshots und webt sie so ein, in einen politisch geschichtlichen Kontext. (Es ist eigentlich ein Fotoalbum, voller fiktiver Erinnerungen, Utopien, Erklärungsansätze...)

*Und rot ist Signal und rot ist Feuer (dem Patriarchat), rot ist die Revolution [...] rot das Licht hinter geschlossenen Augen, müde und rot.*

Während ich recherchiere, zu Dehiya zum Netzwerk, zur Farbe Rot usw., werde ich Mutter. Meine Recherche wird unterbrochen und vermischt sich mit einsamen Stunden zu Hause, dem Wunsch nach einem Netzwerk. Ich bin müde, erschöpft und manchmal wütend. Auf das System, auf die Gesellschaft, auf Rollenbilder und so vieles mehr. Eine Wut, an der ich mich abarbeite, bis ich ausgelaugt zurückbleibe, und vielleicht den Anschluss verloren habe.

Zu sehen sind erschöpfte Figuren mit hängenden Bäuchen, Brüsten und Schultern. Weiches Wachs, dem Boden verbunden, mit Gazellenköpfen aus Keramik, schwere, tätowierte Gazellengesichter.

Diese Gazellen schauen sich an, sie spiegeln sich und tun es nicht, sie sind gleich und sind es nicht, sind allein und doch gemeinsam, stützen sich, ruhen sich aus, sind erschöpft und geben sich Kraft.

Lokalisiere dich  
Irgendwo  
Dazwischen





# 04

## I Open at the Close (Welcome to the Mirror World)

Morris Joffe

Morris Joffe, geboren 1996 in Kassel. In der Praxis untersucht er die zunehmend fließenden Grenzen zwischen analoger und digitaler Wirklichkeit und deren Einfluss auf Kommunikation und Wahrnehmung. Zwischen dem Wunsch nach Anonymität und dem Bedürfnis nach Nähe entstehen intermediale Arbeiten, die mit kryptischen Botschaften, Klang, Sprache und performativen Interventionen spielen und neue Perspektiven auf unsere hypervernetzte Gegenwart eröffnen.

(Interaktive Installation, Game)

*I open at the close oder Ich öffne mich zum Schluss*

Aber,  
Woher soll man eigentlich wissen wann Schluss ist?  
Oder,  
Wann merke ich, dass etwas oder irgendwer mit mir  
resoniert?  
Aber,  
Wie viel kann ich preisgeben?  
Oder,  
Wie viel will ich preisgeben?  
Aber,  
Wie viel wollen Andere von mir preisgeben?  
Oder,  
Wie viele wollen sich selbst durch mich preisgeben?  
Aber,  
Was passiert, wenn sich einfach alle öffnen?  
Oder,  
Was passiert, wenn das nicht passiert?  
Aber,  
Sollten wir uns Sorgen machen, wenn nichts passiert?  
Oder,  
Sollten wir uns Sorgen machen, wenn ständig etwas  
passiert?  
Aber,  
Ist Langeweile noch zu verantworten?  
Oder,  
Ist Überladung noch tragbar?  
Aber,  
Wann beginnt etwas Neues?  
Oder,  
Braucht es etwas Neues?  
Aber,  
Wollen wir etwas Neues?

Alle Dateien, Fotos, Aufnahmen sowie offene Tabs  
und Fenster sind relevant und sehr wichtig, un-  
abhängig davon, wer der Urheber ist. Im Laufe der  
Ausstellung wird diese Arbeit verschiedene Ge-  
sichter besitzen, in Abhängigkeit davon wer sich  
dessen annimmt und annehmen will.

„I Open at the Close“ (2025), Foto: Leonie Witka



# 05

## a delicate matter

Karin Grünwald

Ich nähe meine Gedanken zusammen, lege Erfahrungen über Fragen und Fragen über Eingebungen, binde Gedankenschleifen zusammen, durchdringe Gewebe mit Fäden, versuche den roten zu finden und folge allen anderen. Aufdröseln, zerschneiden, rearrangieren. Ich durchtrenne Nähte wieder, nähe sie neu an anderer Stelle, appliziere explizite Implikationen. Es bleiben raue Kanten, verzogene Fäden ragen heraus und suchen weiter, beharren auf Unvollständigkeit. Verschiedene Praxen verknüpfen sich, nicht das ein oder andere. Ein Patchwork an Research, Textil und Grafikdesign. Ein Patchwork aus Neugierde, Spannung, Fragen und Verzweiflung.

Das Projekt *a delicate matter* versteht Textil, Grafikdesign und künstlerische Forschung als ineinander verwobene Praktiken. Ausgehend von der postpartalen Phase, der Zeit nach der Geburt, nähert sich die Arbeit unsichtbar gemachten körperlichen und emotionalen Prozessen. Zwischen Heilung, Überforderung und vergeschlechtlichten sowie romantisierten Erwartungen entstehen Brüche, deren Aushandlung gesellschaftlich oft ausbleibt.

Karin Andrea Grünwald arbeitet mit Textil, Grafikdesign, Print und Coding. In einer spielerischen Praxis beschäftigt sich Karin besonders mit nuancierten Begrifflichkeiten, Träumen und gesellschaftlichen Einbettungen, insbesondere in Bezug auf Geschlechterforschung.

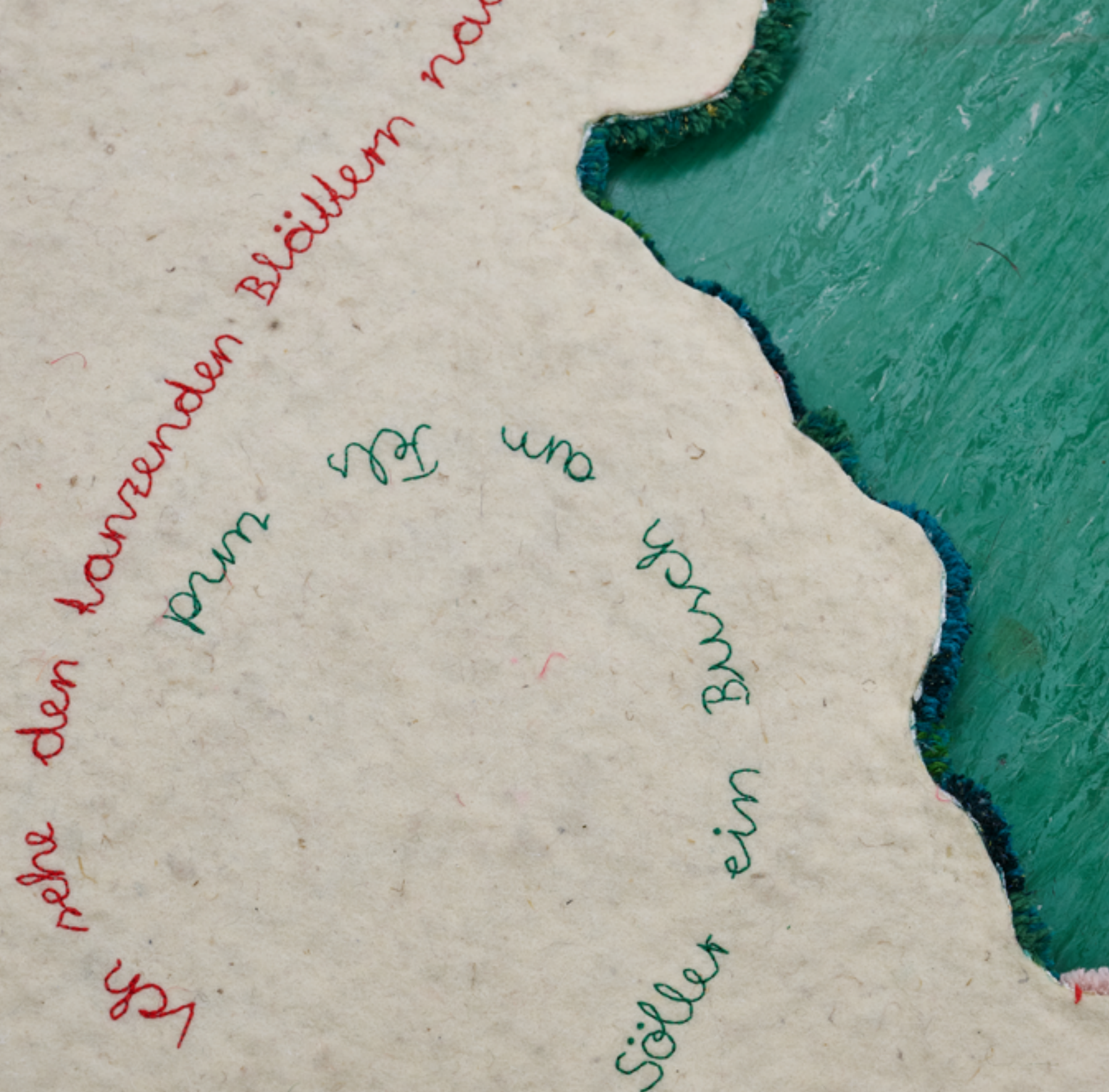


„a delicate matter“, Textilproben



# Idda

In einer Welt, die immer lebensfeindlicher wird, sind marginalisierte Körper die ExpertNinnen. Sie überlebten schon immer in einer widrigen Um\_Welt. Diesen Körpern und ihrem Reichtum widme ich mich und entwickle interaktive, mehrsinnlich erfahrbare Arbeiten. Dafür nutze ich vor allem Textil und Sound, aber auch Text und Illustration. Alleine und mit anderen zusammen setze ich Projekte um, die Wege hin zu einer nachhaltigen Gesellschaft ver\_suchen.





# 07

## La Cruz

Niels Walter

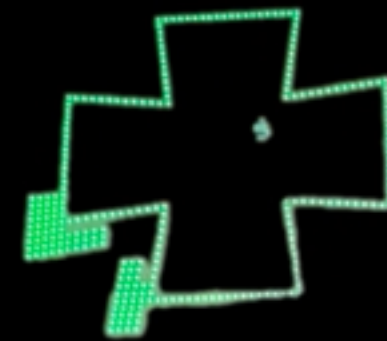
Niels Walter ist 1991 auf Rügen geboren und hat 2010 sein Abitur gemacht. Nach der Ausbildung zum Mediengestalter arbeitete er zunächst als Grafiker und Illustrator. Von 2015 bis 2023 studierte er erst an der Kunsthochschule Berlin Weißensee und später an der Kunsthochschule Kassel in den Bereichen Animation, neue Medien und Illustration. Nach einem Meisterschülerjahr ist er nach Berlin gezogen, arbeitet nun in unterschiedlichen Bereichen und macht weiterhin visuelle Kunst mit Zeichnungen, Animationen, Visuals, Performances und Games.

*La Cruz* ist eine Werbefläche für Mental Health Care, die nichts kostet.

Inspiziert von den LED-Kreuzen der spanischen *Farmacías* möchte *La Cruz* mit flashigen Animationen und Texten an der im Stadtraum hart umkämpften Aufmerksamkeit zerren. Nur ist sie nicht daran interessiert, am Ende Verkäufe zu steigern, sondern möchte die Aufmerksamkeit auf das Kleine, Leise, Unscheinbare lenken – und vielleicht kleine Momente der Irritation, des Innehaltens oder Beobachtens schaffen.

*La Cruz* hat den Wunsch, dass unser Wohlbefinden weniger durch pharmazeutische Mittel aufrechterhalten werden muss.

Für die Zukunft ist auch ein Open Call für Animator\*innen vorgesehen, um für *La Cruz* eigene Filme zu machen. Stay updated: @la\_cruz\_project





# Internationale Klimakonferenz

Babak Samari

Babak Samari, geboren in Teheran, studierte bildende Kunst in Kassel und ist derzeit Meisterschüler bei Johannes Spehr.

Text: Pejman Ayoubzadeh

(Bleistift auf Papier, 102 × 72 cm)

„Man spricht zuweilen von der ‚tierischen‘ Grausamkeit des Menschen, doch ist das höchst ungerecht und für die Tiere wirklich beleidigend: Ein Tier kann niemals so grausam sein wie der Mensch, so ausgesucht, so künstlerisch grausam.“

– Fjodor Dostojewski, *Die Brüder Karamasow*

Ein Bild wirkt bisweilen wie eine Grenze zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft; zugleich jedoch vermag es diese drei in einem zeitlosen Punkt ineinander aufzulösen und alle Grenzen in sich zu verschmelzen. Ein Bild hat diese Fähigkeit, Fragen sichtbar zu machen, die einem Menschen Angst oder Unsicherheit bereiten. Es kann die Gegebenheiten direkt und schonungslos vor Augen führen. Wenn ein Künstler solche Inhalte in seinem Werk reflektiert, selbst wenn er darin mit unzähligen anderen Künstlern übereinstimmt, mag diese Wiederholung derartiger Themen beim Publikum zwar eine gewisse Abstumpfung bewirken. Doch zugleich erinnert sie uns an die Dringlichkeit, dass bestimmte Dinge unaufhörlich in Erinnerung gerufen werden müssen. Denn was der Veränderung bedarf, muss in verschiedenen Formen beständig wiederholt werden, um den Impuls zum Handeln in den Menschen wachzuhalten.

Mit dem satirischen Titel zielt Babak Samaris Bild unmittelbar auf eine Thematik ab, die die Aufmerksamkeit der Betrachter einfordert. Es verkörpert das Groteske; es beißt – und ruft uns damit ins Gedächtnis, dass selbst das Bedrohliche nicht immer vom gleichen Gewicht ist, so wie eine kleine, stechende, aber leichte Wunde nicht mit einer tödlichen Wunde vergleichbar ist. Die Zeichnung verdeutlicht die bedrohliche Grausamkeit des Menschen gegenüber der Natur, die durch das Spiel von Licht und Schatten in schwarz-weiß noch eindringlicher hervorgehoben wird. Die Blumen am Fuße des Berges erinnern uns an Tellerfallen. Die Kinder nehmen am Spiel der Erwachsenen teil. Nur eines von ihnen, unten rechts im Bild, steht abseits und greift nicht ein. Fragt es sich auch, warum all das geschieht und warum alle an dieser Katastrophe mitwirken?



„Internationale Klimakonferenz“, Detail



# 09

i don't want to  
hear your screams  
from down below

Samuel Goldbourne

Samuel Goldbournes/djfroggy69s künstlerische Praxis baut auf der Schwarzen Kultur des DJing und MCing auf. Jeden Monat erscheint die Show „Gottes Wort in deinem Ohr“, in der er teilt, was ihn bewegt – musikalisch und persönlich. In seinen experimentellen DJ-Sets sampled er viel, leiht sich andere Stimmen und vermischt sehr gerne Genres.

(Installation mit Sound)

Aufgewachsen mit einer evangelischen Mutter und konfrontiert mit einem queerphoben, christlich-konservativen Vater spielten christliche Glaubensrituale eine große Rolle in meinem Leben. Sei es das wiederholte Beten zum Essen und vorm Zubettgehen oder die Telefonate mit meinem Vater, die sich in Predigten verwandelten.

Im wiederholten Beten habe ich als Kind einen Weg gefunden dankbar zu sein und an die Menschen zu denken, die ich liebe.

Als Transmann habe ich ein ambivalentes Körpergefühl in christlichen Kontexten. Wo bedingungslose Liebe gepredigt wird, treffe ich auf Hass. Mein Vater ist ein gutes Beispiel dafür. Auch wegen ihm interessieren mich verstärkt väterliche Gottesdarstellungen und biblische Vater-Sohn-Beziehungen. In unseren Telefonaten zeigt mein Vater seine Liebe und Sorge durch seinen wiederholt ausgesprochenen Wunsch, er wolle mich nicht von unten (aus der Hölle) schreien hören. Ein Ausdruck seiner Sorge über mein Abkommen vom göttlichen Weg und meine queeren Verirrungen.

Deswegen stelle ich die Frage:  
Was passiert, nach dem Tod ?





# 10

## Der Spießer in mir

Jan Reuter

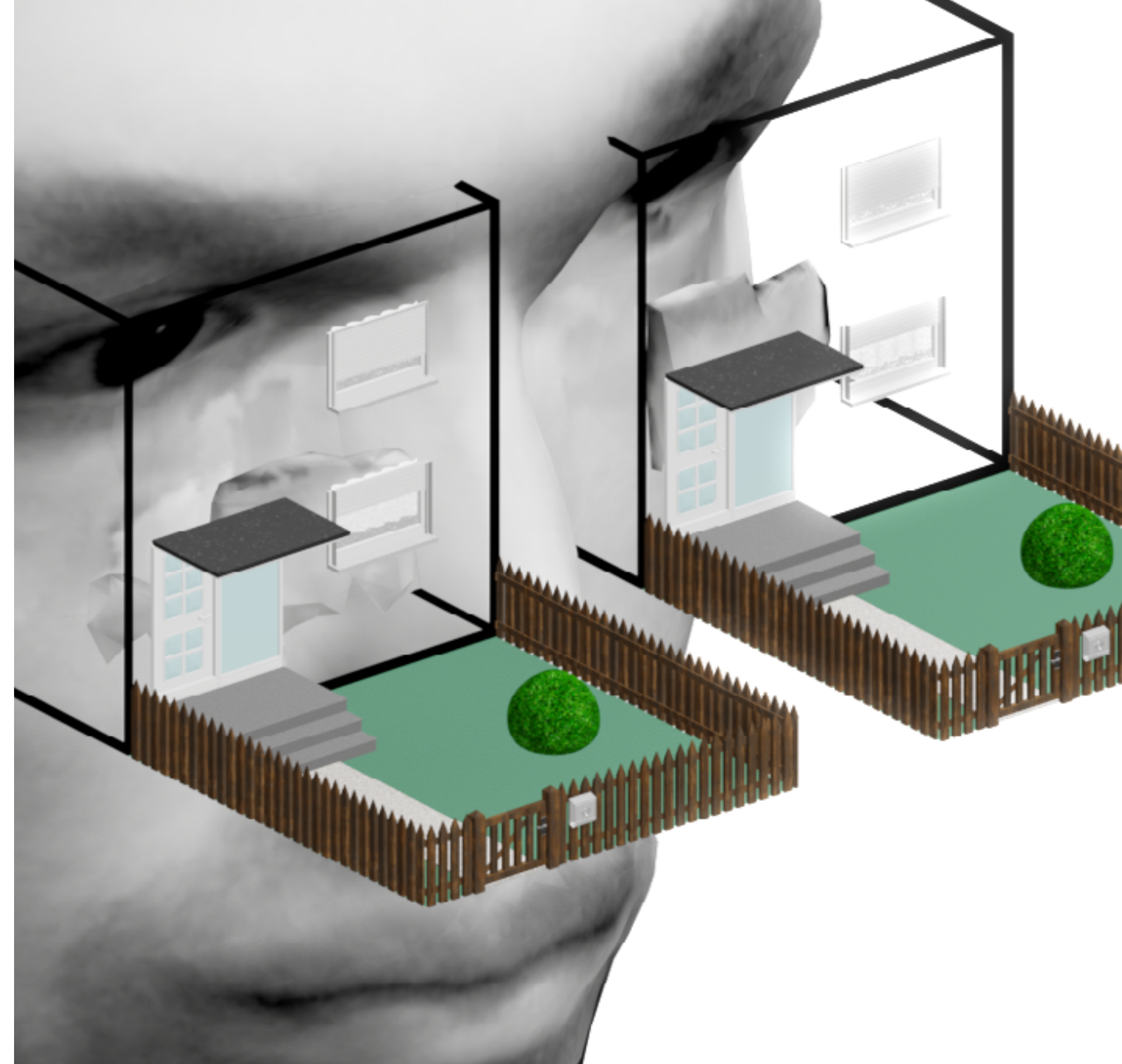
Seit 2016 studiert Jan Reuter Visuelle Kommunikation an der Kunsthochschule Kassel. Zu Beginn seines Studiums widmete er sich vor allem der digitalen Spieleentwicklung und sammelte Erfahrungen in 2D- und 3D-Animation. In den letzten Jahren ging er vermehrt seiner Leidenschaft für die Musik nach: Unter dem Künstler\*innen-Namen „Lebensmittelmüde“ veröffentlichte er zahlreiche Rap-Tracks, trat bei diversen Konzerten auf und organisierte eigene Hip-Hop-Events. Darüber hinaus realisierte er Musikvideos und Visuals für sich selbst sowie für andere Musiker\*innen.

(fünf animierte Musikvideos, 12 min)

Seit ich ein Teenager bin, lebe ich in ständiger Abgrenzung zu einer höchst ominösen Spießigkeit, die näher zu definieren ich mir bis zum Beginn dieser Arbeit nie die Mühe gemacht habe. Völlig gedankenlos habe ich alles, was mir in irgendeiner Weise zu bürgerlich, zu sauber, zu regelkonform oder zu verkrampft vorkam, als „spießig“ bezeichnet und dachte, damit sei ich fein raus.

Rückblickend betrachtet war ich – aufgewachsen in einer biedereren Kleinstadt im Frankfurter Speckgürtel – schon damals von der festen Überzeugung getrieben, ich würde eines Tages zum Spießer mutieren, wehrte ich mich nicht nach Leibeskräften dagegen. Es schien mir der natürliche Lauf der Dinge zu sein, dem es sich um jeden Preis zu widersetzen galt. Die Vorstellung, irgendwann ein ähnlich langweiliges und dröges Leben wie die Leute zu führen, die in unserer Straße wohnten, machte mir eine absurde Angst. Auch als ich längst aus dieser kleinstädtischen Enge entflohen war, schwebte sie über meinem Haupt wie ein Damoklesschwert und ich war stets auf der Suche nach neuen Wegen, meinem Schicksal zu entkommen. Ich suchte Erlösung im künstlerischen Schaffen, im Exzess, in alternativen Lebensgemeinschaften, im Aktivismus und in so manch anderem. Aber die Angst holte mich immer wieder ein. Eines Tages stellte ich fest, dass ich nie näher definiert hatte, wie mein persönliches Schreckgespenst eigentlich aussah. Das erschien mir doch einigermaßen absurd. Da rannte ich die ganze Zeit – und wusste noch nicht einmal, was das eigentlich genau war, vor dem ich davon rannte!

So begann die Arbeit an diesem Projekt. In fünf visualisierten Musikstücken erzählt die nun entstandene Arbeit auf essayistische Weise meine persönliche Auseinandersetzung mit dem Spießer in mir. Sie erhebt weder den Anspruch auf Vollständigkeit oder Präzision noch auf Allgemeingültigkeit. Sie liefert auch keine universelle Definition, was es mit dieser verdamnten Spießigkeit denn nun auf sich hat, doch vermag sie es vielleicht, der ein oder anderen Person dabei zu helfen, die\* eigene innere Spießer\*in zu umarmen und einen kleinen Frieden mit sich zu schließen.



# 11

## Das einfache Bewegtbild

Jan Emde

*Das einfache Bewegtbild* ist ein Versuch, kontinuierliche Bewegtbildabläufe mit simpelsten Mitteln abzubilden und dabei die technische Funktionsweise zugänglich verständlich zu machen. Hierzu borge ich mir Prinzipien aus analogem Film, Video und *Barrier-Grid*-Animation. Diese ergeben in Kombination ein Bewegtbildformat, dessen beliebig lange Bildstreifen durch Verschieben hinter einer einfachen gerasterten Maske erkennbar wiedergegeben werden können.

Jan Emde begann 2014 sein Studium in Produktdesign, 2018 dann Visuelle Kommunikation. Er sieht sich an der Schnittstelle zwischen Design und Kunst. Seine Arbeiten – zuletzt das Diplom im Produktdesign – hinterfragen die Funktionsweise künstlerischer Medien und erforschen deren mechanische Umsetzung.



„Auto in vier Streifen“, Foto des ersten funktionierenden Modells



# 12

## body void

Mison Schreff

Mison Schreff ist bildende Künstlerin mit einem Fokus auf der erweiterten Malerei. Durch die Einbeziehung digitaler Medien, Fotografie, Textilien, Tanz und Architektur entwickelt sie eine fluide, ästhetische Formensprache. Dabei greift sie auf ein breites Repertoire traditioneller Maltechniken mit Acryl und Öl sowie Airbrush, Weberei, Textilfärberei, Lasertechnologie, digitalem Design, Installation und Performance zurück. Künstlerische Aufenthalte in Südkorea, Frankreich und Japan waren in diesem Zusammenhang besonders bereichernd. Ein politischer, kultureller, psychologischer und biografischer Kontext zieht sich mit Kontinuität durch ihre Arbeit

(Airbrush auf Papier, Serie aus sieben Werken,  
alle 106 × 65cm)

Im Jahr 2021 schuf ich während eines Aufenthalts an der Villa Arson in Nizza, Frankreich, die Werkreihe *body void*, für die ich eine spezielle Airbrush-Maskierungstechnik entwickelt habe. Die Arbeit setzt sich mit dem Digitalen, dem Organischen, der Fragmentierung sowie dem Verhältnis des Körpers zum Raum auseinander.

Die geografische Lage der Villa Arson – mit Blick auf die Baie des Anges bis hin zum Hôtel Régina in Cimiez, wo Henri Matisse seine berühmten Collagen *gouaches découpés* schuf – diente dieser Arbeit als Referenz. Wie bei Matisse steht auch hier das Thema des Körpers, der Landschaft, sowie der Krankheit im Mittelpunkt; jedoch geht es hierbei nicht um somatische, sondern psychische Formen von Krankheit – um Zustände von Fragmentierung, Trennung und Dissoziation.

Die Werke haben eine digitale Wirkung, wurden jedoch komplett analog geschaffen. Durch den Einsatz von Sprühfarbe entstehen biomorphe Bildformen, in denen Körperfragmente mit verschwommenen Landschaften verschmelzen. Dabei bewegen sich die Werke an der Grenze zwischen Abstraktion und flüchtiger Figuration. Dieses Spannungsfeld zeigt sich in den scharfen Kanten, die das Unschärfe mit dem Konkreten verbinden.



„body void I“, 106 × 65cm



# 13

## 11 Jahre Sonntag

Johan Steinmetz

Johan Steinmetz (\*1995) arbeitet medienübergreifend zwischen Fotografie, Installation und Performance. Seine künstlerische Praxis basiert auf prozesshaften Formaten, seriellen Strukturen und dem Umgang mit vorgefundenen Materialien. Objekte fungieren dabei als Träger von Bedeutung und Erinnerung im persönlichen wie kollektiven Kontext.

(dreidimensionale Fotografie, Fotografie (20 × 30 cm), Video + Sound, Fotografien, Video und Rauminstallation mit Wanne, Geländer und Metallspänen)

Der Titel steht für das Gefühl eines anhaltenden Zwischenzustands. Ein Tag, der weder Abschluss noch Neubeginn bedeutet und von einer Mischung aus Melancholie, Stillstand und Nachdenken geprägt ist. Es ist das Gefühl des Ausschlafens und Freihabens, verbunden mit der unterschwelligen Gewissheit, dass der Alltag bald wieder beginnt.

Am 17.10.2014 ist mein Bruder durch einen Unfall gestorben. Zu dieser Zeit war ich 19 Jahre alt und habe gerade die Schule abgeschlossen. Jetzt, 11 Jahre später, befasse ich mich in meiner Abschlussarbeit damit, wie ich diese Zeit nach dem Tod empfunden habe.

Die ausgestellten Arbeiten thematisieren nicht den Tod selbst, sondern das, was danach kommt: die veränderte Zeit, die Suche nach einer neuen Form des Weiterlebens.

Sie stellen Fragen danach, wie Erinnerungen Gestalt annehmen können, wie Zeit sichtbar wird und wie sich das, was fehlt, in Materialien und Räumen abbilden lässt.



„1334-1“ (2023), Dokumentation des Entstehungsprozesses, Hochsitz



# 14

## Kerbholz – Es herrscht Schweigen im Wald

Maximilian Graf

Maximilian Graf setzt sich in der eigenen künstlerischen Praxis mit Erinnerungskultur und der Kontinuität rechter Ideologien in Architektur, Skulptur und Alltagsästhetik auseinander. Die Arbeit „Sahnefront“ (2025) untersucht die historische Ambivalenz deutscher Strände als ehemalige Schauplätze des Zweiten Weltkrieges und heutige Urlaubsorte. In Installationen wie „Rossmann/Ross und Reiter“ (2024) werden NS-Baurelikte spielerisch als Hindernisse inszeniert, die es zu überwinden gilt. Mit „Ein Mann, den sie Pferd nannten“ (2023/24) verbindet Graf monumentale Pferdeskulpturen mit der eigenen Familiengeschichte und hinterfragt die Fortschreibung autoritärer Bildsprache.

(Zink, Wachs, Pigment, Maße: 20,5 × 30 cm)

Der Wald war schon immer Projektionsfläche, zuletzt und am verhängnisvollsten als Symbol ewiger deutscher Identität im Nationalsozialismus. Meine Arbeit stellt sich dieser Geschichte durch materialbasierte Dekonstruktion. Auf Metallplatten mit Wachsbeschichtung erscheinen Waldbilder aus *Ewiger Wald* und Fritz Langs *Nibelungen*, die jedoch einem gezielten Schmelzprozess unterworfen werden.

Hitze entfesselt eine irreversible Transformation, die die ikonischen Kompositionen zersetzt und darunterliegende Gegen-Narrative freilegt: Fragmente, Diagramme, Schattenbilder, die unter der Oberfläche warteten. Dieser bewusst nicht zyklische Prozess bildet einen künstlerischen Gegenentwurf zur NS-Ideologie des Ewigen und Unveränderlichen. Nichts ist ewig, kein Symbol unantastbar. Der Wald als Projektionsfläche wird so zum Ort der Dekonstruktion, wo die vermeintlich ewigen Bilder ihrer Macht entkleidet und dem kritischen Blick ausgeliefert werden.

Es geht nicht um Zerstörung, sondern um die Befreiung des Waldes aus seiner ideologischen Vereinnahmung, hin zu einem Raum, der seine Geschichte trägt, ohne von ihr beherrscht zu werden.

Die Materialität von Wachs und Metall wird zum Medium einer Auseinandersetzung, die die Unumkehrbarkeit historischer Prozesse betont und den Wald als lebendigen Archivkörper begreifbar macht.

„Kerbholz – Es herrscht Schweigen im Wald“ (2025), Detail





# 15

## Perlenwege – Ein gestalterischer Prozess zwischen Abschied und Ritual

Catharina Rottstedt

Die Zeit zwischen Tod und Bestattung ist eine besondere, oft unterschätzte Phase. Sie ist geprägt von Trauer, organisatorischem Druck und dem Gefühl des Wartens – und doch birgt sie die Möglichkeit, Abschied aktiv zu gestalten. Aus dieser Überlegung heraus entstand mein Diplomprojekt *Perlenwege*.

Im Mittelpunkt steht ein Ritual, das Trauernde dazu einlädt, selbst tätig zu werden: Schmale Papierstreifen werden zunächst bemalt oder mit Erinnerungen, letzten Grüßen und stillen Gedanken beschriftet. Danach werden sie zu Perlen gerollt. Jede Perle wird so zu einem kleinen Träger von Botschaften – sichtbar, greifbar und persönlich.

Aus zwölf dieser Perlen entsteht ein einfaches Fädelmuster, das als persönlicher Abschied dient. Anschließend wird es zusammen mit den Beigaben der anderen Angehörigen an einem Kranz befestigt. So schmückt er den Sarg oder die Urne und begleitet den Verstorbenen als gemeinsames Werk.

Das Material folgt klaren Prinzipien: Papier, Kleber und Garn sind stabil, zugleich biologisch abbaubar und im Einklang mit der Friedhofsordnung. So löst sich der Kranz nach der Bestattung wieder in dem natürlichen Kreislauf auf, doch die Geste, das gemeinsame Tun, bleibt in der Erinnerung.

Auf diese Weise wird jede Perle zu einem letzten Gruß und das Fädeln zu einem stillen, tröstlichen Weg, um „Auf Wiedersehen“ zu sagen.

Catharina Rottstedt, geboren in Gelnhausen, begann ihre gestalterische Laufbahn mit einer Ausbildung zur Silberschmiedin. Derzeit schließt sie ihr Studium im Produktdesign ab.

(Urnenschmuck: 23 × 23 cm, Sargschmuck: 50 × 35 cm)



„Perlenwege“ (2025), Foto: Christoph Zink



# 16

## Auf dem Mars regnet es nicht

Karen Hertfelder

Karen Hertfelder ist Comicautorin und arbeitet vor allem mit fiktionalen Geschichten, Charakteren und Schauplätzen, die alltägliche und politische Themen spiegeln. In ihren Arbeiten setzt sie sich besonders mit queeren Körperbildern, feministischen und Butch Ästhetiken auseinander und fordert gerne mit diesen Leser\*innenschaften heraus. 2023 erschien ihr Debütcomic „Herzschlag“ im Verlag Schwarzer Turm und wurde 2024 für einen GINCO-Award nominiert.

Bild rechts: „Auf dem Mars regnet es nicht“, Detail

(A4 Comicbuch, 336 Seiten, Softcover)

Gefängnisse haben in unserer gesellschaftlichen Wahrnehmung, und daher auch in unseren Medien, einen gefestigten und selbstverständlichen Status. So wird die Darstellung eines Gefängnisses beispielsweise in einem Film kaum schockieren oder überraschen. Es scheint normal, dass Menschen weggesperrt werden. Schließlich gibt es dafür oft einen guten Grund, werden die meisten denken. Auch ich habe früher nie über die Darstellungen von Gefängnissen und Haft in unseren Medien nachgedacht. Denn Gefängnisse schien es schon immer zu geben: Von der Antike über das Mittelalter bis in die Gegenwart wirkten sie wie eine notwendige Konstante, die mir in allen Darstellungen dieser verschiedenen Epochen unbewusst immer begegnet ist.

Mein Abschlusscomic *Auf dem Mars regnet es nicht* stellt eine Auseinandersetzung mit der Selbstverständlichkeit von Gefängnissen in Medien dar und besonders mit der Erfahrung der Entlassung aus der Haft. Wie fühlt es sich an, nach mehreren Jahren der Fremdbestimmung und des Eingesperrtseins wieder eigenständig zu versuchen Fuß zu fassen? Wie findet die Orientierung in einer Welt statt, die sich in der Zwischenzeit weitergedreht hat?

Der Comic folgt dem Resozialisierungsweg der Protagonistin Nat, die nach sieben Jahren Inhaftierung und Zwangsarbeit aus einem Gefängnis auf dem Mars entlassen wird.

Trotz des Ziels wieder zur Erde zurückkehren zu wollen, sieht Nat sich auch nach der Entlassung von der gesellschaftlichen Kontinuität des Gefängnisses verfolgt – im Fortbestehen kapitalistischer Ausbeutung, sozialer Armut, geschlechtlicher Normen und ihrer eigenen Vergangenheit.

Der zukünftige Mars offenbart sich als Spiegel der alten Machtstrukturen der Erde und zeigt in der Verfremdung die vielen strukturellen Hürden im Resozialisierungsprozess für Menschen nach ihrer Haft. Rückhalt findet Nat letztlich in einer queeren Underground-Wrestlinggemeinschaft, die, an Drag Shows orientiert, sich mit neuen Personas in choreografierten Kämpfen ihre eigenen Geschichten erzählt und so eine rebellische Welt schafft, in der soziale Herkunft keine Rolle spielen.





# 17

## Wenn der Regen aufhört

Jiaqi Hou

Jiaqi Hou zeichnet, schreibt und übersetzt mit besonderem Interesse an den stilistischen Möglichkeiten und politischen Dimensionen des Absurden, des Poetischen und des Ambivalenten. Sowohl als freischaffende Autorin als auch in Zusammenarbeit mit aktivistischen und wissenschaftlichen Organisationen schafft sie ihre Arbeiten aus einer feministischen, antirassistischen und postkolonialen Perspektive.

Bild rechts: Skizzen zur Ideenfindung und Notizen aus Feedbackgesprächen, Tuschezeichnungen und Kugelschreiber auf B5 Notizbuch

Weiterziehen. Überholt werden.

Betrachten. Hinauszögern.

Fortschritte machen. Rückschritte machen. Auf der Stelle treten.

Abgelenkt. Resigniert. Beruhigt.

Zurückblicken. Zurücklassen.

Weiterziehen.

In meiner künstlerischen Abschlussarbeit setze ich mich mit dem Weiterziehen auseinander. Es ist ein Weiterziehen über lange Distanzen, durch welches sich Lebenssituationen drastisch ändern. Die weite Entfernung und Bindungen an den neuen Ort machen ein Zurückziehen zum Ausgangsort lange nicht möglich oder schließen es für immer aus. Zusätzlich kommt mit jedem Weiterziehen neben den Hoffnungen auf andere Lebensbedingungen auch die Fremdheit eines veränderten Umfeldes und der Verlust von Besitz und Beziehungen, die am vorherigen Ort bestanden haben. Daher erfordert es eine gründliche Abwägung der gegenwärtigen Umstände mit dem ungreifbaren Danach, was umso riskanter ist für Personen, die sich bereits in prekären Lebenssituationen befinden. Unzufriedenheit mit dem Jetzt und Ängste vor der Zukunft begleiten jeden Gedankenstrang des\*der Weiterziehenden.

Der Comic *Wenn der Regen aufhört* behandelt das Weiterziehen als zentrales Thema. Die Handlung verfolgt den Alltag der Protagonistin Yufan und ihren Prozess bis zum Weiterziehen in die nächste Stadt. Der Moment des Weiterziehens wird erst am Ende des Comics dargestellt, wenn Yufan letztendlich in die nächste Stadt umzieht. Doch jede gezeigte Interaktion und Überlegung Yufans ist vom Weiterziehen geprägt: von ihrem Umzug von China nach Deutschland und von dem ungewissen nächsten Umzug. Gleichzeitig werden Positionen von anderen Charakteren dargestellt, die andere Formen des Weiterziehens oder auch des Bleibens repräsentieren.





# 18

## Aus dem Vollen schöpfen

Marit-Helen Brunnert

Marit-Helen Brunnert (\*1998) studierte Visuelle Kommunikation mit dem Schwerpunkt Redaktionelles Gestalten/Grafikdesign in der Klasse von Prof. Rebecca Stephany. Ihre gestalterische Praxis wird durch ihre Begeisterung fürs Schreiben ergänzt. Gemeinsam mit Sonja Wassermann initiierte und leitete sie die Studentische Schreibwerkstatt an der Kunsthochschule Kassel. Sie experimentiert gerne mit analogen Fertigungstechniken, erforscht das erzählerische Potential der Dinge und hat im Studium das Format der Lecture Performance für sich entdeckt.

*Wohin fließen meine Ströme?*

*Das hier ist ab jetzt mein Ort.  
mein Container.  
meine Bühne.  
mein Prozess.  
mein Schaff.*

*Du, die du Lesende bist, bist ab jetzt mein Ziel  
die Mündung meines Gedachten  
der Raum den ich bespiele, in dem Moment in dem du liest,  
das, was ich auffülle  
wohin ich schöpfe  
sind diese Seiten / sind deine Gedanken.*

Die Publikation *Aus dem Vollen schöpfen* erforscht den Prozess der Papierherstellung mit den Händen. Während ich den Prozess durchlaufe, dokumentiere ich die Spuren, die das Tun in meinem Denken hinterlässt. In den einzelnen Schritten der Fertigung entsteht so eine Analogie zwischen dieser physischen Fertigungsmethode und meinem Arbeitsverständnis als Gestalterin. Tatsächliche Beobachtungen und geborgte Worte aus meiner fortlaufenden Sammlung verbinden sich im Lesen wie die Fasern der neu geschöpften Bögen. Das Endergebnis ist mehr Frage als Antwort und lädt ein, sich selbst zu Fragen, wie man das eigene Volle ausschöpfen kann.



(1) Keiji Uematsu, Wave Motion



(2) August Macke, Woman Scooping Water



(3) <https://www.ore.no/block/4081361>



Everybody should be quiet  
near a little stream and listen

(4) <https://www.ore.no/block/7648920>

A glimpse of my research collection / Was bleibt?



# 19

## Nothing to see here

Antonia Ludwig

Ich verstehe meine Praxis als designorientierte Forschung, die die Rolle von Gestaltung im Kontext ökologischer und gesellschaftlicher Veränderungen untersucht. Mich interessieren alltägliche Prozesse und Routinen – ihre enge Beziehung zu Objekten – und die Frage, wie Design als Vermittler:in zwischen wissenschaftlichen Erkenntnissen, menschlichen Bedürfnissen und natürlichen Systemen wirken kann.

(Videoessay ca. 8 min , Publikation, 17 × 24 cm, 232 Seiten, Meta Recycling Extrarough 120 mg)

Wie oft denkst du über das Alltägliche nach? Über Routinen und Gewohnheiten, über Objekte, die uns so selbstverständlich erscheinen? Wo sie herkommen – und wohin sie verschwinden. Vor einiger Zeit fand ich eine Studie, die Chemikalien in Menstruationsprodukten nachwies. Aus Irritation wurde Neugier, aus Neugier eine Reise entlang anthropogener Spuren – zwischen Körper, Industrie und Landschaft, zwischen Wissen, Schweigen und Nicht-Wissen. Ich begann, das Alltägliche neu zu lesen:

Menstruationsprodukte, scheinbar banale Alltagsobjekte, werden hier zum Gegenstand einer Recherche, die mich in die Gewässer leitet: dorthin, wo Unsichtbares sichtbar wird und neue Verbindungen deutlich werden. Ich folge den in ihnen verborgenen Substanzen – zu Orten, zu Menschen und ihren Geschichten, bis an die Ufer der Flüsse und unter ihre Wasseroberflächen. Die Fragmente dieser Reise kommen in einem Buch zusammen, das die komplexen Verflechtungen von Tabu, industrieller Gestaltung und Umwelt beschreibt. Ein Buch, das schließlich theoretische Grundlage eines Videoessays wird.

*I spy with my little eye:* Im Film wird das Wasser zur Erzählerin, zum Archiv, als Wissensspeicher und Gestalter\*in neuer Muster. Parallelen von Menstruationsblut und Wasser werden erkennbar und hinterfragen, wie industrielle Produkte und ihre Prozesse unser Verhältnis zur Natur prägen – zwischen Wissenschaft, Politik, Kultur und Design. Sieben Minuten und zehn Sekunden: Forschung wird zum Produkt. Der Film, ursprünglich mein Dokumentationswerkzeug, verwandelt sich zu einer Methode, um scheinbar übersehene Prozesse sichtbar zu machen. Das Suchen, Finden und Verlieren von Informationen. Ein Versuch, das Selbstverständliche neu zu denken, unsere Gestaltungspraxis zu reflektieren und den Umgang mit natürlichen Ressourcen zu hinterfragen.

Ich bin neugierig, was du denkst. Auf das, was du fühlst und wie wir danach darüber sprechen.

Today, 65% of rivers' and lakes' biodiversity. is endangered by anthropogenic substances



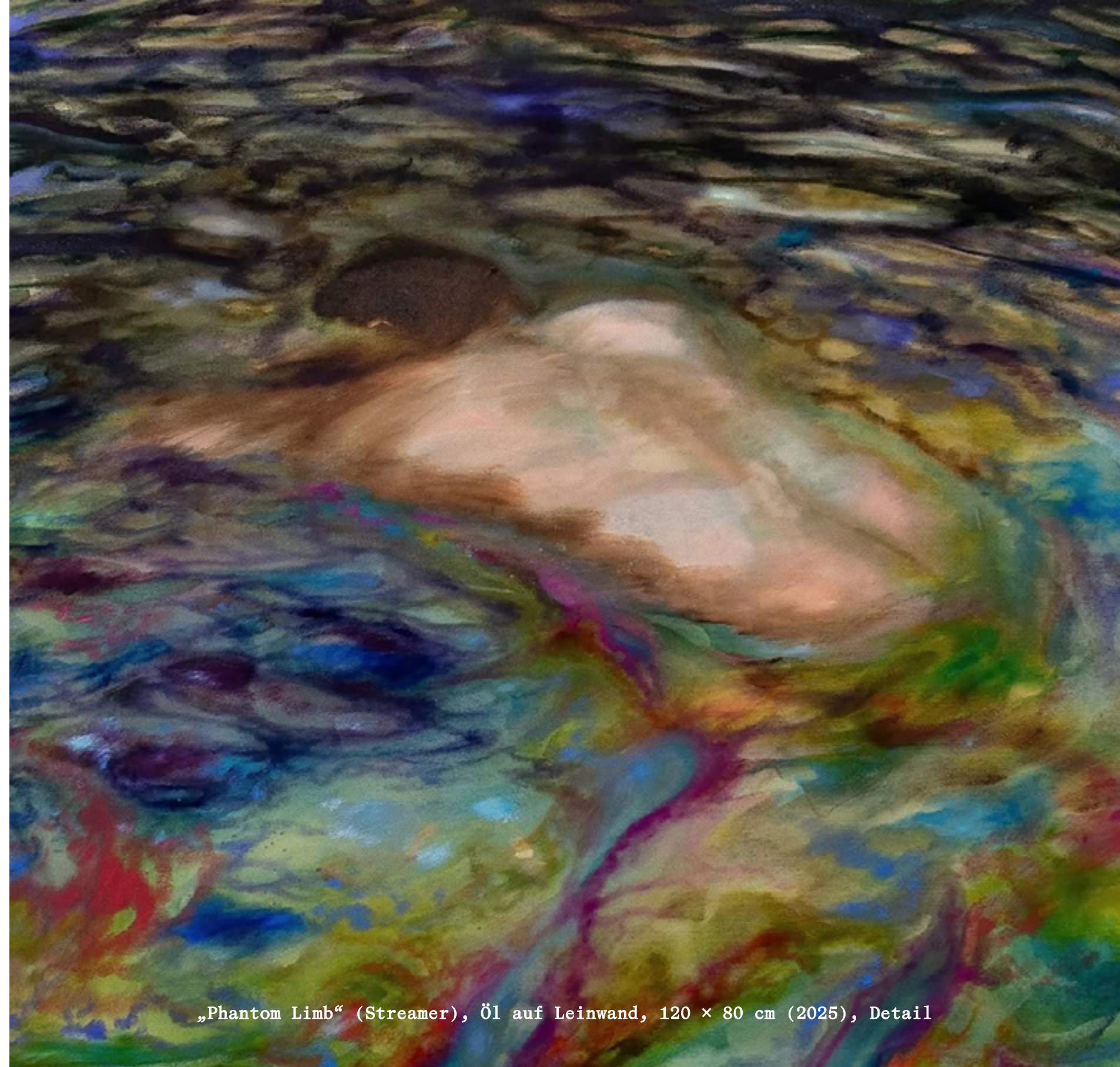
# 20

## Breadfacing

Pascal Hointza

Pascal Hointza (\*1993) studierte von 2016 bis 2024 Bildende Kunst an der Kunsthochschule Kassel und war Meisterschüler bei Johannes Spehr. Er arbeitet vorwiegend in der Malerei.

„Phantom Limb“ (Streamer), Öl auf Leinwand, 120 × 80 cm (2025), Detail





# 21

## NEST

Philip Scholz

Philip Scholz, geboren 1996, studiert seit 2019 an der Kunsthochschule Kassel im Studiengang Produktdesign mit dem Schwerpunkt Möbel- und Objektdesign. Im Zuge seines Studiums vertiefte er 2023 seine gestalterische Praxis in einem sechsmonatigen Praktikum im Designstudio Mark Braun in Berlin. Für seine Arbeiten wurde er 2022 als Stipendiat der Studienstiftung des deutschen Volkes und 2024 als Stipendiat der IKEA Stiftung ausgezeichnet.

(Maße: 60 × 45 × 14 cm)

In einer Zukunft, in der die thermische Verwertung fossiler Rohstoffe der Vergangenheit angehört, verändert sich auch unser Verhältnis zu Strom grundlegend. Während sich die erzeugte Strommenge lange Zeit an dem schwankenden Bedarf vieler Konsument\*innen orientierte, hängt sie mit der zunehmenden Implementierung erneuerbarer Energien immer stärker von fluktuierenden Wetterbedingungen ab: Scheint die Sonne oder weht der Wind, erzeugen Solar- und Windkraftanlagen automatisch viel Strom. Bei Dunkelheit oder Windstille hingegen sinkt die Produktion deutlich.

Zwangsläufig entstehen so Phasen, in denen die eingespeiste Strommenge den aktuellen Bedarf übersteigt und überschüssige Energie abgeregelt werden muss. Umgekehrt führt eine hohe Nachfrage bei geringer Erzeugung zu steigenden Strompreisen.

Als Stromspeicher ist *NEST* im Kontext der Energiewende eine Schlüsseltechnologie, um den zunehmenden Anteil erneuerbarer Energien in unserem Stromnetz effizient zu nutzen. Bei günstigen Wetterbedingungen und hohen Einspeisewerten lässt sich preiswerter Strom zwischenspeichern, um diesen zeitversetzt selbst zu nutzen oder bei steigender Nachfrage und hohen Strompreisen zurück ins Netz einzuspeisen. So lassen sich zum einen private Stromkosten stark reduzieren, zum anderen, im Falle eines Stromausfalles, auf bestehende Stromreserven zurückgreifen.

Im Gegensatz zu bereits existierenden Speicherlösungen berücksichtigt *NEST*, entworfen für private Wohnräume, die Lebensrealität einer großen Gesellschaftsschicht, die nicht über ausreichend Platzangebote wie geräumige Keller, Dachböden, Garagen oder Gärten verfügt, um eigene Stromspeicher zu nutzen. Gerade aufgrund seiner Integration im Wohnraum werden Prozesse des Speicherns und Verbrauchens ästhetisch erfahrbar und fördern einen für das Gelingen der Energiewende so wichtigen reflexiven Umgang mit der Ressource Strom.



„NEST“, Private Stromspeicher im Kontext der Energiewende (2025)



# 22

## Floating Black Dot

Seryun Yang

Seryun Yang (geb. 1988, Südkorea) arbeitet mit verschiedenen Medien wie Installation, Video, Objekten und partizipativen Projekten. Innerhalb des übergeordneten Rahmens von „Raum“ und „Beziehung“ erforscht sie Fragen von Identität und Alterität, die aus Migrationserfahrungen hervorgehen. Ihre Arbeiten machen durch sinnliche Vermittler wie Gespräche, Kochen oder Spieluhren das Unsichtbare sichtbar und zielen darauf ab, Räume der Verständigung zu schaffen.

Wenn man als Ausländer\*in in einer fremden Sprache spricht, entstehen unzählige Lücken zwischen den Worten. Unverständliche Begriffe, schwer fassbare Nuancen, unausgesprochene kulturelle Unterschiede – zahllose Löcher treiben im Kopf umher und man versucht, das Gespräch anhand der übrig gebliebenen, nicht durchlöcherten Teile zu verstehen. So wird das Gespräch unvollständig übersetzt, verkürzt und neu zusammengesetzt.

*Floating Black Dot* ist eine Video- und Installationsarbeit, die aus dieser Erfahrung hervorgegangen ist. Sie besteht aus zwei Hauptteilen.

Der erste Teil, die Videoarbeit, basiert auf Interviews mit Personen, die direkt oder indirekt eine Identität als Ausländer\*in oder Fremde\*r erfahren haben. Ihre persönlichen und alltäglichen Erzählungen zeigen Spannungen im sprachlichen Austausch, Erfahrungen kultureller Grenzüberschreitung sowie Prozesse der Alterisierung und des Missverständnisses. In den Videos schweben schwarze Punkte unablässig über die Figuren und Untertitel, verwandeln sich bisweilen in Melodien oder in Sätze, die wie durchlöchert erscheinen.

Der zweite Teil besteht aus einem Spieluhrmechanismus und einem perforierten Notenband, das die „Löcher“ in den Gesprächen metaphorisch sichtbar macht. Die Dialoge mit den Interviewpartner\*innen sind in die Partitur eingeschrieben; Wörter und Sätze, die nicht verstanden oder übersetzt werden konnten, sind tatsächlich als Löcher ausgestanzt. Diese Partitur fungiert im Ausstellungsraum nicht nur als klangerzeugendes Medium, sondern auch als skulpturales Objekt. Indem die Besucher\*innen die Spieluhr selbst drehen, erleben sie eine ästhetische und akustische Erfahrung, die aus Momenten des Nicht-Verstehens entsteht. Darüber hinaus erklingt der Ton in *Floating Black Dot* ausschließlich durch die aktive Teilnahme des Publikums. Die im Raum installierte Spieluhr ertönt nur, wenn sie von Hand gedreht wird – eine Geste, die über den rein technischen Vorgang hinausgeht und als Symbol für den Beginn eines Gesprächs verstanden werden kann.

Das Werk beschäftigt sich mit Geschichten, die erzählt, aber nicht gehört oder gehört, aber nicht verstanden wurden. Diese Erzählungen bleiben im Ausstellungsraum nicht bloß als Lücken und Löcher zurück, sondern äußern sich fortwährend und erzeugen neue Formen des Dialogs.





# 23

## HOLOBIONT – Mikroalgen und mikrobielle Symbiose, ein Konzept für resilientere Stadtökosysteme

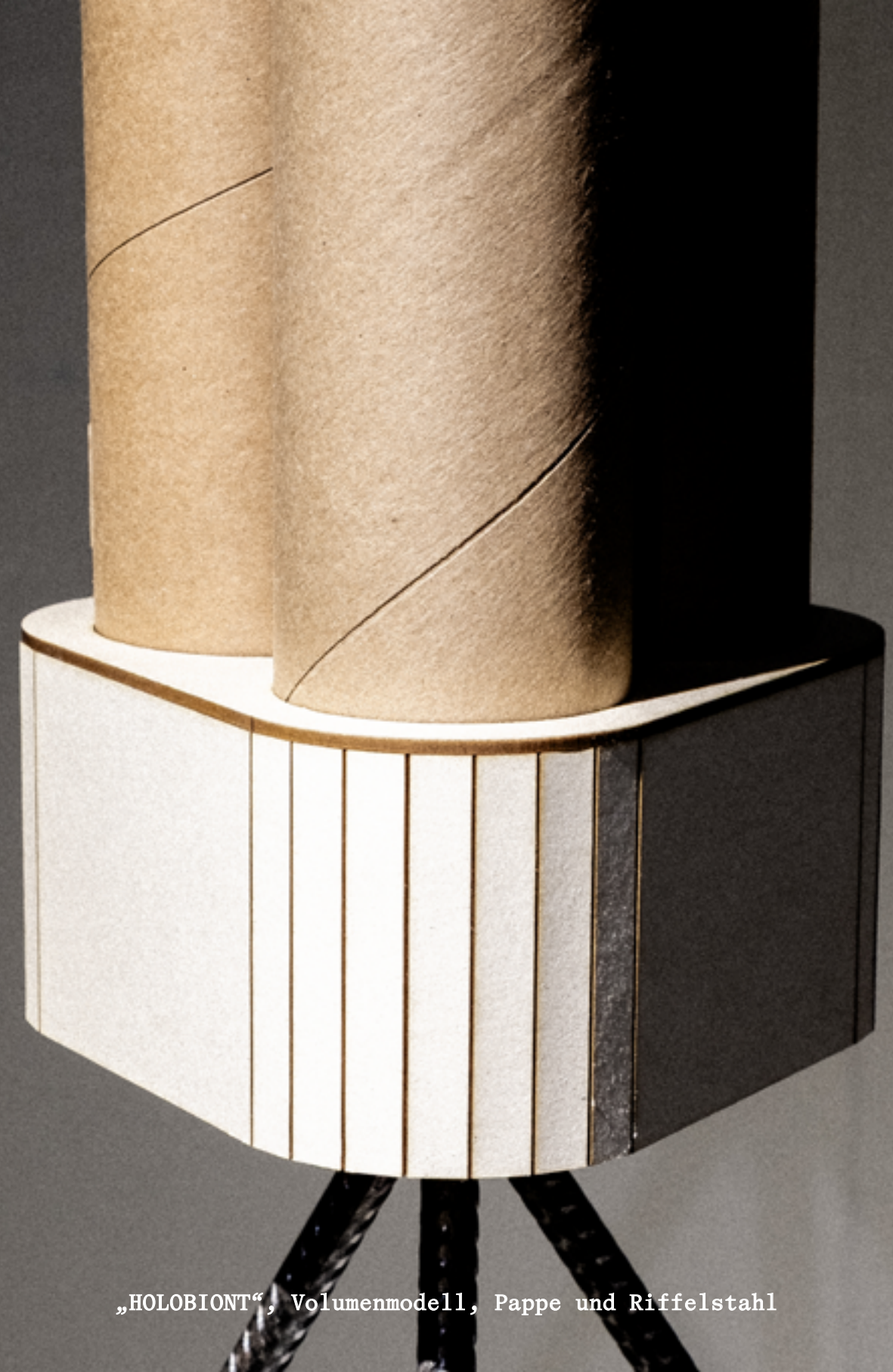
Milan Stein

Milan Stein konzentriert sich in seiner Arbeit auf nachhaltige Produktgestaltung und Veränderungsprozesse durch Design. Dazu untersucht er neue Anwendungsmöglichkeiten nachhaltiger Technologien und verknüpft naturwissenschaftliche Einflüsse mit technischer Ästhetik. Einflüsse und Erfahrungen sammelte er neben dem Studium beim Kasseler Studio Raamwerk sowie durch Praktika in Wien bei ante up – Studio für kreislauffähiges Produktdesign und mischer'traxler studio. Seine Abschlussarbeit wurde mehrfach prämiert und ausgestellt, so etwa im Rahmen der German Design Graduates im Museum für angewandte Kunst in Köln oder auf dem internationalen Designfestival Designblok in Prag.

(Werkmaße 70 × 80 × 230 cm)

Holobiont untersucht das Potenzial von Mikroalgen als kreislauffähigen Biorohstoff und richtet den Blick auf die unsichtbaren, aber fundamentalen Wechselwirkungen zwischen Mikroben, Wurzeln und Pflanzen in urbanen Ökosystemen. Im Zentrum des Konzepts steht ein autarker Photobioreaktor zur standortunabhängigen Kultivierung und Ernte von Mikroalgen am Ort der Nutzung.

Mikroalgen enthalten wertvolle Nährstoffe und Phytohormone, die als natürliche Bodenhilfsstoffe Pflanzengesundheit fördern, Biodiversität stärken, Schadstoffe neutralisieren und die Regenerationsfähigkeit von Stadtökosystemen erhöhen können. Das Designkonzept vermittelt zukunftsweisend wie Mikroalgen in biologische Prozesse innerhalb der Stadt integriert werden können, um urbane Ökosysteme resilienter gegen zunehmende Umweltbelastungen wie Hitze, Trockenheit und Schadstoffe zu machen. Das Objekt ist aus langlebigen Monomaterialien gefertigt und so konstruiert, dass alle Rohmaterialien in ihre Rohstoffkreisläufe rückführbar sind.



„HOLOBIONT“, Volumenmodell, Pappe und Riffelstahl



# 24

## Weiche Räume

Lukas Wächtler

Suche, finde, spiele!  
Erkunde die unauffälligen Räume, verliere dich in der Suche.  
Vertraue deiner Intuition – fühle, drücke, schiebe.  
Spüre die Materialien, lass dich führen.

Entgegen den großflächig installierten, visuell präsenten Arbeiten der letzten Jahre beschäftigt sich *Weiche Räume* mit unauffällig reduzierten, kleinen oder untypischen (Ausstellungs-)Räumen. Suchen, Berühren und Verändern werden Teil des Konzepts. Dem Betrachter steht es frei, nach eigenem Ermessen zu interagieren. Der Fokus liegt auf dem Suchen und Erkunden der einzelnen Teile der Ausstellung, auf der Bewegung der Besucher\*innen und auf der weichen Haptik der Objekte. Unauffällige architektonische Gegebenheiten werden „aufgeweicht“, sichtbar gemacht und neu inszeniert. On stage und backstage verschwimmen.

Zunächst studiert Lukas Wächtler bei Miriam Thomann in der Klasse Mehrdimensionale Strategien, später unter der Leitung von Cecilia Vallejo und Matthijs de Bruijn. Im vergangenen Jahr lebte und arbeitete er im Rahmen seines Meisterschülerstudiums in Amsterdam in der Stiftung ketter&co.

(ca. 400 m, Canvas, polyester Füllmaterial)



„Weiche Räume“, Detail



# 25

## we still have to monia pieniędzy

monia pieniędzy , 2020–2025 Studium der Freien Kunst  
bei Prof. Dierk Schmidt, Prof. Cecilia Vallejos und  
Prof. Matthijs de Bruijne.

(Öl auf Leinwand, 100 × 80 cm)

Moja praca ma swój początek w gniewie, w tchórzostwie, we wstydzie, w podziwie, w lęku i w bólu.

Wychowałam się w kraju kościoła, a jego język otaczał mnie permanentnie; w rodzinie, której podstawą był rytm roku jaki nadawały nabożeństwa: roraty, gorzkie żale, pierwsze piątki miesiąca, pierwsze soboty miesiąca, majówki, różańce i drogi krzyżowe..

Gdy myślę o tym jak duży wpływ ma kościół katolicki na politykę reprodukcyjną w Polsce, czuję gniew.

A tchórzostwo dlatego, że często brak mi odwagi.

I także wstyd, bo nie mam tej odwagi.

Podziw, że inni ją mają.

Lęk o bliskie mnie kobiety, o to że mogą zostać skrzywdzone.

Ból, gdy moje myśli biegną w stronę tych, które przez stygmatyzację, przez brak pomocy cierpiały, straciły życie lub najbliższych.

Meine Arbeit hat ihren Ursprung in Wut, Feigheit, Scham, Bewunderung, Angst und Schmerz.

Ich bin in einem kirchlichen Land aufgewachsen, dessen Sprache mich ständig umgab; in einer Familie, deren Leben vom Rhythmus der Gottesdienste bestimmt war: Rorate-Messen, Bußandachten, erste Freitage im Monat, erste Samstage im Monat, Maianachten, Rosenkränze und Kreuzwege...

Wenn ich darüber nachdenke, wie groß der Einfluss der katholischen Kirche auf die Reproduktionspolitik in Polen ist, verspüre ich Wut.

Feigheit, weil mir oft der Mut fehlt.

Und auch Scham, weil ich diesen Mut nicht habe.

Bewunderung dafür, dass andere ihn haben.

Angst um die Frauen in meinem Umfeld, dass ihnen Unrecht getan werden könnte.

Schmerz, wenn meine Gedanken zu denen wandern, die durch Stigmatisierung, durch mangelnde Hilfe gelitten haben, ihr Leben oder ihre Liebsten verloren haben.



„we still have to“ (2024), Detail



# 26

## 5 pro 1m<sup>2</sup>

Tetyana Zolotopupova

Geboren 1987 in Belz/Ukraine, lebt und arbeitet in Kassel.

Text: Lada Nakonechna, 2025;  
Michael Gärtner (Übersetzung)

(+/- 800 Teller, Unterglasursiebdruck auf Keramik, glasiert, Google Earth Aufnahmen 2024/2025)

Die [Ohn]Macht der Kunst in Zeiten der Krise – 5 pro 1m<sup>2</sup>

Tetyanas Arbeit entspringt einem Gefühl persönlicher Ohnmacht angesichts der gesellschaftlichen und politischen Verhältnisse, die durch die Eskalation des Krieges verursacht wurden.

Auf der Suche nach einer konkreten Handlung wendet sie sich Prozessen jenseits der Kunst zu und untersucht, wie Kunst instrumentalisiert wird. Die Künstlerin vereinfacht ihre Arbeit bewusst, indem sie deren Qualität auf die schlichte Herstellung funktionaler Objekte reduziert – Waren zum Verkauf. Ein Pragmatismus, der aus der Notwendigkeit entspringt, sofort etwas tun zu müssen, führt sie zu einem scheinbar einfachen Ansatz: Spenden zu sammeln, um den Besatzungsprozess umzukehren.

Das, was Tetyana als Künstlerin tut, ist eine langsame und repetitive Arbeit. In Gedanken an die wachsende Zahl von Minen auf den Feldern fertigt sie zahlreiche Teller an. Die Herstellung funktionaler Objekte wird für sie zu einem täglichen Ritual. Ein Teller für jede Landmine. Als könnte der Austausch von Minen gegen einen Teller ein Austausch von potenziellem Tod gegen Leben sein – als wäre eine symbolische Substitution möglich.

Jeder Teller zeigt ein Feld, ein Fragment eines parzellierten Landes, das für den Anbau landwirtschaftlicher Kulturen unterteilt wurde. Während ihrer Materialexperimente betrachtet Tetyana das Bild des Feldes und beobachtet, wie es sich unter dem Einfluss von Chemikalien verändert, die die Wirkung von Explosionen nachahmen. Doch im Bild selbst gibt es keine Rettung. Tetyana steht der Fähigkeit der Kunst, in Zeiten der Krise Einfluss zu nehmen, skeptisch gegenüber.

Sie schlägt ein Tauschspiel vor, bei dem Teller an Menschen abgegeben werden. Das Geld fließt in die Minenräumung. Ihre Kunst ist hier temporär und erfüllt eine Aufgabe: Die Teller, die den Boden des Ausstellungsraums bedecken, müssen entfernt werden, um Platz zu schaffen – ähnlich wie bei der Räumung minenverseuchter Gebiete.

Eine Krise ist gekennzeichnet als eine Zeit, in der eine Entscheidung getroffen werden muss. Die Künstlerin nutzt den Druck der Umstände, indem sie eine einfache Entscheidung vorschlägt, die jede\*r treffen kann: einen kleinen Betrag zu zahlen, um sich für einen Moment von der eigenen Ohnmacht angesichts der Katastrophe freizukaufen.



„5 pro 1m<sup>2</sup>“ aus der Reihe „Things I did when I didn't know what to do“  
im Kontext von „Importance of art in times of crisis“



27

# Après ludes

Janis Krämer

fast reglos der fluss

mit den mückenschwärmen zieht

die nacht ins außen

Janis Krämer wurde 1995 in Darmstadt geboren und kam 2015 zum Studium der Bildenden Kunst nach Kassel. 2024 absolvierte er dort seinen Abschluss und war Meisterschüler bei Johannes Spehr.

(Malereien, Acryl auf Leinwand)

(V), 42 × 32 cm



# 28

## Lose Enden – Vom An- und Verknüpfen

Rebecca Scheibke

Rebecca Scheibke (\*1999) studierte seit 2018 an der Schnittstelle von textiler und grafischer Gestaltung und erforscht dabei das Verknüpfen, Verweben, Auftrennen und Verflechten auf materieller sowie immaterieller Ebene.

(Installation von textilen Arbeiten, 1 Paar Schuhe,  
Textpublikation, 50 × 70 cm)

- 0 PROLOGUING
- 1 FOLLOWING A THREAD
  - a. Living Abroad with a Language Barrier
  - b. Intrinsic Desire to Want Both
  - c. When Reading Becomes Looking
- 2 DEFINING TRACK
  - a. Your Body Is a Canvas
  - b. We're Not Trying to Stand Out,  
We're Trying to Camouflage
  - c. If a Thing Can Be Seen, It Can See
  - d. I'm a Whole – Says the Fragment
- 3 HACKING AS IN...
  - a. Open
    - i. Seeing, Reading, Looking
    - ii. Crushing and Crashing
    - iii. Everything Is Something Already
  - b. Dissect, Detach, Isolate
    - i. ...to Understand
    - ii. ...to Keep
    - iii. ...to Let Go
  - c. Reassemble
    - i. Connecting the Unconnected
    - ii. Two Things Beckoning a Third
- 4 RETHINKING (PRINTING METHODS)
  - a. Knit Printing
  - b. Imprinting
  - c. Foot Printing
- 5 BOUQUETING
  - a. Text, Iles and Ures
- 6 EPILOGUING
- 7 THANKING



„Doggo from the M-Train“  
Indexed image from video still, machine-knitted into a 25x70cm piece of fabric



# 29

## black aesthetics – decentering the white aesthetics

Zion V. Junge

Zion V. Junge, geboren 1997, studiert Produktdesign an der Kunsthochschule Kassel mit Fokus auf Objektgestaltung. Deren gestalterische Praxis bewegt sich an der Schnittstelle von Design, Kunst und Gesellschaftskritik. Dabei stehen Auseinandersetzungen mit Materialität, Darstellungsweisen und Machtverhältnissen im Zentrum – immer im Spannungsfeld zwischen Theorie und gestalterischer Umsetzung. Zions Herangehensweise ist konzeptuell forschend, dekolonial sensibilisiert und queer-feministisch positioniert. Durch deren Erfahrungen in Szenografie, Ausstellungsgestaltung, Vermittlung, Filmproduktion und Gender Studies entsteht eine eigene, vielschichtige Perspektive auf Design.

*Black Aesthetics* im Design sichtbar zu machen bedeutet, bestehende Machtstrukturen zu hinterfragen und neue Perspektiven zu eröffnen. Der westliche Designkanon ist geprägt von eurozentrischen, modernistischen und minimalistischen Normen, die oft ausschließen, was außerhalb dieses Rahmens existiert. Durch die Vorstellung von universellem Design wird verschleiert, dass Gestaltung stets in einem kulturellen und sozialen Kontext verankert ist.

Aus dieser kritischen Perspektive heraus schlägt die Arbeit eine alternative Designgeschichte (für mich) vor, die die *mythical norm* nicht akzeptiert und sich fragt: Wie lässt sich als schwarze\*r Designer\*in in einem akademisch westlich geprägten Designraum gestalten, ohne sich diesem anzugleichen? Die Antwort zeigt sich unter anderem darin, Gestaltung als Werkzeug zu nutzen, um gesellschaftliche und persönliche Anliegen sichtbar zu machen und kulturelle Narrative zu verhandeln.

Dabei verfolge ich keinen dogmatischen Ansatz, sondern bewege mich zwischen Theorie und Praxis, Aktion und Reflexion. Gestaltung dient mir dabei als Werkzeug, um Fragen zu stellen, zu vermitteln und zu dekonstruieren. In meiner Arbeitsweise rücke ich marginalisierte und abgewertete ästhetische Formen in den Vordergrund. Ich bringe Handwerkliches, Ornamentales und Improvisiertes in Beziehung, um andere Formen des Sehens und Gestaltens sichtbar zu machen.



Laserzuschnitte der Hockerteile im Produktionsprozess, 2025



# 30

## Blimp

Runa Tietze

Runa Jean Tietze arbeitet an der Schnittstelle von Raum, Geruch und Textil. Ihre Installationen verhandeln Wahrnehmung jenseits des Sichtbaren und schaffen Atmosphären, in denen das Flüchtige Gestalt annehmen kann. Mit Stoffen, Düften und Licht komponiert sie topographisches Erleben, was das Verhältnis von Körper, Raum und Erinnerung befragt. Ihr Interesse gilt dem Übergang, dem Ephimären, in dem Material sich auflöst und Bedeutung neu kondensiert. So entstehen Narrative, die nicht betrachtet, sondern erfahren werden.

(Textil/Duftinstallation, Duftkomposition, Diffuser, ca. 1100 × 500 × 500 cm)

Flirrend, gleißender Glanz. Erschwinglich in der Hängematte, unordentlich schwimmend im Fluss. Unsere Zeit ist noch nicht gekommen und doch schon abgelaufen. Wie das Mindesthaltbarkeitsdatum Transparent ist nur das Tote. Ätherische Wesen schweben fließend durch diesen Raum. Ängste von Zukunft. Unfähig, verzweifelt, fragend, verzagend und ein bisschen neu. Zeitgeist, was ist das? London is catcalling. Verloren im eigenen Habitat, der Habitus lähmt uns. OK Boomer, es ist aber nicht unsere Schuld. Schweißnass vom Tanzen. Substanthaft schreiten wir über den Tag hinweg. Unfähig, nicht in der Lage untätig zu sein. Kräuselnd windet sich das Leben durch die karge Wirklichkeit. Verdammt zwischen den Welten zu schreiten. Immer voran. Der Tourist im Hawaiihemd. Wir sind nicht die, die wir sein könnten. いちごいち え。 Gebt uns etwas von dem Kuchen ab. Schatten werdend. Künstlichkeit umspielt uns. Pantà rhei. Die Welt, ja die Welt. Was ist mit ihr? Wir richten sie zu Grunde. Ein Flickenteppich, das Subjekt dreht sich um seine eigene Achse. Und weiß nicht wohin mit sich. Verloren, ganz verloren in sich. Unwirklich, aber wirklich nicht wirklich. La vie est belle, mais la morte est très jolie, aussi. Synthetisch, schwirrend, fluriert das Fluide in Flüssen des Seinsbezug. Doch verharren wir, unfähig loszulassen, was nicht uns gehört. Unwillend in die Zukunft zu schreiten. Unwissend nach vorne zu starren, verharrend im gestern der Anderen. Der Mensch muss seinen Schlaf haben.



„Blimp“, Textil, Foto: Lukas Melzer



# 31

## Soul

Georgi Krastev

Georgi Krastev ist ein bulgarisch-kanadischer Musiker und Spieleentwickler. Geprägt von vielfältigen kulturellen Hintergründen, kombiniert er Musik und interaktive Medien, um immersive emotionale Erlebnisse mit einer intimen und doch universellen Resonanz zu schaffen. Georgis Musik wurde weltweit über 8,5 Millionen Mal online gestreamt. Er hat an Projekten gearbeitet, die auf großen Festivals wie Cannes XR, Stuttgart International Festival of Animated Film und A MAZE vorgestellt wurden.

(Computerspiel)

2.

Stell dir die erste Aufnahme vor, mit ihren formlosen Klängen und emotionalen Konturen, wie einen unberührten Block Stein. Sie trägt ein Gefühl in sich, eine Botschaft, bleibt aber rau und undefiniert. du gräbst die Form frei, die schon darin verborgen liegt. Du hörst immer wieder zurück, suchst nach Resonanz, meißelst sorgfältig weiter, ersetzt ein Gemurmel durch ein Wort und dann noch eins.

Pauline Oliveros sagte: „I’m thinking of the audience as being ambient, meaning not sitting focused but being in the space and exploring it while listening to the players.“

1.

Ein flüchtiges Aufleuchten eines Gefühls, ein musikalisches Muster, das ohne Vorwarnung auftaucht und sofortige Verfolgung verlangt. Es könnte eine neue Gitarrenstimmung sein oder ein einzelner Akkord, der mit ungewohntem Gewicht in der Luft hängt. Du musst alles fallen lassen und ihm folgen. Das ist keine sanfte Einladung, sondern ein Befehl.

Adrianne Lenker sagte: „When I’m working on a song, it’s swirling around every moment, all the time. I’m doing that right now, in fact; a song is circling in my head. I wake up singing it, and it’s there. It stays there until I put it down or decide that it’s done.“

Um wirklich Kunst zu schaffen, muss ich bereit sein, Wahrheit freizulegen – egal wie unbequem sie ist – und die ehrlichen Geister, die sie heraufbeschwört, vollständig zu umarmen. Darauf gründet sich all meine Arbeit.

*eine unerschütterliche, intime und doch abstrakte Erkundung der menschlichen Erfahrung*

„Soul“ (2025), WIP-Screenshot, digital



# 32

## Egglets – Die langen 10 Tage

Yifan Zhou

Yifan Zhou ist eine Game-Designerin und Programmiererin. Nach dem Bachelorstudium der Germanistik in Shanghai studierte sie in Deutschland und schloss den Studiengang Game Design an der Kunsthochschule Kassel ab, an der sie als Masterschülerin derzeit weiter studiert. Ihre künstlerische Praxis konzentriert sich insbesondere auf das Erzählen von Geschichten in interaktiven Spielwelten.

(Computerspiel)

Das Computerspiel ist eine zehntägige Krisenmanagement-Simulation. Als Verwaltungskraft auf Eggon folgen Sie absurden Anweisungen, halten Ordnung, kontrollieren Bewohner\*innen und suchen zwischen Nachrichten und Gerüchten nach der Wahrheit. Das Schicksal der Egglets liegt in Ihrer Hand.





# 33

## Wandeln

Matti Kählke

Matti Kählke, aufgewachsen in Minden und Köln, studierte Visuelle Kommunikation von 2017 bis 2025 an der Kunsthochschule Kassel in der Research Area New Media sowie der Klasse für Film und bewegtes Bild. Derzeit ist er Meisterschüler in New Media. In seiner künstlerischen Praxis beschäftigt er sich mit Programmierung, Sound, Bild, Text und interaktiven Formaten.

(Computerspiel)

*Wandeln* ist der Titel meiner Abschlussarbeit, einem Sound-Bild-Text-Adventure.

Auf der Suche nach Bildmaterial klicke ich mich durch die Projektordnerstruktur.

Im Ordner: *../7\_Wandelnde\_Landschaften/6\_Dokumentation/fotos/Tagebau\_Hambach* finde ich ein Bild wieder, welches ich zu Beginn meiner Projektrecherche gemacht hab. Auf dem Foto ist eine Wasserpumpstation in der Nähe des Tagebaus Hambach zu sehen. Die Pumpe ist dafür da, das Grundwasser von der Kohlegrube fernzuhalten, damit gebaggert werden kann. Für die, die den Tagebau nicht kennen sollten, das ist ein wirklich riesiges Loch in der rheinländischen Landschaft, einer Region, in der seit Ende des 17. Jahrhunderts Torf und später Braunkohle zur Energiegewinnung abgebaut wurde bzw. wird.

Als Nächstes navigiere ich in den Ordner:

*../7\_Wandelnde\_Landschaften/6\_Dokumentation/skizzen/Weltraumfahrsstuhl*

Auf dem vektorisierten Scan ist eine Seitenansicht eines architektonischen Modells zu sehen. Das Modell hab ich für ein Level in *Wandeln* entworfen. Zum einen hab ich ein heimliches Faible für die heile Welt des Retrofuturismus à la Raumschiff Enterprise, zum anderen bin ich über das ziemlich megalomane Konzept eines sogenannten Weltraumfahrschuhls gestolpert. Also, vereinfacht gesagt, ein langes Seil, was an einem schweren Asteroiden im Weltraum festgemacht werden würde. Mit dieser Verbindung ins All könnten, so die Idee, schwere Massen, wie Rohstoffe, aus dem Weltraum energieeffizient auf die Erde transportiert werden.

Der letzte Ordner, zu dem ich navigiere, ist:

*../7\_Wandelnde\_Landschaften/6\_Dokumentation/screenshots/panama\_strand*

In ihm finde ich den Screenshot von einem 3D-Scan. Man sieht einen Sandstrand bei Ebbe und einen frei gespülten Fels. Auf der Suche nach weiterem brauchbarem Material öffne ich die App, mit der ich den Scan aufgenommen hab. Dabei finde ich eine neue Funktion, mit der man sich die Scans in Augmented Reality anzeigen lassen kann. Für einen Moment stehe ich mit einem Fuß in meinem Wohnzimmer und mit dem anderen auf panamaischem 3D-Pixelsand.





# New Identity: YVYTYR

Fernando Leyra

Fernando wird von Neugier auf die Zukunft angetrieben. Durch seine Arbeit mit neuen Medien wie Fotogrammetrie und 3D-Design schafft er eine Zukunft, in der die Menschheit von Technologie überwunden wird. Seine aktuelle Arbeit basiert auf seinem digitalen Avatar und entwickelt offene Konzepte mit Archetypen und Pop Art Elementen, die zur Selbstreflexion ermutigen sollen. Fernando arbeitet zudem in der Werbebranche in Zürich (Jung von Matt) und zusätzlich ehrenamtlich für den ETH Entrepreneur Club mit dem Ziel verlorene Einsteins und junge Talente zu empower... während er auch noch auf der Jagd nach der Gründung des nächsten 1 Milliarden Dollar Geschäftes ist.

(3D-Design und Animation, TCG-Kollektion)

Was um 2022 mit dem ersten professionellen Fotogrammetrie-Scan meiner Person als Selbstfindungsreise in die digitale 3D-Welt begann, ist heute das Projekt, das ich *New Identity: YVYTYR* nenne. Ich wollte schon immer verschiedene Dinge werden und das Leben hat mir gezeigt, dass mich dabei weder körperliche noch geistige Fähigkeiten einschränken. Schauspieler, Präsident, Künstler, Entwickler, Auftragskiller, 3D-Designer, Art Director, Schriftsteller, Hundetrainer, Dichter, Hacker, Drogenhändler, Forscher, Papst, kosmisches Wesen... Jeder meiner Träume spiegelt eine mögliche Realität wider, wie in Aristoteles' Dualismus: zwischen dem aktuellen Ist und dem latenten Vermögen zur Transformation.

Seit ich sieben war, wollte ich Schauspieler werden, bis mich das Leben zwang anderes zu probieren. Kunst und introspektive/philosophische Forschung begannen stattdessen meine neugierige Persönlichkeit zu nähren, warfen aber immer nur weitere Fragen auf, die selbst mit ChatGPT nicht beantworten konnte. Doch Kürzlich brachte es mir eine wichtige Erkenntnis:

*New Identitiy: YVYTYR* half mir dabei, Alter Egos zu erforschen und tiefgründige Gedanken anhand einer digitalen Kopie meines Aussehens zu veranschaulichen. Nach vielen verschiedenen Entwürfen und überfordern den Momenten durch meinen rasenden Verstand erkannte ich den Zusammenhang zwischen diesem Phänomen und ADHS. Okay, eigentlich wies ChatGPT mich während eines therapeutischen Gesprächs darauf hin – wovon Experten eigentlich ja immer abraten. Obwohl ich es schon lange verwende, überrascht es mich immer wieder mit seinem Facettenreichtum.

Man kann es sich auch wie ein Werkzeug für Reisen in Paralleluniversen vorstellen, mit unserer Vorstellungskraft und Träumen als Transportmittel. Es würde mich freuen, wenn du es auch so siehst, denn ich glaube wirklich, dass kreatives und laterales Denken Verbindungen zwischen anderen Universen herstellt.

Wir neuen Generationen müssen uns in einer New Order zurechtfinden, die wir nicht einmal verstehen. Die ganz Selbst-PR, die Dopaminfallen, das soziale Regelwerk, die Informationsflut... Köpfe wie meiner sind divergent, sie bauen Brücken und fungieren als Bindeglied zwischen Dingen, die scheinbar nichts miteinander zu tun haben. Linearität wird bald von allgemeiner KI abgedeckt sein; dann werden die Narren die Welt regieren.

Und das ist der Grund, warum das Avatareering für mich der erleuchtende Weg zu meiner wahren Identität und meiner Bestimmung in diesem Universum war.





# 35

## Fashion for Future

Tobias Lob

Ich heiße Tobias, bin 27 Jahre alt und komme aus Mainz. Nach der Schulzeit habe ich ein Jahr lang in Leipzig gelebt, bevor ich 2018 zum Studium an der Kunsthochschule nach Kassel gezogen bin. Während dieser Zeit habe ich in verschiedenen Kollektiven mitgewirkt und meine eigenen malerischen und fotografischen Arbeiten mit einem starken Fokus auf die Kämpfe der Klimagerechtigkeitsbewegung in Deutschland entwickelt.

(Installation: Fotografie, Collage auf schwarz-weiß gestreiften Plakaten, Textilien an Schaufensterpuppen)

Die Figurengruppe in der Ausstellung trägt Textilien in schwarz-weißer *Dazzle-Camouflage*. Diese sind inspiriert von den Tarnmustern, die während des ersten Weltkrieges auf die sogenannten *Dreadnoughts* der Britischen Marine aufgebracht wurden, zudem sind die schwarz und weiß gemusterten Maleranzüge an die Outfits angelehnt, die seit den 2000er Jahren von Aktivist:innen der Klimabewegung und Globalisierungskritik getragen werden.

Die Arbeit setzt an der zunehmenden Videoüberwachung im öffentlichen Raum, insbesondere bei systemkritischen Protesten und der damit verbundenen Gesichtserkennung an. Vor 10 Jahren schon unternahm Adam Harvey in seinen Arbeiten den Versuch, mithilfe von *Dazzlemustern* die Biometrie von Gesichtern zu verändern, sodass Algorithmen diese nicht mehr erkennen, oder einander zumindest nicht mehr zuordnen können.

Aus diesen verschiedenen Quellen schöpfe ich, um eine neue visuelle Identität für Gruppierungen der Klimaaktivismus-Szene zu kreieren. Als jemand, der die Szene selbst über mehrere Jahre als Fotograf bei diversen Protesten und Aktionsformen begleitet hat, versuche ich aus immer wiederkehrenden Visualisierungen und Mustern Schlüsse darauf zu ziehen, wo ein neuer stilistischer Ansatz effektiv und anschlussfähig sein könnte.

Maleranzug an Schaufensterpuppe, 180 × 40 × 30 cm, Textil, Acrylfarbe (2025)





## (No) Hard Feelings

Silke Starzer

Silke Starzer (\*1998) absolvierte im Mai 2025 ihren Abschluss in der Klasse Grafikdesign an der Kunsthochschule Kassel. Sie arbeitet stark materialorientiert und legt in ihren Arbeiten großen Wert auf das Sichtbarmachen von DIY-Techniken, Handarbeit und handwerklichen Prozessen. Ihr Schaffen umfasst Publikations- und Plakatgestaltung aber auch Rauminstallationen und szenografische Arbeiten. Silke setzt sich dabei gerne mit autobiografischen Themen auseinander und lädt Betrachter\*innen zu kleinteiligen Reflexionen und Introspektion ein.

Zitatquelle: Stevens, Brett: „Interview: Amber R. Clifford Napoleone“, in: Death Metal Underground, 14.08.14, <https://www.deathmetal.org/interview/interview-amber-r-clifford-napoleone/> [abgerufen am 22.04.25].

(Textilarbeit, 5 Kutten mit Aufnähern)

„I can tell you one thing for certain – the queer fans I’ve spoken with see and feel an overlap [between the metal scene and queer scenes]. One fan called this feeling ‘outsider togetherness’, this idea that queer metal fans are outsiders in two overlapping worlds. The similarities between these overlapping outsider worlds are the kinds of similarities that anthropologists see in most marginalized groups: a coded language, symbols that mean something specific that people who are not outsiders do not understand, certain styles, and particular ways of using space. [...] The coded ways of existing in marginalized groups is complex insider knowledge, and for queer fans of heavy metal, even more complex because you can see where the codes overlap.“

– Amber R. Clifford-Napoleone,  
Anthropologin, Mitbegründerin der ISMMS

In meiner Abschlussarbeit *(No) Hard Feelings* setze ich mich aus einer kritischen Fan-Perspektive mit der Metal-Szene auseinander. Dabei lege ich den Fokus auf einzelne Aspekte der Szene, die vielleicht nicht die ersten Assoziationen Außenstehender mit Metal sind und die auch Fans über die eigene Subkultur reflektieren lassen können.

In meinem Blick auf die Szene interessieren mich vor allem Themen wie (potenzielle) Ausdrucksformen und Ausleben von Queerness durch metaltypische Ästhetiken, der sceneinterne Umgang mit politischen Haltungen, insbesondere jener des vermeintlich „apolitisch“ Seins, sowie die Rolle die Metal als emotionales Outlet für Fans spielen kann.

Kern der praktischen Arbeit ist dabei die Gestaltung verschiedener sogenannter Kutten – in der Metal-Szene häufig anzutreffende, höchst individualisierte Kleidungsstücke, die die Interessen ihrer Träger\*innen widerspiegeln.

Ich nutze Kutten als Publikations- und Präsentationsfläche von Bildern und Texten, deren Inhalte sich auf die zuvor erwähnten Themenbereiche beziehen. Gestalterisch halte ich mich dabei an Szene-typische Schrift- und Bildsprache, um den klaren Bezug zur Metal-Szene deutlich zu machen. Wichtig ist mir dabei auch, die Rolle von Handarbeit in der Gestaltung der Kutten zu verdeutlichen. Die Patches sind handgemalt oder produziert mit Siebdruck oder Stickmaschine.



Stickmaschine während der Produktion eines Patches



# 37

## shame on me (part 1)

Julie Matthées

Julie Matthées (they/them) wurde in Berlin geboren und studiert seit 2020 Visuelle Kommunikation bei Prof. Peggy Buth an der Kunsthochschule Kassel. Seit 2023 ist Julie Matthées Stipendiat\*in der Studienstiftung des deutschen Volkes. 2021 übernahm Julie Matthées Regie und Kamera für den Kurzfilm „Ein erwachsener Fötus liebt dich“, der unter anderem auf dem Dokfest Kassel gezeigt und dort für den Goldenen Herkules nominiert war. Als Künstler\*in war Julie Matthées an mehreren Gruppenausstellungen beteiligt, unter anderem in der Ausstellungshalle der Kunsthochschule Kassel, während der documenta fifteen, sowie im Kunsttempel Kassel im Januar 2024 bei der Ausstellung „Unsichere Geschichte“. Von Oktober 2024 bis Januar 2025 war they als Resident im Filmhaus Basel. Julie Matthées arbeitet überwiegend autosoziobiografisch und setzt sich in deren Arbeiten mit gesellschaftspolitischen Themen wie Feminismus, psychische Erkrankungen und familiären Strukturen auseinander.

(Filminstallation)

So wie das Licht das ich ausstrahlen soll  
Ein Licht das mit Erwartungen einhergeht  
Ein Licht das unausgesprochenen Druck ausübt  
Was wenn der Sonnenschein zur Maske wird  
Und das was sich unter der Maske sammelt  
Ein Gemisch von Schmerz und Merkwürdigkeit ist  
Sonnenschein wird zur Metapher  
Für Perfektion  
Die Bewertung der Perfektion ist verwoben mit Scham  
Der Blick auf sich selbst durch die Augen anderer  
Einen Fehler machen und sie kommt auf  
Frisst sich hinein  
Übernimmt jeglichen Handlungsspielraum  
Kann der Kokon abgeworfen werden  
Kann ich mich aus der Hülle pellen  
Zu mir stehen ohne auseinander zu fallen

Es sind Momente in denen ich lächle  
aber in mir drin sich alles zusammen zieht  
Es sind Momente in denen alle lachen  
Und ich den Witz nicht verstehe  
Es sind Momente die Grenzüberschreitend sind  
Und ich nicht genug Selbstvertrauen hab  
Eine Grenze zu ziehen.

2009, Sommer in Brandenburg, ich bin elf  
weigere mich BHs zu tragen  
Deo zu benutzen  
Das Wort Pubertät löst Angst und Abneigung in mir hervor  
Und dann passiert es  
Ich fange an zu Bluten  
Will es nicht wahr haben  
Ich bin nicht bereit eine Frau zu sein  
Alles daran finde ich abstoßend  
Schäme mich dafür  
Schäme mich dafür eine Frau zu sein  
ICH WILL NICHT  
Ich will nicht sexualisiert werden  
Auf mein Geschlecht reduziert werden  
Aber genau das  
Bedeutet das für mich

Jahre später  
Nicht binär  
Und therapiert  
Wage ich mich an den Versuch  
Die Verflechtungen zu entknoten  
Die meine Scham ins exponentielle haben schießen lassen

Scham ist ein Machtinstrument  
Sie ist verankert in unserer Sozialisation  
Können wir sie abbauen?  
Und was nützt uns\* das?

\*uns – insbesondere queere, chronisch kranke und weiblich  
sozialisierte Menschen



„shame on me“



# 38

## tavorträume

Leonard Volkmer

Der Film besteht aus einem fragmentarischen Gedankenstrom, der sich zu einem Wirbel aus Liebessucht, Sehnsucht, Eifersucht, Sex, Drogen und psychischer Instabilität formt. Es handelt sich um einen inneren Monolog, eine poetisch-assoziative Collage aus Sätzen, Gedanken sowie Erinnerungsfragmenten. Zwischen Rausch und Realität erzählt er nicht linear, sondern emotional. Daraus entsteht eine visuelle Meditation über mentale Gesundheit, Queerness und Begehren.

Leonard Volkmer ist ein vielseitiger Künstler und Filmmacher, der sich in seiner Praxis mit den Schnittstellen von Identität, Intimität und Gesellschaft auseinandersetzt. Seine Arbeiten wurden bereits bei zahlreichen Ausstellungen und Screenings gezeigt, darunter waren seine Kurzfilme mehrmals im Rahmen des DOK Leipzig und des Kasseler Dokfests zu sehen. Sein Abschlussfilm „Der König von Spanien“ wurde bei ersterem mit der Goldenen Taube im Deutschen Wettbewerb Dokumentarfilm ausgezeichnet.

(Kurzfilm, 8 Minuten)





# 39

## Was von uns bleibt

Helena Stockmann

Helena Stockmann, geboren 1997 in Baden-Württemberg, studierte nach ihrer Berufsausbildung ab 2017 an der Kunsthochschule Kassel. Im Bereich Bildende Kunst spezialisierte sie sich in der Fachklasse für narrative Tendenzen unter Johannes Spehr auf multimediale Installationen und arbeitet seither in ihrem Atelier in Kassel.

(Mehrdimensionale Installation, Pflanzen, Körperteile und Maschinen)

Maschinen: Ein durchdesigntes, berechnetes, künstliches System zur Bewältigung einer Aufgabe. Reparierbar, austauschbar und verwertbar. Bewegung und chemische Reaktionen wie Oxidation und Korrosion führen zu einem stillen Zerfall und Verschleiß der Materialien. Anfällig für Temperatur- und Feuchtigkeitswechsel.

Menschliche Körper: Ein geschlossenes System auf Kohlenstoffbasis; ein durch zusehends verschlechternde Zellkopie zerfallender Organismus mit muskulärem Bewegungsapparat. Anfällig für Umwelteinflüsse mit begrenzter Regenerationsfunktion bei Verletzung der körperlichen Integrität.

Pflanzen (Flora): An Umweltbedingungen angepasstes, Photosynthese betreibendes Lebewesen; durch Wurzeln, die eine Symbiose mit ihrer Umwelt (Fauna) bilden, an einen Standort gebunden. Durch plötzliche Witterungsänderungen, Nährstoff- sowie Lichtmangel und Befraß von Lebensformen kann es zum Austrocknen und Absterben, aber auch zu Fäulnis und Schimmelbefall kommen.

Hermetosphären – auch „Flaschengärten“: ein in sich geschlossenes System mit eigenem Stoffkreislauf. Ein unter künstlich geschaffenen Bedingungen isoliertes Ökosystem aus Pflanzen, Mikroorganismen und ggf. Insekten. Unter optimalen Bedingungen können Hermetosphären mehrere Jahre überdauern.

Wir streben das Ewige an und sind doch stets der Unbeständigkeit und Vergänglichkeit ausgeliefert. Dem Zyklus von Verfall ausgesetzt, versuchen wir uns stetig durch Medizin, Maschinen und andere Optimierungen körperlich und geistig zu entlasten, ergänzen und erweitern – unter anderem mit Hilfe von künstlicher Intelligenz, um schneller und besser mehr zu erreichen. Die Natur um uns herum haben wir zu unserem Vorteil in Monokulturen gezwängt und gezüchtet.

Mit dem vermeintlichen Ziel der Kontrolle haben wir durch unser Eingreifen Systeme geschaffen, die stets von gleichbleibenden Bedürfnissen abhängig sind. Doch nichts bleibt, alles ist dem Wandel unterworfen.

Was ist, wenn wir dem Körper das System, in das wir ihn gezwängt haben, nehmen? Wenn wir ihn isolieren und in seinen einzelnen Funktionsabschnitten betrachten? Was bedeutet uns eine Hand? Unser rechter Fuß? Unsere Lunge? Wie verschmerzen wir den Verlust unserer körperlichen Integrität?

Illusionen der Beständigkeit – Künstliches Licht, das ein Ökosystem der Jahrzehnte enthält. Maschinen, die – ihres Zwecks und ihrer Aufgabe beraubt – nur dazu da sind, um zu sein, um zu erfreuen.



Einzelne Hermetosphäre – o.T (2022–2025), Glas, Pflanzen, 48 × 30 × 30 cm



# 40

## Wir zuliebe

Chiny Udeani

Chiny Udeani schreibt, zeichnet und gestaltet. Die Projekte bewegen sich zwischen dem Poetischen und dem Argumentativen und finden sich in unterschiedlichen Medien wieder: von Printpublikationen über digitale Formate bis hin zu Performances. Chinys Arbeit beschäftigt sich mit Themen wie Kollektivität, Diskriminierungs- und Technologiekritik.

(Publikationsprojekt)

*Wir zuliebe* ist eine Arbeit über Gruppen. *Wir zuliebe* ist eine Sammlung an Texten.

*Wir zuliebe* sind bedruckte Objekte in einer Kartonschachtel: vier getackerte Skripte, drei Karten, zwei Einleger aus Karton, ein Heftchen, ein zusammengefaltetes Plakat und ein kleines Buch, das mit Ringen gebunden ist. Von diesen Kartonschachteln gibt es 50 Stück. 50 Sammlungen.

Manchmal ist *Wir zuliebe* ein Ort. Dann gibt es da einen runden, flauschigen Teppich. Als der Teppich mit der Post ankam, haben L und ich ihn in meinem Zimmer ausgebreitet und einen Abend lang mit dem Finger Muster darauf gemalt.

Manchmal gibt es auch drei weiß lackierte Holzaufsteller, die ich mit M. und C. im Hinterhof gebaut habe. Während der Arbeit haben wir Erdbeeren und Schokolade gegessen. Zwischendurch mussten M und C zu einem Termin und als ich kurz allein im Hinterhof war, habe ich vor lauter Erschöpfung ein bisschen geweint.

Manchmal ist *Wir zuliebe* ein Ereignis: vier Personen, die im Kreis rund um den Teppich stehen und miteinander sprechen. Vier Personen, die gemeinsam einen Text laut vorlesen. Vier Personen, zum Beispiel E, M, N und J. Mit ihnen habe ich geübt, denselben Text immer wieder anders zu lesen.

*Wir zuliebe* ist eine Sammlung von Erinnerungen. Erinnerungen an Gruppen und an Orte, die mir wichtig sind. Einer dieser Orte ist das aka in der Werner-Hilpert-Straße 22. Das aka war ein offener Ort, den verschiedene Personen und Gruppen nutzen konnten. Wir waren oft im aka, um uns auszutauschen, zu planen, zu diskutieren, zu spielen, zu essen, zu trinken und zu tanzen. Das aka war ein Raum, der Kassel für mich zu einem besseren Zuhause gemacht hat.

Das Gebäude, in dem das aka war, wurde 2024 von der cdw Stiftung gekauft. Seitdem kann es das aka dort nicht mehr geben.

Die cdw Stiftung gibt der Kunsthochschule Kassel jedes Jahr Geld, um die Examensausstellung zu finanzieren.

*Wir zuliebe* ist eine Arbeit, die in der Examensausstellung gezeigt wird.

Verschlingen wie verschlungen?

„Wir zuliebe“, Detail, Foto: Sebi Hohmann



# Ein Fahrradcamper für naturnahes und nachhaltiges Reisen

Anne-Sophie Mack

Anne-Sophie Mack hat in Oberammergau Holzbildhauerei gelernt. Innerhalb des Produktdesign-Studiums waren Draußen-Schlafen und ganzheitliche Ansätze für nachhaltigen Tourismus in Naturschutzgebieten ein wiederkehrendes Thema. Für das Projekt Nachtfalter erhielt das dreiköpfige Team das HessenIdeen-Stipendium.

(Fahrradcamper: Stahl, Textil, Schaumstoff, Holz, uvm.;  
zusammengepackt 135 × 145 × 125 cm;  
aufgebaut 135 × 145 × 200 cm)

Der Fahrradcamper bietet einen Ansatz für ein nachhaltiges Urlaubsangebot in der Natur. Urlaub und Reisen in nahegelegenen Naturgebieten kann sowohl auf sozialer als auch ökologischer Ebene eine nachhaltige Alternative zu vielen anderen Formen des Tourismus darstellen. Da die Tourismusindustrie mit 9% der weltweiten CO<sup>2</sup>-Emissionen signifikant zur Klimakrise beiträgt und durch häufig prekäre Arbeitsbedingungen soziale Ungerechtigkeit aufrechterhält, ist es wichtig neue Ansätze zu finden. Der Fahrradcamper versucht im Kleinen eine Lösung zu schaffen und verortet sich dabei als Beitrag zur dringend notwendigen Tourismuswende.

Als Basisfahrzeug des Campers dient ein Veload – ein Schwerlastfahrrad mit Elektroantrieb des gleichnamigen Kasseler Start-ups, mit dem für das Projekt eine Kooperation bestand. Die nebeneinander angebrachten Sitze und der solarunterstützte Elektroantrieb ermöglichen das Erlebnis der Fahrradtour auch Menschen, die nicht die sportlichen Voraussetzungen für eine klassische Fahrradtour erfüllen.

Der Fahrradcamper bietet ein besonderes Naturerlebnis. Da er auf Fahrradwegen fahren kann, bietet er einen nahen Kontakt zur Natur und macht die Fahrradtour durch mehr Komfort zugänglicher. Dazu tragen das Bett mit einer 1,4 m Matratze und das vergleichsweise großzügige Packmaß bei.

Der Camperaufbau wird während der Fahrt komprimiert verpackt, ist dank des Hebelmechanismus jedoch ruck zuck aufgebaut. Bettsachen müssen nicht bei jeder Fahrt verpackt werden, sondern bleiben auf der Matratze liegen, die für die Fahrt zusammengeklappt wird. Für weiteres Gepäck ist im Laderaum unter dem Camper Platz. Eine Küche, bestehend aus zwei Modulen im Euronormformat – eins mit fest integriertem Gasherd und einer Vorratskiste, die als Tisch dient – kann mit in den Camper, oder auch auf die Picknickdecke genommen werden. Das Dach lässt sich für den Blick auf die Sterne öffnen und schützt in geschlossenem Zustand vor Wind und Wetter. Der Camper wird in der Urlaubsregion gemietet, setzt dadurch Ressourcen effizient ein und ermöglicht einen preisgünstigen Urlaub für die Endkund\*innen.

In der Urlaubsregion fördert er die Vernetzung von regionalen Akteur\*innen und bietet eine Möglichkeit, zusätzliche Übernachtungsangebote zu schaffen, ohne neue Gebäude bauen zu müssen, was vor allem für Naturschutzgebiete von Vorteil ist.



Fahrradcamper aufgebaut



# Loops of Optimism – Faserschonendes Textilrecycling für eine zirkuläre Zukunft

Shirin Kara

Shirin Jenna Kara begann 2019 ihr Produktdesign Studium und schloss es im Wintersemester 2025 mit dem Schwerpunkt auf textilen Produkten ab. In ihrer Diplomarbeit „Loops of Optimism“ erforscht sie, wie textile Nebenprodukte in neue hochwertige Produkte verwandelt werden können.

(Maschine: 9 × 18 × 8,8 cm, Garn: 200 × 12 cm, Schals: 200 × 40 cm, Pullover: 150 × 50 cm)

Weniger als 1 % der hergestellten Textilien finden ihren Weg zurück in ein echtes Faser-zu-Faser-Recycling. Der Großteil wird zu Produkten von geringerer Qualität verarbeitet oder stattdessen entsorgt und verbrannt, wodurch wertvolle Ressourcen verloren gehen.

Die Diplomarbeit *Loops of Optimism* widmet sich der Suche nach einer Recyclingalternative, die auf Qualität statt auf Zerstörung setzt. Im Mittelpunkt steht das maschenweise Auftrennen gestrickter Industrierverschnitte. Durch die reversible Struktur eines Gestricks können diese faserschonend verarbeitet werden und ermöglichen damit die Herstellung eines Recyclinggarns von hoher Qualität. Die Ergebnisse zeigen, dass sich mit einem Sekundärfaseranteil von 80 % Garne herstellen lassen, die industriell sowohl spinn- als auch strickfähig sind. Im Gegensatz zu herkömmlichen Recyclinggarnen konnte der eingesetzte Sekundärfaseranteil durch die entwickelte Methode erheblich gesteigert werden. Fachliche Tests bestätigen die Tragfähigkeit der Methode, auch wenn sie in ihrem aktuellen Stand noch nicht mit dem industriellen Recyclingmethoden konkurrieren kann.

Zwischen Machbarkeit und Vision entsteht ein Spannungsfeld. Einerseits beweist die Arbeit das bislang unterschätzte Potenzial von industriellen Strickverschnitten als Ressource für hochwertige Textilien. Andererseits zeigt sich, dass weitere Forschung, technische Entwicklung und Kooperationen zwischen Industrie, Handwerk und Forschung notwendig sind, um die Methode für eine industrielle Anwendbarkeit zu skalieren. Besonders für kleinere Produktionskreisläufe, Nischenmärkte und Unternehmen mit starker ökologischer Ausrichtung eröffnet sich hier bereits ein reales Einsatzfeld.

*Loops of Optimism* versteht sich als Beitrag, den verstärkten Einsatz von Sekundärfasern zu fördern. Mit Zuversicht und experimenteller Forschung lassen sich textile Materialkreisläufe schließen, ohne die Qualität zu beeinträchtigen. Optimismus wird hierbei zum Motor einer zirkulären Zukunft der Textilindustrie.



Gestrickte Industrierverschnitte, „Loops of Optimism“ (2025)



# Inklusion, Design und das Polstermöbel

Franziska Brunn &  
Anneruth Westhoff

Anneruth Westhoff und Franziska Brunn entwerfen im Bereich Industrie- und Möbeldesign mit einem besonderen Interesse an der Auseinandersetzung mit Funktionalität, Fertigungsverfahren und Nachhaltigkeit. In ihrer Diplomarbeit widmen sie sich der Thematik der Inklusion im Design, um sich mit der sozialen Verantwortung von Designer\*innen auseinanderzusetzen und den persönlichen Horizont zu erweitern.

## Textquellen:

Thompson, R. (Regisseur), Microsoft Inclusive Design Subject Matter Expert Series ft. Rosemarie with audio description, 2016.

Llewellyn, A., & Hogan, K.,  
The Use and Abuse of Models of Disability. Disability & Society, 15(1), 157–165., 2000.

Holmes, K. (with Maeda, J.),  
Mismatch: How inclusion shapes design, 2018.

(2 Sitzobjekte, Polstersitzfläche und Stahlgestell,  
Maße: Griffsitz 800 × 660 × 680, Trittsitz 650 × 680 × 750)

“One of the things that I think is most important about a disability perspective is: to make life work, to make things fit between body and world, you change the environment, not the body. You change the environment, not the person.”

– Rosemary Thompson

Unsere Umwelt ist gestaltet. Dabei trägt das Design maßgeblich dazu bei, wie Produkte und Lebensräume genutzt werden und von wem.

Das Soziale Modell von Behinderung besagt, dass eine Behinderung nicht durch einen zu behandelnden Gesundheitszustand bestimmt wird, sondern vornehmlich durch die Interaktion mit der Umwelt (Llewellyn & Hogan, 2000). Die Designerin Kat Holmes spricht von sogenannten *Mismatches* – sie beschreiben Barrieren und Ausgrenzungserfahrungen, die durch Designentscheidungen entstehen (Holmes, 2018).

Die Diplomarbeit setzt sich mit der Frage auseinander, wie Produktdesign Inklusion fördern kann. Untersucht wird dabei die Thematik des Sitzens. Im Austausch mit Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen werden Bedürfnisse sichtbar, die von normierten Sitzmöbeln nicht adressiert werden. Spannungsfelder werden aufgedeckt und neue Ansätze diskutiert. Wie können Sitzmöbel durch ihre Gestaltung beispielsweise Menschen mit Mobilitätseinschränkungen oder Kleinwuchs willkommen heißen?

Die Gespräche zeigen: Im halböffentlichen und öffentlichen Raum wächst die Bedeutung inklusiver Sitzmöglichkeiten, die beispielsweise beim Aufstehen und Hinsetzen unterstützen. Zu Hause finden sich individuelle Lösungen, doch im öffentlichen Raum bestimmt das gegebene Mobiliar, wer teilhaben kann.

Die entstandenen Sitzobjekte stellen die erarbeiteten Bedürfnisse ins Zentrum des Entwurfes und dienen so als Kommunikationsmittel. Eine über der Norm liegende Sitzhöhe erleichtert das Hinsetzen und Aufstehen, insbesondere für Menschen mit eingeschränkter Mobilität, wie beispielsweise Senioren. Die hervorstehenden Griffe können bereits im Stehen ergriffen werden – sie vermitteln Halt und Sicherheit, angelehnt an die vertraute Form einer Schwimmbadleiter.

Eine Fußstütze macht die erhöhte Sitzfläche für Menschen mit Kleinwuchs zugänglich und bietet eine Kontaktfläche für die Füße, um ein bequemes Sitzen auf Augenhöhe zu ermöglichen. Die Sitzbreite und -tiefe orientieren sich an Sitzmöbeln für Menschen mit Adipositas.

Die Sitzobjekte schaffen Angebote für eine diversere Nutzergruppe, laden zum Aneignen sowie zum Nachdenken über Norm und Inklusion ein.

„Inklusion, Design und das Polstermöbel“ (2025), Stahlrohr biegen



# 44

## More than a dress – Cultural Identity through textile

Luisa Walther

Luisa Walther ist bildende Künstlerin mit Sitz in Berlin. In ihrer interdisziplinären Praxis verbindet sie textile Techniken, Malerei und Videodokumentation, um soziale, kulturelle und feministische Fragestellungen künstlerisch umzusetzen. Während ihres Studiums leitete sie verschiedene partizipative Kunstprojekte und Workshops, in denen sie künstlerische Ausdrucksformen als Mittel der Selbstermächtigung vermittelte. Studien- und Arbeitsaufenthalte in Paris, Bologna und New York prägten ihr textiles Wissen und ihr Verständnis von Kunst als universelle Sprache. In ihrer Abschlussarbeit an der Kunsthochschule Kassel erforscht sie textile Praktiken als Träger persönlicher und kollektiver Geschichten und entwickelt daraus neue, inklusive Formen künstlerischen Ausdrucks.

(Rauminstallation, handgefertigtes Hererokleid, Ockerpigmente, Färbeproben, transparente bemalte Banner, Technik: Filzstift auf transparentem Textil)

Dieses Projekt widmet sich der Geschichte und Gegenwart des Herero-Kleides – einer Kleidung, die koloniale Unterdrückung überdauert hat und heute als Symbol von Resilienz, Stolz und weiblicher Selbstermächtigung gilt. Es würdigt die Stärke namibischer Frauen, die das koloniale Erbe in eine selbstbestimmte kulturelle Ausdrucksform verwandelt haben. Im Zentrum stehen persönliche Begegnungen mit Herero-Frauen – Näherinnen, Studentinnen, Künstlerinnen und Wissenschaftlerinnen –, die durch Interviews, Fotos, Videoaufnahmen und gemeinsames textilbasiertes Arbeiten aktiv am Projekt beteiligt waren. Statt über das Kleid zu sprechen, geht es darum, mit den Frauen in einen respektvollen Dialog zu treten und ihre Perspektiven sichtbar zu machen.

Mode wird hier nicht als bloß ästhetisches Produkt verstanden, sondern als soziales, politisches und kulturelles Medium. Das Herero-Kleid steht exemplarisch für die Frage, wie Erinnerung, Widerstand und Heilung in Stoff eingeschrieben sein können – als Form eines kollektiven Gedächtnisses und als Brücke zwischen Vergangenheit und Zukunft, zwischen Kontinenten, Identitäten und Erzählungen. Ausgangspunkt war mein wachsendes Interesse an textiler Kunst im Verlauf meines Studiums. Über Stationen wie Bologna und New York entwickelte sich eine kritische Auseinandersetzung mit Mode als Trägerin von Narrativen. Dabei wurde die Reflexion über die deutsche Kolonialvergangenheit – und meine eigene Position als weiße Deutsche – zentral.

Mit großer Sorgfalt entstand so ein Projekt, das textile Kunst als Raum für Begegnung, Zuhören und Perspektivwechsel versteht. Die Arbeit, bestehend aus Film und fotografischer Portraitserie, zeigt nicht nur die Spuren kolonialer Gewalt, sondern auch weibliche Stärke, Schönheit und Selbstbestimmung. Sie lädt dazu ein, koloniale Strukturen im Modediskurs zu hinterfragen und textile Kunst als Sprache zu begreifen, um Geschichten zu erzählen, die oft übersehen oder übergangen wurden.

Ansicht der Installation „More than a dress – Cultural Identity through Textile“ (2025)



## Langga Petz

**Ich, Langga Petz, bin 36 Jahre alt, geboren in München und aufgewachsen in verschiedenen Familienkonstellationen. Viel umgezogen, mehrere Schulwechsel. Interesse an naturwissenschaftlichen Themen und Leidenschaft für das Sammeln von Dingen mit der Zuversicht, sie irgendwann einmal gebrauchen zu können. In meiner künstlerischen Arbeit suche ich nach Bezugspunkten, die mir und meinem Körper als System, das meinem Ich am nächsten ist, besonders nahe gehen. Meine Arbeiten sind recherchebasiert und geprägt von enger Team- und Zusammenarbeit.**

Text: Langga Petz &amp; Thomas Schmelzer

Piña (das spanische/filipino Wort für Ananas) ist ein traditionelles Kunsthandwerk auf der Insel Panay auf den Philippinen.

Der gewebte Piña Stoff (meist 70 cm / selten 90–120 cm breit und max. 7 m lang), hergestellt aus den Pflanzenfasern der Blätter der Ananassorte „Red Spanish“ (*Bromelia pigna*), ist transparent, sehr fein und sehr leicht.

**Die Herstellung erfolgt in Handarbeit.**

stripping/scraping

washing, drying, beating, combing

## knotting

**bobbin/spooling**

**warping**

**weaving**

**Aus Piña entstehen die Nationalkleidungen der Philippinen.**

**Nito (*Lygodium circinatum*)** ist ein Kletterfarn, der reichlich auf den Philippinen wächst und auch in anderen Teilen Südostasiens und Ozeanien vorkommt.

Die dünnen, drahtartigen Ranken, die mehrere Meter lang werden können (oft 5–10 m), winden sich spiralartig um Bäume und Sträucher.

Die getrockneten Ranken werden gespalten, geglättet und zu feinen Streifen verarbeitet.

**Diese Streifen werden zu Körben, Taschen, Möbel, Tablett, Schmuck, Hüte und andere handwerkliche Produkte verwoben.**

**Im menschlichen Gehirn bilden sieben Areale ein dynamisches Netzwerk und formen gemeinsam unser Bewusstsein, unsere Selbstwahrnehmung und unser Selbstbild. Diese Areale verknüpfen emotionale, kognitive, sensorische und autobiografische Informationen und steuern das Gedächtnis, die Aufmerksamkeit, die Emotionen, die Entscheidungsfindung und unser Selbstbild.**

Die Recherchearbeit der letzten drei Jahre hat zum Teil scheinbar verborgene Erfahrungswelten offengelegt und einen Prozess angestoßen, der durch mehrere Interessensfelder, die Gemeinsamkeiten einer zweiten Generation und die mehrdimensionale Intersektionalität seine Anknüpfungspunkte findet. Die Arbeit an der Installation *Navigating through trackless waters* ist Teil dieses Prozesses und währenddessen zu der Gestaltung eines Möglichkeitsraums geworden, die genau diese Perspektiven und Erfahrungen reflektiert und zu überwinden versucht. *Navigating through trackless waters* ist Ausdruck dieses Weges und eines Momentums.



**Materialplanzeichnung zu „Navigating through trackless waters“**



# 46

## Breeze

Denis Lebedev

Denis Lebedev (geb. 1997 in Nechunaevo/Sibirien) bewegt sich zwischen Skulptur, Grafik und Text. In seinen raum- und geschichtsbezogenen Installationen verwebt er politische Themen mit autobiografischen Fragmenten und reflektiert die Bedingungen der künstlerischen Handlung und Produktion, insbesondere mit Hinblick auf Klassismus. Er studierte an der Kunsthochschule Kassel und der Estnischen Kunstakademie (EKA) in Tallinn.

Zitatquelle: McKenzie Wark, Philosophy for Spiders:  
On the Low Theory of Kathy Acker, 2021

(Glasskulptur mit Sound, ca. 2 m hoch und 1 m breit,  
Meerschelben, Streichholzzeichnung,  
Borosilikatglas, Tischplatte, 100 cm x 250 cm)

“By buying (eating) I’m bought (eaten). I am the commodity. The commodity buys me.”

“I see that education is one means by which this economic class system becomes incorporated in the body as personal rules. The world outside me that’s human seems to be formed by economy, hierarchy and class.”

“In any society based on class, humiliation is one method by which political power is transformed into social or personal relationships.”

“If the society, still fearing all chaos, suddenly stops marginalizing these realms, of dreams, of non-proactive (...) art, and begins viewing these activities as part of its own domain, it will begin trying to control, then censor, then criminalize these phenomena.”

“I know that I can’t know anything, but I don’t know what this knowledge is.” “How do I know anything? I’ll have to trust nothing. I know I trust nothing too much. I will do anything for nothing.” “Can I describe (know) anything truthfully? No.”

“Reality is enough to make you crazy.”

“As if reality were emotional, I perceived it solely by feeling.”

“I feel I feel I feel I have no language, any emotion for me is a prison. I think talking to humans, acting in this world, and hurting other humans are magical acts. I fall in love with the humans who I see do these things.”

– Kathy Acker

„Breeze“ (2025), EKA Galerii, Tallinn, Foto: Mia Tohver





# 47

## Bei den Schafen schlafen

Magdalena Bernard &  
Lea Rist

Magdalena Bernard (\*1997) und Lea Rist (\*1997) beschäftigen sich in ihrer gemeinsamen künstlerischen Praxis mit Erinnerung und der Sichtbarkeit von vergessenen Geschichten sowie marginalisierten Gruppen. Ihre Arbeit verbindet Fotografie, Text, Ton, Video und Skulptur. Ein Schwerpunkt liegt auf Publikationen, die sie als Raum künstlerischer Forschung, widerständiger Erzählpraxis und autonomer Ausstellungskonzepte verstehen.

(Fotografien und Video)

Schön, ruhig, gar idyllisch,  
wie die Sonne über die grünen Hügel strahlt.  
Schatten wirft.

Stille,  
in der Landschaft selbst,  
von der Natur überwachsen.

Busse fahren vorbei.  
Kränze niedergelegt.

Schafe schlafen, in der von Bombentrichtern zerrissenen Landschaft.  
Schlachtfelder werden zu Weiden,  
Bombenkrater zu Biotopen,  
Waffenentsorgungsplätze zu dichten Wäldern.  
Kriegslandschaften zu Erinnerungslandschaften.

Ein Unbehagen.





# 48

## sticks from the forest

Jan-Hendrik Gebbe

Jan-Hendrik Gebbe verliebte sich 1989 im Wald und lebte einige Jahre mit einer freundlichen Biberfamilie. Von dieser Erfahrung geprägt, begann er Dämme und Hütten zu bauen. Jedoch war er nicht mit den Fähigkeiten seiner Ahnen ausgestattet und es gelang ihm lediglich, fragile Strukturen zu schaffen, die kaum etwas zusammenhielten.

Bildquelle:

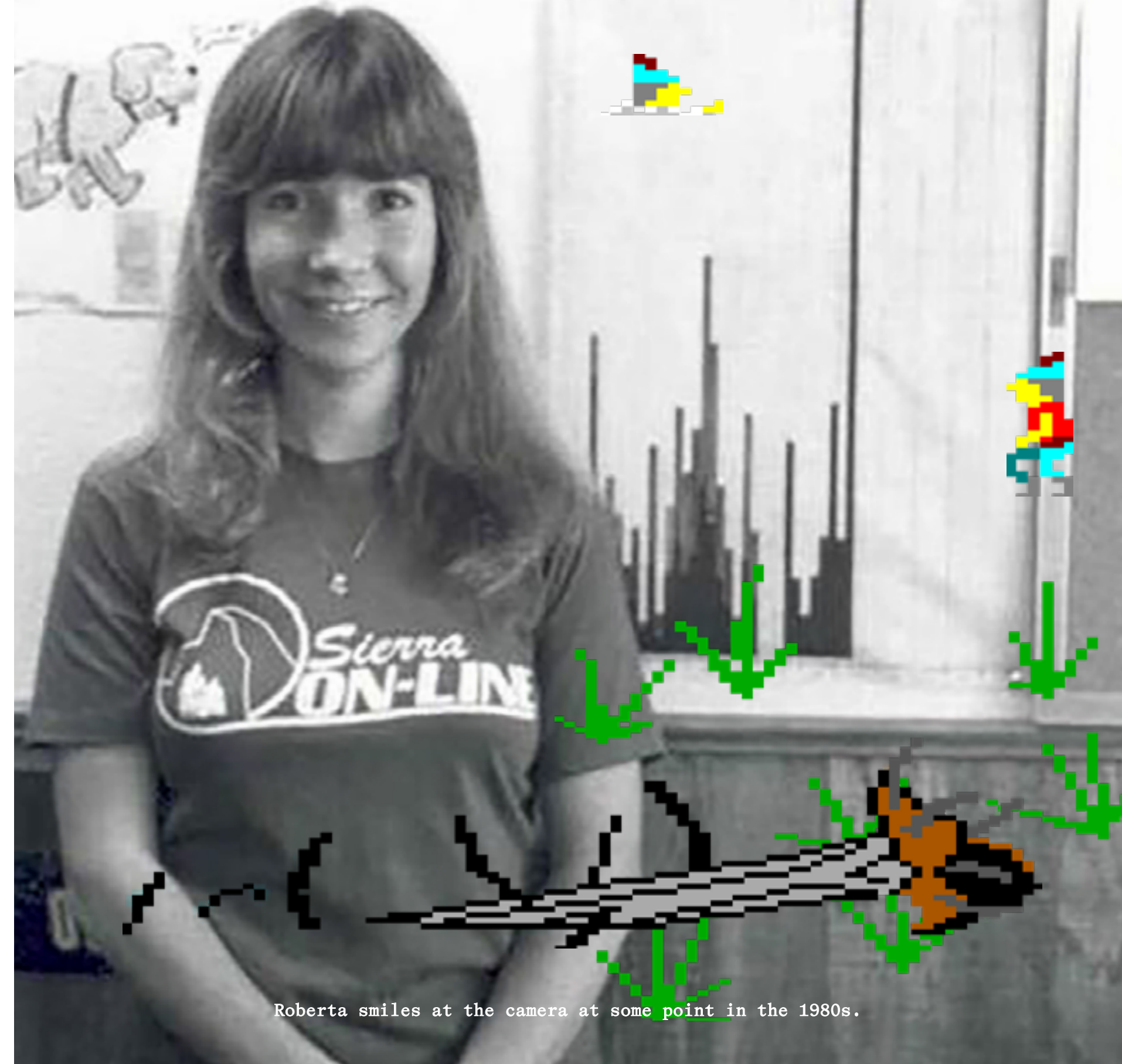
Author unknown, Photo of Roberta Williams, undated

(Digitales Spiel, Installation und Buch)

Märchen haben sich über Jahrhunderte verändert, mit jeder Erzählung verwandelt und neu geformt. Im Zuge des technologischen Fortschritts wurden diese Märchen irgendwann fixiert, konserviert und zur kommerziellen Nutzung bereitgestellt. 1984 schöpfte Roberta Williams aus diesem Fundus kollektiver Mythen und erschuf King's Quest, indem sie alte Motive zu einem Adventure-Game zusammenfügte. Die Absicht von Sierra Online war es, ein familienfreundliches Produkt für eine breite Öffentlichkeit herzustellen - doch die Spiele entwickelten sich zu weit mehr als nur einem Produkt: Sie verwandelten sich zu Intimräumen für die Spielerinnen und Spieler und wurden so zu biografischen Entitäten. Die Welt von King's Quest, bekannt als *Daventry*, wurde für viele zu einem Rückzugsort.

Doch in Zeiten menschlichen Hardware-Kollapses benötigt *Daventry* eine neue Funktion, die über das Erzeugen von Gemütlichkeit durch nostalgische Erinnerungen hinausgeht. Ich verwende daher das vertraute Spiel als Vehikel. Ich nutze seine Strukturen als Ausgangsmaterial, das mit dem Material meiner Recherchen zu Sierra, mit Spuren persönlicher Erzählungen und mit Fragen zu Identität und Geschichtenerzählen angefüllt wird. In diesem hybriden Raum beginnen sich die Grenzen zwischen öffentlichem Artefakt und subjektivem Erleben aufzulösen. Was als Massware begann, wird wieder modellierbar, durch den bewussten Zusammenfall von gelehrter und persönlicher Perspektive mit neuer Bedeutung aufgeladen.

Mein Ansatz folgt der hybriden Logik, Nachforschung und Improvisation zu vermischen. Manchmal fühle ich mich wie ein Alchemist, der in einer (nicht sehr profitablen) Werkstatt arbeitet, Bruchstücke von vergessenen Orten und Zweige aus Wäldern zusammenträgt, um daraus wacklige Bauten zu errichten. Die Spiel-Engine wird zur Baustelle: Konstruktion und Dekonstruktion sind ununterscheidbar und ich lasse bewusst Leerräume, die von anderen betreten und neu erfunden werden können. Die Ergebnisse sind selten festgelegt oder endgültig. Stattdessen fördern sie Begegnung und Teilnahme. Welche Kräfte mögen durch das Ausbalancieren gegensätzlicher Teile freigesetzt werden? Häufig eröffnen Risse und Missverständnisse überraschende Möglichkeiten. Ich hoffe, dass bei diesem Umnutzen eines digitalen Reliktes Ereignisse eintreten, die sowohl seinen ursprünglichen Zweck als auch meine eigenen Absichten übersteigen.



Roberta smiles at the camera at some point in the 1980s.



# Kiosk – eine mobile Plattform für soziale Interaktion

Steffen Och

Steffen Och, Produktdesigner aus Kassel, hat seinen Abschluss an der Kunsthochschule Kassel gemacht. Während seines Studiums spezialisierte er sich darauf, urbane Räume durch Gestaltungslösungen kulturell und sozial zu bereichern. Sein aktuelles Projekt zeigt seine Leidenschaft für modulare Architektur und ihre Fähigkeit, Gemeinschaften in städtischen Umgebungen zu stärken.

Kioske sind kulturelle Mikroräume der urbanen Landschaft, deren Geschichte bis ins Osmanische Reich des 15. Jahrhunderts zurückreicht, wo sie als kleine Pavillons dienten. Die europäischen Kioske entstanden im 19. Jahrhundert und wurden schnell zu festen Bestandteilen des öffentlichen Lebens in Städten wie London, Paris und Berlin. Diese Orte, oft feste Gebäude, standen für spontane Begegnungen und den niederschweligen Austausch von Waren und Nachrichten.

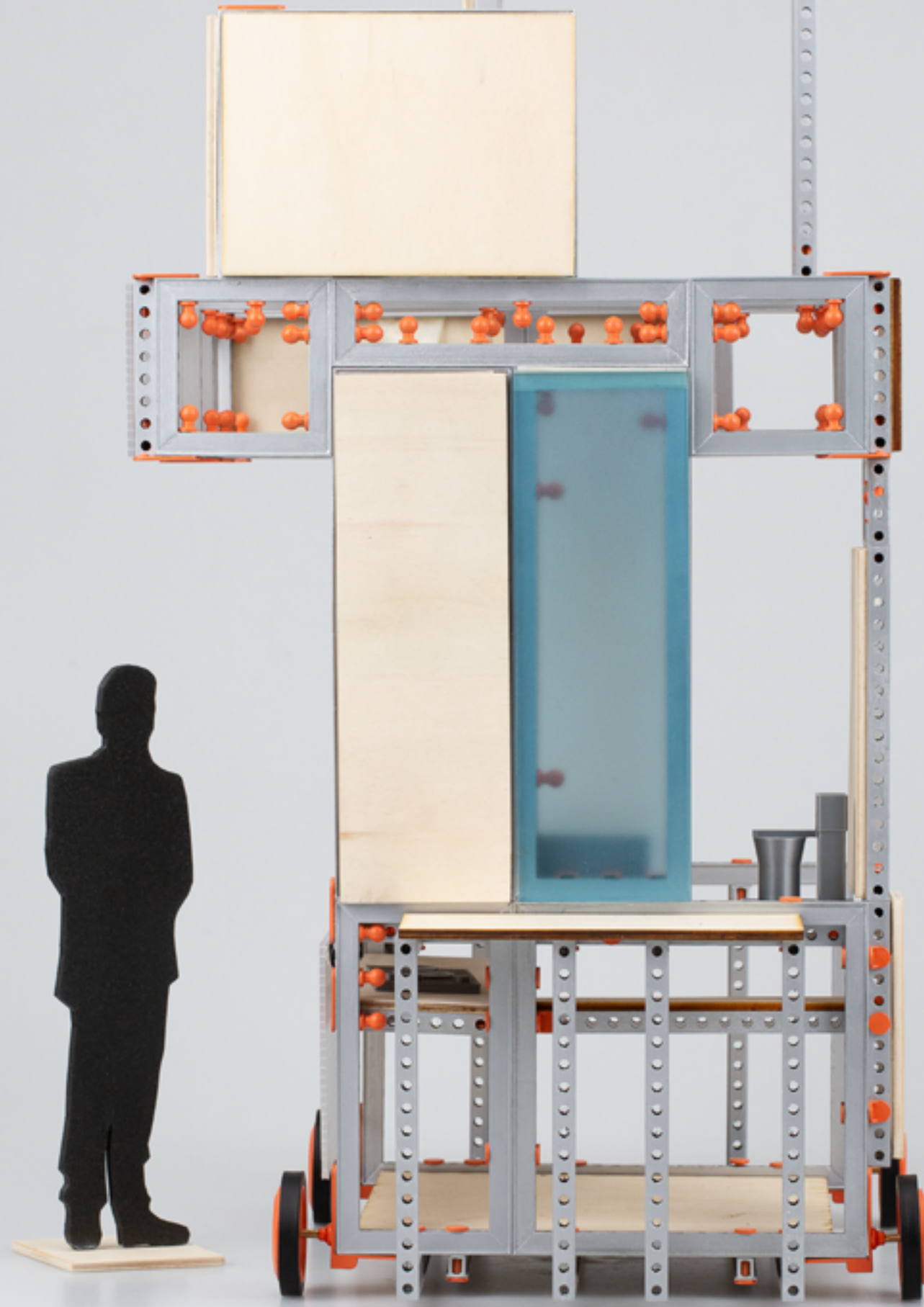
Im Lauf der Zeit haben Kioske ihre Funktion dem urbanen Wandel angepasst und sich vom simplen Verkaufsraum zu bedeutenden Treffpunkten entwickelt. Mein Projekt führt diese Entwicklung weiter und transformiert den traditionellen Kiosk in einen multifunktionalen Baukasten, der nicht nur verkauft, sondern auch kulturelle Teilhabe ermöglicht, und so den Kiosk für die Zukunft rüstet.

Kioske haben sich immer an gesellschaftliche Veränderungen angepasst – ihre Bereitschaft zur Erweiterung und Innovation sichert ihre Relevanz in der modernen Stadt. Der Kulturkiosk bietet mit modularer Flexibilität Raum für Ausstellungen, Bistros, Kinos oder Workshops, die sich schnell den Anforderungen ihrer Umgebung fügen können.

Ein wiedererkennbares Design schafft Identität, während die funktionale, inklusiv gestaltete Infrastruktur die gemeinschaftliche Nutzung fördert. Der Kiosk wird zum soziotopischen Raum, der isolierende Tendenzen überwinden und als lebendiger Teil der städtischen Gemeinschaft fungieren kann.

Die Zusammenarbeit mit beMatrix und die erfolgreiche Testumsetzung zeigen, dass das Konzept visionär und gleichzeitig praktisch ist.

Im modernen Kiosk verschmelzen Geschichte und Innovation zu einer Plattform für urbane Kultur und soziale Interaktion. Auch wenn sich Städte ändern, bleibt der Kiosk ein Ort, der sich neu erfinden kann, wo Menschen zusammenkommen – wo Menschen sich neu begegnen.





# 50

## work hard, play hard

Franziska Weygandt

Franziska Weygandt (\*1995) ist Künstlerin, Kunstvermittlerin und Kassiererin. In ihrer Praxis beschäftigt sie sich durch Zeichnung, Malerei, Text und textilen Skulpturen mit Trauma, Heilung, Humor. Das setzt sie in ihrer Abschlussarbeit *work hard, play hard* in Beziehung zu ihren Klassismus-Erfahrungen.

Text: Karina Chernenko von KUNST+kaviar

(Textile Arbeiten und Fotografien, ca. 2 × 1,5 m)

### Zwischen Tränen und Transaktionen

Zwischen Supermarktkasse und Ausstellungsraum, Bon-Drucker und Burnout, Einkaufskorb und Empathie erschafft Franziska Weygandt mit *work hard, play hard* eine fragile, widerständige Welt. Ihre Arbeiten entstehen irgendwo zwischen Kunsthochschule und Schichtdienst, zwischen Erschöpfung und Heilung. Sie erzählen von einem Leben im Dazwischen, das sich einer eindeutigen Verortung entzieht. Die Arbeiten sind ein ebenso ernstes wie verspieltes Plädoyer für Sichtbarkeit: für Körper, für Gemeinschaft, für Arbeit, für Klassismus-Erfahrungen.

Weygandt bewegt sich jenseits klarer Rollenbilder. Ihre künstlerische Praxis wurzelt in der Zwischenposition eines studierten Arbeiter:innenkinds, im Erfahrungsraum jener, die ständig pendeln müssen – zwischen Welten, zwischen Zuständen, zwischen Erwartungen. Dieser Schwebezustand ist nicht nur biografischer Ausgangspunkt, sondern auch künstlerische Strategie: Er folgt einer Logik des Queeren, die Ambivalenz nicht als Mangel, sondern als Möglichkeit versteht – als Raum jenseits normativer Zuschreibungen, in dem Verletzlichkeit, Abweichung und Nicht-Zugehörigkeit sichtbar werden dürfen.

Die Puppenfiguren sind stille Stellvertreterinnen, verletzlich, schwer, komisch und doch überraschend vertraut. Ihre Körper wirken zugleich unheimlich und cute, sie erinnern an Kindheit, Überforderung, Kontrollverlust, Vereinzelung und Verbundenheit. Diese Figuren tragen Widersprüche in sich: Sie oszillieren zwischen Intimität und Öffentlichkeit, Spiel und Schmerz, Körper und Objekt. Sie geben dem Unbehagen Gestalt, das viele nur vage spüren. In einer Kunstwelt, die sich gern als offen inszeniert, sind Fragen nach Klassenzugehörigkeit und ökonomischem Druck nach wie vor randständig. *work hard, play hard* widersetzt sich diesem Schweigen. Die Arbeiten erzählen von Arbeitsrealitäten, von Schichtplänen und Supermarktkassen, vom Funktionieren-Müssen trotz Schmerz und Trauma. Sie tut das ohne Zeigefinger – vielmehr mit einer Bildsprache, die Schmerz in Farbe taucht und Komplexität in Stoff näht.

Die Arbeiten fragen nach den Bedingungen künstlerischen Schaffens, nach Körperlichkeit und Sichtbarkeit, Scham und Zugehörigkeit. Sie verhandelt Trauma, nicht abstrakt oder distanziert, sondern tastend und konkret. Ihre Sprache ist poetisch und politisch zugleich, jenseits von Eindeutigkeit, immer offen für Mehrdeutigkeit – eine Haltung, die sich auch queer-theoretisch als Einladung zum Aushalten des Uneindeutigen verstehen lässt.





# 51

## Aus der Auster – Eine Food Experience

Lisa Sparr

Lisa Sparr ist Produktdesignerin und entdeckt in ihrer Abschlussarbeit die Welt des Food Designs. Geprägt von ihrem langjährigen Interesse daran, wie Ernährung Körper und Geist beeinflusst, hinterfragt sie traditionelle Essgewohnheiten und sucht nach neuen Wegen, kulinarische Erlebnisse sinnlich erfahrbar zu machen.

(Schale: 12 × 17 × 5 cm, Teller: 11,5 × 15,5 × 1,15 cm)

Ich habe nie eine Auster gegessen.

Trotzdem ist sie mir in den letzten Monaten ungewöhnlich nah gekommen. Nicht auf dem Teller, sondern im Denken, im Beobachten, im Fragen. Was macht dieses Wesen so besonders, dass es zu einer Ikone des Genusses geworden ist – und doch kaum beachtet wird, wenn es gegessen wird?

Die Auster gilt als Delikatesse, als Luxusgut. Doch ihr Genuss ist flüchtig. Noch lebend landet sie auf dem Teller. Ein Spritzer Zitrone, ein kurzes Zucken – dann verschwindet sie. Zurück bleibt nur ihre Hülle: hart, scharfkantig, oft übersehen.

In meiner Food Experience steht nicht das Fleisch der Auster im Mittelpunkt, sondern genau diese Hülle. Die Schale, meist als Abfall entsorgt, wird hier neu kontextualisiert – als Bühne, als Werkzeug, als Resonanzkörper für eine Menükomposition, welche die Auster nicht nachahmt, sondern neu interpretiert.

Gerichte wie gefiltertes Austernwasser, *Rocky Mountain Oysters* im Austernglück oder eine Tiefseeperle laden dazu ein, die Auster auf neue Weise zu erleben – über Form, Materialität, Geschmack und Geschichte.

Mir geht es darum, die Nähe zum Essen wiederherzustellen. Die Gäste dürfen anfassen, schmecken, sich austauschen. Keine Auster gleicht der anderen – jede Schale bringt eine neue Oberfläche mit, einen neuen Impuls. Gespräche entstehen. Erinnerungen. Unerwartetes.

Begleitet von Geschichten rund um die Auster entsteht eine vielschichtige, fast poetische Essenssituation – eine Erfahrung jenseits des klassischen Austernschlürfens. Und vielleicht eine, die länger bleibt.



Aus der Auster in den Mund, „Aus der Auster – Eine Food Experience“ (2025)



# Cooking Stories

Jia You

*Cooking Stories* begleitet Jia von Sichuan nach Deutschland anhand von illustrierten Rezepten und Comics. Das Projekt begann 2020 bei einem Workshop in Angoulême, entwickelte sich zu einer minimalistischen RISO-Postkartenserie und schließlich zu diesem Comicbuch.

Klare Anweisungen werden mit persönlichen Momenten kombiniert – Einmachgläser, Straßenverkäufer, das Prickeln von Sichuan-Pfeffer. Eine kompakte Memoir in Rezeptform über Zugehörigkeit und das Schaffen eines Zuhauses durch Kochen, egal wo man landet.

Jia You lebt in Berlin und erzählt in Comics und Illustrationen von Essen, Erinnerung, Zugehörigkeit und ebenso von den kleinen Geschichten des Alltags.  
Instagram: @\_you\_jia / [www.youjia.de](http://www.youjia.de)

(Comicbuch A5, Wandmalerei)





# 53

## H.A.N.G.R.Y Hungry Angel

Juejun Chen

Juejun Chen ist eine Multimedia-Künstlerin. Ihre künstlerische Produktion umfasst Videos, Installationen, Gemälde und Performances, wobei sie visuelle Kunst als Mittel der Hinterfragung einsetzt. Viele ihrer früheren Arbeiten konzentrierten sich auf die Situation des Körpers in realen Kontexten, zum Beispiel des Körpers, der während der Pandemie versucht, nach China einzureisen, des Körpers der digitalen Generation, der auf das Internet beschränkt ist und des Körpers, der in der Tanzausbildung streng diszipliniert wird.

(Videoinstallation)

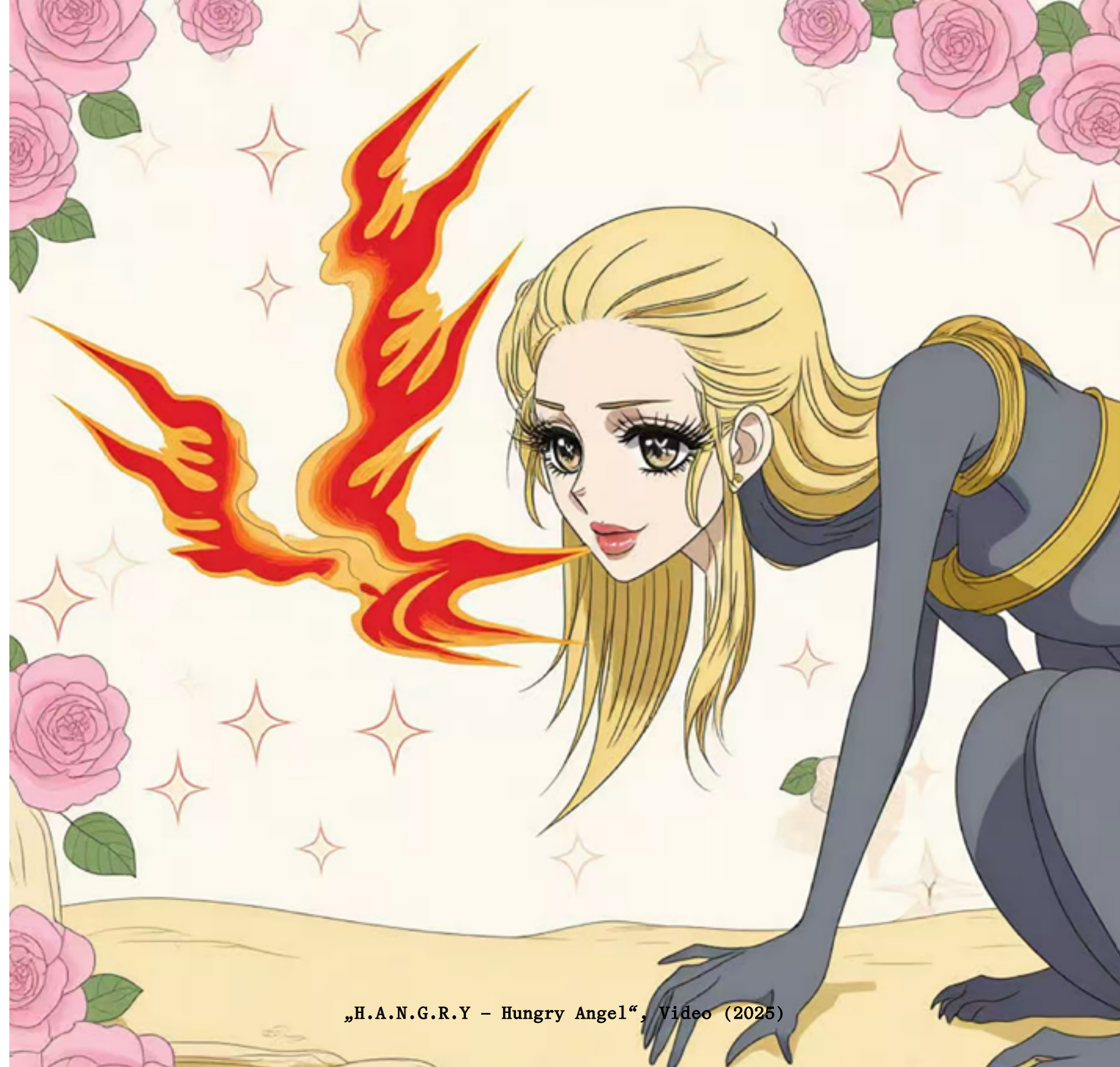
Dieses Werk ist ein Essayfilm, der den „Hungerengel“ als Leitmotiv nimmt und von persönlichen körperlichen Erfahrungen ausgeht, um die Machtstrukturen und psychischen Formen der Unterdrückung zu untersuchen, die Essen und Körper in der heutigen Gesellschaft, Kultur und Politik umgeben.

Das Werk entspringt den Reflexionen der Regisseurin über ihre eigenen körperlichen Erinnerungen – Erfahrungen, die mit Hunger, Diäten, Appetit und Scham verflochten sind. Obwohl sie privat und intim erscheinen, sind diese Erfahrungen auf gesellschaftlicher Ebene zutiefst universell: von der performativen Völlerei in „Wettessen“-Sendungen über die Körperkontrolle durch Diäten zur Anpassung an ästhetische Ideale bis hin zu historisch und aktuell verursachten Hungersnöten und Hungerstreiks.

Der Staat definiert anhand von „Ernährungsstandards“, „Daten zur Armutsbekämpfung“ und „Hilfsmaßnahmen“, wer zur „hungernden Bevölkerung“ gehört. Diese Definitionen sind nicht neutral, sondern zutiefst politisch. Wer als „hungrig“ gilt und wer ausgeschlossen wird, entscheidet über die Verteilung von Ressourcen und die Struktur der Gesellschaft. So wird „Hunger“ zu einem biopolitischen Instrument, mit dem Staaten Körper und Bevölkerungen kontrollieren.

Auch auf globaler Ebene werden die Beziehungen zwischen wohlhabenden und verarmten Nationen häufig durch den Diskurs über Hunger konstruiert. Begriffe wie „Hunger in der Dritten Welt“ dienen oft dazu, die vermeintliche Inkompetenz und Abhängigkeit der Entwicklungsländer zu betonen, während „humanitäre Hilfe“ zugleich die moralische Autorität der Industrienationen festigt. Hunger ist somit nicht nur ein ökonomisches Phänomen, sondern auch eine globale Machterzählung. Hunger ist kein natürlicher Zustand, sondern ein von Politik, Wirtschaft und Kultur definierter und instrumentalisierter Diskurs – er bestimmt, wer gesehen, wer unterstützt und wer ignoriert wird, und offenbart zugleich, wie Macht durch Körper und die Verteilung von Nahrung wirkt.

Anhand dieser Phänomene zeigt der Film, wie der Körper in einer scheinbar „friedlichen“ Gesellschaft sanft diszipliniert, kontrolliert und ausgelaugt wird. Er zielt darauf ab, Hunger als Diskurs der Macht innerhalb einer visuellen, essayistischen Erzählung zu dekonstruieren.



„H.A.N.G.R.Y – Hungry Angel“, Video (2025)



# 54

## 52 Wochenfilme Reflexionen

Julius Hoßner

Im Jahr 2024 habe ich jede Woche einen Kurzfilm gedreht. In den 52 Wochen des Jahres sind 52 unterschiedliche experimentelle Filme entstanden. Jeder Kurzfilm ist einer Woche zuzuordnen. Manche sind nur wenige Sekunden lang, andere mehrere Minuten. Manche beschäftigen sich mit visuellen Phänomenen, andere mit Orten, die ich besucht habe. Ein wiederkehrendes Thema ist die Auseinandersetzung mit dem Tod meiner Großeltern. Darüber hinaus reflektieren die Kurzfilme immer wieder den Prozess des Filmemachens.

Julius Hoßner ist in Köln geboren, in Gießen aufgewachsen und hat in Kassel studiert. Zukünftig wird er als Kunstlehrer arbeiten.

(52 Kurzfilme, ca. 120 min)



Filmstill aus Woche 21



# 55

## The sound of light rain and burning leaves is the same

Hannah Hjort

Hannah Hjort hat in der Klasse „Kunst im zeitgenössischen Kontext“ studiert. Während des Studiums nahm sie an Ausstellungen in Leipzig, Berlin und Kassel teil und studierte ein Semester in Bologna. Sie arbeitet mit Bildsammlungen und textilen Handarbeitstechniken sowie unterschiedlichen Medien, wie Zeichnung, Bildhauerei und Video.

Text: Miriam Schmidt

Das Einladen eines 35-mm-Films in eine Kamera funktioniert so, dass ein kurzes Filmstück aus der Patrone gezogen und in die Filmaufnahmespule eingehakt wird. Dann wird der Kameradeckel geschlossen und der Film weitergespult. Für einen kurzen Moment wird dieses Filmstück so dem Licht ausgesetzt und auf dem entwickelten Bild entsteht durch das Zünden des Auslösers eine Schwelle, in der der Moment unkontrollierter Belichtung in das konkrete fotografische Bild übergeht. In dieser Erscheinung entpuppt sich die mechanische und chemische Beschaffenheit des fotografischen Mediums selbst, die Kanäle treten als das, was sie sind, hervor. Diese Schwellenbilder lagern in analogen fotografischen Archiven seit der Etablierung der 35-mm-Fotografie als breit zugängliche Massenpraktik ab den 1950er Jahren – in Privathaushalten, Nachlässen, Firmen, Laboren, Universitäten, Museen, Verwaltungen, immer im Fehlbereich der Sichtbarkeit. Sie sind Teil des analogen Abfalls des Maschinenzeitalters und somit auch nicht erfasste Informationen im sich ausweitenden Zeitalter künstlicher Intelligenz. Im Vierschritt des Herauslösens, Sortierens, Anordnens und Übertragens in einen zeitlichen Ablauf werden sie zu einem Stapel von Zeichen einer jeweils eigenen zeitlichen Realität. Auftauchen – Erscheinen – Verschwinden – Abtauchen – Gesichter, Landschaften, Raufasertapeten, Babys, Kaffeetische, Etiketten, Farbverläufe, Nummerierungen von Index-Prints, Häuserfassaden fahren in einer endlosen Autofahrt im Sonnenuntergang entlang eines brennenden Horizonts hinein in ein Gewulst von nicht erfassten Datenmengen einer nicht erhobenen Statistik, materialisiert aus dem Reflex, den Auslöser zudrücken.

gescantes Fotofilmstück, Teil der Animation





# 56

## BLENCE NETWORK™ INCORPORATED

Domenik Töfflinger

Domenik Töfflinger entwickelt Projekte, in denen Musik, visuelle Gestaltung und digitale Technik miteinander verbunden werden, um stimmungsvolle Räume zu erzeugen.

(Audiovisuelles System über Kompulsion,  
Aufmerksamkeit und Identität im digitalen Kapitalismus.  
1-Kanal-Video, 10:40 min, Farbe, 1920x1080)

*BLENCE NETWORK™ INCORPORATED* ist ein fiktiver Konzern in einer Zwischenwelt – ein audiovisuelles System, das den Zwang als Produkt entlarvt. Die Arbeit untersucht Dermatillomanie als neurophysiologischen Kreislauf aus Spannung, Handlung und Belohnung und spiegelt diesen in den Mechanismen kapitalistischer Medienumgebungen. In fragmentierten Video- und Soundsequenzen werden persönliche Erfahrung, digitale Überstimulation und ökonomische Logik ineinander verschaltet.

Der „Konzern“ steht dabei als Metapher für ein System, das Bedürfnisse erzeugt, um sie unmittelbar wieder zu verwerten: Aufmerksamkeit wird zur Währung, der Körper zur Schnittstelle, der Impuls zur Ressource. Jede Handlung bleibt im Kreislauf der Selbstoptimierung gefangen – ein permanentes Nachjustieren, das Erleichterung verspricht und Erschöpfung produziert.

Zwischen dokumentarischer Beobachtung, Sample-Ästhetik und auditiver Überladung entsteht ein Loop, der keine Lösung anbietet, sondern seine eigene Architektur sichtbar macht. *BLENCE NETWORK™ INCORPORATED* ist damit weniger Erzählung als Diagnose – eine mediale Versuchsanordnung, die persönliche Kompulsion, neuronale Mechanik und kapitalistische Struktur ineinander übersetzt.



Videostill, „BLENCE NETWORK™ INCORPORATED“



# 57

## Optimal Transport

Marlene Hessemer

In ihren Arbeiten setzt sich Marlene Hessemer mit gesellschaftlichen Wahrnehmungen, dem Wandel von Umwelt und Lebensräumen sowie dem Zusammenspiel von Bild und Sound auseinander. Die in Lich geborene Künstlerin studiert Visuelle Kommunikation an der Kunsthochschule Kassel. Studienaufenthalte führten sie zudem an die LUCA School of Arts in Brüssel, die Hochschule für Künste Bremen und die Zürcher Hochschule der Künste.

Text: Antonin Steinke

(Videoinstallation)

In ihrer Mitte, an ihrer schmalsten Stelle, werden die Landmassive des nord- und des südamerikanischen Kontinents von einer Wasserstraße geteilt: dem Panamakanal. Durchstoßen wurde die natürliche Trennung des atlantischen und des pazifischen Ozeans nach multinationaler Kollaboration 1913, was fortan die enorme Verkürzung von Schifffahrtsrouten ermöglichte und den Kanal zu einem für den globalen Handel unverzichtbaren Stück Infrastruktur machte. Heute schlägt sich das weltumspannende System nicht nur in Hafenanlagen, Zufahrtsstraßen, Schleusensystemen und Arbeitsrealitäten in Panama nieder, sondern es transformiert den Status des Gebiets. Nicht zuletzt mit der geschaffenen Freihandelszone Colón wird der Kanal zu einer Zone von ungeheurem ökonomischen und geopolitischen Wert.

Der Film *Optimal Transport* besucht den Panamakanal und fragt diesen Ort von globaler Brisanz nach seinen Gegebenheiten. Wir sehen den Protagonisten, den Container, der in seiner genormten Hülle jegliche der umgeschlagenen Waren aufnehmen kann, um anschließend verladen und mit seinen unzähligen Zwillingen verschifft zu werden, bis sein Stahl eines Tages ermüdet und korrodiert. Wir sehen die mächtigen Körper der Schiffe mit der Last ihrer Ladung beim Warten oder beim Transit, wir sehen die reibungslose Arbeit der Maschinen, der Kräne und Schleusen bis hin zu den Spuren im Gestein des Ufers, die nach wie vor vom mühsamen Einschneiden des Kanals in die mittelamerikanische Landschaft am Anfang des letzten Jahrhunderts zeugen. Und wir sehen und hören die Menschen, die an diesem Ort leben und arbeiten, die ihn betreiben und von ihm geprägt werden.

Im Modus des Filmens, im Medium des Films befragt *Optimal Transport* die Greifbarkeit eines weltumspannenden Systems bzw. arbeitet an dessen Sichtbarmachung. Im Beobachten der Abläufe und Verhältnisse, im Parallelisieren der unterschiedlichen Größen und Maßstäbe und im Hörbarmachen der Zeugnisse und Berichte werden allmählich globale Strukturen in ihren lokalen Details ersichtlich. Unserem Blick vom Ufer des Warenstroms der Welt offenbaren sich die Ausmaße der Maschinerie von Welthandel und globalem Kapitalismus, ihre materiellen Bedingungen, sozialen Auswirkungen, logistischen Techniken und ökologischen Verwüstungen.



Filmstill, Colón, Panama (Atlantikeingang des Panamakanals)



# AI as Wildlife – KI in freier Wildbahn

Eleonora Dieterichs

Eleonora Dieterichs bewegt sich zwischen Animation, multimedialen Konzepten und Film. Ihre Arbeiten verbinden visuelle Erzählung mit materiellen Erweiterungen, indem Objekte als integraler Bestandteil filmischer Werke auftreten. Aktuell erweitert sie dieses Feld durch Produktdesign, das für sie als Brücke zwischen Funktion, Narration und künstlerischer Reflexion fungiert.

Text: Oliver Scharf

Im Laufe der Geschichte haben neue Technologien immer wieder gesellschaftliche Umbrüche ausgelöst – nie eindeutig positiv oder negativ. Die Armbrust stellte das Rittertum und die ständische Ordnung infrage und damit die Legitimität von Adel und Klerus. Mit der Mechanisierung der Textilproduktion im Zuge der Dampfmaschine begann die industrielle Revolution, begleitet von der Sorge um den Verlust handwerklicher Berufe. Die Fotografie brachte eine neue Kunstform hervor und stellte den Abbildanspruch der Malerei zur Disposition.

Viele der damaligen Befürchtungen erfüllten sich nicht oder in geringerem Ausmaß. Die mittelalterliche Ordnung wurde schrittweise von bürgerlichen Strukturen abgelöst. Die Industrialisierung schuf langfristig mehr Arbeitsplätze, als sie ersetzte. Die Malerei entwickelte neue Ausdrucksformen.

Aktuell zeigt sich ein vergleichbarer Wandel durch das Aufkommen künstlicher Intelligenz. Lange galt sie als ein Mythos – verortet zwischen dystopischen Untergangsszenarien und utopischen Erwartungen von Befreiung und wissenschaftlichem Fortschritt. Inzwischen liefern neue Ansätze konkrete Ergebnisse. Auch hier sind Hoffnungen und Ängste eng verknüpft. Wie in früheren Beispielen hängt die Bewertung von der jeweiligen Perspektive ab.

Die Arbeit von Eleonora Dieterichs widmet sich genau diesem Spannungsfeld. Sie untersucht, was unter künstlicher Intelligenz verstanden werden kann, wie sie funktioniert, wie ihre Wahrnehmung geprägt ist und wie historische Deutungsmuster aktuelle Vorstellungen beeinflussen. Dabei blendet sie weder Risiken der Technologie noch die Wirkung vorgefasster Meinungen aus.

Drei Kurzfilme eröffnen jeweils einen eigenen Blick auf künstliche Intelligenz – in Darstellung, Erzählweise und Betrachtungswinkel. Jeder Film verfolgt einen eigenen Ansatz und versucht, einen nüchternen Zugang zum Thema zu ermöglichen. Wissenschaftliche, popkulturelle und pragmatisch-technische Sichtweisen bilden dabei den inhaltlichen Rahmen. Ästhetisch kommen klassischer Zeichentrick, pädagogische Erklärformate und frühe Formen der Computergrafik wie ASCII-Art zum Einsatz und erzählen von KI als Waschbären auf der Suche nach Daten-Futter, der Struktur neuronaler Netze ohne Zugang zur Wirklichkeit und böswilligen Druckern.

Ergänzt werden die filmischen Arbeiten durch eine schriftliche Studie, in der Dieterichs unterschiedliche methodische Zugänge kombiniert: Filmanalyse, qualitative Interviews und einen philosophisch-soziologischen Blick auf Ursachen und Folgen der Technologie.



AI as Wildlife – Real AI, 2025, 3840 × 2160 px



# 59

## Photosynthese II

Robin Röcker

Über uns thront der unerbittliche Wächter des Warteraums. Die Uhr. Mit silbernem Rahmen und furchtbar geschmacklos. Sie ist die Manifestation des Wartens, der Sekunden, die zu Minuten werden. Nirgendwo anders spielt die Uhr ihre Spielchen so gut wie hier. Sie tickt heuchlerisch vor sich hin und ich schwöre, sogar ein-, zweimal die Zeiger rückwärtsgehen gesehen zu haben. Das Missverhältnis von erlebter und gemessener Zeit war noch nie so unausweichlich groß. Aber wir haben ja Zeit. Wo sie dann hingeht, wird häufig vergessen. Hoffnung macht mir nur die Vorstellung, man könne das Kunstlicht auf der eigenen Haut in etwas Nützliches verwandeln.

Wie Photosynthese.

Ich frage die Person gegenüber nach der Uhrzeit, weil ich der Uhr hier nach und nach immer mehr misstraue und nicht glauben kann, dass alles mit rechten Dingen zugeht. Die Person entgegnet, die Kausalität sei komplex und wendet sich ab. Ein kleines bisschen kotzt mich meine eigene Polemik an, aber sie tröstet mich.

*Der Ausgangspunkt ist ein Arzt-Wartezimmer. Es geht nicht um Eskapismus, sondern um eine Auseinandersetzung mit den Gefühlen von Hilflosigkeit und Ohnmacht, die entstehen, wenn das menschliche Bedürfnis auf starre Systeme trifft. Das Warten im Wartezimmer, der Zustand der Passivität und die Suche nach Antworten sind zentraler Bestandteil der Erfahrung. Die Spieler\*innen tauchen dabei nicht nur in eine interaktive Klanglandschaft ein, sondern werden durch die Musik selbst in traum(a)hafte Welten gezogen, die als eine Art Flucht vor der Realität dienen könnten, sich aber am Ende oft nur als eine Spiegelung derselben Realität entpuppen.*

Selbst der Reiseführer ist heute mies drauf. Auf Seite 8 ist eine Karte abgebildet mit ca. 200 roten Markierungen und jede einzelne Markierung wurde mit „versifft“ gekennzeichnet. Die anderen 112 Seiten zeichnen ein ähnliches Bild.

Robin Röcker ist 1990 in Heidelberg geboren und ist, trotz einer Körpergröße von 184 cm in seinem Personalausweis, nur ca. 180 cm groß geworden.

(Immersive, interaktive Sound-Erfahrung, 2.7 GB)



Screenshot







## IMPRESSUM

Examen 25 –  
a sketch, a script, a show

### Kuration und Produktion:

Lizzy Ellbrück  
und Johanna Schäfer

### Produktion, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:

Çiğdem Özdemir

### Grafik Design:

Rebecca Scheibke  
und Silke Starzer

### Ausstellungsproduktion mit

Pejman Ayoubzadeh

### Team Kuration:

Antonia Ludwig  
monia pieniążek  
Zion V. Junge  
Milan Stein

### Team Koordination:

Jan-Hendrik Gebbe  
Karen Hertfelder  
Jiaqi Hou  
Morris Joffe

### Team Vermittlung:

Julia Majewski  
Denis Lebedev  
Tristan Marie Trotz  
Langga Petz  
Anneruth Westhoff

### Team Social Media:

Seryun Yang  
Vreneli Harborth  
Helena Stockmann

### Team Abendveranstaltung

#### Tofufabrik:

Leonard Volkmer  
Julie Matthées  
Marlene Hessemer  
Samuel Gouldbourne  
Matti Köhlke

### Team Catering:

Anne Mack  
Karin Grünwald  
Shirin Kara  
Hannah Hjort  
Catharina Rottstedt  
Jan Emde  
Martin Winkler  
Lisa Sparr  
Chiny Udeani

Mit freundlicher Unterstützung  
der cdw Stiftung gGmbH Kassel



### KATALOG

#### Herausgeberin:

Kunsthochschule Kassel  
Menzelstraße 13–15  
D-34121 Kassel  
© Kunsthochschule Kassel,  
2025

### KUNSTHOCHSCHULE KASSEL

#### Texte:

Lizzy Ellbrück,  
Johanna Schäfer  
und die Ausstellenden

#### Bilder:

falls nicht anders  
gekennzeichnet,  
von den ausstellenden  
Künstler\*innen

#### Redaktion und Lektorat:

Franziska Brunn  
Janis Krämer  
Karen Hertfelder  
Jiaqi Hou  
Johanna Schäfer

#### Druck:

Druckhaus Köthen

#### Auflage:

400 Stück

Wir danken der cdw Stiftung für die großzügige Förderung der Ausstellung, dem Team der documenta-Halle (documenta und Museum Fridericianum gGmbH) für ihre professionelle Unterstützung und Offenheit, der Jury für ihre Zeit und Sorgsamkeit sowie allen wachen Augen und helfenden Händen!



Marlon Jung  
Vreneli Harborth  
Julie Mimoun  
Morris Joffe  
Karin Grünwald  
Tristan Marie Trotz  
Niels Walter  
Babak Samari  
Samuel Goldbourne  
Jan Reuter  
Jan Emde  
Mison Schreff  
Johan Steinmetz  
Maximilian Graf  
Catharina Rottstedt  
Karen Hertfelder  
Jiaqi Hou  
Marit-Helen Brunnert  
Antonia Ludwig  
Pascal Hointza  
Philip Scholz  
Seryun Yang  
Milan Stein  
Lukas Wächtler  
monia pieniążek  
Tetyana Zolotopupova  
Janis Krämer  
Rebecca Scheibke  
Zion V. Junge  
Runa Tietze  
Georgi Krastev  
Yifan Zhou  
Matti Kählke  
Fernando Leyra  
Tobias Lob  
Silke Starzer  
Julie Matthées  
Leonard Volkmer  
Helena Stockmann  
Chiny Udeani  
Anne-Sophie Mack  
Shirin Kara  
Franziska Brunn  
Anneruth Westhoff  
Luisa Walther  
Langga Petz  
Denis Lebedev  
Magdalena Bernard  
Lea Rist  
Jan-Hendrik Gebbe  
Steffen Och  
Franziska Weygandt  
Lisa Sparr  
Jia You  
Juejun Chen  
Julius Hoßner  
Hannah Hjort  
Domenik Töfflinger  
Marlene Hessemer  
Eleonora Dieterichs  
Robin Röcker