

ARCHITEKTUR WISSENSCHAFT KUNST
ARCHITECTURE SCIENCE ART
建筑科学艺术

100

Bauhaus Weimar

1919 / 2019

年
YEARS
100 JAHRE
BAUHAUS
包豪斯
展览系列
SERIES OF EXHIBITIONS
EIGENHEIM 首页
GERMANY 德国
AUSSTELLUNGSSERIE
BERLIN 2019
WEIMAR

DAS SCHAUFENSTER DER BAUHAUS-UNIVERSITÄT WEIMAR ZUM JUBILÄUM BAUHAUS 100
THE SHOWCASE OF THE BAUHAUS-UNIVERSITY WEIMAR FOR THE ANNIVERSARY BAUHAUS 100
宝华大学100周年校庆之际魏玛大学商店橱窗

EIGENHEIM Weimar/Berlin ist 2019 das offizielle Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum *100 Jahre Bauhaus* gewesen. An beiden Standorten fanden verschiedene Ausstellungen zu aktuellen Themen statt.

EIGENHEIM Weimar/Berlin has been the official showcase of the Bauhaus-University Weimar for the 100th anniversary of the Bauhaus in 2019. Both locations hold various exhibitions on current topics.

EIGENHEIM Weimar/Berlin 2019 年是魏玛包豪斯大学在包豪斯诞辰100周年的官方展览。在两个地点都举办了有关当前主题的各种展览。

5
VORWORT
PREFACE
前言

7 EIGENHEIM BERLIN

8 FROM THE LAB TO THE STUDIO
Neue Technologien und Materialien in der Kunst
New Technologies and Materials in Art
艺术中的新技术和新材料
16.03. – 28.04.2019

36 EGO VS. ECO
Eine Gegenüberstellung
A Juxtaposition
并列式
04.05. – 22.06.2019

64 ALL DAY REVOLUTION
Unsere liebe Digitalität
Our beloved Digitality
我们亲爱的数字化
30.08. – 13.10.2019

92 TOP DOWN BOTTOM UP
Ökonomisierung und Soziales
Economization and Social Issues
经济化和社会问题
26.10. – 14.12.2019

116 POSITIONS BERLIN ART FAIR 2019

131 EIGENHEIM WEIMAR

134 BAUHAUS CONTEMPORARY
Gruppenausstellung der Künstler der Galerie
Group Exhibition of the Artists of the Gallery
画廊艺术家群展
05.04. — 24.05.2019

168 LICHT-LIAISON
Lange Nacht der offenen Museen Weimar
Long Night of the Open Museums Weimar
魏玛博物馆开放的长夜
18.05.2019

176 FROM THE LAB TO THE STUDIO
Neue Technologien und Materialien in der Kunst
New Technologies and Materials in Art
艺术中的新技术和新材料
13.09. — 08.11.2019

195 KÜNSTLER INDEX
INDEX OF THE ARTISTS
艺术家索引

205 DANKSAGUNG
SPECIAL THANKS
感恩

EIGENHEIM
WEIMAR/BERLIN

GALERIE EIGENHEIM e.V.

Asbachstraße 1 (Gärtnerhaus des Weimarhallenparks)
99423 Weimar
Germany

Öffnungszeiten: Do. – Sa. 16 bis 19 Uhr und nach Vereinbarung

Tel.: +49 (0) 3643 48 99 62
E-Mail: team@galerie-eigenheim.de

GALERIE EIGENHEIM e.K.

Kantstraße 28
10623 Berlin
Germany

Öffnungszeiten: Di. – Sa. von 12 bis 19 Uhr

Künstlerische Leitung: Konstantin Bayer
Tel.: +49 (0) 176 96 85 52 77
Kaufmännische Leitung: Bianka Voigt
Tel.: +49 (0) 162 63 22 279
E-Mail: team@galerie-eigenheim.de

VORWORT 前言
PREFACE

EIGENHEIM WEIMAR/BERLIN

DAS SCHAUFENSTER DER BAUHAUS-UNIVERSITÄT WEIMAR ZUM JUBILÄUM 100 JAHRE BAUHAUS

Seit 14 Jahren erforscht und repräsentiert EIGENHEIM Weimar/Berlin, als Raum für zeitgenössische Kunst und Kommunikation, mit Dependancen in Weimar und Berlin Neuentwicklungen der Künste, vertieft gesellschaftliche Diskurse und transportiert diese in den Ausstellungsraum. Durch thematisch kuratierte Ausstellungen, Katalogpublikationen, Residenz Programme für Künstler und Kuratoren, einem eigenen Journal und nationalen sowie internationalen Gastausstellungen gehen wir der Frage nach, welchen Herausforderungen wir gesamtgesellschaftlich im 21. Jahrhundert begegnen müssen und inwieweit Kunst und Kultur in Verbindung mit Bildung und Lehre dabei die richtigen Fragen stellen können. Wir stehen, ähnlich wie vor hundert Jahren während der Gründung des Bauhauses, umfangreichen gesellschaftlichen Umwälzungsprozessen gegenüber, welche erkannt und diskutiert werden müssen.

Es lag also nahe, dass EIGENHEIM Weimar/Berlin zum großen Jubiläum *100 Jahre Bauhaus* eine umfangreiche Jahresplanung erstellt und in Kooperation mit der Bauhaus-Universität Weimar ein Schaufenster in Berlin ins Leben ruft, welches als Netzwerkknoten und Katalysator sowohl die verschiedenen Projekte des Jubiläums einbezieht, als auch eigene Ausstellungsformate entwickelt, um so die Lebendigkeit, Experimentierfreude, Kreativität und Internationalität der heutigen Bauhaus-Universität Weimar zu vermitteln. Leitfaden dieses Vorhabens waren vier Ausstellungen, welche thematisch unterschiedliche Herausforderungen einer Gesellschaft von heute behandeln, und durch universell und doch inhaltlich spezifisch angelegte Themen eine Verbindung aus Wissenschaft, Technik, Kunst und Gestaltung zu entwickeln. Intensiv recherchierten wir zu den einzelnen Themen, besuchten die verschiedenen Lehrstühle der vier Fakultäten, erkundigten uns nach dem Verbleib einzelner Arbeiten aus der Gesamtheit der Projekte der letzten Dekaden. Dabei sind wir auf den Entdeckungstouren durch die verschiedenen Institute und Labore, Lehrstühle und Professuren auf die

EIGENHEIM WEIMAR/BERLIN

THE SHOWCASE OF THE BAUHAUS-UNIVERSITY WEIMAR FOR THE ANNIVERSARY 100 YEARS OF THE BAUHAUS

For 14 years EIGENHEIM Weimar/Berlin, as a space for contemporary art and communication, with branches in Weimar and Berlin, has been researching and representing new developments in the arts, deepening social discourses and transporting them to the exhibition space. Through thematically curated exhibitions, catalogue publications, residency programmes for artists and curators, our own journal, and national and international guest exhibitions, we explore the question of what challenges we have to face in the 21st century and to what extent art and culture, in conjunction with education and teaching, can ask the right questions. Similar to what happened 100 years ago during the founding of the Bauhaus, we are confronted with extensive social upheaval processes that must be recognised and discussed.

So it was not far from EIGENHEIM Weimar/Berlin to draw up a comprehensive annual plan for the great anniversary of 100 Years of the Bauhaus and, in cooperation with the Bauhaus-University of Weimar, to create a shop window in Berlin which, as a network node and catalyst, incorporates the various projects of the anniversary and develops its own exhibition formats in order to convey the liveliness, joy of experimentation, creativity and internationality of today's Bauhaus-University of Weimar. The guiding principle of this project was to create four exhibitions, each dealing with the different challenges of today's society and developing a connection between science, technology, art and design by means of universal yet specific themes. For nights on end we researched the individual themes, visited the various chairs of the four faculties, and inquired about the whereabouts of individual works from the entirety of the projects of recent decades. On our discovery tours through the various institutes and laboratories, chairs and professorships, we came across a wide variety of works from the fields of new media, materials research in civil engineering, sustainable building in architecture, sewage projects in urbanism, works on the topic of waste in art, smart materials in product design or the topic of security on the net in media informatics. We would like to take this opportunity to thank them. It was our declared goal

verschiedensten Arbeiten aus den Bereichen Neue Medien, Materialforschung im Bauingenieurwesen, Nachhaltiges Bauen in der Architektur, Abwasserprojekte in der Urbanistik, sowie auf Arbeiten zum Thema Müll in der Kunst, Smart Materials im Produktdesign oder Sicherheit im Netz bei der Medieninformatik gestoßen, und haben so nicht nur den Grundstock der Ausstellungen zusammen getragen, sondern sind auch auf viel Zuspruch und Unterstützung gestoßen. Dafür möchten wir uns an dieser Stelle bedanken.

Es war unser erklärtes Ziel in jede der vier Ausstellungen neben künstlerisch gestalterischen Arbeiten auch die kunstfernen Fakultäten einzubinden. So kam es dazu, dass bei der Ausstellung *From the Lab to the Studio – Neue Materialien in der Kunst* ein erweiterter Fokus auf verschiedenen Materialforschungsinstituten der Fakultät Bauingenieurwesen lag; bei *Ego vs. Eco – Eine Gegenüberstellung* die Professur Biotechnologie in der Ressourcenwirtschaft / das Bauhaus-Institut für Zukunftsweisende Infrastruktursysteme integriert wurde; bei der Ausstellung *All Day Revolution – Unsere Liebe Digitalität* ein Schwerpunkt auf der Entwicklung virtueller Realitäten der Fakultät Medien lag und bei *Top down Bottom up – Ökonomisierung und Soziales* ein umfangreicher Entwurf der Professur Städtebau I der Fakultät Architektur einen zentralen Ausstellungsbestandteil darstellte. Über dies hinaus gab es zu vielen der Ausstellungen ein umfangreiches Begleitprogramm aus Workshops, Lesungen, Performances und Konzerten.

Kurz gesagt: Es war ein aufregendes und intensives Jahr 2019! – auch und gerade weil wir nicht nur in Berlin das Jubiläum umfangreich behandelt und gefeiert haben, sondern auch in Weimar durch die unmittelbare Nachbarschaft zum Neuen Bauhaus Museum mitten drin im Geschehen waren. Sie werden in dieser Publikation sehen, dass neben den vier kuratierten, inhaltlich ausgerichteten Ausstellungen in Berlin auch Ausstellungen in Weimar, Teilnahmen an Kunstmesse, Kooperationen mit der Stiftung Weimarer Klassik zur *Langen Nacht der offenen Museen* oder Nachbarschafts Gespräche im Vorfeld der Museumseröffnung bei EIGENHEIM Weimar stattfanden und uns somit als, wenn auch kleinen, jedoch sehr zentralen und aktiven Partner dieses Jubiläums auszeichnete.

to include in each of the four exhibitions not only artistically creative works, but also the art faculties. The exhibition From the Lab to the Studio – New Materials in Art focused on various materials research institutes of the Faculty of Civil Engineering, Ego vs. Eco – A Juxtaposition, the professorship of Biotechnology in Resource Management / Bauhaus Institute for Future-oriented Infrastructure Systems. The exhibition All Day Revolution – Our beloved Digitality focused on the development of virtual realities from the Faculty of Media, and Top down Bottom up – Economization and Social Issues featured an extensive design by the Chair of Urban Planning I, and the Faculty of Architecture, a central part of the exhibition. In addition to this, many of the exhibitions were accompanied by an extensive programme of workshops, readings, performances and concerts.

In short: It was an exciting and intensive year 2019! – also and especially because we not only dealt with and celebrated the anniversary extensively in Berlin, but were also in the midst of events in Weimar due to the immediate vicinity of the new Bauhaus Museum. In this publication, you will see that, in addition to the four curated, content-oriented exhibitions in Berlin, we also had exhibitions in Weimar, participated in art fairs, cooperated with the Weimar Classic Foundation on the Long Night of the Open Museums, or participated in the Neighborhood Night of the Open Museums.



EIGENHEIM
WEIMAR BERLIN



16.03. – 28.04.2019

16.03. – 28.04.2019

16.03. – 28.04.2019

*Neue Technologien
und Materialien in
der Kunst*

*New Technologies
and Materials in Art*

艺术中的新技术
和新材料

**FROM
THE LAB
TO THE
STUDIO**

**FROM
THE LAB
TO THE
STUDIO**

**从实验
室到工
作室**

• **1**

• **1**

• **—**

ERÖFFNUNG

16.03.2019, 19 Uhr / EIGENHEIM Berlin

Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg

**TEILNEHMENDE
KÜNSTLER**

Gökçen Dilek Acay / Jörg Brinkmann / Timm Burkhardt / Christian Claus / Christian Doeller /

Leoni Fischer / Enrico Freitag / Mindaugas Gapševičius / Kristian Gohlke / Robert Seidel /

José Tabora / Hannes Waldschütz / Christiane Wittig / Sebastian Wolf

23./30.03.2019 Timm Burkhardt: Nutzlose Wunschmaschinen – Elektronik für Künstler

29.03.2019 Kristian Gohlke: Pneumatische 3D-Drucke

WORKSHOPS

OPENING

16.03.2019, 7 p.m. / EIGENHEIM Berlin

Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg

**PARTICIPATING
ARTISTS**

Gökçen Dilek Acay / Jörg Brinkmann / Timm Burkhardt / Christian Claus / Christian Doeller /

Leoni Fischer / Enrico Freitag / Mindaugas Gapševičius / Kristian Gohlke / Robert Seidel /

José Tabora / Hannes Waldschütz / Christiane Wittig / Sebastian Wolf

23./30.03.2019 Timm Burkhardt: Useless Dream Machines – Electronics for Artists

29.03.2019 Kristian Gohlke: Pneumatic 3D Prints

WORKSHOPS

开场

16.03.2019, 19 点 / EIGENHEIM Berlin

Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg

参与艺术家

Gökçen Dilek Acay / Jörg Brinkmann / Timm Burkhardt / Christian Claus / Christian Doeller /

Leoni Fischer / Enrico Freitag / Mindaugas Gapševičius / Kristian Gohlke / Robert Seidel /

José Tabora / Hannes Waldschütz / Christiane Wittig / Sebastian Wolf

23./30.03.2019 Timm Burkhardt: 无用的梦想机器-艺术家的电子产品

29.03.2019 Kristian Gohlke: 气动3D打印

车间

100

Bauhaus Weimar
1919 / 2019

FROM THE LAB TO THE STUDIO

Neue Technologien und Materialien in der Kunst
New Technologies and Materials in Art

Gökçen Dilek Acay
Jörg Brinkmann
Timm Burkhardt
Christian Claus
Christian Doeller
Leoni Fischer
Enrico Freitag
Mindaugas Gapševičius
Kristian Gohlke
Robert Seidel
José Taborda
Hannes Waldschütz
Christiane Wittig
Sebastian Wolf

16.03. — 28.04.2019

EIGENHEIM BERLIN
Kantstraße 28, 10623 Berlin

EIGENHEIM Weimar/Berlin ist 2019 offizielles Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 JAHRE BAUHAUS. An beiden Standorten finden verschiedene Ausstellungen zu aktuellen Themen statt. Die Ausstellung *From the Lab to the Studio – Neue Technologien und Materialien in der Kunst* stellt den Auftakt dieser Ausstellungsreihe dar.

WWW.GALERIE.EIGENHEIM.DE

From the Lab to the Studio – neue Technologien und Materialien in der Kunst / EIGENHEIM Berlin, Kantstraße 28, 10623 Berlin / **Eröffnung** 16.03.2019 um 19 Uhr / **Dauer** 16.03. – 28.04.2019 / **Öffnungszeiten** Di. – Sa. 12 bis 19 Uhr / **Kontakt** team@galerie-eigenheim.de

FROM THE LAB TO THE STUDIO NEUE TECHNOLOGIEN UND MATERIALIEN IN DER KUNST

In den letzten Jahrzehnten wurden umfangreiche technologische Entwicklungssprünge unternommen, sei es in der Informationstechnologie, in der Materialwissenschaft oder in der Medizin. Mit diesen neuen Technologien und Materialien werden viele Hoffnungen verbunden, um Lösungen für die Herausforderungen der Zukunft zu finden. Diese exponentiell stattfindenden Entwicklungen bringen tiefgreifende gesellschaftliche Veränderungen mit sich. Genau diese Umbruchsituationen sind der Leitfaden für diese wie auch die folgenden Ausstellungen von EIGENHEIM Weimar/Berlin als Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 Jahre Bauhaus.

Bisher ungeahnte Möglichkeiten bestehen in diesen gesellschaftlichen Entwicklungssprüngen auch für Neuentwicklungen in der Kunst. Ein kreativ, spielerischer Umgang, wie er der Kunst zugrunde liegt, weitet den Blick auf die Innovationen unserer Zeit und kann so zu neuen Denkansätzen verhelfen.

Virtuelle Realitäten, 3D-Drucke, Robotik, Mobile Computing, Bilderkennungssoftware oder Telefonapplikationen sind schon seit vielen Jahren neue Betätigungsfelder in der Kunst.

Die Ausstellung *From the Lab to the Studio – Neue Technologien und Materialien in der Kunst* bringt Arbeiten dieser Bereiche von Studenten, Absolventen und Mitarbeitern der Freien Kunst, des Produktdesigns, der Medienkunst und Mediengestaltung, der Professur Human-Computer Interaction und der Professur Gestaltung Medialer Umgebungen zusammen. Versuchsaufbauten und Experimente verschmelzen dabei zu einem Labor- und Denkraum und vereinen Handwerk, Technologie und neue Materialien zu einer Einheit.

FROM THE LAB TO THE STUDIO NEW TECHNOLOGIES AND MATERIALS IN ART

In recent decades, extensive technological leaps have been made, be it in including information technology, material science or medicine. With these new technologies and materials many hopes are associated to find solutions for the challenges of the future. Taking place exponentially, such developments bring about profound social changes. Exactly these situations of radical change are the guideline for this as well as the following exhibitions of EIGENHEIM Weimar/Berlin as a showcase of the Bauhaus-University Weimar on the occasion of the 100th anniversary of the Bauhaus.

These societal leaps in development also offer unprecedented possibilities for new developments in art. A creative, playful approach, as it is the basis of art, broadens the view on the innovations of our time and can thus help to develop new approaches. Virtual realities, 3d prints, robotics, mobile computing, image recognition software or telephone applications have been new fields of activity in art for many years.

The exhibition From the Lab to the Studio – New Technologies and Materials in Art brings together works from these fields by students, graduates and staff in the fields of free art, product design, media art and media design, the professorship Human-Computer Interaction and the professorship Design of Media Environments. Experimental set-ups and experiments merge into a laboratory and thinking space, combining craftsmanship, technology and new materials into a single unit.

The goal of depicting the various faculties of the Bauhaus-University Weimar will be deepened in the form of exhibition architecture. Unconventionally, we collaborated with various institutes of the university and developed presentation areas made of polymer concrete from the F. A. Finger-Institut for Building Material Science and the company PolyCare from Gehlberg. We include works by gra-

Abbildung S.10: Plakat der Ausstellung *From the Lab to the Studio*
Figure page 10: Poster of the exhibition *From the Lab to the Studio*
第10页的图片：“从实验室到工作室”展览的海报

Der Gedanke die unterschiedlichen Fachbereiche der Bauhaus-Universität Weimar abzubilden, fand dabei in Form der Ausstellungsarchitektur seinen Ausdruck. Unkonventionell arbeiteten wir mit verschiedenen Instituten der Universität zusammen und entwickelten Präsentationsflächen aus Polymerbeton aus dem F. A. Finger-Institut für Baustoffkunde und der Firma PolyCare aus Gehlberg. Wir banden Arbeiten von Absolventen ein, welche in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer-Institut für Elektronische Nanosysteme entstanden sind oder aktuell für das Shenzhen New Media Art Festival entwickelt wurden. Ausstellungsbegleitend finden zwei Workshops statt, in welchen eine neuartige Drucktechnologie pneumatische Objekte produziert oder mit Sensor- sowie Computertechnik kleine Maschinen gebaut werden können.¹

Von Beginn an war es unser erklärtes Ziel bei den verschiedenen Ausstellungen im Rahmen des Schaufensters der Bauhaus-Universität Weimar die unterschiedlichen auch kunstfernen Fakultäten in die jeweilige Ausstellung einzubeziehen, um die Ganzheitlichkeit der Lehre der Bauhaus-Universität Weimar abzubilden.

Dabei ist es uns gelungen mit jeder der Ausstellungen eine Vielzahl von Bezügen zwischen den einzelnen Fakultäten zu entwickeln. Das besondere Profil der Bauhaus-Universität Weimar, die Interdisziplinarität und projektbezogene Lehre konnte so abgebildet werden.

From the Lab to the Studio – Neue Technologien und Materialien in der Kunst; beteiligte Fakultäten und Lehrbereiche waren:

- Fakultät Bauingenieurwesen, F.A. Finger-Institut für Baustoffkunde (FIB) in Zusammenarbeit mit der externen Firma PolyCare aus Gehlberg, Dr. Dust (Polymerbeton)
- Fakultät Medien, Professur Human-Computer Interaktion, Künstlerische Mitarbeiter Hannes Waldschütz und Kristian Gohlke
- Fakultät Kunst und Gestaltung, Professur Produkt-Design, Künstlerischer Mitarbeiter Timm Burkhardt
- Fakultät Kunst und Gestaltung, Professur Gestaltung Medialer Umgebungen, Künstlerischer Mitarbeiter Mindaugas Gapševičius und Jörg Brinkmann

duates who have been developed in cooperation with the Fraunhofer Institute for Electronic Nanosystems or who are currently being developed for the Shenzhen New Media Art Festival. Accompanying the exhibition, there will be two workshops in which a new printing technology can be used to produce pneumatic objects or small machines can be built using sensor and computer technology.¹

From the very beginning, it was our declared goal to include the different faculties, even those not involved in art, in the various exhibitions in the framework of the showcase of the Bauhaus University Weimar in order to reflect the holistic teaching of the Bauhaus University Weimar. In doing so, we have succeeded in developing a multitude of references between the individual faculties with each of the exhibitions. The special profile of the Bauhaus-Universität Weimar, the interdisciplinarity and project-related teaching could thus be represented.

From the Lab to the Studio – New Technologies and Materials; involved Faculties and teaching areas:

- *Faculty of Civil Engineering, F.A. Finger-Institute for Building Material Science (FIB) in cooperation with the external company PolyCare from Gehlberg, Dr. Dust (polymer concrete)*
- *Faculty of Media, Chair of Human-Computer Interaction, Artistic assistants Hannes Waldschütz and Kristian Gohlke*
- *Faculty of Art and Design, Chair of Product Design, artistic assistant Timm Burkhardt*
- *Faculty of Art and Design, Chair of Design of Media Environments, artistic assistants Mindaugas Gapševičius and Jörg Brinkmann*
- *Faculty of Art and Design, Professorship Experimental Radio Prof. Nathalie Singer (opening speech)*

In the exhibition From the Lab to the Studio – New Technologies and Materials in Art, we had an extended focus on the Faculty of Civil Engineering, in addition to works from the Faculty of Art and Design and the Faculty of Media. During the research about the profiles of the single faculties we noticed the F.A. Finger-Institut für Baustoffkunde (FIB) and their cooperation with the external company Polycare from Gehlberg. This led to the development of an exhibition architecture with the help of the Modular Experimental System for the Development of Self-Diagnostic Structures (SELDIBAU). The institute for structural mechanics of the Bauhaus university Weimar researched beyond that straight together with the company Polycare from

- Fakultät Kunst und Gestaltung, Professur Experimentelles Radio Prof. Nathalie Singer (Eröffnungsrede)

In der Ausstellung *From the Lab to the Studio – Neue Technologien und Materialien in der Kunst* hatten wir neben Arbeiten aus der Fakultät Kunst und Gestaltung sowie aus der Fakultät Medien, einen erweiterten Fokus auf die Fakultät Bauingenieurwesen. Während der Recherche zu den Profilen der einzelnen Fakultäten ist uns das F.A. Finger-Institut für Baustoffkunde (FIB) und deren Zusammenarbeit mit der externen Firma Polycare aus Gehlberg aufgefallen. Auf diese Weise kam es zu der Entwicklung einer Ausstellungsarchitektur mit Hilfe des Modularen Versuchssystems zur Entwicklung von Selbstdiagnostizierenden Bauwerken (SELDIBAU). Das Institut für Strukturmechanik der Bauhaus-Universität Weimar forschte darüber hinaus gerade zusammen mit der Firma Polycare aus Gehlberg an einer Entwicklung von MAS-Bauelementen (Modulares Aufbau System) aus Polymerbeton zur Entwicklung von modularen Unterkünften. Diese Kooperation veranlasste uns dazu, mit Polycare in Kontakt zu treten und für das Ausstellungsdesign Präsentationstische und Sockel aus Polymerbeton zu entwickeln und zu nutzen.

VORSTELLUNG DER FAKULTÄT BAUINGENIEURWESEN

Gegründet im Jahr 1954, vereint die Fakultät Bauingenieurwesen heute die Disziplinen Konstruktiver Ingenieurbau, Umwelt- und Baustoffingenieurwissenschaft, Digital Engineering sowie Management für Bau, Immobilien und Infrastruktur unter einem Dach. Neben traditionellen und modernen ingenieurwissenschaftlichen Methoden schöpft die Fakultät dabei auch aus benachbarten Wissenschaftsgebieten wie Rechts-, Natur-, Wirtschafts- und Sozialwissenschaften.

Dadurch ist sie in der Lage, Verantwortung im gesamten Lebenszyklus der gebauten Umwelt zu übernehmen und an deren weiteren Entwicklung mitzuwirken. Im Fokus steht hierbei die experimentelle Projektarbeit, welche in enger Verzahnung mit Partnern aus Industrie und Forschung umgesetzt wird.

Gehlberg at a development of MAS construction elements (Modulares Aufbau System) from polymer concrete for the development of modular accommodations. This cooperation prompted us to get in contact with Polycare and to develop and use presentation tables and pedestals made of polymer concrete for the exhibition design.

PRESENTATION OF THE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING

Founded in 1954, the Faculty of Civil Engineering today combines the disciplines of Structural Engineering, Environmental and Building Materials Engineering, Digital Engineering and Management for Construction, Real Estate and Infrastructure under one roof. In addition to traditional and modern engineering methods, the faculty also draws on related fields of science such as law, natural sciences, economics and social sciences.

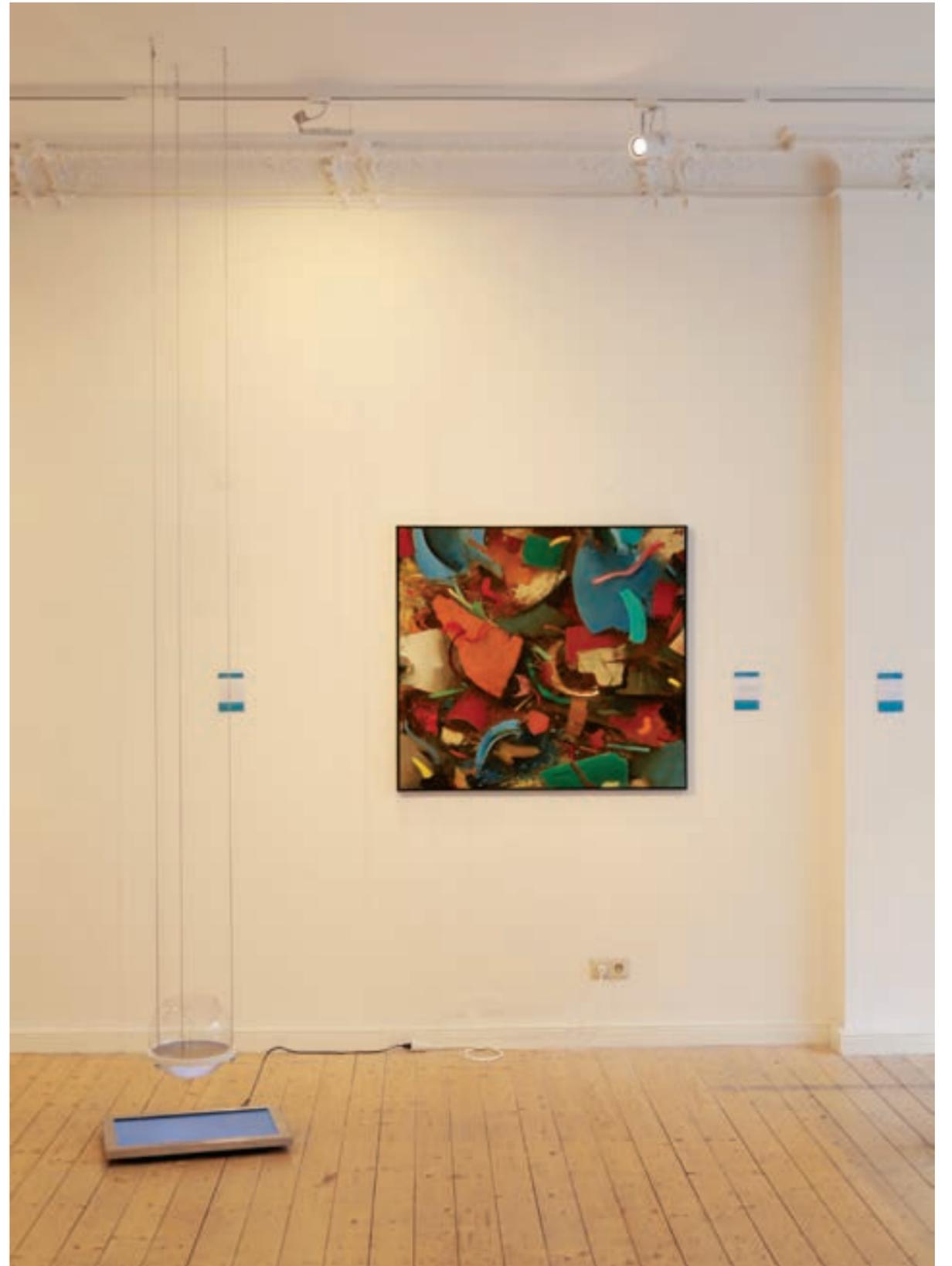
This enables it to assume responsibility in the entire life cycle of the built environment and to participate in its further development. The focus here is on experimental project work, which is implemented in close cooperation with partners from industry and research.



¹ Text der offiziellen Einladung
Text of the invitation card
邀请卡文字



▲
ENRICO FREITAG
Plastics



▲
JOSÉ TABORDA
Reality N.4

▲
ENRICO FREITAG
Plastics

Alle Figuren sind auf einer Open Source Plattform als 3D-Datei zusammengesucht und danach mittels eines 3D-Programms deformiert und gedruckt worden. Nach der handwerklichen Nachbearbeitung hat Gökçen Dilek Acay verschiedene Effekte und Elemente hinzugefügt.

„Grundlegende Fragen der Anthropologie und Ethnologie sowie des gesellschaftlich-politischen Diskurses nachfolgender Epochen werden angeregt: Waren die im antiken Griechenland lebenden Menschen tatsächlich so schön wie jene Statuen, die man als Abbilder von Göttern und Helden ansah? Wird unser heutiges Verständnis von Schönheit noch durch die selben Eigenschaften bedingt? Und inwiefern verändern sich Schönheitsvorstellungen je nach Zeit oder Kulturraum?“ (Winkelmann Katalog, 2017)

All figures were collected on an Open Source Platform as a 3D file and then deformed and printed using a 3D program. After the manual post-processing Acay added various effects and elements.

The following questions were raised: Were the people living in ancient Greece really as „beautiful“ as those statues that were regarded as images of gods and heroes? Is our contemporary understanding of beauty still conditioned by the same qualities? And to what extent do ideas of beauty change according to time or cultural space?“ (Winkelmann Catalogue, 2017)



PolyCare hat ein marktreifes Konzept entwickelt, das die großflächige Errichtung von sicheren und wohnlichen Übergangs-, Not- und Dauerunterkünften aus einfachen stapelbaren Elementen aus Polymerbeton erlaubt.

Die mit dieser Erfindung einhergehenden Möglichkeiten werden tiefgreifende Auswirkungen auf die Art und Weise haben, wie Regierungen und Hilfsorganisationen Obdachlosigkeit weltweit bekämpfen. Bei der Erforschung der eingesetzten Technologie wurde PolyCare durch die Bauhaus-Universität Weimar begleitet.

Der Bau der Häuser benötigt gegenüber gewöhnlichen Bauprojekten 80 % weniger Materiallieferungen, da die Elemente mit lokalem Material produziert werden können. Die Häuser sind von höchster Qualität und entsprechen allen bekannten europäischen Baunormen. Die Nutzung dieses Konzeptes verspricht eine außergewöhnlich schnelle Unterbringung von Menschen ohne Unterkunft in dauerhaften und wohnlichen Häusern und bezieht überdies die Betroffenen selbst gezielt und sinnvoll mit ein. Im Ergebnis werden betroffene Orte schneller regeneriert und sind langfristig weniger abhängig von externer Hilfe. Ganz im Sinne unseres Mottos: „Hilfe zur Selbsthilfe“.

Der Ausgangspunkt im Gesamtkonzept zur Entwicklung von stapelbaren Not- bzw. Dauerunterkünften aus Polymerbeton sind die MAS-Bauelemente, wobei MAS für Modulares

Aufbau System steht. Die Elemente sind nahezu fugenlos stapelbar. Mit insgesamt fünf Grundelementen, lassen sich sämtliche geraden Wandflächen problemlos von jedem Laien in jeder Geometrie erstellen. Aufgrund der Eigenschaften von Polymerbeton benötigen die Bauten bei entsprechend festem Untergrund kein Fundament sondern werden auf waagrecht verlegten Grundleisten aus dem gleichen Material errichtet. Zur Verankerung der Verbindungselemente sind in die Grundleiste spezielle Gewindehülsen eingegossen. Die Verbindung der Grundleisten untereinander erfolgt mittels Stahllaschen und Schrauben.

Die Vermeidung von Materialverschwendung im Bauwesen ist eine der größten Herausforderungen der Gegenwart. Da dies bei der Herstellung von Polymerbeton nicht der Fall ist, werden schon zu Beginn des Lebenszyklus dieses Baumaterials entscheidende Vorteile in der Ökobilanz erzielt.

Bereits jetzt sind 38 % des von PolyCare verwendeten Harzes aus recycelten PET Flaschen hergestellt. Bei der Errichtung von Gebäuden mit MAS-Elementen entsteht keine Verschwendung, da man nur so viele Elemente verbraucht, wie benötigt werden und weitere Verbrauchs- und Hilfsstoffe nicht notwendig sind. Positiv für die Ökobilanz ist auch, dass die Herstellung vor Ort mit lokalem Material den Transportaufwand drastisch minimiert, und dass für den Aufbau keine schweren Baugeräte benötigt werden.

Polymerbeton zeichnet sich durch Festigkeit, Alterungsbeständigkeit und Resistenz gegen aggressive Medien, Frost, Hitze und Sonnenlicht aus. Dabei ist Polymerbeton nachhaltig und umweltschonend durch seine lange Lebensdauer und Recyclingfähigkeit.

Während die Zementproduktion weltweit über fünf Prozent der gesamten CO₂-Emissionen verursacht, wird bei der Produktion von Polymerbeton kaum Energie verbraucht, weil der Reaktionsprozess ohne Wärmezuführung als reaktiver Prozess abläuft. Der *global footprint* von Polymerbeton ist allein aus diesem Grund deutlich geringer als bei herkömmlichen Betonprodukten.

Das PolyCare Konzept ist sowohl für eine industrielle Massenproduktion als auch für punktuelle Kleinstproduktion geeignet.

Die in der Ausstellung *From the Lab to the Studio* verwendeten Tische zur Präsentation der Exponate und Kunstobjekte, wurden speziell für EIGENHEIM Weimar/Berlin durch PolyCare aus jenem Polymerbeton hergestellt, welcher auch zum Bau der Häuser verwendet wird. Nähere Informationen finden sie auf der Internetseite der Firma PolyCare Research Technology GmbH & Co. KG.

PolyCare has developed a market-ready concept that allows the large-scale construction of safe and comfortable temporary, emergency and



GÖKÇEN DILEK ACAY
Modern Antik – Antik Modern



POLYCARE
MAS-Bauelemente



ROBERT SEIDEL
Ghostface

permanent accommodation from simple stackable elements made of polymer concrete.

The possibilities offered by this invention will have a profound impact on the way governments and aid organizations worldwide fight homelessness. In researching the technology used, PolyCare was supported by the Bauhaus University Weimar.

The construction of the houses requires 80 % less material supplies compared to conventional building projects, as the elements can be produced with local materials. The houses are of the highest quality and comply with all known European building standards. The use of this concept promises an exceptionally fast accommodation of people without shelter in permanent and homely houses and, moreover, involves the affected people themselves in a targeted and meaningful way. As a result, affected areas are regenerated more quickly and are less dependent on external help in the long term. In keeping with our motto: "Helping people to help themselves".

The starting point in the overall concept for the development of stackable emergency or permanent accommodation made of polymer concrete are the MAS construction elements, where MAS stands for Modular Construction System. The

elements are stackable almost without joints. With a total of five basic elements, all straight wall surfaces can be easily created by any layman in any geometry. Due to the properties of polymer concrete, the buildings do not require a foundation when the ground is solid, but are built on horizontally laid base strips made of the same material. Special threaded sleeves are cast into the base strip to anchor the connecting elements. The base strips are connected to each other by means of steel straps and screws.

The avoidance of material waste in the building industry is one of the greatest challenges of the present day. As this is not the case in the production of polymer concrete, decisive advantages in the life cycle assessment are achieved right at the beginning of the life cycle of this building material.

Already 38 % of the resin used by PolyCare is made from recycled PET bottles. There is no waste when constructing buildings with MAS elements, because only as many elements are used as are needed and no other consumables or auxiliary materials are necessary. Another positive aspect for the eco-balance is that local production using local materials drastically reduces transport costs and that no heavy construction

equipment is required for construction.

Polymer concrete is characterised by its strength, resistance to ageing and resistance to aggressive media, frost, heat and sunlight. Polymer concrete is sustainable and environmentally friendly due to its long service life and recyclability.

While cement production accounts for over five percent of total CO₂ emissions worldwide, hardly any energy is consumed in the production of polymer concrete, because the reaction process is a reactive process without heat input. For this reason alone, the global footprint of polymer concrete is significantly lower than that of conventional concrete products.

The PolyCare concept is suitable both for industrial mass production and for selective small-scale production.

The tables used in the exhibition "From the Lab to the Studio" for the presentation of the exhibits and art objects were manufactured especially for EIGENHEIM Weimar/Berlin by PolyCare from the same polymer concrete that is also used to build the houses.

Further information can be found on the website of PolyCare Research Technology GmbH & Co. KG.



▲
POLYCARE
MAS-Bauelemente



▲
ROBERT SEIDEL
IOR - Ghostface (Facebook)



▲
ROBERT SEIDEL
IOR - Ghostface (Instagram)

ROBERT SEIDEL
**IOR – Index of Refraction
3-AR-Camera Filter: GhostFace,
Polymorphism, VaporPaint für
Instagram und Facebook
2018**

IOR untersucht das Potenzial von *Augmented Reality* in drei spielerischen Apps, die auf Instagram und Facebook frei verfügbar sind. Mit AR-Technologie kann das reale Kamerabild des eigenen Smartphones mit virtuellen 3D-Informationen überlagert werden: *GhostFace* erkennt Porträts, einzelne Menschen sowie Menschenmengen und verwandelt diese in malerische Silhouetten, die an den *wissenschaftlichen Blick* von Infrarotkameras erinnern. Polymorphism ermöglicht es, in eine virtuelle kristalline Skulptur einzutreten und VaporPaint ist ein einzigartiges Malwerkzeug, mit dem dreidimensionale Pinselstriche in die reale Umgebung eingefügt werden können. #iorAR

IOR explores the potential of Augmented Reality in three playful apps that are freely available on Instagram and Facebook. With AR technology a smartphone can be used to superimpose virtual 3D information with the real image of the device's own camera: GhostFace detects portraits, single humans as well as crowds, turning them into painterly silhouettes, reminiscent of the "scientific gaze" of infrared cameras. Polymorphism allows you to step inside a virtual crystalline sculpture and VaporPaint is a unique painting tool allows you to add three-dimensional brushstrokes to your surrounding. #iorAR

MINDAUGAS GAPŠEVIČIUS
**Mycorrhizal Networks, or
How I Hack Plant Conversations
Toolkit
2016 – 2019**

Pflanzen interagieren miteinander. Einer der wissenschaftlichen Begriffe, die diese Wechselwirkung definieren, heißt Allelopathie; ein Phänomen, bei dem von einer Pflanze produzierte Verbindungen das Wachstum der umgebenden Pflanzen beeinflussen. Die produzierten Verbindungen werden in den Boden freigesetzt oder von symbiotischen Pilzen aufgenommen und über mykorrhizale Netzwerke zu den Zielpflanzen innerhalb derselben Gemeinschaft weiter transportiert. Unter Verwendung der Allelopathie als Metapher für die Interaktion zwischen Pflanzen schlägt dieses Projekt vor, in diese Interaktion einzugreifen, indem Pflanzen eine elektronische Schnittstelle hinzugefügt wird, die chemische Aktivitäten in digitale Werte und über den elektrischen Strom in die Pflanzen zurückführt.

In einem solchen Rahmen werden chemische Aktivitäten erfasst und von den an den Pflanzen angebrachten Elektroden in elektrische Signale umgewandelt. Die umgewandelten Signale können ferner zur visuellen, akustischen oder haptischen Ausgabe verwendet und schließlich von den menschlichen Sinnen wahrgenommen werden.

Um chemische Reaktionen zwischen verschiedenen organischen und anorganischen Elementen zu erklären, schlägt das Projekt vor, Pilze mit Pflanzen zu züchten und ihnen eine elektronische Schnittstelle zuzuweisen, um deren Wachstum zu stören. Alle organischen und anorganischen Komponente sowie die elektronischen Werkzeuge sind im Projekt-Toolkit enthalten, das als künstlerischer Rahmen und Grundlage für die Durchführung

der in diesem Dokument beschriebenen Experimente dient. Das Projekt wurde in Zusammenarbeit mit Martin Howse entwickelt.

Plants interact with each other. One of the scientific terms defining this interaction is called allelopathy, a phenomenon wherein compounds produced by one plant affect the growth of surrounding plants. The compounds produced are released into the soils or taken in by symbiotic fungi and further transported over mycorrhizal networks to the target plants within the same community. Using allelopathy as a metaphor for plant interaction, this project suggests interfering in this interaction by adding an electronic interface to plants that translates chemical activities into digital values and back, through the electric current, into the plants.

In such a framework, chemical activities are captured and converted into electrical signals by the electrodes attached to the plants. The converted signals may further be used for visual, sonic or haptic output, and finally perceived by human senses.

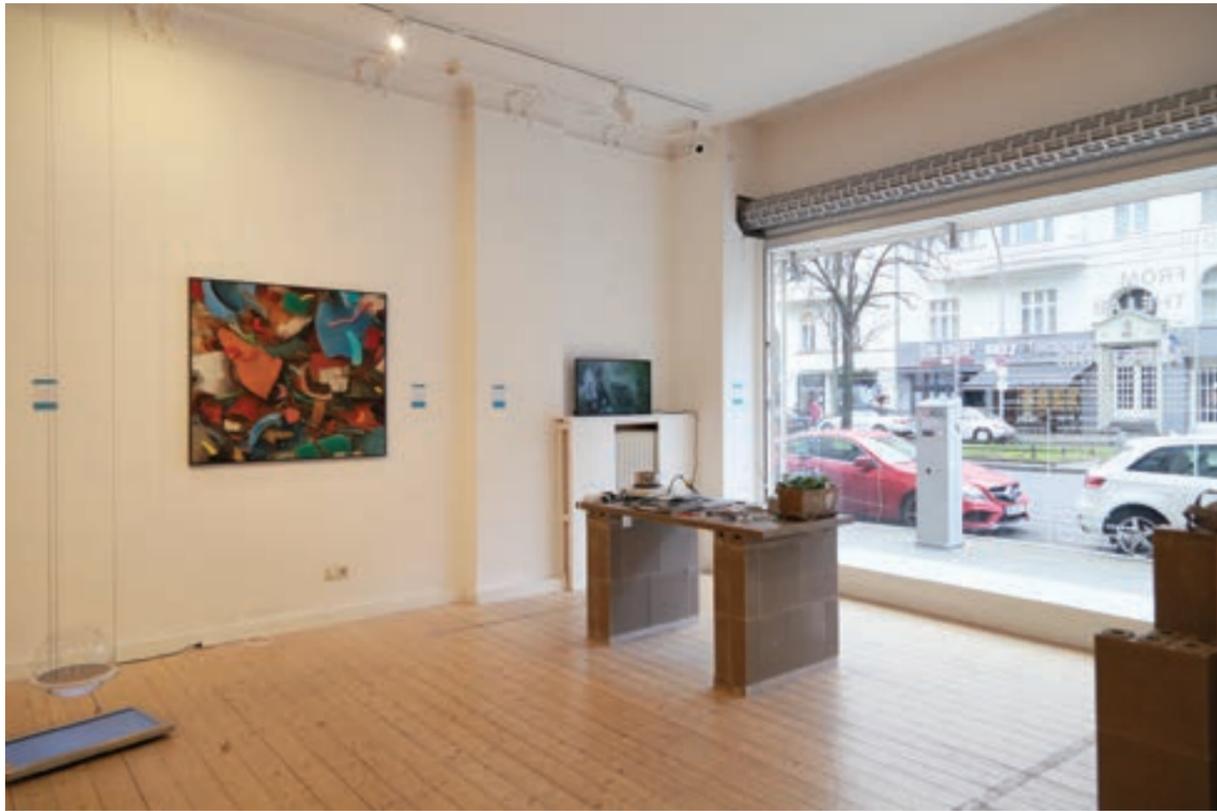
In order to explain chemical reactions between different organic and inorganic elements, the project suggests growing fungi with plants and attaching an electronic interface to them in order to interfere their growth. All the organic and inorganic components, as well as the electronic tools, are provided in the project toolkit, which acts as an artistic framework and a basis for executing the experiments described within this paper.

The project was developed in collaboration with Martin Howse.



▲
MINDAUGAS GAPŠEVIČIUS
Mycorrhizal Network

▲
POLYCARE
MAS-Bauelemente

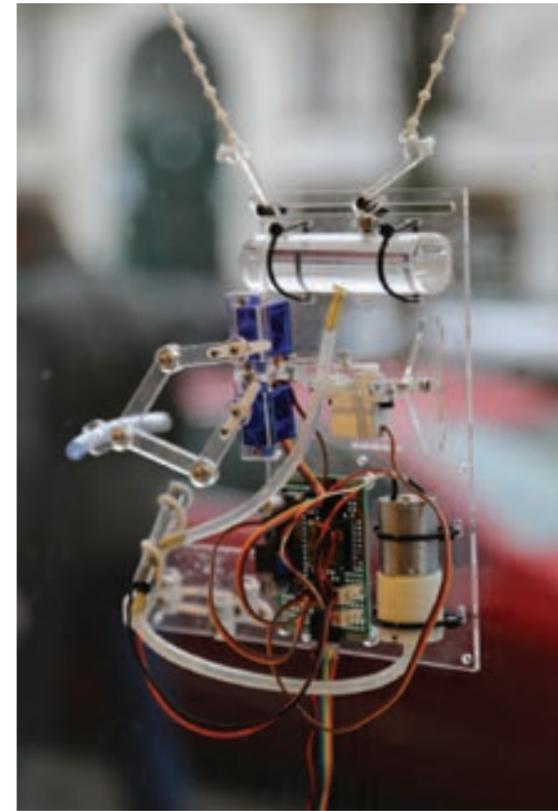
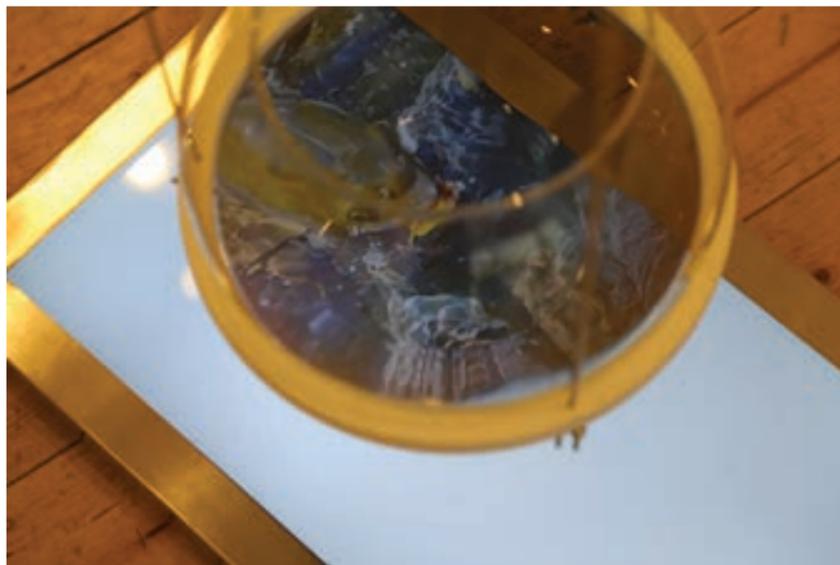


▲ ▼
 JOSÉ TABORDA
 Reality N.4

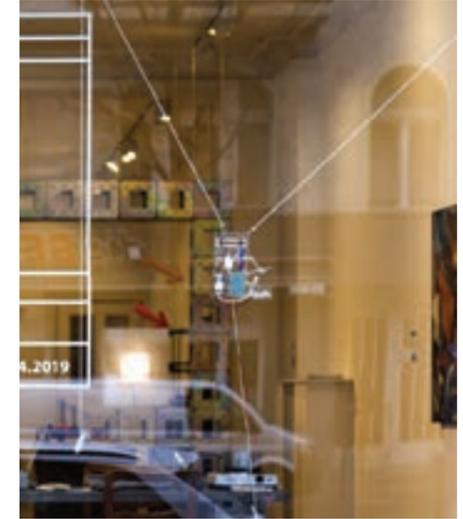
▲
 ENRICO FREITAG
 Plastics

▲
 MINDAUGAS GAPŠEVIČIUS
 Mycorrhizal Network

▲
 POLYCARÉ
 MAS-Bauelemente



◀ ▼
 SEBASTIAN WOLF
 Hearts (WT)



JOSÉ TABORDA
 Reality N.4
 Edelstahl, modifizierter Bildschirm,
 HD-Video, PVC-beschichtete
 Metalldrähte, Holz, Glas
 2018

ENRICO FREITAG
 Plastics
 Malerei, Öl auf Leinwand
 2018

SEBASTIAN WOLF
 Hearts (WT)
 Elektronik, Acrylglas, Schrittmotoren,
 Miniatur-Nebelmaschine,
 beweglicher Zugarm, Destilliertes
 Wasser (...)
 2019

José Taborda untersucht die Reaktion der Öffentlichkeit durch sensorische Provokationen. Seine Installationen aus gebauten und vorgefertigten Elementen, aus mechanischen und digitalen Kompositionen setzen sich über die Grenzen der Wahrnehmung hinweg, spielen wie in der Magie mit der Enthüllung und dem Verstecken. Und wie schon einst Antoni Tàpies argumentierte: „Kunst ist wie ein Zaubertrick – der Betrachter muss ignorieren, dass es sich um eine Illusion handelt.“

José Taborda examines the public reaction through sensory provocation. His installations, made of built and prefabricated elements, transcend the boundaries of perception playing, as in magic, with revelation and hiding. And as Antoni Tàpies once argued: "Art is like a magic trick, the viewer must ignore that it is an illusion."

Im Zeitalter des Anthropozän und einem Kapitalismus in Höchstform macht sich Enrico Freitag in seinen Grafiken und Gemälden die Phänomene der globalisierten Massenproduktion und der damit einhergehenden Themen zum Sujet. In unterschiedlichen Serien erzählt der Künstler vom Entstehen und Vergehen, vom Wachsen und Welken, von Produktion und Destruktion. Von der figurlichen Malerei kommend, bewegt er sich immer mehr in Richtung abstrakt wirkender Kompositionen.

In the age of the anthropocene and a capitalism at its best, Enrico Freitag makes the phenomena of globalized mass production and the associated themes his subject in his graphics and paintings. In various series, the artist tells the story of emergence and decay, of growth and withering, of production and destruction. Coming from figurative painting, he moves more and more towards abstract compositions.

Hearts (WT) wiederholt auf ewig den Vorgang, eine Glasscheibe zu bedampfen und ein Herz auszustrecken, wobei es jedes Mal langsam verblasst. Ein Flaschenzugsystem bewegt den Körper der Maschine frei über die Glasscheibe. Sein Hauptteil besteht aus einer Miniatur-Nebelmaschine zum Dämpfen des Glases und einem beweglichen Zugarm.

Hearts ist die erste Arbeit einer fortlaufenden Serie von Mechanismen, die sich mit unserer Beziehung zu Maschinen, der Absurdität von Hyper-Automatisierung und der Rolle menschlicher Arbeit auseinandersetzt.

Hearts (WT) eternally repeats the act of steaming up a pane of glass and lining out a heart, slowly fading away each time. A pulley system freely moves the body of the machine across the pane of glass, with its main part consisting of a miniature fog machine to steam up the glass and an articulated drawing arm.

Hearts is the first work in an ongoing series of automata exploring our relationship with machines, the absurdity of hyper-automation and the meaning of human labor.



JÖRG BRINKMANN
Place beneath Past
 Mixed media / Oculus GO – Virtual Reality Brille, Unity 3D Realistic Waterfall Asset, BadGuy iVox

Ein digitaler Wasserfall, gekauft für 15,95 € im Web Store der Spiele-Engine Unity wird als Erlebnisraum präsentiert, ist aber nicht mehr als eine ephemere Simulation fallenden Wassers, durch die der Betrachter ruckartig gestossen wird. Kommentiert wird das Geschehen aus dem Off von einer computergenerierten iVox Stimme, die wichtige Information über den Wasserfall sowie die Kommentare anderer Käufer wiedergibt und an eine kapitalistische Version des Holodecks von Star Trek erinnert.

A digital waterfall, bought for 15,95 € in the web store of the game engine Unity, is presented as an experience space, but is no more than an ephemeral simulation of falling water, through which the viewer is jerkily pushed. The off-screen commentary is provided by a computer-generated iVox voice that reads important information about the waterfall, as well as comments from other buyers, and recalls a capitalist version of Star Trek's holodeck.

▲
 JÖRG BRINKMANN
 Place beneath Past

▲▶▶
 POLYCARE
 MAS-Bauelemente

▼
 EIGENHEIM BERLIN
 Ausstellungsansicht

▼▶
 CHRISTIANE WITTIG
 Reflectere 2

▼▶
 KRISTIAN GOHLKE
 Bauhaus Apparate Labor

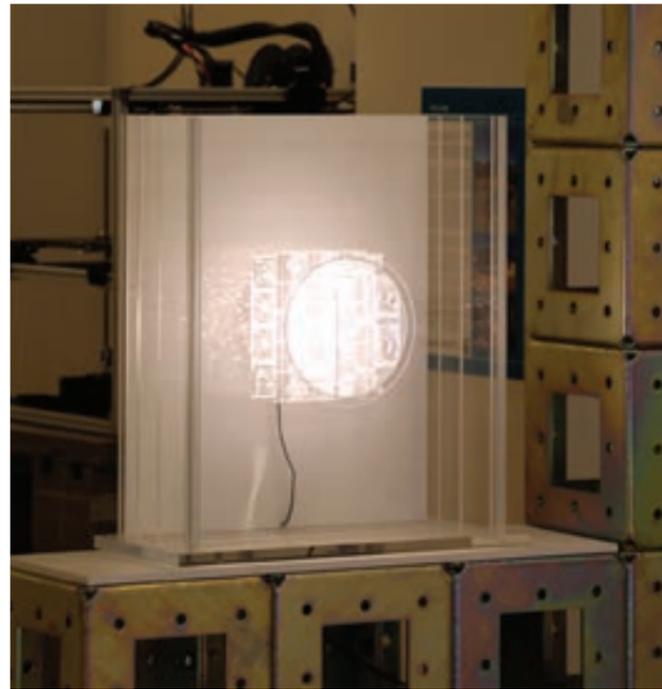
▼▶
 SELDIBAU
 Modulares Versuchssystem



CHRISTIANE WITTIG
Reflectere 2
 Lichtobjekt / Plexiglas, LED
 Scheiben, Glaslinse, div. Kabel
 2013

„Reflektoren, die eigentlich für Leitplanken gedacht sind, die uns davon abhalten sollen, vom rechten Weg abzukommen, werden plötzlich zu einem strahlenden, blinkenden Sternenhimmel, in dem wir etwas von uns selbst sehen können, in dem wir uns oder unsere Gedanken, unsere Wünsche und Sehnsüchte spiegeln, von dem wir uns blenden lassen können.“ Matthias Zwarg. Entstanden in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer-Institut für Elektronische Nanosysteme.

“Reflectors – which were intended to serve, in fact, as attachments to crash barriers to keep us on the right track – suddenly become a radiant, flashing star-filled sky. A sky in which we can see something of ourselves and in which we reflect upon ourselves, our thoughts, our desires and longings – from which we can be blinded.” Matthias Zwarg. Developed in cooperation with the Fraunhofer Institute for Electronic Nanosystems.

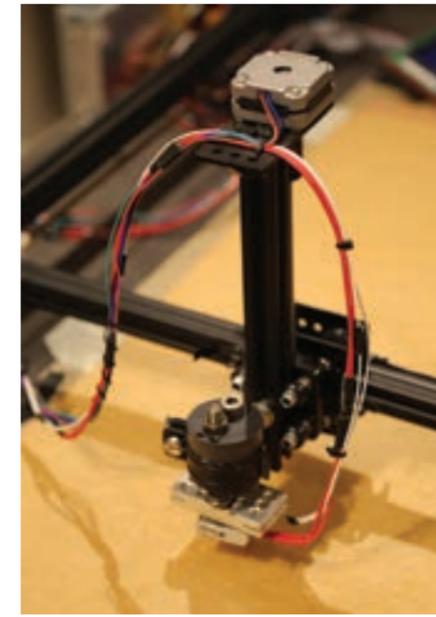


▲
 CHRISTIANE WITTIG
REFLECTERE 2

▲
 SELDIBAU
Modulares Versuchssystem

▼
 KRISTIAN GOHLKE
Bauhaus Apparate Labor

▼
 POLYCARE
MAS-Bauelemente

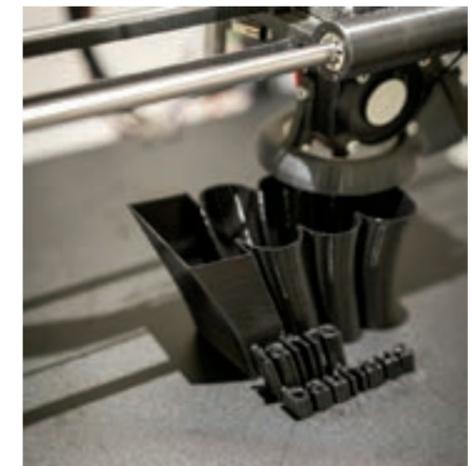
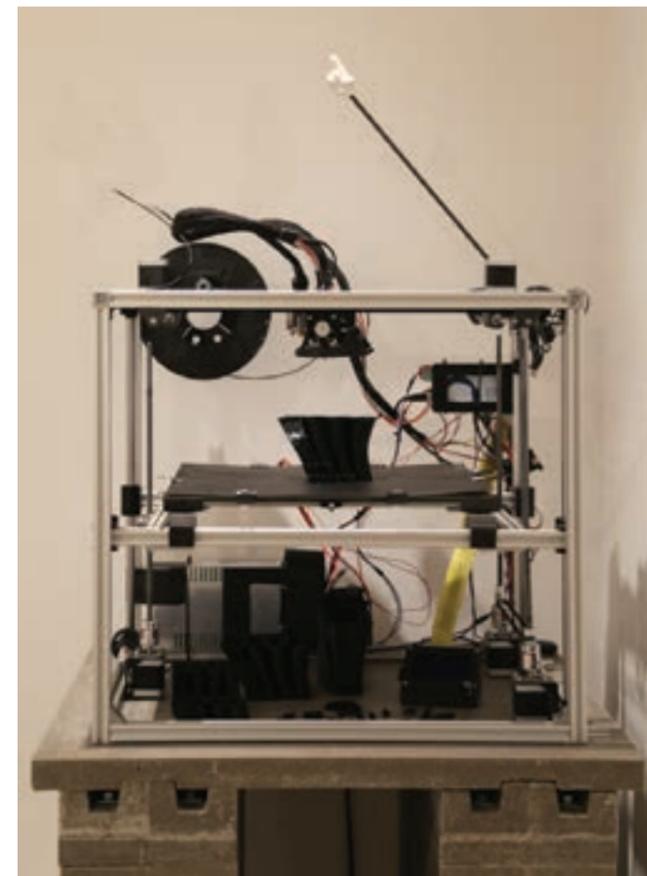


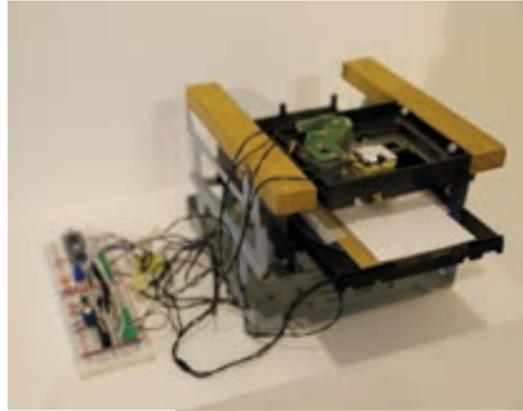
▲▲▲
 KRISTIAN GOHLKE
Bauhaus Apparate Labor

KRISTIAN GOHLKE
Bauhaus Apparate Labor
 Apparaturen und technische
 Verfahren

Im Bauhaus Apparate Labor werden Apparaturen und Verfahren für struktur- und materialspezifische Fabrikationsstrategien entwickelt und erprobt. Im Fokus steht die experimentelle Anwendung von CNC-Verfahren und neuen Strategien zur Materialverarbeitung. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der parametrischen Herstellung von textilen Luftkammersystemen als Grundlage der Erforschung der Fragestellung wie druckstabilisierte Membranstrukturen (*Inflatables*) als struktur-, form- und funktionsgebende Gestaltungselemente realisiert und nutzbar gemacht werden können.

The BAUHAUS APPARATE LABOR develops and examines apparatuses and processes for structure- and material-specific manufacturing strategies. The activities are centered on the development of experimental CNC-machinery, processes and novel strategies for material processing. In this context, one main focus of research is concentrated on the parametric production of textile air-chamber systems. The exploration and realization of such pressure-stabilized membrane envelopes (inflatables) serves as a basis to investigate their potential as structural, form-giving and functional design elements with unique application properties.





CHRISTIAN DOELLER
Luminograph #1
 modifizierter CD-Player, Silbergelatine-Abzüge, Video
 2016

Ausgangspunkt der Arbeit ist der umgebaute und neu programmierte CD-Player einer defekten Stereoanlage. Anstatt die Informationen eines Datenträgers zu erfassen, wird der Laser seines Lesekopfs zum Belichten von Fotopapier verwendet. *Luminograph #1* wird von einfachen Algorithmen gesteuert, die seinen gesamten Aktionsraum bedienen. Mechanische Ungenauigkeiten der Konstruktion führen dabei zu Störungen im Bewegungsablauf. Die Bewegungen des Apparats resultieren nur teilweise aus den digitalen Steuersignalen des angeschlossenen Computers.

The starting point of the work is the rebuilt and reprogrammed CD player of a defective stereo system. Instead of capturing the information of a data carrier, the laser of its reading head is used to expose photographic paper. Luminograph #1 is controlled by simple algorithms that serve its entire action space. Mechanical inaccuracies in the construction lead to disturbances in the motion sequence. The movements of the apparatus result only partially from the digital control signals of the connected computer. A large part of the decisions is made by "analog programs" (grinding, rubbing, clamping) that overlap with the digital signals.

HANNES WALDSCHÜTZ
Maschine, die auf Gott wartet
 Elektronik, Software, Glas
 18 x 18 x 15 cm
 2007

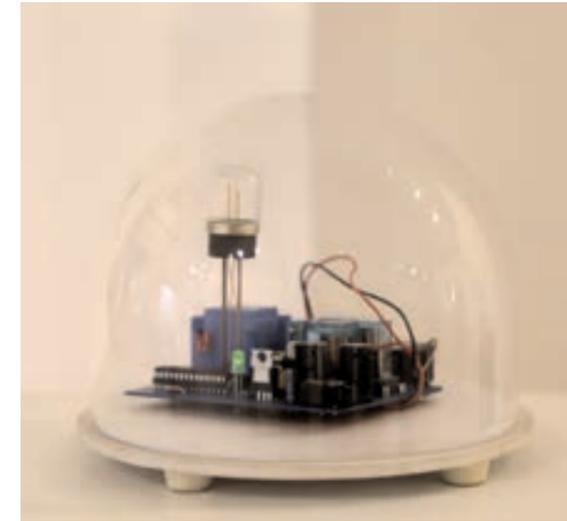
Diese Maschine gehört zu einer Serie von drei Wartemaschinen aus dem Jahr 2007. Alle drei sind voll funktionsfähige Konstruktionen, die jeweils auf ein bestimmtes Ereignis warten. Sie wurden am 24.10.2007 um 18.07 Uhr in Bremen aktiviert. Seit dieser Zeit sind die drei Maschinen bis zu dem von ihnen erwarteten Zeitpunkt ohne Unterbrechung in Betrieb. Die *Maschine, die auf Gott wartet* befindet sich noch immer im Wartemodus.

Es handelt sich um eine mikroelektronische Schaltung, die so gebaut und programmiert ist, dass sie ständig das erwartete Ereignis abfragt. Wenn dieses Ereignis eintritt, deaktiviert sie sich automatisch selbst. Eine integrierte Notstromversorgung garantiert einen störungsfreien Betrieb. Die *Maschine, die auf Gott wartet* wartet in einer Abfrageschleife auf ein Signal, das sie von einem Gott-Sensor erhält. Der Gott-Sensor – eine Konstruktion aus Ebenholz, die in Silber eingefasst ist, mit Kontakten aus massivem Gold – muss von Gott aktiviert werden. Für den Menschen ist dies nur durch Zerstörung möglich. Wenn Gott tatsächlich hinabsteigt und diese Maschine auslöst, protokolliert er dieses Ereignis und schaltet dann in seinem eigenen System einen selbstzerstörerischen Kurzschluss. Von außen betrachtet hört die Maschine einfach auf zu funktionieren und wird unterbrochen.

This machine is part of a 2007 series of three waiting machines. All three are fully functional constructions, each waiting for a specific event. They were activated on the 24.10.07 at 6:07 p.m. in Bremen. Since that time, the three Machines are in operation continuously without interruption up to the moment expected by them. The Machine waiting for God still is in waiting mode.

It is a microelectronic circuit, built and programmed to constantly poll the expected event. When this event occurs, it automatically deactivates itself. An integrated emergency power supply guarantees trouble-free operation. The Machine waiting for God waits in an interrogation loop for a signal which it receives by a God sensor. The God sensor – a construction consisting of ebony wood framed in silver with solid gold contacts – must be actively activated by God. For Humans, this is only possible through destruction. If God actually descends and triggers this machine, it logs this event and then switches a self-destructive short circuit in its own system. Observed from the outside the machine simply stops functioning and is broken.

CHRISTIAN DOELLER
Luminograph #1



SELDIBAU
 Modulares Versuchssystem

HANNES WALDSCHÜTZ
 Maschine, die auf Gott wartet



SELDIBAU
 VOM INSTITUT FÜR STRUKTURMECHANIK DER BAUHAUS-UNIVERSITÄT WEIMAR
Modulares Versuchssystem zur Entwicklung von Selbstdiagnostizierenden Bauwerken (SELDIBAU)

Die Forschungsarbeiten des Instituts für Strukturmechanik der Bauhaus-Universität Weimar konzentrieren sich einerseits auf die Erstellung neuer effizienter und robuster Simulationsmethoden, mit denen das Tragverhalten von Bauteilen, Komponenten und komplexer Konstruktionen unter verschiedenen Belastungseinflüssen vorhergesagt werden.

Ein weiterer Forschungszweig betrifft experimentelle Methoden für die dynamische Untersuchung von Tragstrukturen zur Erkennung von Schädigungen und zur Zustandsüberwachung. In diesem Zusammenhang steht auch das modulare Versuchssystem zur Entwicklung von Selbstdiagnostizierenden Bauwerken (SELDIBAU). Aus Einzelkörpern lassen sich modular nahezu beliebige Versuchsstrukturen im Maßstab realer Baukonstruktionen errichten. In die Versuchsstrukturen werden moderne Anregungs- und Messtechnik integriert. Mit Hilfe der Messdaten und intelligenten Algorithmen lassen sich dann Schädigungen und andere Strukturveränderungen identifizieren, um frühzeitig größere Schäden oder einen Einsturz zu vermeiden.

On the one hand, the research of the Institute of Structural Mechanics of Bauhaus-Universität Weimar focuses on the development of new efficient and robust simulation methods that predict the bearing behavior of components and complex constructions under different load

influences. Another area of research concerns experimental methods for the dynamic investigation of supporting structures for the detection of damage and condition monitoring. In this context, there is also the modular experimental system for the development of self-diagnosing structures (SELDIBAU). From individual modular components almost any test structures can be built in the scale of real building constructions. In the experimental constructions modern excitation and measuring technology are integrated. With the help of measurement data and intelligent algorithms, damage and other structural changes can then be identified in order to avoid major damage or collapse at an early stage.

TIMM BURKHARDT
**Privacy Machine /
 An unrealistic Wish**
 Computer, Software, Schal und
 Anstecker mit Muster

Stellen Sie sich vor den Bildschirm und nehmen Sie den Anstecker oder den Schal, beide sind mit einem speziellen Muster versehen. Solange dieses Muster von der Kamera erkannt wird, verpixelt die Software Ihr Gesicht.

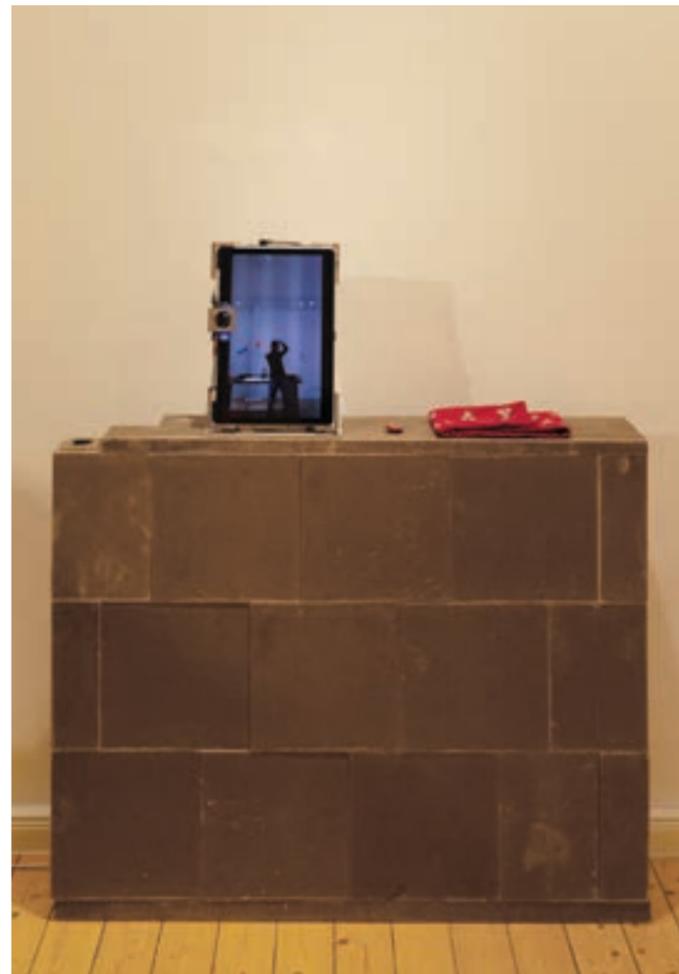
Ein elektronischer Weg zu sagen: Ich möchte heute privat sein und nicht in Deinen Social Media Fotos auftauchen. Es ist ein unrealistischer Wunsch, denn damit es funktioniert, müssten die Hersteller diese kleine Software in ihre Smartphones integrieren.

Stand in front of the screen and take the badge or the scarf, both have a special pattern on it. As long as this pattern is recognized by the camera, the software will pixelate your face.

An electronic way to say: I want to be private today and not appear in your social media photos. It's an unrealistic wish, because for it to work, manufacturers would have to integrate this little software into their smartphones.

LEONI FISCHER
Euglena Clock
 Euglena Algen, Reagenzgläser, 3D
 gedruckte Materialien

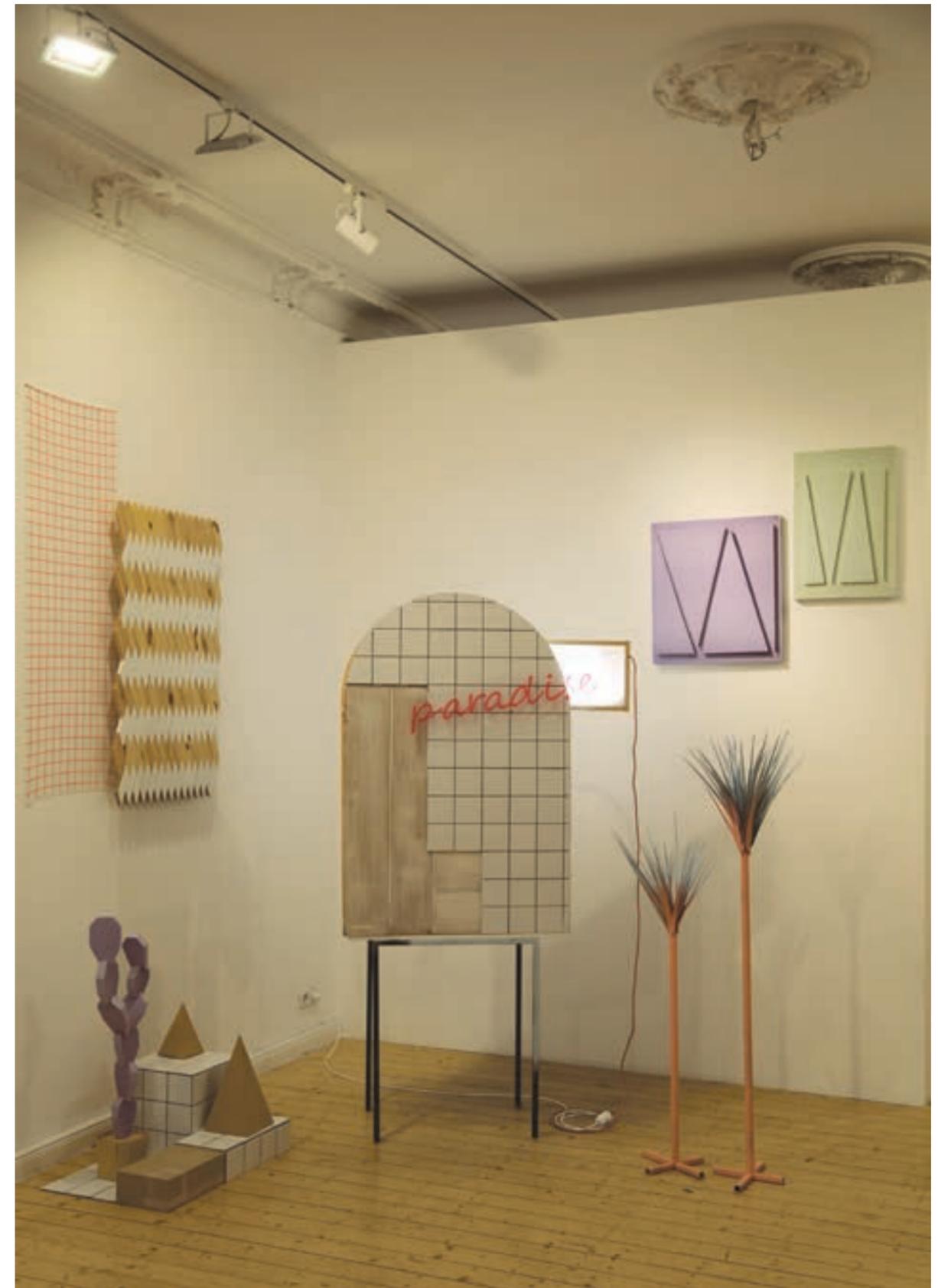
Hintergrund der Arbeit bildet Henri Lefebvres Theorie der Rhythmusanalyse, in welcher der Soziologe die zirkulären Zeitrhythmen des Lebens, als Gegenmodell zu unserer linearen Zeitvorstellung erforscht. In *Euglena Clock* wird der Mikroorganismus selbst Teil der Sanduhr. Durch diese Interaktion von Technologie und Natur werden Euglena Gracilis' Bewegungen für uns erst wahrnehmbar. Jede Euglenakultur folgt ihrem eigenen biologischen Rhythmus und so beherbergt jede der drei Uhren ihre eigene Zeit.



▲
 TIMM BURKHARDT
 Privacy Machine

▼
 LEONI FISCHER
 Euglena Clock

▲ ▼
 POLYCARE
 MAS-Bauelemente



▲
 CHRISTIAN CLAUS
 Paradise Home

Background of the work forms Henri Lefebvres theory of rhythm analysis. In his theory the sociologist uses the circular time rhythms of life as a counter-model to our of a linear concept of time. In Euglena Clock the micro-organism itself becomes part of the hour-glass. Through this interaction of technology and nature Euglena Gracilis's movements are becoming perceptible to us. Each Euglena culture follows its own biological rhythm and so each of the three clocks houses its own time.

CHRISTIAN CLAU

Paradise Home

Installation / bemalter Stahl, farbiges Styrodor, Fliesen, Fliesenkleber, Holz, fluoreszierendes Klebeband
 2018

Christian Claus' Arbeiten pendeln zwischen Objekten, Installationen und collagenartiger Malerei. Oft nehmen sie Bezug auf die inszenierten Bilder von Schaufenstern, Ikea-Showrooms und digitalen Werbemedien. Die vermeintlich gefällige Ästhetik, die durch diese fiktiven Bilder vermittelt wird, wird in seinem Werk zum Spielbogen. Seine Arbeiten erinnern dadurch oft an Inneneinrichtungen von Wohnungen, Büros, Ladenlokalen, aber auch an Architekturelemente und können als Simulakren dieser verstanden werden. Objekte, die an Zimmerpflanzen oder Palmen denken lassen, eröffnen ähnlich der Werbewelt oft eine Form der Idylle und sind so Verheißungen paradiesischer Orte. Aber auch Muster und Oberflächen mit gestalterischen Eigenschaften spielen in seinem Schaffen immer wieder eine essentielle Rolle und so bedient er sich gern dem wahrnehmungslenkenden Mittel.

Christian Claus's works oscillate between objects, installations and collage-like painting. They often refer to the staged images of shop windows, Ikea showrooms and digital advertising media. The supposedly pleasing aesthetics conveyed by these fictitious images become a play bow in his work. His works are thus often reminiscent of interiors of apartments, offices, shops, but also of architectural elements and can be understood as simulacra of these. Objects reminiscent of houseplants or palm trees often open up a form of idyll, similar to the world of advertising, and are thus promises of paradisaical places. But patterns and surfaces with design properties also play an essential role in his work, and so he likes to make use of these means to direct perception.



▲
 KRISTIAN GOHLKE
 Bauhaus Apparate Labor

▲
 SELDIBAU
 Modulares Versuchssystem

▲
 POLYCARE
 MAS-Bauelemente

▲
 LEONI FISCHER
 Euglena Clock

▲
 TIMM BURKHARDT
 Privacy Machine

▲
 CHRISTIAN CLAU
 Paradise Home



▲
MORITZ WEHRMANN
Feuer
FineArt Print, Papier / Folie
50 x 60 cm
Auflage 5 + 1
2019

▲
MORITZ WEHRMANN
RGBgn (Regenbogen)
FineArt Print, Papier / Folie
50 x 60 cm
Auflage 5 + 1
2019

▲
MORITZ WEHRMANN
Augenhöhle
FineArt Print, Papier / Folie
60 x 50 cm
Auflage 5 + 1
2019

▼▶
MORITZ WEHRMANN
UVA (Version 2)
Installation: UVA-Lampen,
Holztafel, Fotografie
120 x 87 x 50 cm
2016

MORITZ WEHRMANN
Speculative Ground
16.03. – 20.04.2019

Instabile Perspektiven, Sinne, Körper, Bilder und ihre Übergänge ineinander und von einander sind Thema der Solo-Ausstellung *Speculative Ground* des Hauskünstlers von EIGENHEIM Weimar/Berlin Moritz Wehrmann. Die Bildlichkeit und das Sehen treten in einen amorphen Dialog, in dem der Absolvent der Bauhaus-Universität Weimar die Betrachter_innen herausfordert und Deutungsmuster destabilisiert.

Unstable perspectives, senses, bodies, images and their transitions into and from each other are the subject of the solo exhibition Speculative Ground by the house artist of EIGENHEIM Weimar/Berlin Moritz Wehrmann. The pictoriality and the seeing enter into an amorphous dialogue in which the graduate of the Bauhaus University Weimar challenges the viewers and destabilises patterns of interpretation.





EIGENHEIM BERLIN
Außenansicht der Galerie
Räumlichkeit zur Vernissage



EIGENHEIM BERLIN
Besucher zur Vernissage der
Ausstellung *From the Lab to
the Studio*



04.05. – 22.06.2019

04.05. – 22.06.2019

04.05. – 22.06.2019

*Eine Gegen-
überstellung*

A Juxtaposition

比较

**EGO
VS.
ECO**

**EGO
VS.
ECO**

**自我
与生态**

• 2

• 2

• 二

ERÖFFNUNG

TEILNEHMENDE KÜNSTLER

RAHMEN PROGRAMM

04.05.2019, 19 Uhr / EIGENHEIM Berlin
Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg
Gökçen Dilek Acay / Christoph Blankenburg / Benedikt Braun / Fanny Josefine Dehnkamp /
The Data Driven Objects Project / Francis Kamprath / Kaspar Elias Kimmel / Barbara Nemitz /
Nina Röder / Stefan Schiek / Theresa Schubert / Julia Scorna / José Taborda / Moritz Wehrmann
10. – 11.05.2019 Liveübertragung von Programmpunkten des Symposiums der Professur für
Sozialwissenschaftliche Stadtforschung *Postwachstumsstadt – Perspektiven des sozial-ökologischen
Wandels der Stadtgesellschaft* / 07.06.2019, 19 Uhr, Francis Kamprath: Der Meistergedanke.
Eine Lecture Performance zur Rolle der Mazdaznan-Lehre in den ersten Jahren des Bauhauses /
22.06.2019, 19 Uhr, Christoph Blankenburg: Lecture Performance *Rennsteig Flimmern 2* und
Musik zur Finissage der Ausstellung.

OPENING

PARTICIPATING ARTISTS

ADDITIONAL PROGRAM

04.05.2019, 7 p.m. / EIGENHEIM Berlin
Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg
Gökçen Dilek Acay / Christoph Blankenburg / Benedikt Braun / Fanny Josefine Dehnkamp /
The Data Driven Objects Project / Francis Kamprath / Kaspar Elias Kimmel / Barbara Nemitz / Nina Röder /
Stefan Schiek / Theresa Schubert / Julia Scorna / José Taborda / Moritz Wehrmann
10. – 11.05.2019 *Livestreaming of the program of the symposium Post-growth city – Perspectives of the
social-ecological change of urban society (Professorship for Social Science Urban Research) / 07.06.2019 / 7 p.m. /
Francis Kamprath: The Master Thought. A lecture performance on the role of Mazdaznan teaching in the early years
of the Bauhaus / June 22, 2019, 7 p.m., Christoph Blankenburg: Lecture performance Rennsteig Flimmern 2 and
music for the finissage of the exhibition.*

开场

参与艺术家

车间

04.05.2019, 19 点 / EIGENHEIM Berlin
Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg
Gökçen Dilek Acay / Christoph Blankenburg / Benedikt Braun / Fanny Josefine Dehnkamp /
The Data Driven Objects Project / Francis Kamprath / Kaspar Elias Kimmel / Barbara Nemitz /
Nina Röder / Stefan Schiek / Theresa Schubert / Julia Scorna / José Taborda / Moritz Wehrmann
10. – 11.05.2019 从城市社会科学主席 “后增长城市-城市社会中社会生态变化的视角” 专题讨论会现场直
播节目项目 / 07.06.2019 / 19 点 / Francis Kamprath: 大师的想法。包豪斯早期关于马兹达兹南教学的作
用的演讲表演 / 22.06.2019 / 19 点 / Christoph Blankenburg: 演讲表演 “Rennsteig Flimmern 2” 和展览的音乐

100

Bauhaus Weimar
1919 / 2019

E E G

vs.

E E C

eine Gegenüberstellung / a juxtaposition

Moritz WEHRMANN

José TABORDA

Julia SCORNA

Theresa SCHUBERT

Stefan SCHIEK

Nina RÖDER

Barbara NEMITZ

Kaspar Elias KIMMEL

Francis KAMPRATH

The Data Driven Objects PROJECT

Fanny Josefine DEHNKAMP

Benedikt BRAUN

Christoph BLANKENBURG

Gökçen Dilek ACAY

EIGENHEIM BERLIN
04.05. – 22.06.2019

EIGENHEIM Weimar/Berlin ist 2019 offizielles Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 JAHRE BAUHAUS. An beiden Standorten finden verschiedene Ausstellungen zu aktuellen Themen statt! Die Ausstellung **ECO vs. EGO** – eine Gegenüberstellung ist die zweite Ausstellung in diesem Rahmen in Berlin. Weiteres unter www.galerie-eigenheim.de

weimar
Kulturstadt Europas

polycafé

Bauhaus-Universität Weimar

100 Bauhaus Weimar
1919 / 2019

Freistaat Thüringen

Freistaat Thüringen

ECO vs. EGO – eine Gegenüberstellung / EIGENHEIM Berlin, Kantstraße 26, 10623 Berlin / **Eröffnung** 04.05.2019 um 19 Uhr / **Deuer** 04.05. – 22.06.2019 / **Offen** Di. – Sa. 12. bis 18. Uhr / **Kontakt** team@galerie-eigenheim.de

EGO VS. ECO EINE GEGENÜBERSTELLUNG

Das Ich unterliegt einer Vielzahl von Konzepten und Vorstellungen – sei es in der modernen Philosophie, in der analytischen Psychologie oder in der Soziologie. All diesen Blickwinkeln liegt jedoch die immer gleiche Erkenntnis zugrunde: Das Ich oder Ego kann nur in Bezug auf seine Umwelt betrachtet werden. Dem Ego gegenüber gestellt wird in dieser Ausstellung Eco. Ein Begriff, welcher die Beziehungen von Lebewesen zu ihrer Umwelt beschreibt. *Ego vs. Eco* untersucht also das Wechselspiel zwischen Mensch und Umwelt.

Klimawandel, Umweltzerstörung und Artensterben? Daran kann ich allein doch nichts ändern! Ein oft herangezogenes Argument, das überdacht werden muss. Denn der Einzelne steht in der Verantwortung gegenüber globalen ökologischen und sozialen Zusammenhängen. *Ego vs. Eco* ist dabei vor allem in der Netzwelt zu einer Formel avanciert, welche die Ich-Bezogenheit des Menschen gegenüber der Umwelt beschreibt. Wie sensibilisieren wir also den einzelnen Menschen für die Zusammenhänge der Welt? Welche Auswirkungen hat der Mensch auf unser Ökosystem heute? Welche Verantwortung obliegt dem Einzelnen? Wie verbindet er das, was er tut, mit dem, was er weiß? Am Ende steht die Frage: In was für einer Gesellschaft wollen wir leben?

Eine Frage, die auch am Bauhaus vor hundert Jahren schon eine zentrale Rolle spielte. Heute stehen bei der Suche nach der Antwort jedoch nicht die Nöte der Nachkriegsgesellschaft und die Industrialisierung im Mittelpunkt, sondern vermehrt die Notwendigkeit von Nachhaltigkeit und Umweltbewusstsein. Die Ausstellung *Ego vs. Eco* möchte darauf Bezug nehmen und stellt künstlerische Arbeiten von Studierenden, Alumni, Mitarbeitern und Professoren der Bauhaus-Universität Weimar zusammen, welche sich mit der Verantwortung des Einzelnen gegenü-

EGO VS. ECO A JUXTAPOSITION

The ego is subject to a multitude of concepts and ideas – be it in modern philosophy, analytical psychology or sociology. All these perspectives, however, share the same insight: the ego can only be understood in relation to its environment. Ego is juxtaposed with Eco. A term that describes the relationships between all living beings and their environment. Ego vs. Eco thus examines the interplay between the human individual and the environment.

Climate change, environmental devastation and endangered species? I alone can't change that! An argument that is often used and that needs to be reconsidered. Because the individual is responsible for global ecological and social contexts. Ego vs. Eco has become an internet wide known formula that describes the relationship of human beings to the environment. So how do we sensitize individuals to the interrelationships of the world? What effects does man have on our ecosystem today? What is the individual's responsibility? How does he connect what he does with what he knows? At the end there is the question: What kind of society do we want to live in?

A question that also played a central role at the Bauhaus a hundred years ago. Today, however, the search for the answer does not focus on the needs of the post-war and industrialized society, but rather on the necessity of sustainability and environmental awareness. The exhibition Ego vs. Eco wants to refer to this and compiles artistic works by students, alumni, employees and professors of the Bauhaus University Weimar, who deal with the responsibility of the individual towards his environment. As a showcase for the Bauhaus-Universität Weimar on the occasion of the 100th anniversary of the Bauhaus, EIGENHEIM Weimar/Berlin is keen to present the multitude of teaching areas of the university and the interdisciplinary approach of teaching.

The vocabulary used ranges from bitterly serious to poetic to sarcastic. The photographs by Nina Röder show

Abbildung S.38: Plakat der Ausstellung *Ego vs. Eco*
Figure page 38: Poster of the exhibition *Ego vs. Eco*
第38页的图片: “从实验室到工作室”展览的海报

ber seiner Umwelt auseinandersetzen. Dabei ist es EIGENHEIM Weimar/Berlin als Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum *100 Jahre Bauhaus* ein Bedürfnis, die Vielzahl der Lehrbereiche der Universität und den interdisziplinären Ansatz der Lehre abzubilden.

Von bitterernst über poetisch bis sarkastisch reicht dabei das Vokabular. Die Fotografien von Nina Röder zeigen Selbstportraits neben schmelzenden Gletschern aus ihrer im letzten Jahr entstandenen Island-Serie *um að hverfa – Über das Verschwinden*, Kaspar Elias Kimmel zeigt den Tank eines VW Transporters, welcher mithilfe eines Fleischerhakens aufgehängt an ein halbes Rind im Schlachthaus erinnert, Benedikt Braun präsentiert sechzehn Spankingpaddel mit der Aufschrift WELTVERBESSERUNG, die ihr potenzielles Opfer mit Gewalt zum Guten erziehen wollen. Das Kollektiv *The Data Driven Objects Project* zeigt eine Trommel, welche über ein Netzwerk mit dem Geigerzähler eines Atomkraftwerks verbunden ist. Je höher der Ausschlag des Messgeräts, desto schneller der Trommelwirbel des Musikinstruments. Das *Doggysshake* Video von Polly Ost (Fanny Josefine Dehnkamp), zeigt uns auf verstörend skurrile Weise, wie der aktuelle Trend zur Selbstoptimierung durch gesunde Ernährung ad absurdum geführt werden kann. Die Professur Biotechnologie in der Ressourcenwirtschaft zeigt einen zylindrischen Katalysator, mithilfe dessen getestet wird, unter welchen Bedingungen aus Schweinegülle das meiste Biogas gewonnen werden kann. Dies soll letztendlich dazu dienen, zu erforschen, wie effizient Kleinstkläranlagen für Einfamilienhäuser arbeiten können. Auf diese Weise spannt sich der Bogen von gesamtgesellschaftlich bedrohlichen Kontexten, wie der Erderwärmung oder der Grundwasserverschmutzung, hin zum ganz persönlichen Infragestellen des eigenen Lebensstandards in der Wohlstandsgesellschaft.¹

Ego vs. Eco – Eine Gegenüberstellung; beteiligte Fakultäten und Lehrbereiche waren:

- Fakultät Bauingenieurwesen (Strukturmechanik)/ Dr.-Ing. Volkmar Zabel Professur Biotechnologie in der Ressourcenwirtschaft / Bauhaus-Institut für Zukunftsweisende Infrastruktursysteme (B.IS)/ Dr.-Ing. Thomas Haupt
- Fakultät Medien, Professur Human-Computer Interaktion, The Data Driven Objects Project

self-portraits next to melting glaciers from her Iceland series um að hverfa – Über das Verschwinden (um að hverfa – About Disappearance), which was created last year, Kaspar Elias Kimmel shows the tank of a VW transporter, which with the help of a butcher's hook, reminds us of half a cow in a slaughterhouse. Benedikt Braun presents sixteen spanking paddles with the inscription WELTVERBESSERUNG (World Improvement), which want to educate their potential victim for good by force. The collective The Data Driven Objects Project created a drum which is connected via a network to the Geiger counter of a nuclear power plant. The higher the rash of the meter, the faster the drum roll of the musical instrument. A video by influencer Polly, faked by Fanny Josefine Dehnkamp, shows us in a disturbingly curious way how the current trend towards self-optimisation through healthy eating can be reduced to absurdity. The Chair of Biotechnology in Resources Management shows a cylindrical catalyst that is used to test the conditions under which most biogas can be obtained from pig manure. This will ultimately be used to investigate how efficient micro sewage treatment plants can be for single-family houses. In this way, the spectrum ranges from threatening contexts for society as a whole, such as global warming or groundwater pollution, to the very personal questioning of one's own standard of living in an affluent society.¹

Ego vs. Eco – A Juxtaposition; participating faculties and teaching areas were:

- Faculty of Civil Engineering, (Structural Mechanics) / Dr.-Ing. Volkmar Zabel Chair of Biotechnology in Resource Management / Bauhaus Institute for Advanced Infrastructure Systems (B.IS) / Dr.-Ing. Thomas Haupt
- Faculty of Media, Chair of Human-Computer Interaction, The Data Driven Objects Project
- Faculty of Art and Design, Chair of Fine Arts, Barbara Nemitz (1993 – 2014 Professor of Fine Arts)
- Faculty of Art and Design, Nina Röder, former artistic assistant for photography

In preparation for the exhibition Ego vs. Eco – A Juxtaposition, we came across the work of the professorships Biotechnology in Resource Management, Urban Water Management and Technologies of Urban Electricity Utilization at the Bauhaus University Weimar. Among other things, decentralized wastewater treatment systems for single-family homes are being developed there. One of the laboratories was characterized by reactors from the research operations of the pi-

- Fakultät Kunst und Gestaltung, Professur Freie Kunst, Barbara Nemitz (1993-2014 Professorin für Freie Kunst)
- Fakultät Kunst und Gestaltung, Nina Röder, ehemalige Künstlerische Mitarbeiterin für Fotografie

In Vorbereitung auf die Ausstellung *Ego vs. Eco – Eine Gegenüberstellung* sind wir auf die Arbeit der Professuren Biotechnologie in der Ressourcenwirtschaft, Siedlungswasserwirtschaft und Technologien urbaner Stromnutzungen der Bauhaus-Universität Weimar gestoßen. Dort werden, unter anderem dezentrale Abwasseraufbereitungssysteme für Einfamilienhäuser entwickelt. Eines der Labore war dabei geprägt von Reaktoren aus dem Forschungsbetrieb des Technikums der Professur Biotechnologie in der Ressourcenwirtschaft des Bauhaus-Instituts für Zukunftsweisende Infrastruktursysteme: Ein 40 Liter CSTR (continuous stirred-tank reactor) für die anaerobe Vergärung von Perkolat aus der Bioabfallbehandlung. Beeindruckende Versuchsaufbauten, welche in Zeiten der Annäherung von Kunst und Wissenschaft durchaus auch einem Kunstwerk ähnlich sein konnte und während der Ausstellung für viel Aufmerksamkeit gesorgt hat. Auch haben wir aus den Polymerbetonelementen der Firma Polycare eine neue Ausstellungsarchitektur entwickelt, da deren inhaltliche Auseinandersetzung (siehe S.16) sehr nahe am Thema dieser Ausstellung ist.

VORSTELLUNG DER PROFESSUR BIOTECHNOLOGIE IN DER RESSOURCENWIRTSCHAFT

Die Aktivitäten der Professur Biotechnologie in der Ressourcenwirtschaft zielen auf den weltweit vorausschauenden Umgang mit Ressourcen durch die Anwendung intelligenter und angepasster Technologien ab. Dabei achteten die Professur auf die Einbindung sozialer, kulturspezifischer und ökonomischer Belange in einen ganzheitlichen Ansatz, welches insbesondere auch zur Stärkung von Umweltverantwortung und -förderung beitragen soll. In diesen Bereichen wird auf Lösungen für die Wiederverwendung bzw. Wiederverwertung von Abfällen fokussiert. Neben konkreten technischen Lösungen konnten dabei auch Abfallmanagementstrategien, Lebenszyklusanalysen und Produktgestaltungen realisiert werden. Neben nationalen und europäischen Projekten ist die Professur auch in Südost-Asien tätig. Dies

lot plant of the Chair of Biotechnology in Resource Management at the Bauhaus Institute for Future-oriented Infrastructure Systems: a 40-liter CSTR (continuous stirred-tank reactor) for the anaerobic fermentation of percolate from biowaste treatment. Impressive experimental setups which, in times of convergence of art and science, could well be similar to a work of art and attracted a lot of attention during the exhibition. We have also developed a new exhibition architecture from the polymer concrete elements of the Polycare company, as their content-related examination (page 16) is very close to the theme of this exhibition.

PRESENTATION OF THE PROFESSORSHIP BIOTECHNOLOGY IN RESOURCE MANAGEMENT

The activities of the Chair of Biotechnology in the Resource Economy are aimed at the worldwide foresighted use of resources through the application of intelligent and adapted technology. In doing so, the professorship pays attention to the integration of social, culture-specific and economic concerns into a holistic approach, which is intended to contribute in particular to strengthening environmental responsibility and promotion. In these areas the focus is on solutions for the reuse or recycling of waste. In addition to concrete technical solutions, waste management strategies, life cycle analyses and product design have been implemented.

In addition to national and European projects, the professorship is also active in South East Asia. This includes completed and ongoing projects in Thailand, Vietnam, Cambodia, Bangladesh, Indonesia and Laos. Thematically, it deals with waste management concepts, adapted treatment technologies, as well as with the development of guidelines and recommendations for action in the fields of waste management and environmental education.

schließt abgeschlossene und laufende Projekte in Thailand, Vietnam, Kambodscha, Bangladesch, Indonesien und Laos ein. Thematisch befasst sie sich dabei mit Abfallwirtschaftskonzepten, angepassten Behandlungstechnologien, sowie mit der Entwicklung von Richtlinien und Handlungsempfehlungen in den Bereichen Abfallwirtschaft und Umweltbildung.

¹ Text der offiziellen Einladung
Text of the invitation card
邀请卡文字



▲
NINA RÖDER
um að hverfa – Über das Verschwinden

▲
JULIA SCORNA
Buchen sollst Du suchen

NINA RÖDER

um að hverfa – Über das Verschwinden: Algenportrait Vol.2 / GlacierMilk / Riss / Ice & me / Me and the Monkeytree / Solheimarjokull / Black Cave / Circles
Fine Art Print / versch. Formate
Island / 2019

Vor dem Hintergrund der isländischen Natur offenbart sich Nina Röder nicht nur als sensible Beobachterin ihrer Umwelt, sondern auch als Kennerin theatralischer Mittel, die in Form von inszenierten Settings und performativen Strategien in ihre Kunst eingehen.

Es ist das Programm der Romantiker um 1800, das in ihrer Kunst eine wirkungsvolle Aktualisierung in poetisch-melancholischen Bildern von Verlust und Ohnmacht erfährt. Im Zeitalter des Anthropozäns zeigt sich die isländische Landschaft als Seismograph für den Klimawandel und die Erderwärmung. Nina Röder tritt der Sehnsucht nach unberührten Orten mit assoziativen Arrangements von Selbstporträts, Landschaften und Stillleben gegenüber.

Against the background of Icelandic nature, Nina Röder reveals herself not only as a sensitive observer of her environment, but also as a connoisseur of theatrical means that enter into her art in the form of staged settings and performative strategies.

It is the program of the romantics around 1800 that undergoes an effective update in poetic-melancholic images of loss and impotence. In the age of the Anthropocene, the Icelandic landscape shows itself as a seismograph for climate change and global warming. Nina Röder faces the longing for untouched places with associative arrangements of self-portraits of landscapes and still lifes.

CHRISTOPH BLANKENBURG

Rennsteigflimmern I
Videoarbeit / 60:00min, Farbe,
DCP, 16:9, stereo /
Thüringerwald / 2016

Der experimentelle Wanderer beschäftigt sich mit der kulturellen Verortung des Rennsteigs. Sowie das dokumentarische Eintauchen in den Themenbereich Wald und seine Stereotypen. Eine künstlerische Annäherung der *Runst* – das Abwandern des Rennsteigs – lotet dabei einen neuen Bereich aus. Der Fokus auf das Performative, untersucht die Grenze zwischen Eingriff und Authentizität.

*The experimental hiker deals with the cultural localization of the Rennsteig. As well as the documentary immersion in the forest and its stereotypes. An artistic approach to the *Runst* – the wandering of the Rennsteig – explores a new area. The focus on the performative, explores the border between intervention and authenticity.*

JULIA SCORNA

Buchen sollst Du suchen
Installation (variabel): Energie-
sparlampen, Emaille-Schüsseln,
Holzkohle, Kabel
2011

Die Lichtskulptur *Buchen sollst Du suchen* bezieht sich im Titel auf eine deutsche Volksweisheit, die Rat zur Verhaltensweise bei einem Gewitter gibt und steht so symbolisch für das, was der Mensch seiner nächsten Generation mit auf den Weg gibt. *Buchen sollst Du suchen* ist dabei nur ein Fragment und funktioniert, wenn überhaupt, nur im Kontext besagter Weisheit. Es liegt also per se schon etwas tückisches in dessen alleiniger Übertragung. Die Arbeit vereint die Natur mit dem unbändigen Willen einer grenzenlosen Weiterentwicklung der Menschheit und konzentriert sich auf das Paradoxon, was in diesem Verhältnis liegt. Die verwendeten Materialien in ihrer Konstellation bilden eine Allegorie auf zeitgenössische Themen: der Holzkohle-boden sinnbildlich für die Erde, die zur reinen Ressource geworden ist; die Energiesparlampen als Symbol des technischen Fortschritts, sinnentleert in den Raum gehangen, quecksilberhaltig über Emaille-Schüsseln, angeordnet wie tropfendes Wasser eines undichten Daches.

The light sculpture Watch out for Beech Trees refers in its title to a German folk wisdom that gives advice on how to behave during a thunderstorm and is thus symbolic of what people give to their next generation. Watch out for Beech Trees is therewith only a fragment and works, if at all, only in the context of the whole wisdom,

that is not the same well known at all. Consequently there is something malicious in its sole transmission.

The work unites nature with the irrepensible will of an unlimited development of mankind and focuses on the paradox, which lies in this relationship. The materials used in their constellation form an allegory on contemporary themes: the charcoal floor symbolise the earth, which has become a pure resource; the energy-saving lamps as a symbol of technical progress, hung in the room without meaning, containing mercury over enamel bowls, arranged like dripping water from a leaky roof.

CHRISTOPH BLANKENBURG

Deep am Rennsteig
Videoarbeiten / 16:57 min, 08:00
min, Farbe, DCP, 16:9, stereo
Thüringerwald / 2018

Was macht der Abgesandte von den Sternen im Thüringer Wald? – wachgerüttelt vom Bau neuer Straßen, Schneisen schlagend zwischen Betongeburten oder kalibrierend. Der Film zeigt eine Annäherung an die Bedingungen der Erdoberfläche. Wir werden mitgenommen auf eine kurze Reise entlang des Rennsteigs.

What does the emissary do about the stars in the Thuringian Forest? – Shaken awake from the construction of new roads, cutting tracks between concrete births or calibrating. The film shows an approximation to the conditions of the earth's surface. We are taken on a short trip along the Rennsteig.

KASPAR ELIAS KIMMEL

127200 Kilojoule
Tank, Stahl / 240 x 70 x 58 cm
2017

Der Mensch benötigt Energie in den vielfältigsten Formen. Bei jedem Atemzug tankt er frische Energie und verbraucht diese gleichzeitig bei dieser körperlichen und geistigen Tätigkeit. Im Laufe der Evolution erfindet der Mensch vielfältige Möglichkeiten, benötigte Energie zu erschließen und diese zu speichern. 127.200 Kilojoule ist ein Schlachtkörper, geschnitten aus einem Volkswagen T4.

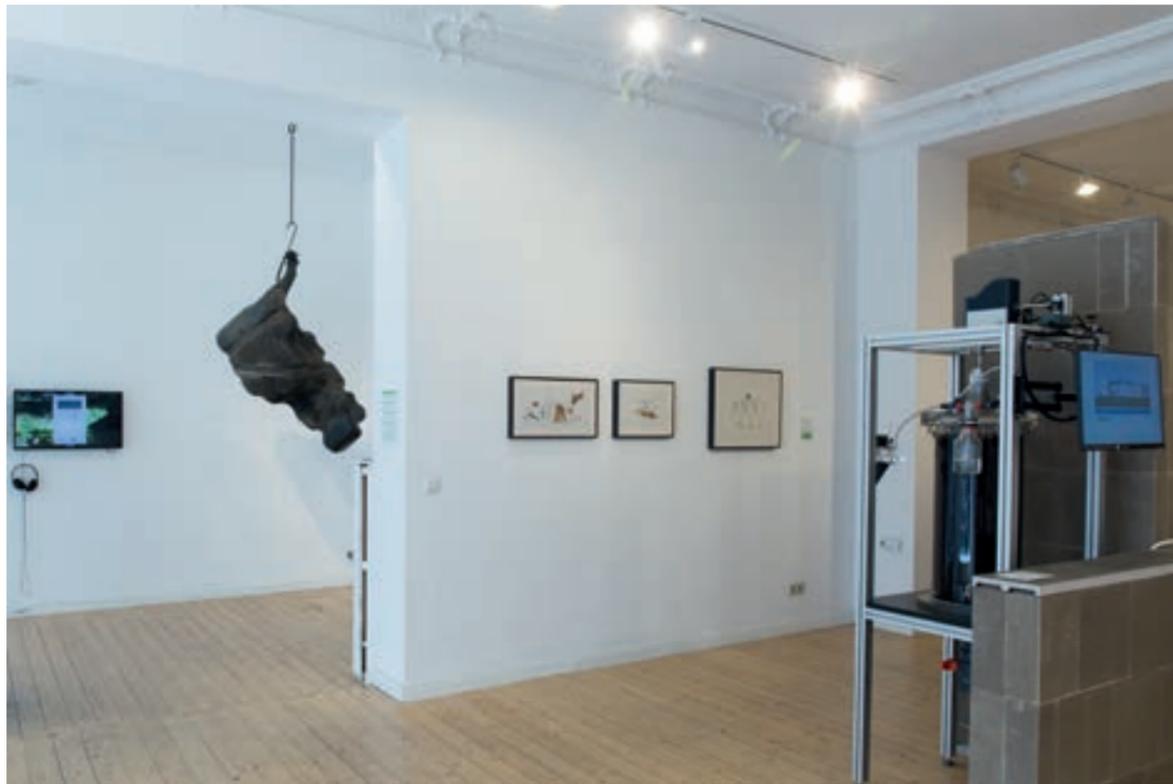
Humans need energy in a wide variety of forms. With every breath he recharges fresh energy and at the same time consumes it during his physical and mental activity. In the course of evolution, humans invented a variety of ways to tap and store the energy they need. 127,200 Kilojoules is a carcass cut from a Volkswagen T4.



▲
CHRISTOPH BLANKENBURG
Rennsteigflimmern I

▲
CHRISTOPH BLANKENBURG
Deep am Rennsteig

▲
KASPAR ELIAS KIMMEL
127200 Kilojoule



▲
CHRISTOPH BLANKENBURG
Deep am Rennsteig
Rennsteigflimmern I

▲
KASPAR ELIAS KIMMEL
127200 Kilojoule

▲▼
GÖKÇEN DILEK ACAY
Wake up / Gym on Tiger / Game over

▲
REAKTOR AUS DEM FORSCHUNGSBETRIEB
Bauhaus-Universität Weimar

GÖKÇEN DILEK ACAY
Wake up / Gym on Tiger /
Game over
Stickerei auf Stoff
2018 – 2019



Die Werke von Acay diskutieren Konzepte von Unterdrückung und Macht sowie die zerstörerischen Kräfte des Menschen. Die Künstlerin nutzt verschiedenste Symbole und Tiermotive, um den Kontrast und das Wechselspiel zwischen dem brutalen Menschen und seiner tierischen Seite zu zeigen. In einer modernen Gesellschaft ist Macht die politische Struktur des brutalen und vormals instinktiv handelnden menschlichen Wesens. Der moderne Mensch ist voller Widersprüche.

In ihrer Arbeit präsentiert Acay die Brutalität und Gewalt gegenüber weniger starken Wesen und besonders gegenüber dem objektivierten und in der Folge ausgenutzten Körper. Die Künstlerin versucht, eine Verbindung

zwischen Realität und Imagination herzustellen. Dazu benutzt sie Alltagsgegenstände wie Möbel, Tierbilder, organische Materialien und Bühnenelemente, die sie dann transformiert, verzerrt, neu zusammenstellt und verändert. Durch diese Veränderungen und paradoxe Konstruktionen kreiert sie fiktionale Bilder mit alternativen Bedeutungen. Die Künstlerin möchte die uns umgebende Realität aufbrechen und Absurdität um uns walten lassen.

Acay's works discuss concepts of oppression and power, as well as the destructive powers of man. The artist uses a variety of symbols and animal motifs to show the contrast and interplay between the brutal person and his animal side.

In a modern society, power is the political structure of the brutal and formerly instinctive human being. Modern man is full of contradictions. In her work, Acay presents the brutality and violence towards less strong beings and especially against the objectified and subsequently exploited body.

The artist tries to make a connection between reality and imagination. To do this, she uses everyday objects such as furniture, pictures of animals, organic materials and stage elements, which she then transforms, distorts, re-assembles and changes. Through these changes and paradoxical constructions, she creates fictional images with alternative meanings. The artist wants to break up the reality surrounding us and let absurdity rule over us.



▲
BENEDIKT BRAUN
Erziehung II

▲
POLLY OST
Doggysshake

▲
POLYCARÉ
MAS-Bauelemente

▲
REAKTOR AUS DEM FORSCHUNGSBETRIEB
Bauhaus-Universität Weimar



▲
REAKTOR AUS DEM FORSCHUNGSBETRIEB
Bauhaus-Universität Weimar

REAKTOR AUS DEM FORSCHUNGSBETRIEB

Die Professuren Biotechnologie in der Ressourcenwirtschaft, Siedlungswasserwirtschaft und Technologien urbaner Stoffstromnutzungen der Bauhaus-Universität Weimar

Ausgestellt wird ein Reaktor aus dem Forschungsbetrieb des Technikums der Professur Biotechnologie in der Ressourcenwirtschaft: Ein 40 Liter CSTR (continuous stirred-tank reactor) für die anaerobe Vergärung von Perkolat aus der Bioabfallbehandlung.

Perkolat ist eine dunkle, mit methanbildenden Mikroorganismen angereicherte Flüssigkeit, die in der Praxis verwendet wird, um organische Abfälle zu behandeln. Dazu wird es in geschlossenen Boxen (ohne Sauerstoffzufuhr) auf Bioabfall versprüht, um die Methanbildung anzuregen. Durch die Kreislaufführung des Perkolats werden Mikroorganismen und Organik aus dem Bioabfall ausgewaschen und reichern sich in der Flüssigkeit an. Mit der Behandlung im CSTR werden Biogasbildungspotential und Gasqualität aus dem Perkolat erforscht. Das entstandene Gas wird dazu über Schlauchleitungen erfasst und über eine Gaswaschflasche in einem Gaszähler quantitativ gemessen.

Gesellschaftlich sind die Forderungen nach mehr Energie- und insbesondere Ressourceneffizienz nicht mehr nur ideologisch behaftet, sondern politisch gefordert. Die Bereitstellung von dezentraler Energie sowie auch die Nutzung von Rest- und Abfallstoffen als

Ressource sind dabei ökonomische Notwendigkeit. Gefragt sind zukunftsdenkende Konzepte, aus denen – parallel zu den großen, zentralen Systemen – kompakte, zunehmend autarke Infrastruktureinheiten hervorgehen, die Energieversorgung und Reststoffverwertung kombinieren. Sowohl das Schließen der Stoffkreisläufe als auch die Symbiose der Abfall-, Abwasser und Landwirtschaft stellt den nächsten logischen Schritt in der Daseinsvorsorge dar. Die kooperative Nutzung vorhandener Infrastruktur ermöglicht völlig neue Wege der Wasserbewirtschaftung, deren Anpassungsfähigkeit eng mit emissionsärmeren Räumen sowie den aktuellen und zukünftigen Herausforderungen der Ressourcenwirtschaft verbunden ist.

On display is a reactor from the research center of the technical center of the Chair of Biotechnology in Resource Management: A 40 liter CSTR (continuous stirred tank reactor) for the anaerobic fermentation of percolate from the treatment of bio waste.

Percolate is a dark liquid, enriched with methane-forming microorganisms, which is used in practice to treat organic waste. It is sprayed on bio waste in closed boxes (without oxygen sup-

ply) to stimulate methane formation. Through the circulation of the percolate, microorganisms and organics are washed out of the bio-waste and accumulate in the liquid. The treatment at the CSTR is used to research biogas formation potential and gas quality from the percolate. For this purpose, the resulting gas is recorded via hose lines and quantitatively measured using a gas wash bottle in a gas meter.

Socially, the demands for more energy and especially resource efficiency are no longer just ideological, but politically required. The provision of decentralized energy and the use of residual and waste materials as a resource are an economic necessity. There is a demand for future-oriented concepts that – in parallel to the large, central systems – result in compact, increasingly self-sufficient infrastructure units that combine energy supply and waste material recycling. Both the closing of the material cycles and the symbiosis of waste, wastewater and agriculture represent the next logical step in general services. The cooperative use of existing infrastructure enables completely new ways of water management, its adaptability closely with low-emission rooms and the current and future challenges of resource management.

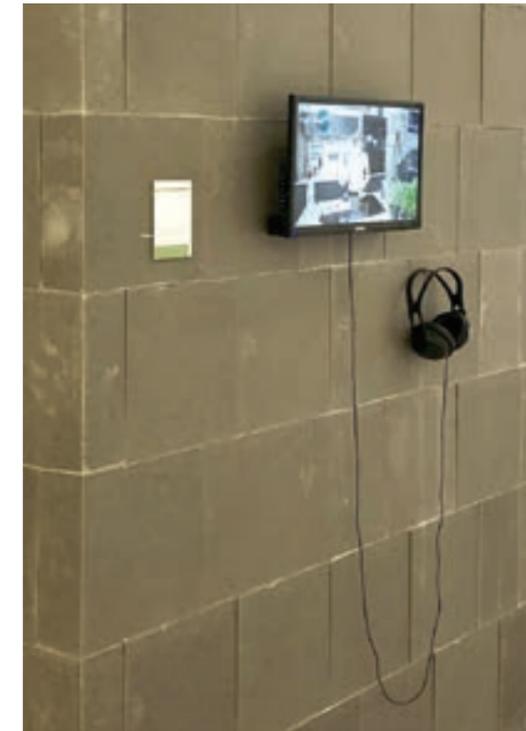
POLLY OST
FANNY JOSEFINE DEHNKAMP
Doggyshake
Video Mash Up / 10:36 min
2018

Das *Doggyshake* Video von *Defluencerin* Polly Ost (Fanny Josefine Dehnekamp) zeigt uns auf verstörend-surrile Weise, wie der aktuelle Trend zur Selbstoptimierung durch gesunde Ernährung ad absurdum geführt werden kann. Ein Mash-up eines DIY-Milchshake-Tutorials, einer TV-Kochsendung und einer Werbekampagne der Petarian-Bewegung.

Inspired by Sallies Melt und Myss Keta. Danke an: Taissa Fromme, Lilly Haas, Ulrike Hempel, Alessa Dresel und pitu. Musik: j-cop, Jascha Hagen.

The doggyshake video by defluencer Polly Ost (Fanny Josefine Dehnekamp) shows us in a disturbingly bizarre way how the current trend towards self-optimization through healthy nutrition can be taken ad absurdum. A mash-up of a DIY milkshake tutorial, a TV cooking show and an advertising campaign of the Petarian movement.

Inspired by Sallies Melt and Myss Keta. Thanks to: Taissa Fromme, Lilly Haas, Ulrike Hempel, Alessa Dresel and pitu. Music: j-cop, Jascha Hagen.



▲
POLLY OST
Doggyshake

▲
POLYCARE
MAS-Bauelemente

JOSÉ TABORDA
Wasser
Installation / Nylon, Plastikeimer
mit Metallgriff, farbiges Acetat /
Maße variabel
2018

Die Arbeiten von Taborda beabsichtigen, durch multidisziplinäre Erfahrungen die Begeisterung, den Eifer und die Zufriedenheit zu erforschen, die auftreten, wenn wir entdecken, was uns umgibt.

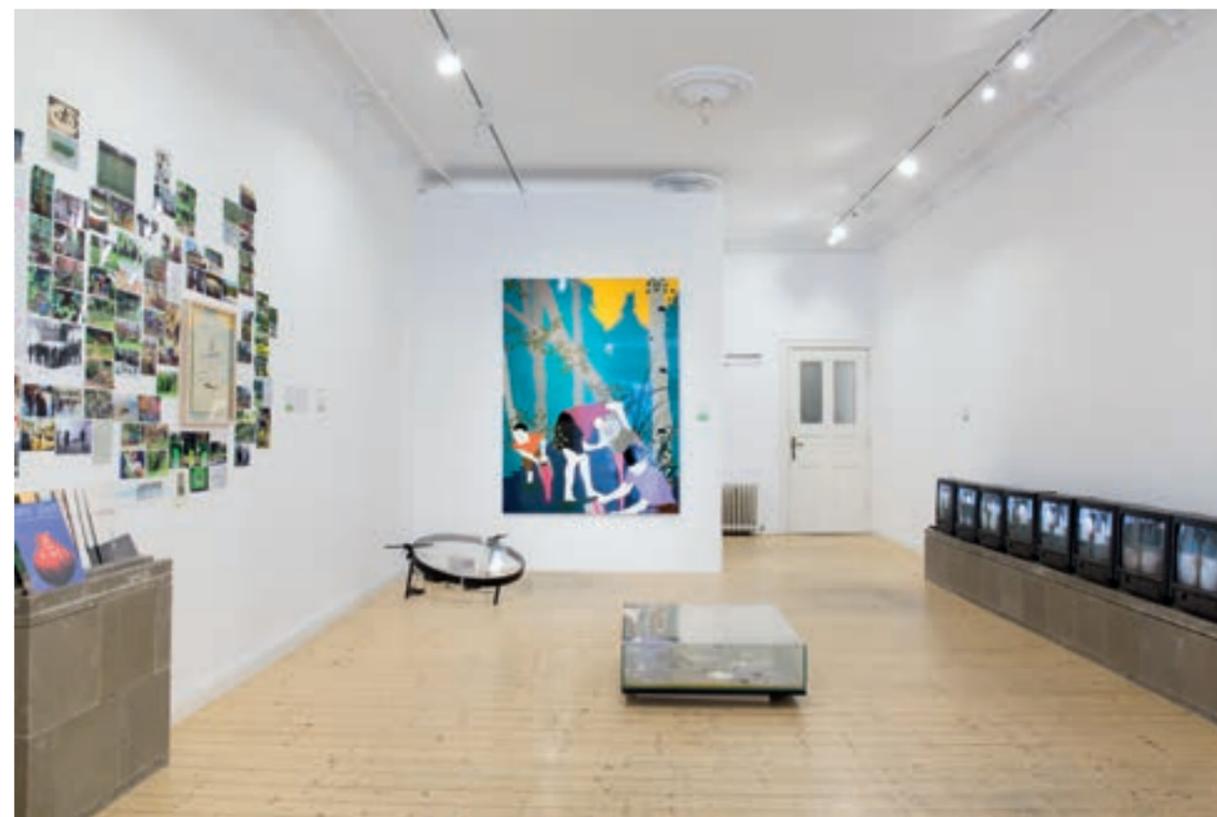
Sie entstehen in diesem Fall durch eine Dekonstruktion von Alltagssituationen und Objekten, die uns allen vertraut sind. Diese werden dann mit anderen Elementen als den Originalen vertauscht, um eine neu gewonnene Perspektive zu entwickeln.

Diese Arbeiten sollen daher den Begriff des Alltäglichen und all die Dinge, die wir in unserem täglichen Leben für selbstverständlich halten, neu würdigen. Es stellt sich auch die Frage, ob es möglich ist, diese Euphorie der sensorischen Entdeckung wiederaufzunehmen, die in der Kindheit reichlich vorhanden ist. Durch ständiges Ausloten verschiedener Bereiche wie Malerei, Mechanik, Optik, Klang, Biologie usw. kann Taborda Ideen mit möglichst geringen physischen Eingriffen verwirklichen.

The works of Taborda aim to explore, through multidisciplinary experiences, the enthusiasm, zeal and satisfaction that arise when we discover what surrounds us.



▶
JOSÉ TABORDA
Wasser



◀◀
BARBARA NEMITZ
KünstlerGärten®

▲
THE DATA DRIVEN OBJECTS PROJECT
Trommelwirbel

▲
STEFAN SCHIEK
Teich

▲
THERESA SCHUBERT
Milieu #04 / Performance

▲
BENEDIKT BRAUN
Erziehung II

BARBARA NEMITZ
KünstlerGärten®
Werk und Lehrprojekt an der
Bauhaus-Universität Weimar
Beginn: 1993, work in progress

In this case, they result from the deconstruction of everyday situations and objects that we are all familiar with. This is then exchanged with elements other than the originals in order to develop a new perspective. This work should therefore reassess the concept of the everyday and all the things that we take for granted in our daily life. There is also the question of whether it is possible to resume this euphoria of sensory discovery, which is abundant in childhood. By constantly exploring various areas such as painting, mechanics, optics, sound, biology, etc., Taborda can realize ideas with as little physical intervention as possible.

KünstlerGärten Weimar® nutzt verschiedene Arbeitsformate: Büro, Archiv, Ausstellungen, interdisziplinäre Vortragsreihe mit Künstlern, Kultur- und Naturwissenschaftlern, Veröffentlichungen, experimentelles Lehrprojekt mit Studierenden der Freien Kunst, Architektur, Bauingenieurwesen und Design (1995 – 2005) Grafikeditionen, Fotografien und Werkrealisationen mit Pflanzungen im Park der Villa Haar Weimar. Es wurden seit 1995 über 30 Werke mit lebender Vegetation realisiert, von denen einige heute (2019) noch existieren. KünstlerGärten Weimar® hatte eine Vorreiterrolle, die es durch die Arbeit mit der Nicht-Materialität Vegetation einnahm, war in der Freien Kunst Anfang der 90-iger Jahre ungewöhnlich und äußerst innovativ. Denn nicht totes Material wurde genutzt, um damit Kunstwerke zu realisieren, sondern: „Dem EGO des Künstlers steht etwas Lebendes gegenüber. Im Gegensatz zur Arbeit mit ‚toter Materie‘ zeigt die

Arbeit mit lebenden Pflanzen ... ABHÄNGIGKEITEN. Mit lebenden Pflanzen zu arbeiten, gleicht einer Regiearbeit und ist ein interaktiver Kommunikationsprozess. „[...] Künstler und Betrachter können sich selbst innerhalb einer lebenden Gesamtheit erfahren, und die Rollen vom Produzenten und Rezipienten verschieben sich hin zum Teilnehmer. Die ‚vitale Realität‘ Pflanze mit ihren interaktiven Möglichkeiten bekommt heute als Feld der echten Naturerlebnisse angesichts der Virtuellen Realität eine neue Bedeutung.“ (Barbara Nemitz, 1999, Textauszug aus *Nähe, trans plant – Vegetation in Contemporary Art*, Hatje Cantz Verlag 2000).

KünstlerGärten Weimar® uses various working formats: office, archive, exhibitions, interdisciplinary lecture series with artists, cultural and natural scientists, publications, experimental teaching project with students of fine arts, ar-

chitecture, civil engineering and design (1995 – 2005) graphic editions, photographs and work realizations with plantings in the park of Villa Haar Weimar. Over 30 plants with living vegetation have been realized since 1995, some of which still exist today (2019). KünstlerGärten Weimar® had a pioneering role, which it assumed through working with the non-materiality vegetation, was unusual and extremely innovative in fine art in the early 1990s. Because dead material was not used to create works of art, but rather: “There is something living opposite the artist’s EGO. In contrast to working with ‘dead matter’, working with living plants shows ... DEPENDENCIES. Working with living plants is like directing and is an interactive communication process. “ [...] artists and viewers can experience themselves within a living whole, and the roles of producer and recipient shift towards the participant. The ‘vital reality’ plant with its interactive possibilities is given a new meaning as a field of real nature experiences in view of the virtual reality.” (Barbara Nemitz, 1999, text excerpt from Proximity, trans plant – Vegetation in Contemporary Art, Hatje Cantz Verlag 2000)



▲
THE DATA DRIVEN OBJECTS PROJECT
Trommelwirbel

THERESA SCHUBERT

Milieu #04 / Performance
Agar agar, Hefe, Pepton, Glas,
menschliche Füße, Mikroben,
Stimme, Text
2019

Die Performance besteht aus einem von der Künstlerin geschriebenen und rezipierten Text, der ortsspezifischen Nutzung von Architektur im Raum, dem Einprägen ihrer nackten Füße in ein präpariertes mikrobiologisches Wachstumsmedium, einem Spaziergang durch Charlottenburg mit bloßen Füßen und schließlich dem Eindrücken dieser Füße auf die andere Seite des Wachstumsuntergrunds.

Wird sich ihr Mikrobiom vom Umfeld von dem der Umgebung unterscheiden? Selbst die einfachsten Fragen sind die schwierigsten, wenn sie vor dem Hintergrund des Mikrobioms gestellt werden. Nicht nur philosophisch, sondern auch biologisch. Das menschliche Mikrobiom ist ein perfektes Beispiel dafür, wie Biologie und Philosophie zu existentiellen Untersuchungen verschmelzen.

The performance consists of a text written and recited by the artist, the location-specific use of architecture in the room, the imprinting of her bare feet in a prepared microbiological growth medium, a walk through Charlottenburg with bare feet and finally the pressing of these feet on the other side of the growth underground. Will your microbiome be different from the environment? Even the simplest questions are the most difficult when asked against the background of the microbiome. Not only philosophically, but also biologically. The human microbiome is a perfect example of how biology and philosophy merge into existential studies.



THERESA SCHUBERT
Milieu #04 / Performance

THE DATA DRIVEN OBJECTS PROJECT
Trommelwirbel
Mixed Media Installation
2018

Trommelwirbel entstand in einem interdisziplinären studentischen Projekt zum Thema *Data-Driven Objects* unter Leitung der Human-Computer Interaction Professur der Bauhaus-Universität Weimar.

Die Trommel wird durch Echtzeit-Daten des unabhängigen, gemeinnützigen Tihange-Doel Radiation Monitoring (TRDM) Projekts gesteuert. Das TRDM Netzwerk misst über verteilte Stationen die Strahlenwerte in der Nähe belgischer Atomkraftwerke – im Normalfall ist dies die (normale) Hintergrundstrahlung. Die Installation wertet die Sensordaten aus und übersetzt sie in Schlagfrequenz und Intensität der Trommelschlegel. Der Trommelwirbel erinnert an die stetige Bedrohung durch einen nuklearen Ernstfall.

Trommelwirbel was created in an interdisciplinary student project on the subject of data-driven objects under the direction of the Human-Computer Interaction Professorship of the Bauhaus-University Weimar.

The drum is controlled by real-time data from the independent, non-profit Tihange-Doel Radiation Monitoring (TRDM) project. The TRDM network measures the radiation values in the vicinity of Belgian nuclear power plants via distributed stations – this is normally the (normal) background radiation. The installation evaluates the sensor data and translates them into the beat frequency and intensity of the drumstick. The drum roll is reminiscent of the constant threat posed by a nuclear emergency.

STEFAN SCHIEK

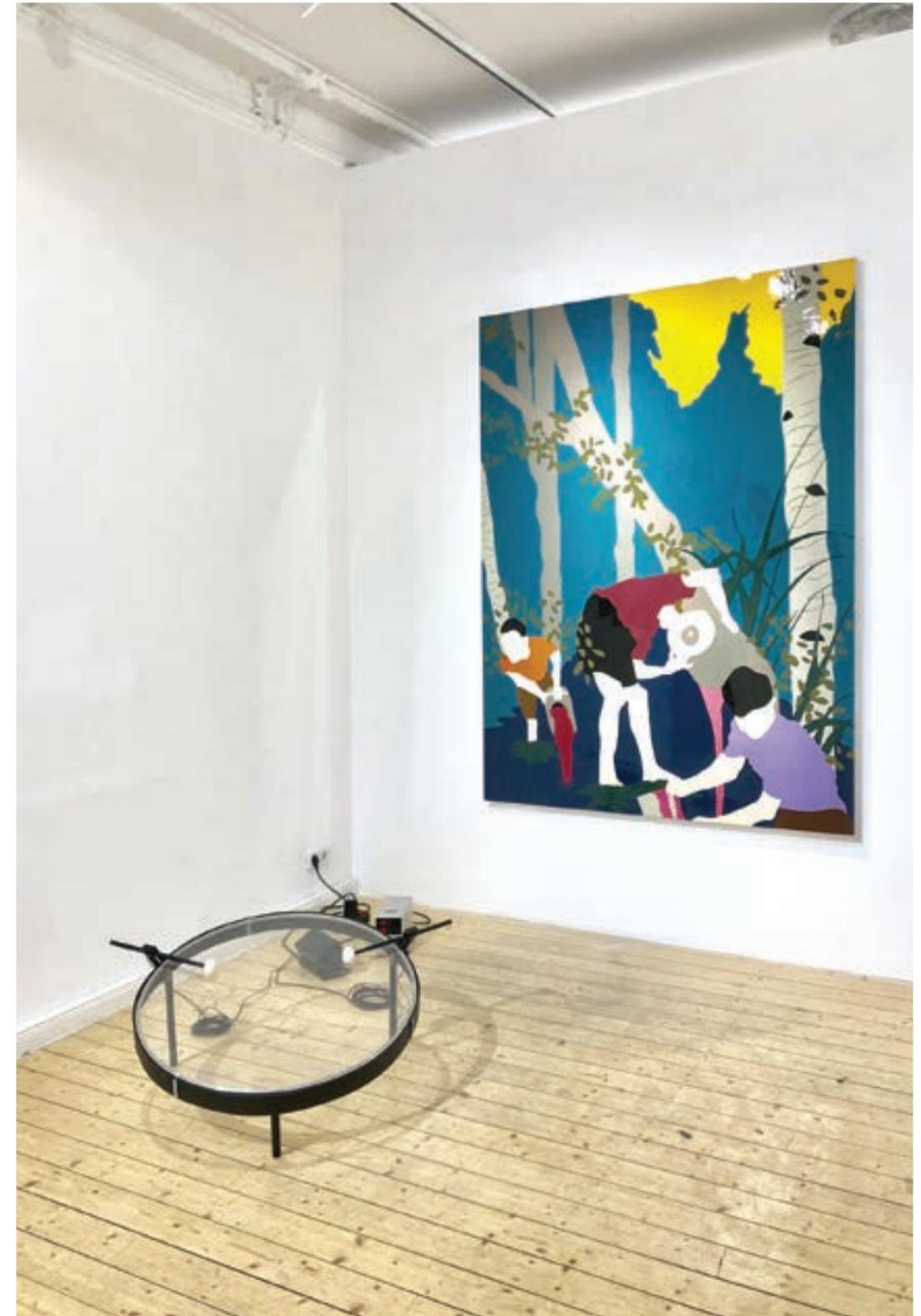
Teich
Glanzlack auf Aluminium
200 x 150 cm
2013

„Stefan Schiek benutzt gebräuchliche industrielle Lackfarben auf MdF bzw. einem Aluminiumträger. Die Werke wirken glatt, sauber, geradezu maschinell erstellt, wie es diesen zum Aufsprühen oder für ein Tauchbad gedachten Industriefarben zukommt.

Schiek verfügt über einen einzigartigen formalen Stil, der eine unerwartete Fusion aus zeitgenössischer Kunst, klassischer Moderne, Pop Art, raw art, Comics, naiven Wurzeln und formalistischer Abstraktion bietet. So innovativ er sich in der Verschmelzung und Verarbeitung seiner zahlreichen Einflüsse erweist, so raffiniert und klug er eine Erweiterung der malerischen Möglichkeiten und eine neue Figuration erarbeitet, sein bei allem Ernst auch spielerisches und zugängliches Werk erlaubt uns tiefe Einsichten in die *conditio humana*.“
Auszug aus Karl Schawelka *Die künstlerische Welt* von Stefan Schiek, erschienen im Katalog *Positiv* (2013).

“Stefan Schiek uses common industrial paint colors on MdF or an aluminum carrier. The works appear smooth, clean, almost machine-made, as is the case with industrial paints intended for spraying or immersion.

*Schiek has a unique formal style that offers an unexpected fusion of contemporary art, classic modern, pop art, raw art, comics, naive roots and formalist abstraction. As innovative as it is in the merging and processing of its numerous influences, refined and clever it is to expand the painterly possibilities and develop a new figuration. However, its playful and accessible work, with all seriousness, allows us to gain deep insights into the human condition”. Extract from Karl Schawelka *The artistic world of Stefan Schiek*, published in the catalog *Positive* (2013).*



THE DATA DRIVEN OBJECTS PROJECT
Trommelwirbel



STEFAN SCHIEK
Teich



▲
THERESA SCHUBERT
Milieu #04 / Performance

▲
BENEDIKT BRAUN
Erziehung II

▲
POLYCARE
MAS-Bauelemente

BENEDIKT BRAUN
Erziehung II
8 Kanal Video Installation
2007 – 2019

Die Videoinstallation Weltverbesserung aus dem Jahr 2007 zeigt auf 8 TVs 16 Spankingpaddel, die die einzelnen Buchstaben des Wortes Weltverbesserung auf sich tragen. Jedes einzelne Paddel gleitet in Slowmotion auf einen Hintern, dessen Hälften nach und nach apfelbäckchenrot werden. Ob das zur Weltverbesserung beiträgt?

„Der kleine Klaps auf den Po. Es ist absurd, aber gleichermaßen scheint es eine menschliche Selbstverständlichkeit zu sein: das Zwingen mit Gewalt. Das Erzwingen von Gutem sozusagen. Im Ausüben von Gewalt erhoffen wir uns das Wahrwerden einer Traumwelt, einer Welt, in der Gewalt keine Rolle mehr spielt und in der sich alle Menschen friedlich bei den Händen halten und sich gegenseitig Blumen ins Haar stecken. Schläge und andere kleine bis größere körperliche Züchtigungsmaßnahmen gehörten dabei schon immer zu den Mitteln, um diesen idealisierten Zustand zu erreichen. [...]“ Auszug aus einem Text von Alexander Husche.

The video installation World Improvement from 2007 shows 16 spanking paddles on 8 TVs that carry the individual letters of the word World Improvement. Each individual paddle slides in slow motion on a butt, the halves of which gradually turn apple red. Does that contribute to world improvement?

"The little pat on the bum. It is absurd, but at the same time it seems to be a matter of course for human beings: force with force. Forcing good, so to speak. In the exercise of violence, we hope to become a dream world, a world in which violence no longer plays a role and in which all people hold hands peacefully and put flowers in each other's hair. Beatings and other small to large corporal punishment measures have always been part of the means to achieve this idealized state. [...]"; excerpt from a text by Alexander Husche.



▲▲
GÖKÇEN DILEK ACAY
Prologue

▶
POLYCARE
MAS-Bauelemente



GÖKÇEN DILEK ACAY
Prologue
Glasfaserverstärkter Kunststoff,
Fiberglas / 72 x 70 x 34 cm
2016

Die Werke von Acay diskutieren Konzepte von Unterdrückung und Macht sowie die zerstörerischen Kräfte des Menschen. Die Künstlerin nutzt verschiedenste Symbole und Tiermotive, um den Kontrast und das Wechselspiel zwischen dem brutalen Menschen und seiner tierischen Seite zu zeigen. In einer modernen Gesellschaft ist Macht die politische Struktur des brutalen und vormals instinktiv handelnden menschlichen Wesens. Der moderne Mensch ist voller Widersprüche.

In ihrer Arbeit präsentiert Acay die Brutalität und Gewalt gegenüber weniger starken Wesen und besonders gegenüber dem objektifizierten und in der Folge ausgenutzten Körper.

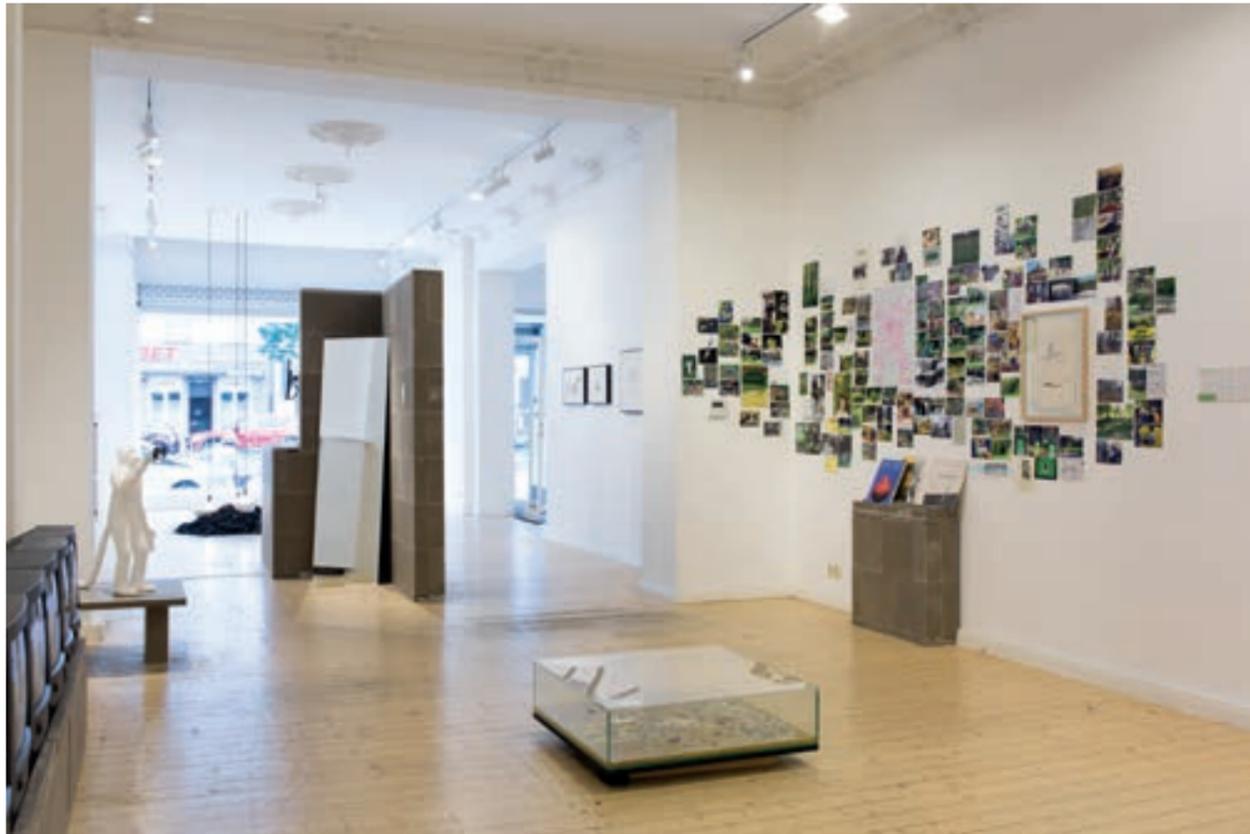
Die Künstlerin versucht, eine Verbindung

zwischen Realität und Imagination herzustellen. Dazu benutzt sie Alltagsgegenstände wie Möbel, Tierbilder, organische Materialien und Bühnenelemente, die sie dann transformiert, verzerrt, neu zusammenstellt und verändert. Durch diese Veränderungen und paradoxe Konstruktionen kreiert sie fiktionale Bilder mit alternativen Bedeutungen. Die Künstlerin möchte die uns umgebende Realität aufbrechen und Absurdität um uns walten lassen.

Acay's works discuss concepts of oppression and power, as well as the destructive powers of man. The artist uses a variety of symbols and animal motifs to show the contrast and interplay between the brutal person and his animal side.

In a modern society, power is the political structure of the brutal and formerly instinctive human being. Modern man is full of contradictions. In her work, Acay presents the brutality and violence towards less strong beings and especially against the objectified and subsequently exploited body.

The artist tries to make a connection between reality and imagination. To do this, she uses everyday objects such as furniture, pictures of animals, organic materials and stage elements, which she then transforms, distorts, re-assembles and changes. Through these changes and paradoxical constructions, she creates fictional images with alternative meanings. The artist wants to break up the reality surrounding us and let absurdity rule over us.



- ▲
BENEDIKT BRAUN
Erziehung II
- ▲
GÖKÇEN DILEK ACAY
Prologue
- ▲▼
MORITZ WEHRMANN
Objekt a
- ▲
GÖKÇEN DILEK ACAY
Wake up / Gym on Tiger /
Game over
- ▲
THERESA SCHUBERT
Milieu #04 / Performance
- ▲
BARBARA NEMITZ
KünstlerGärten*

MORITZ WEHRMANN
Two round Found Objects
2 Edelstahlobjekte /
30 x 18 x 18 cm / 2014
Objekt a
Installation / Spiegel, Buch /
180 x 60 cm / 2016

Fragen nach Struktur und Funktion von Wahrnehmung und Selbstverortung sind zentral in Wehrmanns Arbeiten. Sein Werk umfaßt konzeptionelle Arbeiten, Photographie, Video, sowie Installationskunst. Wesentliche Elemente seiner Arbeiten sind Doppelungsstrukturen und mimetische Konstellationen, die Aspekte der Subjektivität und Wahrnehmung, und Fragen der Beziehung physischer und medialer Selbst-Verortung untersuchen und hinterfragen.

Questions about the structure and function of perception and self-location are central to Wehrmann's work. His work includes conceptual works, photography, video, and installation art. Essential elements of his work are duplication structures and mimetic constellations that investigate and question aspects of subjectivity and perception, and questions of the relationship between physical and media self-location.



▲
MORITZ WEHRMANN
Two round Found Objects

RAHMEN PROGRAM DER AUSSTELLUNG EGO VS. ECO

ADDITIONAL PROGRAM OF THE EXHIBITION EGO VS. ECO

10. – 11.05.2019
KONFERENZ – Perspektiven des sozial-ökologischen Wandels der Stadtgesellschaft
Liveübertragung von Programmpunkten der in Weimar stattfindenden Konferenz der Professur für Sozialwissenschaftliche Stadtforschung

Ein Weiter so gibt es nicht. Ökologische, soziale und kulturelle Krisen machen deutlich, dass Städte, geformt von kapitalistischer Expansion und imperialer Lebensweise, zunehmend an Grenzen stoßen. Gleichzeitig werden die Rufe nach einer großen Transformation lauter. In diesem Kontext wollen wir mit der Konferenz aktivistische und akademische Perspektiven auf die bereits stattfindenden und gesellschaftlich nötig werdenden Transformationen urbaner Räume und Gesellschaften einnehmen.

There's no such thing as keep going. Ecological, social and cultural crises make it clear that cities, shaped by capitalist expansion and imperial lifestyles, are increasingly coming up against limits. At the same time, the calls for a major transformation are growing louder. In this context, we want to use the conference to take activist and academic perspectives on the transformations of urban spaces and societies that are already taking place and are becoming socially necessary.

www.uni-weimar.de

06.06.2019 / 19 UHR
THERESA SCHUBERT
Milieu #04 / Performance
Agar-Agar, Hefe, Pepton, Glas, menschliche Füße, Mikroben, Stimme, Text

Die Performance besteht aus einem von der Künstlerin geschriebenen und rezierten Text, der ortsspezifischen Nutzung von Architektur im Raum, dem Einprägen ihrer nackten Füße in ein präpariertes mikrobiologisches Wachstumsmedium, einem Spaziergang durch Charlottenburg mit bloßen Füßen und schließlich dem Eindrücken dieser Füße auf die andere Seite des Wachstumsuntergrunds. Wird sich ihr Mikrobiom vom Umfeld von dem der Umgebung unterscheiden? Selbst die einfachsten Fragen sind die schwierigsten, wenn sie vor dem Hintergrund des Mikrobioms ges-

tellt werden. Nicht nur philosophisch, sondern auch biologisch. Das menschliche Mikrobiom ist ein perfektes Beispiel dafür, wie Biologie und Philosophie zu existentiellen Untersuchungen verschmelzen.

The performance consists of a text written and recited by the artist, the site-specific use of architecture in space, the imprinting of her bare feet in a prepared microbiological growth medium, a walk through Charlottenburg with bare feet and finally the impression of these feet on the other side of the growth medium. Will their microbiome be different from the surrounding environment? Even the simplest questions are the most difficult when asked against the background of the microbiome. Not only philosophically, but also biologically. The human microbiome is a perfect example of how biology and philosophy merge into existential investigations.

www.theresaschubert.com

07.06.2019 / 19 UHR
FRANCIS KAMPRATH
Der Meistergedanke / Lecture Performance
Der Meistergedanke – Eine Lecture Performance zur Rolle der Mazdaznan-Lehre in den ersten Jahren des Bauhauses / 60 min

In einer Lecture Performance gibt Francis Kamprath Einblick in die Lehre der Mazdaznan. Diese um 1900 in den USA gegründete Mischreligion setzt sich aus zarathustrischen, christlichen und auch hinduistischen Elementen zusammen. Im Kern des Vortrags wird der Frage nachgespürt, wie prägend der Einfluss der Lebenskunde in den ersten Jahren des Weimarer Bauhauses war. Denn Johannes Itten hatte als Leiter der Vorkurse zunächst freie Hand in seiner Lehre. Als begeisterter Anhänger der Mazdaznan band er Methodiken wie z. B. vegetarische Ernährung, Meditation, Leibesertüchtigung und Gesang in seine Lehre mit ein, um der Idee des *Neuen Menschen* nachzukommen. Allerdings spielen die Mazdaznan in heutiger Lektüre zum historischen Bauhaus kaum eine Rolle. In dieser Gegenerzählung werden unter Einbezug zahlreicher Originalquellen aus dem frühen zwanzigsten Jahrhundert die zugrundeliegenden Ideologien kritisch betrachtet, aber auch einige konkrete Praktiken aufgezeigt und in der Gruppe erprobt.

In a lecture performance Francis Kamprath gives insight into the teachings of Mazdaznan. This mixed religion, founded around 1900 in the USA, is composed of Zarathustrian, Christian and also Hindu elements. At the heart of the lecture is the question of how formative the influence of the study of life was in the early years of the Weimar Bauhaus. For Johannes Itten, as head of the preliminary courses, initially had a free hand in his teaching. As an enthusiastic follower of the Mazdaznan, he incorporated methods such as vegetarian diet, meditation, physical exercise and singing into his teaching in order to follow the idea of the new man. However, the Mazdaznan hardly plays a role in today's reading of the historical Bauhaus.

This counter-narrative, drawing on numerous original sources from the early twentieth century, critically examines the underlying ideologies, but also points out some concrete practices and tests them in the group.

www.franciskamprath.com

10. – 11.05.2019
CHRISTOPH BLANKENBURG – Rennsteig Flimmern 2 / Lecture Performance
Lecture Performance zur Videoarbeit *Rennsteig Flimmern 2* (100 min, Farbe, DCP, 16:9, stereo, 2019) und Musik zur Finissage der Ausstellung

Die experimentellen Wanderfilme *Rennsteig Flimmern I & Rennsteig Flimmern II* beschäftigen sich mit der kulturellen Verortung des Rennsteigs sowie dem dokumentarischen Eintauchen in das Themengebiet Wald und dessen Stereotypen. Eine künstlerische Annäherung an die *Runst* – dem Abwandern des Rennsteigs – lotet dabei einen neuen Bereich aus. Der Fokus auf dem Performativen untersucht die Grenze zwischen Eingriff und Authentizität.

The experimental hiking films Rennsteig Flimmern I & Rennsteig Flimmern II deal with the cultural localisation of the Rennsteig as well as the documentary immersion in the subject area forest and its stereotypes. An artistic approach to the "Runst" – the migration of the Rennsteig – explores a new area. The focus on the performative explores the border between intervention and authenticity.

christophblankenburg.com



ENRICO FREITAG
Solo-Präsentation
24.04. – 25.05.2019

Enrico Freitag reflektiert in seiner Malerei, Zeichnung und Grafik grundlegende und gegenwärtige Aspekte menschlicher Zivilisation. In anthologischen Serien widmet er sich dabei unterschiedlichen Phänomenen gesellschaftsrelevanter Themen und nach und nach entsteht so ein komplexer Zusammenhang zwischen den verschiedenen Werkgruppen des Künstlers.

Ein gedanklicher Ausgangspunkt und zugleich wiederkehrendes Motiv, welches sich ebenso als sinnstiftend für die weiteren Sujets des Künstlers erweist, kann in der Serie mit dem Titel *LabOra* gesehen werden. Mit diesem Titel, einer dem Benediktinerorden entlehnten Phrase *Ora et Labora* (Bete und Arbeite), führt uns der Künstler in eine Welt der Arbeit, die ebenso durch eine fast kontemplative Aura geprägt und doch tief in eine aktive fordistische Dystopie der Massenproduktion eintauchen lässt. Dabei wird Arbeit vom Künstler weder heroisiert noch kritisiert, sondern neutral und als logischer Bestandteil von Zivilisation und Gesellschaft betrachtet.

In einer Art autopoietischen Entwicklung dieser Grundidee folgen Serien wie *The Poisoning*, welcher ein folgenschweres Industriedesaster in den 50er Jahren in Japan zugrunde liegt. Oder *Fresh Kills*, welches sich in seiner Doppeldeutigkeit einerseits auf die gleichnamige, seinerzeit weltweit größte Mülldeponie am Rande New Yorks bezieht, andererseits fast schon ironisch die Brücke schlägt, zwischen dem *factory-fresh*, dem Verlangen unserer Konsumgesellschaft nach fabrikneuer Ware, und dem flüchtigen Moment des Habens einer dem Überfluss huldigenden Wegwerfgesellschaft.

In his paintings, drawings and graphics Enrico Freitag reflects fundamental and contemporary aspects of human civilization. In anthological series, he devotes himself to various phenomena of socially relevant themes, until a complex connection arises between the artist's various groups of works.

An intellectual starting point and at the same time a recurring motif, which also proves to be

an inspiration for the artist's other subjects, can be seen in the series entitled LabOra. With this title, a phrase derived from the Benedictine order Ora et Labora (prayer and work), the artist leads us into a world of work that is also shaped by an almost contemplative aura and yet deep immerse into an active Fordist dystopia of mass production. Work is neither heroized nor criticized by the artist, but considered neutral and as a logical component of civilization and society. In a kind of autopoiesic development of this basic idea, series such as The Poisoning, which underlies a momentous industrial disaster in the 1950s in Japan, are created. An other example is the series Fresh Kills, which in its ambiguity on the one hand refers to the eponymous, at that time the world's largest waste dump on the outskirts of New York, on the other hand almost ironically builds the bridge between factory-fresh, the desire of our consumer society for brand-new goods, and the fleeting moment of having a disposable society paying homage to abundance.

ENRICO FREITAG
Ausstellungsansicht
EIGENHEIM Berlin, Salon



ENRICO FREITAG
LABORA_19_02
Kohle auf Papier
Motiv 33 x 28 cm / Blatt 40 x 30 cm
2019



ENRICO FREITAG
Fresh Kills I
Kohle auf Papier
Motiv 43 x 43 cm / Blatt 50 x 50 cm
2019



ENRICO FREITAG
The Flight
Acryl und Öl auf Papier
Motiv 49 x 41 cm / Blatt 60 x 50 cm
2019



JULIA SCORNA
Solo-Präsentation
31.05. – 22.06.2019

Julia Scorna behandelt in ihren Fotografien, Objekten und Installationen auf sinnlich, poetische Weise das Sein und das Verhalten des Menschen gegenüber der Natur. Energiekreisläufe, Fragen der Nachhaltigkeit behandelt Scorna genauso wie Fragen nach dem Glauben im digitalen Zeitalter; eingebettet zwischen Fortschritt und der ewigen Suche nach Sinnhaftigkeit der Existenz. Ihre Fotografien entstehen während ihrer vielen Reisen, auf welchen die analoge Mittelformat Kamera ihr ständiger Begleiter ist. Aufgrund der Wahl eines Filmmaterials mit hoher Lichtempfindlichkeit, der oft großformatigen Abzüge sowie dem Spiel mit der von der Tageszeit abhängigen, natürlichen Lichtsituation, entsteht eine oft malerische Ästhetik, welche durchaus Bezüge zur romantischen Malerei des 19. Jh. erkennen lässt. Die Bilder zeigen Bergansichten, welche vom Menschen gezeichnet sind, oder Landschaften, in denen fremdartig wirkende Zeugnisse menschlicher Existenz, wie Zementwerke oder Windräder eingebettet sind; in Marocco fotografierte Scorna Palmen, welche dekurierte Sendemasten sind, oder zeigt in einer anderen Serie unterirdische Grünanlagen in der Pariser Metro. In den letzten Jahren entstandene Fotografien haben dabei eines oft gemeinsam – die Abwesenheit des Menschen. Auf diese

Weise entwickelt Scorna ein fast dystopisches Zukunftsszenario, in welchem der Mensch gegenüber der Natur nur noch einer Fußnote zu gleichen scheint. Diese Fotografien stellt die Künstlerin mitunter in den inszenierten Dialog mit Installationen und Objekten. Kohle, Energiesparlampen, Beton, Sand aus der Bretagne, Lichterketten, Emallie-Schüsseln und Foundobjekts verbindet Scorna zu Gesamtcompositionen, wie *Buchen sollst du suchen* oder *The Coming out*. Eine sich ständig erweiternde Serie von Zoofotografien *Being Animal* zeigt das Tier eingebettet in von Menschen geschaffenen typisierte Biotope – es entsteht eine faszinierende Allegorie auf das bestehende Verhältnis Mensch und Natur.

In her photographs, objects and installations, Julia Scorna discovers a sensual, poetic way discussing the human being and behavior towards nature. Scorna deals with sustainability issues, as well as beliefs in the digital age; embedded between progress and the eternal search for meaningfulness of existence. Her photographs are taken during many travels on which the analog medium format camera is her constant companion. Due to the choice of a film material with high photosensitivity, the large-format prints as well as the play with

*the depth of focus and natural or artificial light situation, often creates a picturesque aesthetic, which quite reveals references to the romantic painting of the 19th century. The pictures showing mountain views, which are influenced by humans, or landscapes, in which strange-looking testimonies of human existence, such as cement plants or wind turbines are embedded; In Marocco Scorna photographed palm trees, which are actually transmission towers, or took pictures of underground garden in the Paris Metro in another series. The absence of men – is something that these photographs, created in recent years, often have in common. In this way, Scorna develops an almost dystopian future scenario, in which men seems to be compared to nature only as a footnote. The artist combines these photographs sometimes in the staged dialogue with installations and objects. Coal, energy-saving bulbs, concrete, sand from Brittany, fairy lights, enamel bowls and found objects are brought into overall compositions, such as *Buchen sollst du suchen* or *The Coming Out*. An ever-expanding series of zoo photographs *Being Animal* shows animals embedded in man-made typified biotopes – creating a fascinating allegory of the existing relationship between men and nature.*

JULIA SCORNA
Ausstellungsansicht
EIGENHEIM Berlin, Salon



JULIA SCORNA
Fake Trees (Aus der Serie Being Animal)
Fotografie / 108 x 63 cm
Auflage 3 + 2 AP
Océanopolis, Brest, France / 2017

JULIA SCORNA
Unter Grund
Fotografie Doppel / 220 x 84 cm (je 106 x 84 cm)
Auflage 3 + 2 AP
Gare de Lyon, Paris, France / 2017





Bauhaus Weimar
1919 / 2019

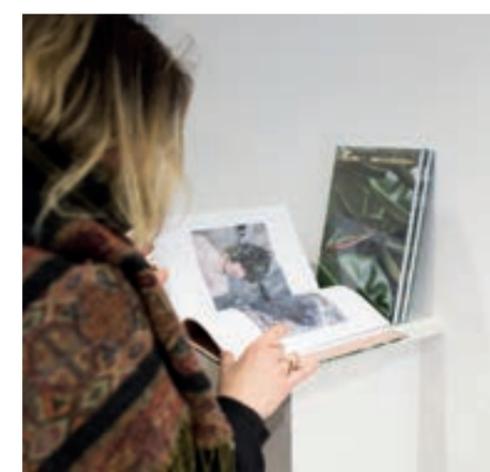
EGGO vs. EGO

e Ausstellung 04.0

g von EIGENHEIM Berlin als Sch
um Jubiläum 100 JAHRE BAUH

MANN

Kaspar Elias KIMM
Francis KAMPP
The Data Drive



◀
EIGENHEIM BERLIN
Außenansicht der Galerie
Räumlichkeit zur Vernissage

▶▶
EIGENHEIM BERLIN
Besucher zur Vernissage der
Ausstellung Ego vs. Eco

30.08. – 13.10.2019

30.08. – 13.10.2019

30.08. – 13.10.2019

3
•
**ALL DAY
REVOLUTION**
UNSERE LIEBE
DIGITALITÄT

3
•
**ALL DAY
REVOLUTION**
OUR BELOVED
DIGITALITY

三
•
全天革命
我们钟爱的
数字化

ERÖFFNUNG
TEILNEHMENDE
KÜNSTLER

30.08.2019, 19 Uhr / EIGENHEIM Berlin
Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg
Max Albrecht / Fanny Josephine Dehnkamp / Samira Engel / Thomas Hawranke / Johannes Heinke /
Stephan Isermann / Tonio Mundry / Adam Noack / Katrin Steiger / Marcus Sternbauer / Sirin Unmanee

OPENING
PARTICIPATING
ARTISTS

30.08.2019, 7 p.m. / EIGENHEIM Berlin
Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg
Max Albrecht / Fanny Josephine Dehnkamp / Samira Engel / Thomas Hawranke / Johannes Heinke /
Stephan Isermann / Tonio Mundry / Adam Noack / Katrin Steiger / Marcus Sternbauer / Sirin Unmanee

开场
参与艺术家

30.08.2019, 19 点 / EIGENHEIM Berlin
Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg
Max Albrecht / Fanny Josephine Dehnkamp / Samira Engel / Thomas Hawranke / Johannes Heinke /
Stephan Isermann / Tonio Mundry / Adam Noack / Katrin Steiger / Marcus Sternbauer / Sirin Unmanee

100

Bauhaus Weimar
1919 / 2019

ALL DAY REVOLUTION UNSERE LIEBE DIGITALITÄT

EIGENHEIM BERLIN
30.08. – 13.10.2019

Max ALBRECHT
Fanny Josefine DEHNKAMP
Samira ENGEL
Thomas HAWRANKE
Johannes HEINKE
Stephan ISERMANN
Tonio MUNDY
Adam NOACK
Katrin STEIGER
Marcus STERNBAUER
Sirin UNMANEE

ALL DAY REVOLUTION – unsere Liebe Digitalität / EIGENHEIM Berlin, Kantstraße 28 / **Eröffnung** 30.08.2019 um 19 Uhr / **Dauer** 30.08. – 13.10.2019 / **Offen** Di – Sa, 12 bis 19 Uhr / **Kontakt** team@galerie-eigenheim.de

EIGENHEIM Weimar/Berlin ist 2019 offizielles Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 JAHRE BAUHAUS. An beiden Standorten finden verschiedene Ausstellungen zu aktuellen Themen statt! Die Ausstellung ALL DAY REVOLUTION – unsere Liebe Digitalität ist die dritte Ausstellung in diesem Rahmen in Berlin. mehr: www.galerie-eigenheim.de

ALL DAY REVOLUTION UNSERE LIEBE DIGITALITÄT

Die dritte Ausstellung von EIGENHEIM Weimar/Berlin als offizielles Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 Jahre Bauhaus beschäftigt sich mit verschiedenen Aspekten der Digitalisierung unserer Gesellschaft. Ein sehr weites und unter verschiedenen Sichtweisen viel diskutiertes Thema, denn in unserem Alltag findet eine Umwälzung statt, welche den Grundzügen einer Revolution gerecht wird.

Nicht umsonst wird seit einem Jahrzehnt der Begriff der *Digitalen Revolution*, einem Wandel aller Lebensbereiche durch digitale Technik, intensiv diskutiert. Ähnlich wie die industrielle Revolution, welche Grundlage für die Entstehung des Bauhauses war, wird auch die Digitale Revolution neue Formen des Zusammenlebens sowie der Kunst und Gestaltung nach sich ziehen. Die damit einhergehenden Veränderungen in der Wirtschafts- und Arbeitswelt, in der Öffentlichkeit und im Privatleben vollziehen sich in rasanter Geschwindigkeit. Neue Medien beeinflussen zunehmend Kommunikationsverhalten, Sozialisationsprozesse und Sprachkultur. Anwendungsbereiche und Entwicklungspotenziale von Künstlicher Intelligenz gehören genauso zu den Trends und offenen Zukunftsfragen wie unser Umgang mit den Sozialen Medien, Big Data oder der flächendeckenden Überwachung. Dabei sind wir eine liebevolle Liaison mit der Digitalität eingegangen, ohne dass wir uns schon jetzt über die Auswirkungen bewusst sind. Die Komplexität der Zusammenhänge schürt Ängste genauso wie sie neue Utopien weckt.

Die Ausstellung *All Day Revolution – Unsere Liebe Digitalität* will sich dieser inhaltlichen Bandbreite durch künstlerische Positionen annähern, wohlwissend, dass die einzelnen Positionen keinen universellen, sondern einen eher expliziten Zugang zu den jeweiligen Diskursen finden. So erforscht Thomas Hawranke, in seinen Arbeiten die

ALL DAY REVOLUTION UNSERE LIEBE DIGITALITÄT

The third exhibition of EIGENHEIM Weimar/Berlin as an official showcase of the Bauhaus-University Weimar on the occasion of the 100th anniversary of Bauhaus deals with various aspects of the digitization of our society. In our everyday life a revolution takes place, which does justice to the fundamentals of a revolution.

It is not without reason that the concept of the Digital Revolution, a change of all areas of life through digital technology, has been intensively discussed for a decade. Like the Industrial Revolution, which formed the basis of the Bauhaus, the digital revolution will also bring new forms of live, art and design. The resulting changes in the business and work, in public and in private life are taking place at a rapid speed. New media are increasingly influencing communication behavior, socialization processes and language culture. Areas of application and development potential of artificial intelligence are just as much a part of trends and open questions of the future, such as our handling of social media, big data or widespread surveillance. We have engaged in a lovely liaison with digitality without being aware of the effects. The complexity stirs fears as well as new utopias.

The exhibition All Day Revolution – Our beloved Digitality intends to approach this breadth of content through artistic positions, knowing that the individual positions will not find a universal, but rather a more explicit access to the respective discourses. Thomas Hawranke, for example, explores the effects of technology on society. In his video work Grand Ape Town, which is shown in this exhibition, he shows a digital urban utopia based on the video game Grand Theft Auto V, in which humans and animals co-exist side by side. The drawings by Adam Noack, created in an IT company, seem to exaggerate, but rather authentically, the new digital workplace culture and, similar to the work Pig Simulator by Stephan Isermann, not only offers all the uncertainties but also a smile on the lips the visitor.

Abbildung S.66: Plakat der Ausstellung *All Day Revolution*
Figure page 66: Poster of the exhibition *All Day Revolution*
第54页的图片: “从实验室到工作室”展览的海报

Wirkungsweise von Technologie auf die Gesellschaft und zeigt mit der Machinima Installation *Grand Ape Town* eine digitale Großstadtutopie, aufbauend auf dem Videospiel *Grand Theft Auto V*, in welcher Mensch und Tier gleichberechtigt neben einander existieren. Die in einer IT-Firma entstandenen Zeichnungen von Adam Noack stellen, scheinbar über-spitzt jedoch ziemlich authentisch, die neue digitale Arbeitsplatzkultur dar und sorgen, ähnlich wie die Arbeit *Pig Simulator* von Stephan Isermann, neben all den Ungewissheiten doch auch mal für ein Lächeln auf den Lippen des Besuchers.

Genauso wie man sich in der Arbeit *Pig Simulator* in die virtuelle Realität eines Schweines hineinversetzen kann, ist es auch in der Arbeit von Tonio Mundry durch die Zuhilfenahme einer VR-Brille möglich, den traditionellen Bildraum einer Malerei zu verlassen und in den erweiterten dreidimensionalen Raum hinter dem Bild zu steigen. Durch die Schulung eines neuronalen Netzwerkes mit 80.000 Instagram Fashion Bildern hat Mundry darüber hinaus ein 24 Stunden Video erzeugt, welches die universelle Sprache dieser Bilderflut herauskristallisiert. Johannes Heinke beschäftigt sich in seiner Arbeit *Fallstudien zur Eventualität* mit Simulationszentren von Institutionen wie der Deutschen Bahn oder der Luftwaffe. Über die Ästhetik einer technischen Kulisse verweisen Heinkes Fotografien auf den Drang des Menschen, das eigene Schicksal vorwegzunehmen und zu verbessern, unter Zuhilfenahme simulierter Prozesse und virtueller Realität. Max Albrecht beschäftigt sich in seinem Bitcoin Automaten mit dem Hype der virtuellen Währungen. Katrin Steiger produzierte eine Modelinie mit einem digitalem Camouflage und Fanny Josephine Dehnkamp befasst sich in ihrem Song und dazugehörigen Musikvideo auf poetische, jedoch sehr reduzierte Weise, mit der Liebe im digitalen Zeitalter. Viele Ansätze für die Auseinandersetzung mit der Digitalen Revolution in unserem Alltag bietet diese Ausstellung und wir freuen uns darauf, diese mit Ihnen zu diskutieren.¹

All Day Revolution – Unsere Liebe Digitalität; beteiligte Lehrstühle waren:

- Fakultät Medien, Professur Human-Computer Interaktion / Prof. Dr. Eva Hornecker
- Fakultät Kunst und Gestaltung, Professur Kunst und

Just as in the work Pig Simulator one can empathize with the virtual reality of a pig, so in the work of Tonio Mundry it is possible to leave the traditional pictorial space of a painting and rise in the extended three dimensions behind the picture by using VR glasses. By training a neuro-social network with 80,000 Instagram fashion images, Mundry has also produced a 24-hour video that crystallizes the universal language of this flood of images. In his work Case Studies on Eventuality, Johannes Heinke deals with simulation centers of institutions such as the Deutsche Bahn or the Luftwaffe. Through the aesthetics of a technical backdrop, Heinke's photographs point to the urge of man to anticipate and improve one's own destiny, with the aid of simulated processes and virtual reality. Max Albrecht deals with the hype of virtual currencies in his bitcoin automaton, Katrin Steiger produced a fashion line with a digital camouflage and Fanny Josephine Dehnkamp's song and music video are devoted to love in the Digital Age in a poetic but very reduced way. This exhibition offers many approaches dealing with the digital revolution in our everyday lives and we look forward discussing them with you.¹

All Day Revolution – Our beloved Digitality; participating chairs were:

- *Faculty of Media, Chair of Human-Computer Interaction / Prof. Dr. Eva Hornecker*
- *Faculty of Art and Design, Chair of Art and Social Space / M.F.A. Katrin Steiger*
- *Faculty of Art and Design, Doctoral Program Art and Design-Free Art-Media Art (Ph.D.), Thomas Hawranke*

In the exhibition on the subject of digitization, we have mainly compiled works from the Faculty of Media and the Faculty of Art and Design.

PRESENTATION OF THE FACULTY ART AND DESIGN

The Faculty of Art and Design of the Bauhaus-University Weimar represents the art school of the state of Thuringia and is therefore a full member of the Rectors' Conference of the art schools. Its tasks as a university of art essentially determine the self-image of the Faculty of Art and Design, which is manifested in the structure of the Weimar model. The concept of the Weimar Model is understood to be the combination of the central teaching form of project work with solid equipment in the workshops and interdisciplinary cooperation with other disciplines, which is given a spe-

sozialer Raum / M.F.A. Katrin Steiger

- *Fakultät Kunst und Gestaltung, Promotionsstudiengang Kunst und Design / Freie Kunst /Medienkunst (Ph.D.), Thomas Hawranke*

In der Ausstellung zum Thema Digitalisierung haben wir hauptsächlich Arbeiten aus der Fakultät Medien, sowie der Fakultät Kunst und Gestaltung zusammengestellt.

VORSTELLUNG DER FAKULTÄT KUNST UND GESTALTUNG

Die Fakultät Kunst und Gestaltung der Bauhaus-Universität Weimar repräsentiert die Kunsthochschule des Landes Thüringen und ist dadurch ein vollwertiges Mitglied in der Rektorenkonferenz der Kunsthochschulen. Ihre Aufgaben als Kunsthochschule bestimmen wesentlich das Selbstverständnis der Fakultät Kunst und Gestaltung, das sich in der Struktur des Weimarer Modells manifestiert. Unter dem Konzept des Weimarer Modells wird die Verbindung der zentralen Lehrform der Projektarbeit mit einer soliden Ausstattung der Werkstätten und einer interdisziplinären Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen, die in der Durchdringung von Praxis und Wissenschaft in Weimar einen besonderen Stellenwert erhält, verstanden. Mit den grundständigen Studiengängen bietet die Fakultät Kunst und Gestaltung in der ersten Qualifikationsstufe ein sehr breites künstlerisches und gestalterisches Spektrum. An der Fakultät sind mehr als 1.000 Studierende eingeschrieben. Die Fakultät Kunst und Gestaltung ist groß genug, um das anspruchsvolle Programm des Weimarer Modells personell und in der Ausstattung erfüllen zu können. Andererseits ist die Fakultät so überschaubar, dass die grundständigen und weiterführenden Studiengänge thematisch überzeugend eingebunden werden können. Über alle drei Qualifikationsstufen hinweg ist die Bildungsstruktur der Fakultät Kunst und Gestaltung in der Lehre durch das Weimarer Modell verbunden, während in der Forschung das Paradigma der künstlerischen Forschung (artistic research) im Vordergrund steht. Dabei gewährleisten die künstlerischen und gestalterischen Professuren zusammen mit den wissenschaftlichen Lehrgebieten eine sich gegenseitig anregende Reflexion von Praxis und Wissenschaft.

VORSTELLUNG DER FAKULTÄT MEDIEN

Die Fakultät Medien, nach wie vor einzigartig in der deutschen Hochschullandschaft, kann bereits auf eine über zwanzigjährige Geschichte zurück blicken. Mit

cial place in the interpenetration of practice and science in Weimar. With its undergraduate courses, the Faculty of Art and Design offers a very broad artistic and design spectrum in the first qualification level. More than 1,000 students are enrolled at the faculty. The Faculty of Art and Design is large enough to be able to fulfil the demanding programme of the Weimar Model in terms of staff and equipment. On the other hand, the faculty is so manageable that the undergraduate and graduate courses can be integrated thematically in a convincing manner. Across all three qualification levels, the educational structure of the Faculty of Art and Design is linked in teaching by the Weimar Model, while in research the paradigm of artistic research is the main focus. The artistic and design professorships together with the academic teaching areas ensure a mutually stimulating reflection of practice and science.

PRESENTATION OF THE MEDIA FACULTY

The Faculty of Media, still unique in the German university landscape, can already look back on a history of over twenty years. With its foundation in 1996, the Bauhaus-University Weimar took into account the great and ever increasing importance of the media for science, society and economy. The faculty meets today's challenges of media technology, media science and media economics with an interdisciplinary approach in the best Bauhaus tradition – the networking of art and technology. In total, the Faculty of Media offers eight different Bachelor and Master programmes, which are internationally and interdisciplinarily designed. In the departments of Media Informatics, Media Science and Media Management, around 600 students are supervised by 16 professorships and five junior professorships. Creative and scientifically working media professionals are trained in self-determined project studies. Our graduates work in the media, culture, multimedia and telecommunications industries and as scientists in research and teaching.

ihrer Gründung im Jahr 1996 trug die Bauhaus-Universität Weimar der großen und immer weiter anwachsenden Bedeutung der Medien für Wissenschaft, Gesellschaft und Wirtschaft Rechnung. Den heutigen Herausforderungen medientechnologischer, medienwissenschaftlicher und medienökonomischer Art begegnet die Fakultät mit einem interdisziplinären Ansatz in bester Bauhaus-Tradition – der Vernetzung von Kunst und Technik.

Insgesamt kann man an der Fakultät Medien acht verschiedene Bachelor- und Masterstudienprogramme absolvieren, die international und interdisziplinär ausgelegt sind. In den Fachbereichen Medieninformatik, Medienwissenschaft und Medienmanagement werden rund 600 Studierende von 16 Professuren und fünf Juniorprofessuren betreut. Im selbstbestimmten Projektstudium werden kreative und wissenschaftlich arbeitende Medienschaffende ausgebildet. Unsere Absolventinnen und Absolventen sind in der Medien-, Kultur-, Multimedia- und Telekommunikationsindustrie sowie als Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler in Forschung und Lehre tätig.

¹ Text der offiziellen Einladung
Text of the invitation card
邀请卡文字



EIGENHEIM BERLIN
Schaufensteransicht (innen)

ALL DAY REVOLUTION UNSERE LIEBE DIGITALITÄT

Ich freue mich sehr diese Ausstellung einleiten zu dürfen – ich habe heute die Ehre, die Bauhaus-Universität Weimar zu vertreten, deren Schaufenster in Berlin die Galerie Eigenheim ist.

Lieber Konstantin, liebe Bianka, vielen Dank für Eure Einladung – es ist nicht alle Tage, daß ich eine Ausstellungseröffnung einleiten darf, und für mich neu.

Dass ich die Eröffnungsrede halte, ist nicht unbedingt selbstverständlich, denn ich bin weder Künstler noch Gestalter, sondern in der Medieninformatik angesiedelt – aber in einem Schnittstellenthema, der Mensch-Computer Interaktion, und daher immer wieder in den Grenzgebieten unterwegs und neugierig – so wie ich auch heute neugierig bin auf die Ausstellung.

Der Bezug heute ist aber auch ein klar inhaltlicher – *All Day Revolution – Unsere liebe Digitalität* – die Veränderungen, die Möglichkeiten und Herausforderungen, die die Informatik und neuen Medien im Zuge von Digitalisierung, Informatisierung, Algorithmisierung, Virtualisierung mit sich bringen, eröffnen das Themenfeld der Ausstellung.

Sind wir den Algorithmen unterworfen, weil sie die Regeln bestimmen – Code ist Law, wie Lawrence Lessig schrieb – oder können Algorithmen uns auch mehr Freiraum bieten?

Neue Medien verändern unsere Kommunikation, unser Sozialverhalten, die Regeln unseres Zusammenlebens, Künstliche Intelligenz und Überwachungstechnologien verändern unsere Wirtschafts- und Arbeitswelt, die Öffentlichkeit und Privatleben. Was weiß Facebook – oder Cambridge Analytica – alles über uns? Werden wir durch Big Data den Wahrscheinlichkeiten ausgeliefert? Weil die meisten, die so aussehen wie wir, nicht erfolgreich waren, bekommen wir erst gar keine Chance, und zwar automatisiert? Oder ersetzt uns KI sowieso am Arbeitsplatz? Oder kann sie uns vielleicht doch helfen?

Verlieren wir uns im Netz und kennen zwar alle unsere Mitspieler im Online Game, aber noch nicht mal die Namen unserer realen Nachbarn? Trauen wir uns nicht mehr, jemanden in der Kneipe anzusprechen, der/die uns gefällt, weil wir nur noch die Regeln der Dating Plattformen kennen? Und und und...

ALL DAY REVOLUTION OUR DEAR DIGITALITÄT

I am very pleased to introduce this exhibition – today I have the honour to represent the Bauhaus University Weimar, whose showcase in Berlin is the Galerie Eigenheim.

Dear Konstantin, dear Bianka, thank you very much for your invitation – it is not every day that I am allowed to initiate an exhibition opening, and it is new for me.

That I am giving the opening speech is not necessarily a matter of course, because I am neither an artist nor a designer, but rather I'm involved in media informatics – but in an interface topic, human-computer interaction, and therefore always on the move and curious in the border areas – just as I am curious about the exhibition today.

But the reference today is also a clearly content-related – All Day Revolution – Our beloved Digitality – the changes, the possibilities and challenges that computer science and new media bring with them in the course of digitalization, computerization, algorithmization, virtualization, open up the thematic field of the exhibition.

Are we subject to algorithms because they determine the rules – code is law, as Lawrence Lessig wrote – or can algorithms also give us more freedom?

New media change our communication, our social behaviour, the rules of our coexistence, artificial intelligence and surveillance technologies change our economic and working world, the public and private life. What does Facebook – or Cambridge Analytica – know about us? Are we at the mercy of probabilities by Big Data? Because most of those who look like us have not been successful, we don't even get a chance in the first place, automatically? Or does AI replace us at the workplace anyway? Or maybe it can help us after all?

Do we get lost on the net and know all our online game players, but not even the names of our real neighbours? Do we no longer dare to address someone in the pub who we like because we only know the rules of the dating platforms? And and and and...

Art approaches these themes in a playful, questioning and often provocative manner, without much concern for which study has just shown what, which theorist has defined and discussed what – and yet is always aware of and inspired by the comprehensive discourse.

Die Kunst nähert sich diesen Themen spielerisch, fragend und oft provokant, ohne sich groß darum zu kümmern, welche Studie jetzt gerade was gezeigt hat, welcher Theoretiker was definiert und erörtert hat – und ist sich dabei dennoch des umfassenden Diskurses immer bewußt und durch diesen inspiriert.

Dies gibt ihr eine Freiheit, freche Fragen zu stellen, zu kommentieren, Hypothesen aufzustellen, zu verneinen, zu provozieren, Dinge auf die Spitze zu treiben, Alternativen vorzuschlagen und durchzuspielen, die wir in der Wissenschaft – leider – so nicht haben. Aber von der wir uns wiederum inspirieren lassen können, uns verunsichern lassen können, und von der wir Fragen aufnehmen können.

Interessant ist, dass die Ausstellungsmacher sich im Titel für das Wort *Digitalität* entschieden haben und nicht für die *Digitalisierung*, und zwar intuitiv. Ich zitiere aus einem Lexikon: „Digitalisierung kann die digitale Umwandlung und Darstellung bzw. Durchführung von Information und Kommunikation meinen (also die Umwandlung in digital repräsentierte und verarbeitete Daten) oder es kann die digitale Modifikation von Instrumenten, Geräten und Fahrzeugen meinen (also die Integration von Computern in die Steuerung dieser, also Computersteuerung) wie die digitale Revolution, die auch als dritte Revolution bekannt ist. Digitalisierung ist letztlich von der Technik aus gedacht.“

Digitalität ist jedoch mehr. Ich berufe mich – auch wenn unsereins das ja nicht soll – auf Wikipedia. Es ist eine Wortschöpfung aus *digital* und *Materialität/Realität* und meint vor allem die Vernetzung von *digitalen* Wirklichkeiten und *analogen* – also altmodisch organisch-materiell realen Wirklichkeiten. Die sich nicht mehr gegenüberstehen als Widerspruch von real und virtuell, oder wo eines das andere ablöst, sondern sich vernetzen und verschmelzen. *Digitalität* ist also komplexer als *Digitalisierung* und inkludiert eine Reflektion der neuen Wirklichkeiten aus geisteswissenschaftlicher und soziologischer Perspektive.

Sowohl *Digitalisierung* wie *Digitalität* sind im Prozess, bewirken eine Veränderung. Auf diese Veränderung, die Situation in der wir heute leben, verweist auch das Ausstellungsdesign, das die Metaphorik der Baustelle nutzt.

Wie wir heute sehen, befassen sich die Künstler dieser Ausstellung mit vielen der von mir angeschnittenen

This gives her a freedom to ask impertinent questions, to comment, to make hypotheses, to deny, to provoke, to push things to extremes, to propose and play through alternatives that we – unfortunately – do not have in science. But from which, in turn, we can draw inspiration, can let ourselves be unsettled, and from which we can take up questions.

It is interesting that the exhibition organizers chose the word digitality in the title rather than digitization, and they did so intuitively. I quote from an encyclopaedia: "Digitization can mean the digital transformation and representation or execution of information and communication (i.e. the transformation into digitally represented and processed data) or it can mean the digital modification of instruments, devices and vehicles (i.e. the integration of computers into the control of these, i.e. computer control) like the digital revolution, also known as the third revolution. Digitalization is ultimately thought of from the point of view of technology.

But digitality is more. I refer to Wikipedia – even if we are not supposed to do so. It is a word creation of digital and materiality/reality and means above all the networking of digital realities and analog – i.e. old-fashioned organic-material realities. Which no longer face each other as a contradiction of real and virtual, or where one replaces the other, but rather network and merge. Digitality is thus more complex than digitization and includes a reflection of the new realities from a humanities and sociological perspective.

Both digitization and digitality are in process, bringing about change. The exhibition design, which uses the metaphor of the construction site, also refers to this change, the situation in which we live today.

As we can see today, the artists in this exhibition deal with many of the themes I have touched on, some very concretely and some as a rather universal-abstract commentary.

Some play with the medium, the aesthetics of the digital and its possibilities, others use it as a medium to comment on society and current processes, some use it self-referentially to say something about digitality.

Several pieces can be assigned to the keyword of simulation. Virtual worlds enable us to simulate possible futures, to play through what-if-if thought processes are taking place in the digital world. This is partly a very practical goal – to learn to fly in a flight simulator – and partly senseless

Themen, zum Teil sehr konkret und zum Teil als eher universell-abstrakter Kommentar.

Einige spielen mit dem Medium, der Ästhetik des Digitalen und den Möglichkeiten, andere nutzen es als Medium, um Gesellschaft und aktuelle Prozesse zu kommentieren, manche wiederum selbst-referentiell um etwas über die Digitalität auszusagen.

Mehrere Stücke lassen sich dem Stichwort der Simulation zuordnen. Virtuelle Welten ermöglichen es uns, mögliche Zukünfte zu simulieren, durchzuspielen, was wäre-wenn Gedankenspiele zu betreiben. Dies zum Teil ganz praktischem Ziel – im Flugsimulator fliegen zu lernen – und zum Teil sinnfrei im Computerspiel. Für das Medium Simulation ist dies aber das selbe.

Heinke fotografiert Simulationsumgebungen aus dem Arbeitsalltag, hier einen Lehrsimulator der Deutschen Bahn. Und macht damit die Abbildung der Simulation zur Kunst.

Anders herum beim *Pig Simulator* und *Grand Ape Town* – hier wird die Simulation als Medium genutzt, um Kunst zu erzeugen und um zu kommentieren.

Grand Ape Town ist letztlich ein Film, der in einem Computerspiel gefilmt wurde – dazu wurde die Hälfte des simulierten Personals durch Affen ersetzt, die Autojagd entfernt – solche Werke werden übrigens häufiger, wo Computerspiele adaptiert und als Szenerie und programmierbare Bühne für virtuelle Filme genutzt werden. In diesem Fall wird *Grand Auto Theft* uminterpretiert in eine romantische Vision des Miteinanders von Mensch und Tier – wobei die Szenerie wohl noch immer erkennbar ist – d.h. das Medium als Medium bleibt sichtbar.

Pig Simulator nutzt die Simulation in VR als Mittel, das Leben eines Schweins zu erleben, und in dessen Haut zu schlüpfen – bis zum bitteren Ende. Hier ist die Simulation vor allem Medium, und idealerweise wohl unsichtbar. Ob Sie danach noch Lust auf eine Thüringer Bratwurst haben – mal sehen!

Andere Werke nutzen digitale Technik und kommentieren sie zugleich.

Den *Bitcoin Automaten* können Sie leider nicht mehr live erleben, er funktioniert nicht mehr – auch dies ein spielerischer Umgang mit neuen Technologien, zu einem

in a computer game. For the medium of simulation, however, this is the same.

Heinke photographs simulation environments from everyday working life, here a training simulator of Deutsche Bahn. And in doing so, he turns the reproduction of simulation into art.

The other way around with the Pig Simulator and Grand Ape Town – here simulation is used as a medium to create art and to comment.

Grand Ape Town is ultimately a film that was filmed in a computer game – for this purpose, half of the simulated personnel was replaced by monkeys, and the car chase was removed – such works are becoming more common, by the way, where computer games are adapted and used as scenery and programmable stage for virtual films. In this case Grand Auto Theft is reinterpreted into a romantic vision of the coexistence of man and animal – although the scenery is probably still recognizable – i.e. the medium as a medium remains visible.

Pig Simulator uses the simulation in VR as a means to experience the life of a pig and to slip into its skin – until the bitter end. Here, the simulation is primarily a medium, and ideally it is probably invisible. Whether you still feel like having a Thuringian bratwurst afterwards – we'll see!

Other works use digital technology and comment on it at the same time.

Unfortunately, you can't see the Bitcoin Machine live anymore, it doesn't work anymore – this too is a playful approach to new technologies, at a time in 2012 when nobody really understood what Bitcoin is and how it works – does anyone do it now?

Katrin Steigerts camouflage Jacket reminds us of the textile art tradition of the Bauhaus. It is highly topical in that it uses current digital war technology, and ironically recalls the rededication of camouflage pattern anoraks in the 70s and 80s to the everyday clothing of greens and alternatives, and their adoption in today's fashion. This camouflage pattern reduces the probability of being recognized by night vision devices. Is that what we need here in the city? Who could be spying and following us? Do we take the war with us or do we just ironize it as an aesthetic of fashion?

A side note: There are several patterns that outwit auto-

Zeitpunkt 2012 wo eigentlich noch niemand so richtig verstanden hat, was Bitcoin ist und wie es funktioniert – tut es jetzt jemand?

Katrin Steigerts camouflage Jacke erinnert an die Textilkunst Tradition des Bauhauses. Sie ist höchst aktuell, indem sie aktuelle digitale Kriegstechnik verwendet, und ironisch an die Umwidmung von Tarn-Muster-Anoraks in den 70ern und 80ern zur Alltagskleidung von Grünen und Alternativen erinnert, und an deren Aufgreifen in der heutigen Mode. Dieses Camouflage-muster verringert die Wahrscheinlichkeit, von Nachtsichtgeräten erkannt zu werden. Brauchen wir so was hier in der Stadt? Wer könnte uns ausspähen und verfolgen? Nehmen wir den Krieg mit uns mit oder ironisieren wir ihn nur als Ästhetik der Mode?

Kommentar am Rande: Es gibt etliche Muster, die die automatisierte Videoüberwachung überlisten, wie das Hyperface Pattern. Dabei erkennt der Computer im Muster hunderte Gesichter, die markanter für die Mustererkennung sind als das Gesicht des Trägers.

Mundrys 24 Stunden Video nutzt Mittel der Künstlichen Intelligenz, indem über deep learning aus Fashion Instagram ein Videoloop erzeugt wurde – die KI lernt, was typisch ist und erzeugt Bilder. Mittlerweile gibt es die ersten KI-Gedichte die Preise erhalten haben... Walter Benjamin stellte noch die Frage nach Original und Kopie. Aber wo ist hier der Künstler? Ist es die KI? Oder derjenige, der sie mit Daten gefüttert hat? Und ist das Video das Werk, oder ist das Ausstellen des Videos das Werk des Künstlers?

Auch Marcus Sternbauer befaßt sich mit der KI. # *Alexa, warum ist der Himmel blau?* Kann die KI Alexa alle unsere Fragen beantworten – uns sollte sie es? Wie verstehen Kinder ein digitales Wesen, das geduldig alle Fragen beantwortet? Ist es gut, daß Alexa nie die Nerven verliert?

Es gibt auch einige ganz analoge Werke hier zu sehen. Mundry zeigt ein Bild, das für den Normalbetrachter vermutlich eine Weile braucht, um sich zu erschließen, für den Computergraphiker aber leicht verständlich ist. Texture Mapping breitet die Oberfläche eines Körpers aus, wie eine Weihnachtsmann-Staniolfolie, die man flachstreicht.

Ans Herz legen möchte ich Ihnen auch Adam Noacks Zeichnungen, die ich schon in Weimar gesehen habe.

mated video surveillance, like the Hyperface Pattern. The computer recognizes hundreds of faces in the pattern, which are more distinctive for pattern recognition than the wearer's face.

Mundry's 24-hour video uses artificial intelligence by creating a video loop from Fashion Instagram via deep learning – the AI learns what is typical and creates images. Meanwhile, the first AI poems have been awarded prizes... Walter Benjamin asked the question of original and copy. But where is the artist here? Is it the AI? Or the one who fed it with data? And is the video the work, or is exhibiting the video the work of the artist?

Marcus Sternbauer also deals with the AI. # Alexa, why is the sky blue? Can the AI Alexa answer all our questions – should she? How do children understand a digital being who patiently answers all our questions? Is it good that Alexa never loses her nerves?

There are also some quite analog works to see here. Mundry shows a picture that probably takes a while for the normal viewer to open up, but is easy to understand for the computer graphic artist. Texture Mapping spreads out the surface of a body like a Santa Claus stanilla foil that you flatten.

I would also like to recommend Adam Noack's drawings, which I have already seen in Weimar. His subject here is screen work in an IT company and what they do with us, with our bodies. They are simple drawings, almost miniatures, accurate and at the same time loving observations of the brave and clumsy attempts of these office workers not to be caught by the screen and to keep themselves alive and mobile.

Other exhibited works play with the digital aesthetic. Sirin Unmanee, from whose work the poster for the exhibition draws, shows a VR installation that opens windows to other worlds and plays with breaks between real and virtual worlds. She playfully uses the means of digital pop culture and its aesthetics.

Glitch Mountain also explores a digital-analog aesthetic and plays with the back and forth between analog actions and digital representations.

(Blue) Screen mixes this digital aesthetic with a more concrete reference to the search for love on the Internet. Here the Internet is no longer a pure medium, but part of our living environment. In (Blue) Screen, chat sequences are the basis for the lyrics of the song in the video.

Sein Thema hier ist die Bildschirmarbeit in einer IT-Firma und was diese mit uns macht, mit unseren Körpern. Es sind einfache Zeichnungen, fast Miniaturen, treffsichere und zugleich liebevolle Beobachtungen der so tapferen wie ungelungenen Versuche dieser Büromenschen, nicht vom Bildschirm gefangen zu werden, und sich lebendig und beweglich zu halten.

But you should see these works for yourself and not just hear or read about them.

I wish you a lot of fun tonight, good conversations, and good luck for the gallery.¹

Andere ausgestellte Werke spielen mit der digitalen Ästhetik.

Sirin Unmanee, aus deren Werk sich das Plakat der Ausstellung bedient, zeigt eine VR-Installation, die Fenster zu anderen Welten eröffnet und mit Brüchen zwischen realen und virtuellen Welten spielt. Sie bedient sich dabei spielerisch der Mittel der digitalen Popkultur und deren Ästhetik.

Auch *Glitch Mountain* exploriert eine digital-analoge Ästhetik und spielt mit dem Hin und Her zwischen analogen Aktionen und digitalen Darstellungen.

(Blue) Screen mischt diese digitale Ästhetik mit einem konkreteren Bezug auf die Suche nach der Liebe im Internet. Das Internet ist hier kein reines Medium mehr sondern Teil unserer Lebenswelt. Bei *(Blue) Screen* sind Chatverläufe die Grundlage für den Text des Liedes im Video.

Aber Sie sollten sich diese Arbeiten selber ansehen und nicht nur darüber hören oder lesen.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß heute Abend, gute Gespräche, und der Galerie viel Erfolg.¹



¹ Eröffnungsrede von Eva Hornecker
Opening speech by Eva Hornecker
Eva Hornecker 致开幕词



▲
 TONIO MUNDRY
 Beyond_The_Canvas

TONIO MUNDRY
Beyond_The_Canvas
 VR Installation / Öl auf Leinwand,
 PC und HMD
 2015, work in progress

Eine Alltagssituation in einem Zimmer, eine junge Frau genießt die Sonne und chattet oder macht Selfies. Das Bett ist ungemacht. Draußen ist eine sonnenbeschienene Stadt zu sehen. Eine wirklichkeitsnahe, alltägliche Situation, ohne besondere Geschichte. Wenn die eingebauten Glitches nicht wären, die alles irgendwie in Frage stellen. Ist die Welt wirklich so, wie wir sie sehen? Ist es Traum oder Simulation? Mit Hilfe der VR-Brille ist es möglich dieses Gemälde zu betreten und so die Grenzen des klassischen Bildrahmens aufzuheben.

Die anderen beiden Gemälde bilden die Grundlage für die gesamte Arbeit. Sie zeigen eine Übersetzung der einzelnen 3D-Objekte in eine Fläche, wobei die Räumlichkeit aufgehoben ist. So wirken sie wie eine Art Schnitt- oder Bastelbogen.

An everyday situation in a room, a young woman enjoys the sun and chats or makes selfies. The bed is unmade. Outside a sunny city can be seen. A realistic, everyday situation, without a special story. If it weren't for the built-in glitches that somehow call everything into question. Is the world really the way we see it? Is it dream or simulation? With the help of the VR glasses it is possible to enter this painting and thus to remove the limits of the classical picture frame. The other two paintings form the basis for the whole work. They show a translation of the individual 3D objects into a surface, whereby the spatiality is suspended. In this way they act like a kind of cutting or crafting sheet.

STEPHAN ISERMANN
Pig Simulator
 VR Installation
 2016–2019

Durch die VR Installation *Pig Simulator* kann der Benutzer durch die Augen eines Schweines dessen letzte Stunden auf dem Weg vom Schlachthof bis hin zur Theke in einem Supermarkt miterleben.

The VR installation Pig Simulator allows the user to experience through the eyes of a pig its last hours on the way from the slaughterhouse to the counter in a supermarket.



▲
 TONIO MUNDRY
 Beyond_The_Canvas

▲
 JOHANNES HEINKE
 Untitled (Deutsche Bahn)

▲
 STEPHAN ISERMANN
 Pig Simulator



◀◀
SAMIRA ENGEL
Chew your Cud
Glitch Mountain

▲
ADAM NOACK
Ohne Titel (Computerfirma)

▲
STEPHAN ISERMANN
Pig Simulator

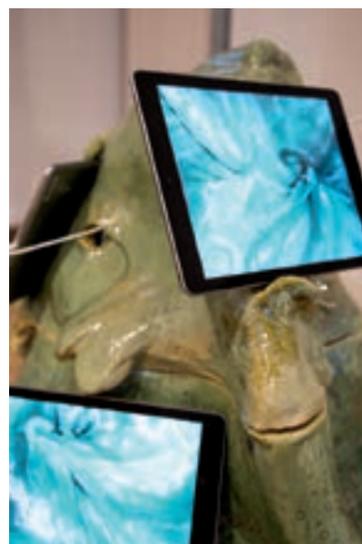
SAMIRA ENGEL
Chew your Cud
Video / Bildschirm, Videoloop /
Maße variabel / 2019
Glitch Mountain
Objekt / Glasierte Keramik, 8
I-Pads, Slime-App, Soundbox /
60 x 60 x 100 cm / 2019

Als temporäre Forscherin für digitale Ausferungslogiken untersucht die Künstlerin, wie die Rezeption digitaler Bilder unsere Wahrnehmung von der Welt prägt und unseren Verhaltenscodex verändert. Was bisher dabei herauskam, ist haufenweise Neon Glitzer Fluffy Schleim. Eine Masse mit scheinbar transformativem Potenzial. Durch den Übergang von analog zu digital verschieben sich Bedeutungsebenen, Material verselbstständigt sich; ist nicht mehr nur passiv, sondern wird selbst formgebend. Abläufe sind von ihrem ausführenden Subjekt entkoppelt, werden zu eigenständigen Automatismen, die neue Wirklichkeiten konstruieren. Nun wird Kontrolle bereitwillig abgegeben und nicht selten schlägt Effizienzdenken um in auswüchsige Formen der Langeweile – Bewältigung. Ein Großteil der Realitätserfahrung wird dabei in virtuelle Wartesäle verlagert, denn hier schaukelt man auf Datenwellen und knetet zur Entspannung Schleim bis zur perfekten Konsistenz.

Die beiden Arbeiten *Glitch Mountain* und *Chew Your Cud* erforschen Codes und Verhaltensweisen im digitalen Netz und spielen mit den Paradoxien neuer, medialer Trendphänomene sowie virtueller Beschäftigungsverhältnisse.

As a temporary researcher for digital exuberance logics, the artist investigates how the reception of digital images shapes our perception of the world and changes our code of behaviour. What has emerged so far is a heap of neon glitter fluffy slime. A mass with seemingly transformative potential. Through the transition from analogue to digital, levels of meaning shift, material takes on a life of its own; is no longer merely passive, but becomes formative in its own right. Processes are decoupled from their executing subject, become independent automatism that construct new realities. Now, control is willingly relinquished and often efficiency thinking changes into excessive forms of boredom – coping. A large part of the experience of reality is shifted to virtual waiting rooms, because here one swings on data waves and kneads slime to perfect consistency for relaxation.

The two works Glitch Mountain and Chew Your Cud explore codes and behaviors on the digital network and play with the paradoxes of new media trend phenomena and virtual employment relationships.



▲
SAMIRA ENGEL
Glitch Mountain



ADAM NOACK
O.T. (aus der Serie Digitalisierungsprozesse und neue Arbeitsumgebungen)
Pastell auf Papier / je 40 x 30 cm
2017

In den letzten Jahren hat die Digitalisierung Einzug in viele Bereiche unseres Lebens gehalten. Auch Berufe, in denen der Computer bislang kaum eine Rolle gespielt hat, kommen inzwischen kaum noch ohne aus. Längere Tätigkeiten vor dem Bildschirm sind eine besondere Belastung für unseren Körper. Verschiedene Studien belegen die unterschiedlichen Auswirkungen auf unseren Organismus. So schwören heutzutage viele Unternehmen auf Fitnessstraining am Arbeitsplatz, Atemübungen oder Yoga-Kurse die eine Regeneration der cyberkranken Mitarbeiter bewirken soll. In einer Zeit, in der technische und digitale Bilderfluten einen großen Teil der subjektiven Aufmerksamkeit für sich beanspruchen und unterschwellige Werbestrategien gezielte Informationen in Köpfe pflanzen, entsteht eine kollektive Meinungsbildung, die – genährt von Sensationsgeilheit und der perfiden Logik

populistischer Parolen – ein Schwarzweißdenken etabliert und institutionalisiert. In den Arbeiten Adam Noacks erweist sich vor allem das Beobachten der Umwelt als adäquates Mittel, um diesem zeitgenössischen Phänomen etwas entgegenzusetzen. Indem er das Beobachten seiner Umwelt als kreativen Prozess begreift. Die bewusste Wahrnehmung der Außenwelt lässt ein Abbild zurück und wird zur Innenwelt. Das Erkannte wird subjektive Realität.

In recent years, digitization has found its way into many areas of our lives. Even professions in which the computer has hardly played a role so far can hardly do without it. Prolonged activities in front of the screen are a particular strain on our bodies. Various studies prove the different effects on our organism. Many companies nowadays swear by fitness training at the workplace,

▲
ADAM NOACK
O.T. (aus der Serie Digitalisierungsprozesse und neue Arbeitsumgebungen)

breathing exercises or yoga courses which are supposed to regenerate the cyber-ill employees. In an age in which technical and digital image floods claim a large part of subjective attention and subliminal advertising strategies plant targeted information in people's heads, a collective opinion-forming process is emerging which – nourished by sensationalism and the perfidious logic of populist slogans - is establishing and institutionalising black-and-white thinking. In the works of Adam Noack, above all, the observation of the environment proves to be an adequate means of counteracting this contemporary phenomenon. By understanding the observation of his environment as a creative process. The conscious perception of the outside world leaves an image behind and becomes the inner world. The recognized becomes subjective reality.



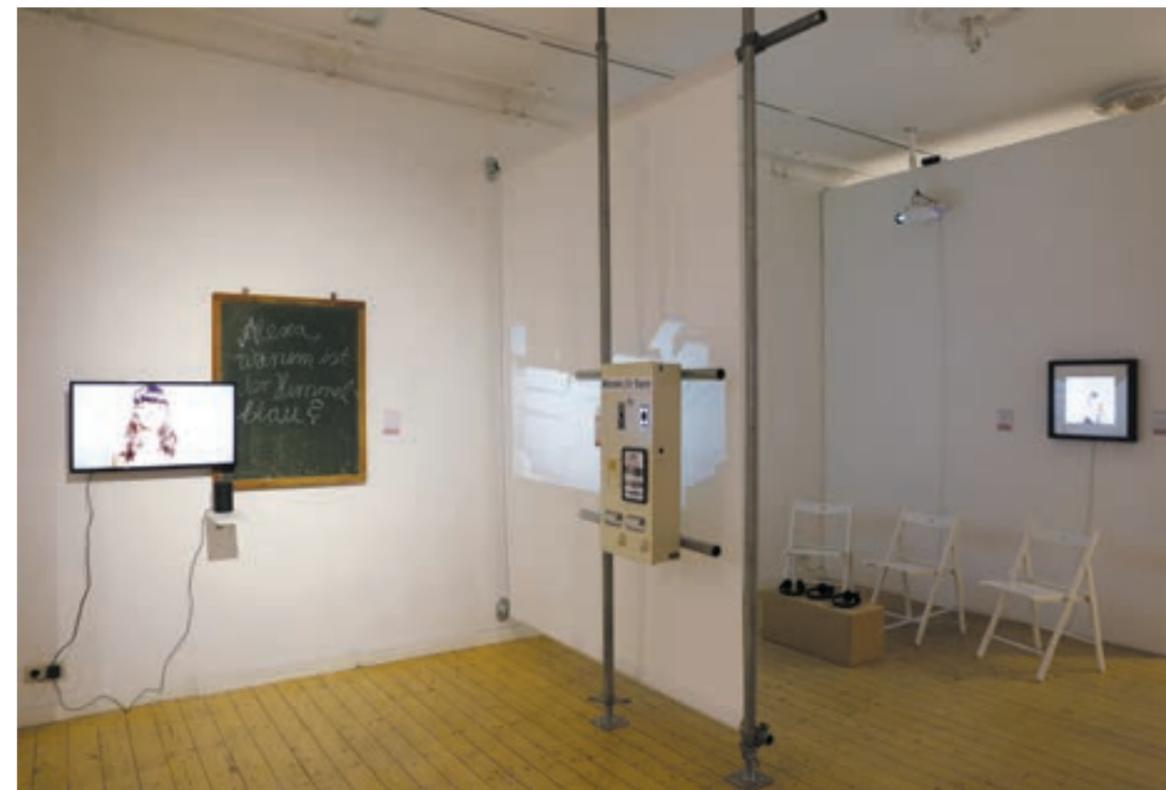
▲
JOHANNES HEINKE
Untitled (Deutsche Bahn)
Untitled (Operationspuppe)

JOHANNES HEINKE
Untitled (Deutsche Bahn)
Gerahmter Fine Art Print /
110 x 160 cm / Auflage 3 + 1
Untitles (Operationspuppe)
HD Videoloop / Auflage 3 + 1
2015

Als Bühnen abstrahierter Visualität präsentiert Johannes Heinke in seiner Arbeit *Fallstudien zur Eventualität* Simulationszentren von Institutionen wie der Deutschen Bahn oder der Luftwaffe. Über die Ästhetik einer technischen Kulisse verweisen Heinkes Fotografien auf den Drang des Menschen das eigene Schicksal vorwegzunehmen und zu verbessern, unter Zuhilfenahme simulierter Prozesse und virtueller Realität. Jedes Lebewesen strebt auf unterschiedlichste Art und Weise nach dem Ziel die eigene Art zu erhalten. Durch seine Fähigkeit abstrakt

zu denken, ist der Mensch in der Lage einen großen Schritt weiterzugehen. Um für jede lebensbedrohliche Situation gewappnet zu sein, bauen wir auf Wissen und Erfahrung. Es gibt allerdings Szenarien, welche nicht tatsächlich einstudiert und vorbereitet werden können. Nur im artifiziellen Kontext kann eben dieser Versuch – ohne Risiko – gewagt werden.
As stages of abstract visuality, Johannes Heinke presents in his work Case Studies on Contingency simulation centers of institutions such as Deutsche Bahn or the German Air Force. Using

the aesthetics of a technical backdrop, Heinke's photographs refer to the human urge to anticipate and improve one's own destiny with the help of simulated processes and virtual reality. Every living creature strives in different ways to achieve the goal of maintaining its own kind. Through his ability to think abstractly, man is able to take a big step forward. To be prepared for every life-threatening situation, we build on knowledge and experience. However, there are scenarios which cannot actually be rehearsed and prepared. Only in an artificial context can this very attempt – without risk – be ventured.



▲
MARKUS STERNBAUER
Alexa warum ist der Himmel blau?

▲▼
MAX ALBRECHT
Bitcoin Vending Machine

▲
THOMAS HAWRANKE
Grand Ape Town

▲
TONIO MUNDURY
Original Spam: Infinite Influence

MARKUS STERNBAUER
Alexa, warum ist der Himmel blau?
Objekt-Video-Installation / 30 min
2019

Die Arbeit *# Alexa, Warum ist der Himmel blau?* setzt sich kritisch mit der Vermittlung und Generierung von Wissen in Zeiten der Digitalität auseinander. Sie beschreibt wie sich Formen des Lernens und Verstehens durch Digitalisierung verändert haben und vor allem werden. So ist Wissen im digitalen Zeitalter längst nicht mehr das Privileg bestimmter Milieus, sondern jeder Einzelne kann durch Technologie Wissen erlangen. Der mutmaßliche freie Zugriff auf Informationen führt aber nicht automatisch zu mehr Wissen und Bildung. Sie kann auch mehr zur Unbildung bzw. Unwissen führen. Vor allem in einer postfaktischen Zeit, in der es immer schwieriger wird das *real* vom *dem fake* zu unterscheiden. Auf der einen Seite steht die Tafel, exemplarisch als Archetyp der Informationsüber-

mittlung. Überlagert wird sie durch ihren modernen Nachfahren, dem Fernseher. Der ebenso als Überbringer von Informationen verstanden wird. Beiden gegenüber steht, das von dem U.S. amerikanischen Unternehmen Amazon entwickelte KI System ALEXA. Welches in erster Linie als ein Produkt geschaffen wurde, um mehr digitale und analoge Produkte über Amazon zu verkaufen. Dazwischen das Kind, welches begierig nach Wissen strebt.
The work # Alexa, Why is the sky blue? critically examines the mediation and generation of knowledge in times of digitality. It describes how forms of learning and understanding have changed and, above all, will change as a result of digitalisation. Thus, knowledge in the digital age is no longer the privilege of certain milieus, but each individual can acquire knowledge through

technology. The presumed free access to information does not automatically lead to more knowledge and education, however. It can also lead more to illiteracy or ignorance. Especially in a postfactual age, where it is becoming increasingly difficult to distinguish the real from the fake. On the one hand there is the blackboard, exemplarily as an archetype of information transmission. It is overlaid by its modern descendant, the television. Which is also understood as a bearer of information. On the other side is the AI system ALEXA developed by the U.S. company Amazon. Which was created primarily as a product to sell more digital and analog products through Amazon. In between, the child, eagerly seeking knowledge.

MAX ALBRECHT
Bitcoin Automat
 2012

Der *Bitcoin-Automat* war der weltweit erste Verkaufsautomat, der es ermöglichte, (Euro-) Bargeld in Bitcoin umzutauschen. Der hier gezeigte Automat ist funktionsuntüchtig und als Relikt aus analogen Zeiten zu verstehen. Erstmals wurde er 2012 zur Jahresschau *summary* im Haus der Studenten (M18) an der Bauhaus-Universität Weimar installiert. Die Funktionsweise war wie folgt – nach dem Einwurf von drei 1-Euro-Münzen konnte eine sogenannte *Papiergeldbörse* entnommen werden. Diese gehörte zu einem Bitcoin-Konto („Adresse“), auf das zuvor ein Gegenwert von 3 Euro überwiesen wurde und enthielt den geheimen Schlüssel („privater Schlüssel“), um den Zugang zum Konto ermöglichen.

The Bitcoin Vending Machine was the world's first vending machine that made it possible to exchange (euro) cash for Bitcoin. The vending machine shown here is non-functional and should be seen as a relic from analogous times. It was installed for the first time in 2012 for the annual summary show at the House of Students (M18) at the Bauhaus-University Weimar. The mode of operation was as follows – after inserting three 1-Euro coins, a so-called "paper wallet" could be removed. This belonged to a Bitcoin account ("address") to which the equivalent of 3 euros had previously been transferred and contained the secret key ("private key") to enable access to the account.



▲ ▼
 MAX ALBRECHT
Bitcoin Automat

TONIO MUNDRY
Original Spam: Infinite Influence
24 Stunden Video Loop /
Maße variabel / Auflage 10
 2019

Die Videoarbeit ist ein nahtloser 24 Stunden Videoloop, dessen Bewegungsübergänge kaum sichtbar sind. Sie ist eher als eine sich ständig weiterentwickelnde digitale Malerei zu betrachten, die im Kontrast zu schnell lebigen sozialen Netzwerken entschleunigend wirkt. Vorausgehend stand eine umfangreiche Sammlung und Ordnung von rund 80 000 Instagram Fashion und Influencer Fotos. Das Werk wurde mithilfe von Algorithmen zum maschinellen Lernen entwickelt (mit Generative Adversarial Networks (PG-GAN, STYLEGAN), dadurch entstehen seltsame Bilder, die sich zwischen dem Deutlichen und dem Flüchtigen bewegen und das persönliche Verlangen des Künstlers nach mehrdeutigen, traumhaften Bildern zum Ausdruck bringen. Kontrolliert wird das Resultat dieser Bilder durch das Auswählen der Trainingsdateien und der weiteren Manipulation der generierten Bilder durch den Künstler.

The video work is a seamless 24-hour video loop whose transitions of movement are barely visible. It should rather be seen as an ever-evolving digital painting that decelerates in contrast to fast moving social networks. It was preceded by an extensive collection and arrangement of some 80,000 Instagram Fashion and Influencer photos. The work was developed using machine learning algorithms (with Generative Adversarial Networks (PG-GAN, STYLEGAN), creating strange images that move between the obvious and the ephemeral, expressing the artist's personal desire for ambiguous, dreamlike images. The result of these images is controlled by the selection of the training files and further manipulation of the generated images by the artist.

THOMAS HAWRANKE
Grand Ape Town
Machinima-Installation /
1920 x 1080p / 13:30 min
 2019

Grand Ape Town ist ein Echtzeit-Animationsfilm, der auf einer Recherche zu Tier-Mensch-Verhältnissen im Computerspiel basiert. Im Film wurde die Hälfte der menschlichen Repräsentationen im Computerspiel *Grand Theft Auto V* durch das Modell eines Schimpansen ersetzt. Die Stadt Los Santos wird durch diese Modifikation zum hybriden Schauplatz menschlicher und tierischer Handlung und lädt ein, Donna Haraways Konzeption vom *Respondieren* als Probehandlung in der digitalen Welt zu vollziehen. Willkommen in *Grand Ape Town*, einer Stadt, viel besser als Los Santos. In ihr leben tierische und nicht-tierische Individuen zusammen, trinken und feiern, kaufen schillernde Kleider und fahren schnelle Autos. *Grand Ape Town* ist ein modifiziertes Los Santos: ein Ort, der sich von der vorgedachten Struktur seiner Macher_innen emanzipiert hat. War *das Tier* durch Gewalt und Spott den menschlichen Handlungen



▲
 THOMAS HAWRANKE
Grand Ape Town

unterworfen, sind es nun die Schimpansen, die mit uns zusammen an den großen Narrationen der Stadt schreiben. Die Begegnungen auf Augenhöhe ereignen sich im simulierten Raum des Computerspiels. Anstatt lediglich situativ zu reagieren, stehen die gemeinsamen Handlungen im Mittelpunkt der Installation. Es gibt nur noch ein wir und nicht mehr die Unterscheidung zwischen wir und die Anderen.

Grand Ape Town is a real-time animated film based on research into animal-human relationships in computer games. In the film, half of the human representations in the computer game Grand Theft Auto V were replaced by the model of a chimpanzee. Through this modification, the city of Los Santos becomes a hybrid setting of human and animal action and invites us to carry out Donna Haraway's concept of responding as a trial treatment in the digital world. Welcome to Grand Ape Town, a city much better

than Los Santos. In it, animal and non-animal individuals live together, drink and party, buy dazzling clothes and drive fast cars. Grand Ape Town is a modified Los Santos: a place that has emancipated itself from the imaginary structure of its creators. While the animal was subjected to human actions through violence and ridicule, it is now the chimpanzees who write the great narratives of the city together with us. The encounters at eye level take place in the simulated space of the computer game. Instead of merely reacting according to the situation, the joint actions are the focus of the installation. There is only a we and no longer the distinction between us and the others.



▲
FANNY JOSEFINE DEHNKAMP
(Blue) Screen



▲
SIRIN UNMANEE
The P@raLLeL DimEn\$ion

▲
SAMIRA ENGEL
Glitch Mountain

▲
ADAM NOACK
Ohne Titel (Computerfirma)

▲
STEPHAN ISERMANN
Pig Simulator

FANNY JOSEFINE DEHNKAMP
(Blue) Screen
Vocals: pink_viagra /
Beat: Sibla417 /
Video: Haron Barashed /
Dauer: 02:14 min
2019

(Blue) Screen ist eine Arbeit, die in einer Kollaboration zwischen Fanny Josefine Dehnkamp (pink_viagra), Sibla und Haron Barashed entstanden ist. Das Stück spiegelt den Zeitgeist der digitalen Generation wieder. Es geht um Rausch, soziale Kommunikation und Sehnsucht.

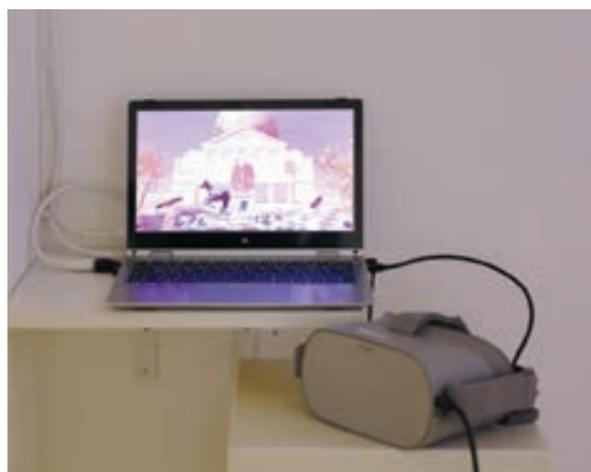
(Blue) Screen is a work that was created in a collaboration between Fanny Josefine Dehnkamp (pink_viagra), Sibla and Haron Barashed. The piece reflects the zeitgeist of the digital generation. It is about intoxication, social communication and longing.

SIRIN UNMANEE
The P@raLLeL DimEn\$ion
VR Videoinstallation
Scene I : cL@s\$Røom / Scene II :
Th€ terPl@tZ / Music: Fun Tonight
by MACROSS 82-99
2019

„Es gibt indes wenige Menschen, die eine Phantasie für die Wahrheit des Realen besitzen, vielmehr ergehen sie sich gerne in seltenen Ländern und Zuständen, wovon sie gar keine Begriffe haben und die ihre Phantasie ihnen wunderbar genug ausbilden mag.“ Johann Wolfgang von Goethe.
The P@raLLeL DimEn\$ion ist eine VR Videoinstallation bestehend aus zwei Szenen, in die der Benutzer eintaucht, einem Klassenraum und dem Theaterplatz in Weimar. Eine spielerische Arbeit im Stil des Vaporwave, einer Musik- und Kunstbewegung, die in den frühen 2010er Jahren als Internet-Phänom der Netzkultur entsprang und bis heute in Teilen eine große

Nähe zur dortigen Memekultur aufweist. Memes sind zumeist Grafiken mit einer Bildunterschrift oder einem Hashtag, wobei durch Text und Bild ein absurder oder komischer Zusammenhang entsteht. In der Regel sind Memes lustig oder parodierend, lassen sich aber auch als Kommunikationsmittel einsetzen, um dem Gegenüber – zum Beispiel im Chat – mitzuteilen, was man von seiner Aussage hält. Die Geste *Facepalm* ist das passende Beispiel dazu. Viele Memes sind viral und wurden millionenfach in den sozialen Netzwerken verbreitet und geteilt. Man kann ein Meme als Running Gag des Internets bezeichnen.

"There are, however, few people who have a fantasy for the truth of the real; rather, they like to indulge themselves in strange countries and conditions, of which they have no conception at all, and which their fantasy may train them strangely enough. Johann Wolfgang von Goethe.
Th€ P@raLLeL Dim€n\$ion is a VR video installation consisting of two scenes in which the user is immersed, a classroom and the Theaterplatz in Weimar. A playful work in the style of Vaporwave, a music and art movement that emerged in the early 2010s as an Internet phenomenon of net culture and still today shows in parts a great proximity to the local meme culture. Memes are mostly graphics with a caption or hashtag, whereby text and image create an absurd or comical context. As a rule, memes are funny or parodying, but they can also be used as a means of communication to let the other person know what you think of your statement – for example in a chat. The gesture Facepalm is the appropriate example. Many memes are viral and have been spread and shared millions of times in the social networks. One can call a meme a running gag of the internet.



▲
SIRIN UNMANEE
Th€ P@raLLeL Dim€n\$ion

KATRIN STEIGER
CADPAT Jacke aus der Serie BOOT CAMP C
Jaquard-Webstück aus schwarzem und rosa Baumwollgarn / 176 cm x 66 cm
2016

Das CADPAT (CANadian Disruptive PATtern) ist das weltweit erste Computer gestützte, digitale Camouflage-Muster. Nach zehnjähriger Entwicklung findet es seit 2002 bis heute Anwendung in der kanadischen Armee und hat weitere digitale Tarnmuster inspiriert und hervorgebracht.

Katrin Steiger ist in Weimar aufgewachsen und hat einen starken Bezug zum Bauhaus. In ihren Arbeiten fokussiert und erforscht sie textile Inszenierungsstrategien sowie Uniformierungen im Alltag und Beruf. Sie verwebt zeitgenössische Gesellschaftsphänomene, die sie beobachtet und notiert, mit Hilfe von textilen Handwerkstechniken zu Skulpturen und raumgreifenden Installationen.

Im akademischen Kontext fördert und lehrt sie den experimentellen Umgang mit dem Werkstoff Textil und gründete 2010 die Textilwerkstatt der Bauhaus-Universität Weimar neu. Unter dem Titel *Future Vintage* fördert sie den textilen Diskurs am Bauhaus Standort Weimar, kuratiert Ausstellungen und veröffentlicht Publikationen. Seit 2016 ist sie Kandidatin des praxisbasierten Ph.D. Studiengangs Art and Science der Bauhaus-Universität. Ihre Arbeiten zeigte Katrin Steiger u.a. im EIGEN+ART Lab in Berlin (DE), in der ACAD in Calgary (CA), sowie auf der EXPO in Mailand (IT).

The CADPAT (CANadian Disruptive Pattertern) is the world's first computer-aided, digital camouflage pattern. After ten years of development, it has been used in the Canadian Army since 2002



▲
KATRIN STEIGER
CADPAT Jacke aus der Serie BOOT CAMP C

until today and has inspired and produced further digital camouflage patterns.

Katrin Steiger grew up in Weimar and has a strong connection to the Bauhaus. In her work, she focuses and researches textile strategies of production as well as uniforms in everyday life and at work. She weaves contemporary social phenomena, which she observes and notes down, into sculptures and room-sized installations with the help of textile handicraft techniques.

In an academic context, she promotes and

teaches the experimental use of textiles and in 2010 she re-founded the textile workshop of the Bauhaus University Weimar. Under the title Future Vintage, she promotes textile discourse at the Bauhaus location Weimar, curates exhibitions and publishes. Since 2016, she has been a candidate for the practice-based Ph.D. course Art and Science at Bauhaus-University. Katrin Steiger has shown her work at the EIGEN+ART Lab in Berlin (DE), at ACAD in Calgary (CA), and at the EXPO in Milan (IT), among others.



▲
KATRIN STEIGER
CADPAT Jacke aus der Serie BOOT CAMP C



100 Bauhaus Weimar
1919 / 2019

ALL DAY REVOLUTION UNSERE LIEBE DIGITALITÄT

Die dritte Ausstellung von EIGENHEIM Berlin als Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 JAHRE BAUHAUS.

Max ALBRECHT
Fanny Josefine DEHNKAMP
Samira ENGEL
Thomas HAWRANKE
Johannes HEINKE
Stephan ISERMANN
Tonio MUNDRY
Adam NOACK
Katrín STEIGER
Marcus STERNBAUER
Sirin UNMANEE

EIGENHEIM BERLIN
30.08. – 13.10.2019



◀
EIGENHEIM BERLIN
Außenansicht der Galerie
Räumlichkeit zur Vernissage

▶▶
EIGENHEIM BERLIN
Besucher zur Vernissage der
Ausstellung Ego vs. Eco

**ERÖFFNUNG
TEILNEHMENDE
KÜNSTLER**

26.10.2019, 19 Uhr / EIGENHEIM Berlin
Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg
Benedikt Braun / Vanessa Brazeau / Gabriel Dörner / Enrico Freitag / Elfi Fröhlich /
Sebastian Jung / Tommy Neuwirth / Anna Schimkat / Professur Städtebau /
José Taborda / Philipp Valenta

**OPENING
PARTICIPATING
ARTISTS**

26.10.2019, 7 p.m. / EIGENHEIM Berlin
Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg
Benedikt Braun / Vanessa Brazeau / Gabriel Dörner / Enrico Freitag / Elfi Fröhlich / Sebas-
tian Jung / Tommy Neuwirth / Anna Schimkat / Professur Städtebau /
José Taborda / Philipp Valenta

**开场
参与艺术家**

26.10.2019, 19 点 / EIGENHEIM Berlin
Kantstraße 28, 10623 Berlin Charlottenburg
Benedikt Braun / Vanessa Brazeau / Gabriel Dörner / Enrico Freitag / Elfi Fröhlich /
Sebastian Jung / Tommy Neuwirth / Anna Schimkat / Professur Städtebau /
José Taborda / Philipp Valenta

4

•

**TOP DOWN
BOTTOM UP**

*Ökonomisierung
und Soziales*

26.10. – 14.12.2019

4

•

**TOP DOWN
BOTTOM UP**

*Economization
and Social Issues*

26.10. – 14.12.2019

四

•

**自上而下
自下而上**

经济与社会事务

26.10. – 14.12.2019

TOP DOWN BOTTOM UP

Ökonomisierung und Soziales / *economization and social issues*

EIGENHEIM BERLIN
26.10. – 14.12.2019

Benedikt **BRAUN**

Vanessa **BRAZEAU**

Gabriel **DÖRNER**

Enrico **FREITAG**

Elfi **FRÖHLICH**

Sebastian **JUNG**

Tommy **NEUWIRTH**

(Das Netzwerk für ein bedingungsloses Grundeinkommen)

Anna **SCHIMKAT**

Die Professur **STÄDTEBAU**

(Die Produktive Stadt / Zwischen den Zeilen)

Jose **TABORDA**

Philipp **VALENTA**

TOP DOWN BOTTOM UP

ÖKONOMISIERUNG UND SOZIALES

Die vierte Ausstellung von EIGENHEIM Weimar/Berlin als offizielles Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 Jahre Bauhaus beschäftigt sich mit verschiedenen Aspekten der Ökonomisierung unserer Gesellschaft. Als Ökonomisierung wird die Ausbreitung von Marktprinzipien in andere gesellschaftliche Teilbereiche bezeichnet. Das ökonomische Prinzip der Effizienz findet Einzug in immer mehr soziale Bereiche, sei es in der Bildung oder im Gesundheitswesen. In der Alltagssprache ist das Eindringen ökonomischen Denkens leicht erkennbar: der Patient wird zum Kunden, der Verwaltungsakt zur Dienstleistung und die Spende zum Sponsoring.

Zum einen durchdringt die Ökonomisierung auf diese Weise unsere Sozialsysteme und ist damit Grundlage für ein tiefgreifendes gesellschaftliches Ungleichgewicht; zum anderen ist diese Durchdringung Ursache für einen fragwürdigen Wertekanon – höher, schneller, weiter – Erfolg, Karriere, Aufstieg – das Leistungsprinzip als Leitbild hat sich in unseren Alltag eingenistet, generiert während Erfolgsdruck und schürt Abstiegsängste. Abhängig vom Erfolg erscheint die individuelle gesellschaftliche Stellung und damit die Chance auf eine optimale Bildung, Gesundheit oder Altersvorsorge. Soziale Schichten werden maßgeblich durch den ökonomischen Erfolg des Einzelnen unterschieden. Wir sind dahingehend in einer Abhängigkeitskette von Leistung und sozialem Zuspruch gefangen, welche große gesamtgesellschaftliche Störungen zur Folge hat. Aber gut, blicken wir in die Zukunft, scheinen sich umfangreiche Veränderungen auszumachen. Ein Wertewandel ist absehbar. Viele Wissenschaftler gehen davon aus, dass in bereits 50 Jahren weniger als 10 Prozent der Bevölkerung ausreichen werden, um die benötigten Güter und Dienstleistungen zu erarbeiten. Doch gerade in Hinblick auf die in naher Zukunft absehbaren Verän-

TOP DOWN BOTTOM UP

ECONOMIZATION AND SOCIAL ISSUES

The fourth exhibition of EIGENHEIM Weimar/Berlin as the official showcase of the Bauhaus-Universität Weimar on the occasion of the anniversary 100 Years of the Bauhaus deals with various aspects of the economization of our society. Economization is the spreading of market principles into other areas of society. The economic principle of efficiency is finding its way into more and more social areas, whether in education or in health care. In everyday language the invasion of economic thinking is easily recognizable: the patient becomes the customer, the administrative act the service and the donation the sponsoring.

On the one hand, economicisation penetrates our social systems in this way and is thus the basis for a profound social imbalance; on the other hand, this penetration is the cause of a questionable canon of values – higher, faster, further – success, career, advancement – the principle of performance has taken root in our everyday life as a guiding principle, generates constant pressure for success and stirs up fears of descent. Depending on success, the individual's social position appears, and thus the chance of an optimal education, health or retirement provision. Social classes are distinguished decisively by the economic success of the individual. To this end, we are caught in a chain of dependencies between productivity and social acceptance, which results in major social disruptions. But well, we look to the future and seem to aware extensive changes. A change in values can be foreseen. Many scientists assume that in 50 years less than 10 percent of the population will be sufficient to produce the required goods and services. But it is precisely in terms of the changes foreseeable in the near future that we must discuss the social viability of this principle.

Of course, we are aware that economization has also had positive effects on society and it is not our aim to criticize it unilaterally. We are also aware that this complex and extensive topic can only be presented and dis-

derungen müssen wir über die gesellschaftliche Tragfähigkeit dieses Prinzips diskutieren.

Natürlich sind wir uns im klaren darüber, dass die Ökonomisierung auch positive Auswirkungen auf die Gesellschaft hatte und hat und es ist nicht unser Ziel, diese einseitig zu kritisieren. Auch sind wir uns bewusst, dass dieses so komplexe und umfangreiche Thema im Rahmen einer solchen Ausstellung nur in Auszügen dargestellt und diskutiert werden kann. Einen gesamtheitlichen Einblick in eine solche Thematik zu geben, ist wohl eher Aufgabe von Wirtschaftsökonomen, Wissenschaftlern oder Politikberatern als die von Künstlern. Und doch spiegeln Künstler den Zeitgeist wider und entwickeln oft einen ganz eigenen, vielleicht spielerisch intuitiven, vielleicht beängstigend dystopischen Blick auf die Situation.

So lässt die Malerei und Zeichnung von Enrico Freitag tief in eine aktive fordistische Dystopie der Massenproduktion eintauchen, erinnert uns Sebastian Jung mit der Verlagerung einer Marx-Büste in den trivialen ökonomisch-sozialen Rahmen eines Einkaufszentrums daran, dass es möglich ist, aus der bewussten Teilhabe an den Strukturen kapitalistischer Ökonomie herauszutreten oder gibt uns Gabriel Dörner mit der umfangreichen Publikation des interdisziplinären Forschungsprojektes *Ästhetik der heilsamen Orte* Einblick in die ökonomische Struktur der Thüringer Krankenhäuser. Tommy Neuwirth lässt uns mit seinem *Netzwerk für bedingungsloses Grundeinkommen* auf humorvolle Weise über unseren Sozialstaat nachdenken, Philipp Valenta eröffnet eine Servicestation zum Waschen des eigenen Geldes, Vanessa Brazeau überträgt die Änderungen börsennotierter Unternehmen auf eine Fitness-App und Benedikt Braun zeigt u.a. eine Installation, welche auf bildhafte Weise die gesellschaftliche Unterschicht beleuchtet. Elfi Fröhlich spielt in ihrer Arbeit *Art Tabs* mit unserer Aufmerksamkeitsökonomie und gibt den Erzählungen, welche sich zwischen verschiedenen Bildelementen entwickeln freien Raum, lässt uns mit ihrer Arbeit *Calgon* an selbstreflektiver, kontemplativ reinigender Feinarbeit und Bedeutungsentsorgung (Fröhlich) teilhaben oder gibt uns mit dem Video *Keine Zeit* bestehend aus Scans ihrer Terminkalender von 1994 – 2015 einen tiefen Einblick in die Arbeit als Künstlerin und Professorin der Freien Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar. Unserem Ziel genau diese

cussed in excerpts in such an exhibition. It is more the task of economists, scientists or political advisors than of artists to provide a comprehensive insight into such a topic. And still artists reflect the zeitgeist and often develop their own, perhaps playfully intuitive, perhaps frighteningly dystopian view of the situation.

Thus Enrico Freitag's painting and drawing immerse us deeply in an active Fordist dystopia of mass production, Sebastian Jung reminds us with the relocation of a Marx bust into the trivial economic-social framework of a shopping centre that it is possible to step out of unconscious participation in the structures of capitalist economy, or Gabriel Dörner gives us insight into the economic structure of Thuringia's hospitals with the extensive publication of the interdisciplinary research project Aesthetics of Healing Places. Tommy Neuwirth, with his Network for an Unconditional Basic Income, makes us think humorously about our welfare state, Philipp Valenta opens a service station for washing the visitors money, Vanessa Brazeau transfers the changes in stock exchange-listed companies to a fitness app, and Benedikt Braun shows, among other things, an installation that illuminates the social lower class in a pictorial way. In her work Art Tabs, Elfi Fröhlich plays with our economy of attention and gives free space to the narratives that develop between different pictorial elements. With her work Calgon, she allows us to participate in self-reflective, contemplatively purifying precision work and semantic elimination (Fröhlich) or, with a video consisting of scans of her calendars from 1994 to 2015, gives us a deep insight into her work as an artist and professor of fine art at the Bauhaus-Universität Weimar. In this exhibition, we do justice to our goal of depicting precisely this institution in its broad spectrum of education through a contribution by the Chair of Urban Planning. Here we present two architectural drafts for an ecological-economic social development plan for a highly potent area in the centre of Berlin.¹

Top Down Bottom Up – Economization and Social Issues; participating chairs were:

- Faculty of Architecture, Chair of Urban Design I, Dr. Steffen de Rudder
- Faculty of Art and Design, Public Art and New Artistic Strategies, Vanessa Brazeau
- Faculty of Art and Design, Chair of Fine Arts, Elfi Fröhlich

Institution in ihrem breiten Bildungsspektrum abzubilden, werden wir in dieser Ausstellung auch durch einen Beitrag der Professur Städtebau gerecht. Hier stellen wir zwei Architekturentwürfe für einen ökologisch-ökonomisch sozialen Entwicklungsplan für eine hochpotente Fläche im Zentrum Berlins vor.¹

Top Down Bottom Up – Ökonomisierung und Soziales; beteiligte Lehrstühle waren:

- Fakultät Architektur, Professur Städtebau I, Dr. Steffen de Rudder
- Fakultät Kunst und Gestaltung, Public Art and New Artistic Strategies (Kunst im öffentlichen Raum und neue künstlerische Strategien) Vanessa Brazeau
- Fakultät Kunst und Gestaltung, Professur Freie Kunst, Elfi Fröhlich

Von Beginn an hatten wir die Idee in diese Ausstellung den Fachbereich Stadtentwicklung der Fakultät Architektur und Urbanistik einzubeziehen. Wir waren deshalb sehr froh, dass wir mit der Professur Städtebau von Steffen de Rudder genau den richtigen Partner gefunden haben. Wir hatten die Gelegenheit gleich zwei umfassende Entwürfe zu einer viel diskutierten und hochpotenziellen Fläche im Zentrum Berlins vorzustellen und damit nicht nur regional sondern auch inhaltlich auf die Konzeption dieser Ausstellung hin betrachtet über ökologisch-ökonomisch soziale Stadtentwicklung zu diskutieren.

VORSTELLUNG DER FAKULTÄT ARCHITEKTUR UND URBANISTIK

Die Fakultät Architektur und Urbanistik weist derzeit 19 Professuren, drei Junior- und zwei Brückenprofessuren, sechs Honorarprofessuren, 1076 Studierende aus 70 Nationen in sieben Studiengängen, 120 Doktoranden und 80 Partneruniversitäten auf.

Im Bereich der insgesamt sieben Studiengänge – Bachelor und Master Architektur, Bachelor und Master Urbanistik, Master Media Architecture, Master Europäische Urbanistik, Master Advanced Urbanism – verzahnen sich die Professuren und Institute zugunsten einer interdisziplinären Studienkultur. Ganz im Sinne der Bauhaus-Universität Weimar versteht sich die Fakultät Architektur und Urbanistik als universeller Denk- und Experimentierraum und bietet für alle Formate des Studiums ein kreatives Milieu. Schwerpunkt unserer Lehre in der Architekturausbildung ist das forschung-

From the very beginning, we had the idea to involve the Department of Urban Development of the Faculty of Architecture and Urbanism in this exhibition. We were therefore very pleased to have found exactly the right partner in Steffen de Rudder's Chair of Urban Development. We had the opportunity to present two comprehensive drafts for a much discussed and highly potential area in the centre of Berlin and thus to discuss ecological-economic social urban development not only regionally but also with regard to the content of this exhibition.

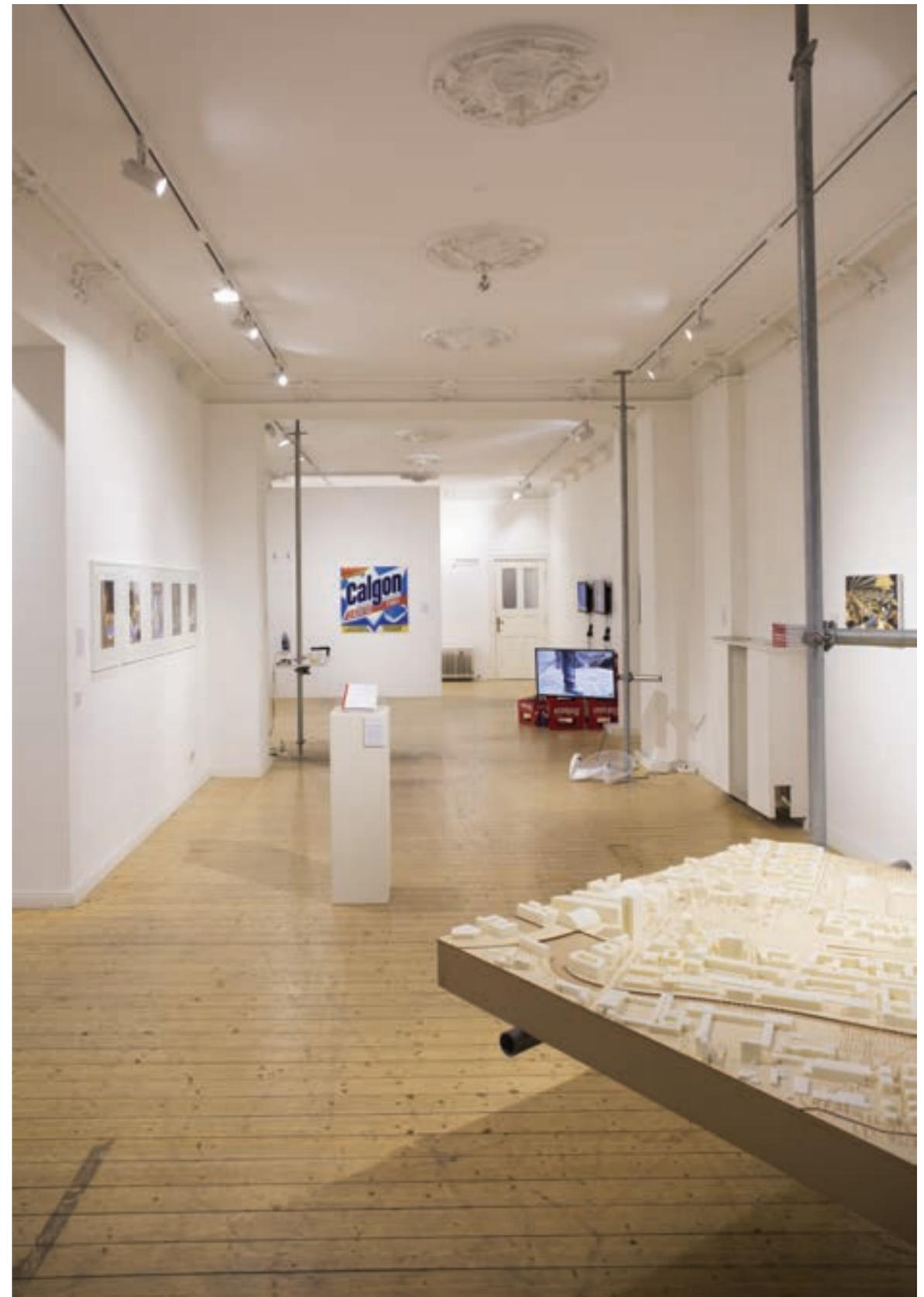
PRESENTATION OF THE FACULTY OF ARCHITECTURE AND URBANISM

The Faculty of Architecture and Urban Studies currently has 19 professorships, three junior and two bridge professorships, six honorary professorships, 1076 students from 70 nations in seven study programmes, 120 doctoral students and 80 partner universities.

In the area of the seven study programmes – Bachelor and Master Architecture, Bachelor and Master Urbanism, Master Media Architecture, Master European Urbanism, Master Advanced Urbanism – the professorships and institutes interlock in favour of an interdisciplinary study culture. In keeping with the Bauhaus-University Weimar, the Faculty of Architecture and Urbanism sees itself as a universal space for thinking and experimenting and offers a creative milieu for all formats of study. The focus of our teaching in architecture education is on research-oriented design and project studies – real design tasks as well as interdisciplinary experiments form the elementary basis for this. In addition to theoretical reflection, the core of the practice-oriented, interdisciplinary and scientific courses of study in the field of urbanism are planning projects in which questions of urban planning are dealt with up to the planning levels of region, country, nation state and supranational planning. Architecture and urbanism are conveyed as a complex relationship between the understanding of history and theory formation, design, project and reflection, experiment and science as well as craft and the use of digital tools. The close connection between architecture and urban planning creates the special and contemporary profile in which the architectural and urban design as well as social science content are at the centre of holistic considerations of the built and designed environment.

sorientierte Entwurfs- und Projektstudium – reale Entwurfsaufgaben wie auch interdisziplinäre Experimente bilden darin die elementare Grundlage. Kern der praxisorientierten, interdisziplinären und wissenschaftlichen Studiengänge im Bereich der Urbanistik sind neben der theoretischen Reflexion Planungsprojekte, in denen Fragen der Stadtplanung bis zu den Planungsebenen von Region, Land, Nationalstaat und der supranationalen Planung behandelt werden. Architektur und Urbanistik vermitteln wir als ein komplexes Beziehungsgefüge zwischen Geschichtsverständnis und Theoriebildung, Entwurf, Projekt und Reflexion, Experiment und Wissenschaft sowie Handwerk und dem Gebrauch digitaler Werkzeuge. Dabei erzeugt die enge Verbindung zwischen Architektur und Stadtplanung das besondere und zeitgemäße Profil, in welchem der architektonische und städtebauliche Entwurf sowie gesellschaftswissenschaftliche Inhalte im Zentrum ganzheitlicher Betrachtungen von gebauter und gestalteter Umwelt stehen.

¹ Text der offiziellen Einladung
Text of the invitation card
邀请卡文字



▲
EIGENHEIM BERLIN
Ausstellungsraumansicht



▲
 SEBASTIAN JUNG
 Zeichnungen aus dem Einkaufszentrum
 Karl Marx im Einkaufszentrum



▲
 BENEDIKT BRAUN
 Nichts geht mehr I / II



SEBASTIAN JUNG

Zeichnungen aus dem Einkaufszentrum

Bleistift auf Papier / 36 Stück je 14,8 x 21 cm im Passepartout gerahmt / 140 x 100 cm / 2018
Karl Marx im Einkaufszentrum
Visualisierung zur Intervention „Karl Marx im Einkaufszentrum“ / Fotoabzug / 140 x 100 cm / 2018

2018 entstand die Arbeit *La Dolce Vita* anlässlich des wissenschaftlich-künstlerischen Symposiums *Von Gespenstern und geteilten Himmeln* zur Geschichte und Idee des Sozialismus aus Anlass des 200. Geburtstages von Karl Marx in Jena. In einer temporären künstlerischen Intervention wurde die Marx-Büste (Will Lammert) von der Friedrich Schiller Universität Jena an Sebastian Jung ausgeliehen. Dieser stellte sie im Gastronomiebereich des *La Dolce Vita* des Einkaufszentrum Neue-Mitte Jena auf. So entstanden neben einer Tageszeitung und Skizzen der Einkaufenden und Flanierenden eine Auseinandersetzung mit unserer ökonomischen und sozialen Gegenwart und deren ideellem Hintergrund.

„[...] ich setze mich mit einem Stück Buttercremetorte in den Imbissbereich. Während die Torte in meinem Mund schmilzt und meine Neuronen die Glücks-Glocken schlagen, bemerke ich Karl und Jenny Marx neben mir an einem Nachbartisch. Beide müssen mitt-

lerweile mindestens 200 Jahre alt sein. Ihre Haut hängt schlaff von den Knochen herunter. Karls Bart und Haare sind schneeweiß; wie die von Dumbledor bei Harry Potter. Jenny ist immer noch wunderschön, obwohl sich deutlich ihr Schädel unter der Haut abzeichnet. Beide sind in ein assoziatives, nur lose aufeinander bezogenes Gespräch vertieft. Beide tauschen wunderschöne Wortgruppen miteinander aus. Es ist, als würde zwischen ihnen auf dem falschen Marmortisch eine Sonne schweben und sich über ihnen in der Deckenverschalung ein blauer Himmel auftun. [...]“

The work La Dolce Vita was created in 2018 on the occasion of the scientific-artistic symposium Von Gespenstern und geteilten Himmeln (Of Ghosts and Divided Skies) on the history and idea of socialism on the occasion of the 200th birthday of Karl Marx in Jena. In a temporary artistic intervention, the bust of Marx (Will Lammert) was lent to Sebastian Jung by the Friedrich

Schiller University of Jena. He placed it in the catering area of La Dolce Vita of the shopping centre Neue-Mitte Jena. In addition to a daily newspaper and sketches of the shoppers and strollers, this resulted in an examination of our economic and social present and its idealistic background.

“[...] I sit down in the snack area with a piece of butter cream cake. While the cake melts in my mouth and my neurons beat the lucky bells, I notice Karl and Jenny Marx next to me at a neighbouring table. Both must be at least 200 years old by now. Their skin hangs limply from the bones. Karl's beard and hair are snow-white; like Dumbledor's in Harry Potter. Jenny is still beautiful, although her skull is clearly visible under the skin. Both are engrossed in an associative, only loosely related conversation. Both exchange beautiful word groups with each other. It is as if a sun is floating between them on the wrong marble table and a blue sky opens up above them in the ceiling boarding. [...]“

ELFI E. FRÖHLICH

Calgon (Werkgruppe):

Amor / Blue Diadem / Trionfo di verne / Elfenkönigin / Unentschlossene Tugend

BENEDIKT BRAUN

Nichts geht mehr I

Faltbares Gehgestell, Stahlrohr

Objekt, 2019

Nichts geht mehr II

Unterarmgehilfe, Stahlrohr

Objekt, 2019

Nichts geht mehr I und Nichts geht mehr II sind Gleichnisse menschlicher Selbstüberforderung, in denen Leistungssteigerung sinnbildlich in Versagen umschlägt. Aus zwingendem Wachstum reift Überforderung, die überstrapazierte Prothese gerät zum verschärften Handicap und die künstliche Steigerung von Effizienz mündet schließlich in Dysfunktionalität.

Nothing goes I and Nothing goes II are parables of human self-overtaxation, in which performance enhancement symbolically turns into failure. Overstraining matures from compulsive growth, the overstrained prosthesis turns into an aggravated handicap and the artificial increase in efficiency finally leads to dysfunctionality.

ELFI E. FRÖHLICH

Calgon (Werkgruppe): Amor / Blue

Diadem / Trionfo di verne /

Elfenkönigin / Unentschlossene

Tugend

Archival Pigment / Print on Fine

Art Paper / je 40 x 25,8 cm

2016

Ihre künstlerische Arbeit umfasst Fotografie, Zeichnungen, Videoarbeiten und Installationen. Sie kombiniert Bildmaterial verschiedenster Quellen – Details von Gemälden, Fernsehbilder, eigene Inszenierungen von Stilleben und fotografische *Schnappschüsse* – und verbirgt zugleich deren Ursprung durch extreme Nahsichten, Unschärfe-Schleier, Verdunklungen und die Veränderung der Farbwerte ihrer Motive. Einen Schlüssel für das Verständnis von Elfi Fröhlichs Verbindung von subjektiver und konzeptueller Fotografie birgt die frühe Werkgruppe *Inszenierung der Authentizität*, in der es um die (In-) Fragestellung der Authentizität in der Fotografie geht. In einer der Linie des Unbewussten folgenden Assoziationskette entstehen Fotografien und Texte, die eine narrative Meta-Wirklichkeit inszenieren und reflektieren.

Einen nächsten Schritt in komplexe Werkgruppen repräsentiert der von Elfi Fröhlich geprägte Begriff der *Bedeutungsentsorgung*. Es entstehen diverse Fotoarbeiten, in denen sich Elfi Fröhlich „den Zugriff in die auratischen Räume hochkultureller Objekte versagt [...]“. Helmut Hartwig. Zu diesen Werkgruppen zählt zum Beispiel *Calgon*.

Her artistic work includes photography, drawings, video works and installations. She combines pictorial material from a wide variety of sources – details from paintings, television images, her own stagings of still lifes and photographic snapshots – and at the same time conceals their origins by means of extreme close-ups, blurred veils, darkening and the change in colour values of her motifs. A key to understanding Elfi Fröhlich's connection between subjective and conceptual photography is contained in her early group of works Staging Authenticity, which deals with the (in-)question of authenticity in photography. In a chain of associations following the line of the unconscious, photographs and texts are created that stage and reflect a narrative meta-reality.

A next step in complex groups of works is represented by the term disposal of meaning, coined by Elfi Fröhlich. Various photographic works are created in which Elfi Fröhlich "denies himself access to the auratic spaces of highly cultural objects [...]". Helmut Hartwig. Calgon, for example, belongs to these groups of works.



ELFI E. FRÖHLICH

Trionfo di verne

PHILIPP VALENTA

Geldwäsche

Performance und Installation
Dauer und Maße variabel /
verschiedene Materialien, u. A.
Polierpasten und Reinigungsmittel,
Bügeleisen und Bügelbrett,
Wäscheleine, Klammern,
Abholscheine
2013

Geld ist schmutzig. Münzen und Geldscheine wandern durch die unterschiedlichsten Hände und Orte. Sie bieten ideale Sammelflächen für Dreck und Bakterien; nicht umsonst wird Kindern beigebracht, Geld nicht in den Mund zu nehmen.

Al Capone prägte den Begriff der *Geldwäsche*, in dem er illegal erworbenes Geld tatsächlich in Waschalons investierte und dieses im wahrsten Sinne des Wortes *reinvusch* – es in den legalen Markt zurückführte. Der Begriff wird bei der stattfindenden Performance wortwörtlich genommen.

In einem von Philipp Valenta betriebenen Waschsalon wird Ihr Geld gewaschen – gesäubert von Dreck und Rückständen, getrocknet, gebügelt oder aufpoliert kehrt es wieder in Ihren Besitz zurück und erstrahlt, zumindest für einige Zeit, in altem Glanz – bis zur nächsten Geldwäsche.

Philipp Valenta beschäftigt sich in seinem künstlerischen Werk mit Verhältnismäßigkeiten und Wertschöpfungsprozessen. Definitionen von Luxus, Exklusivität und edlen Gütern sowie Ihre Hinterfragung sind Ankerpunkte seiner Arbeit. Der Symbolgehalt von Werten erscheint heute eher fließend und somit im stetigen Wandel begriffen. Ein Begriff, der von gesellschaftlichem Diskurs und dessen Akzeptanz abhängig ist, stellt einen guten Spiegel dar, mit dem sich ein Blick auf unser aller Leben und Zustand werfen lässt – auch wenn es sich oft um einen Zerrspiegel handelt.

Money is dirty. Coins and banknotes wander through the most different hands and places. They offer ideal collection areas for dirt and bacteria; it is not for nothing that children are taught not to put money in their mouths.

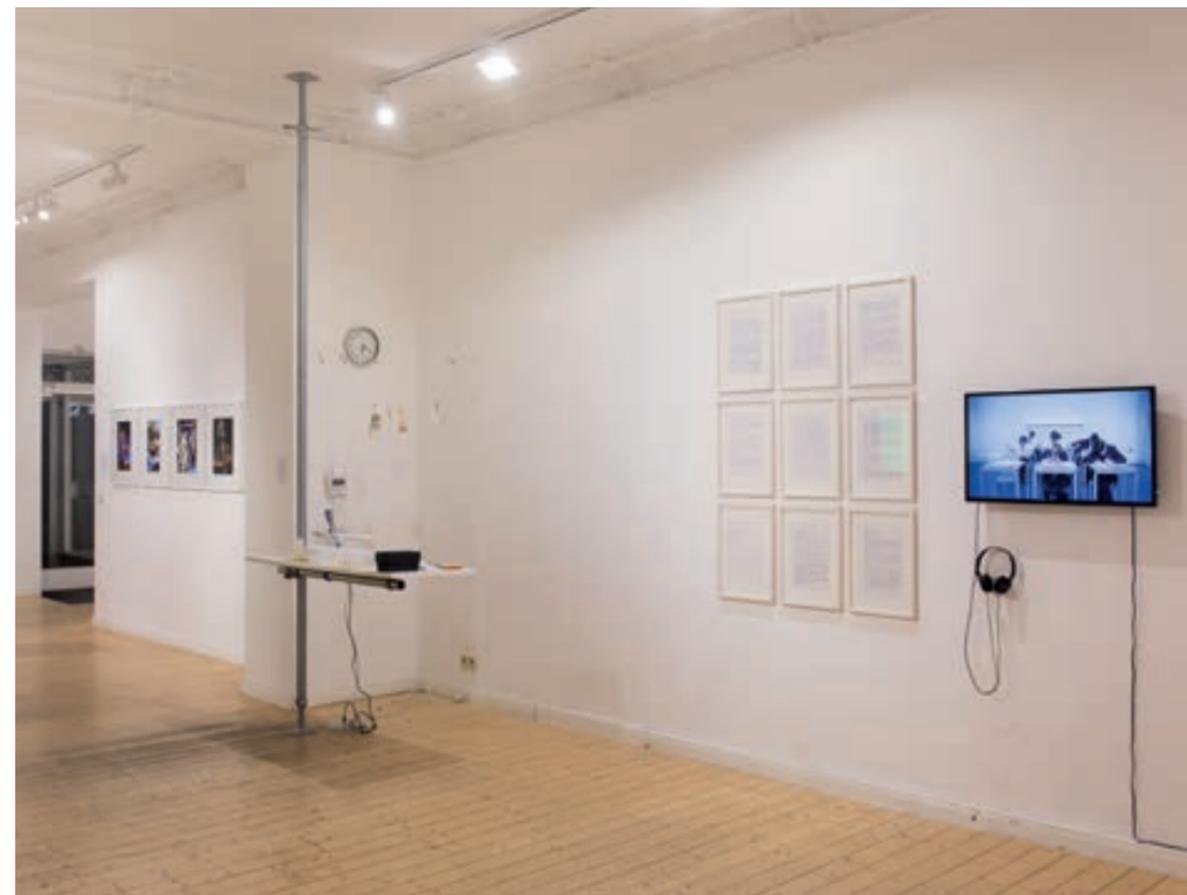
Al Capone coined the term money laundering by actually investing illegally acquired money in laundrettes and literally washing it clean – returning it to the legal market. The term is taken literally during the performance that took place. In a laundromat run by Philipp Valenta your money is laundered – cleaned of dirt and residues, dried, ironed or polished, it returns to your possession and shines, at least for a while, in its old glory – until the next money laundering.

In his artistic work Philipp Valenta is concerned with relationships and processes of added value. Definitions of luxury, exclusivity and noble goods as well as their questioning are anchor points of his work. Today, the symbolic content of values appears rather fluid and thus in a state of constant change. A concept that depends on social discourse and its acceptance represents a good mirror with which to take a look at all our lives and conditions – even if it is often a distorting mirror.



▲
 ELFI E. FRÖHLICH
 Calgon (Werkgruppe)

▲▼
 PHILIPP VALENTA
 Geldwäsche (Performance)



▲
 ELFI E. FRÖHLICH
 Calgon (Werkgruppe)

▲
 PHILIPP VALENTA
 Geldwäsche (Performance)

▲▼
 PHILIPP VALENTA
 Writing Lines

PHILIPP VALENTA

Writing Lines

Video 43:02 min / 15 mit Tinte
handbeschriebene A4-Blätter
2015

Fast alle der großen, international tätigen Banken mussten sich in den letzten Jahren gegen Vorwürfe und Prozesse behaupten und teilweise Millionenbeträge als Strafe zahlen – doch ein offensichtlicher Effekt der Besserung ist nicht zu beobachten.

Writing Lines oder das Abschreiben bestimmter Inhalte ist eine Bestrafung, die heutzutage kaum noch praktiziert wird, aber nichts von ihrer Zeichenhaftigkeit verloren hat – etwas so lange zu schreiben, bis man es im Kopf behält. Die Videoinstallation zeigt neun Schüler des Elizabeth College in St. Peter Port, Guernsey für die Dauer einer Schulstunde beim Nachsitzen.

Alle erhielten ausgewählte Passagen aus den *Codes of Conduct* neun unterschiedlicher Banken, die in den vergangenen Jahren gegen eben diese und ihre Regeln verstoßen haben.

Diese wurden innerhalb der Schulstunde kopiert und werden parallel zum Dokumentationsvideo präsentiert.

Writing Lines ist 2015 im Rahmen des International Artist-in-Residence Programm Guernsey, Channel Islands entstanden. Teilnehmende Schüler: Hinten: Theo Swainston, Timothy Neal, Seth Hollingsworth / Mitte: Euan Simmonds, Jude Buckley, Casper Bailey / Vorne: Freddie Trenchard, Samuel Heathcote, Ilan Godet.

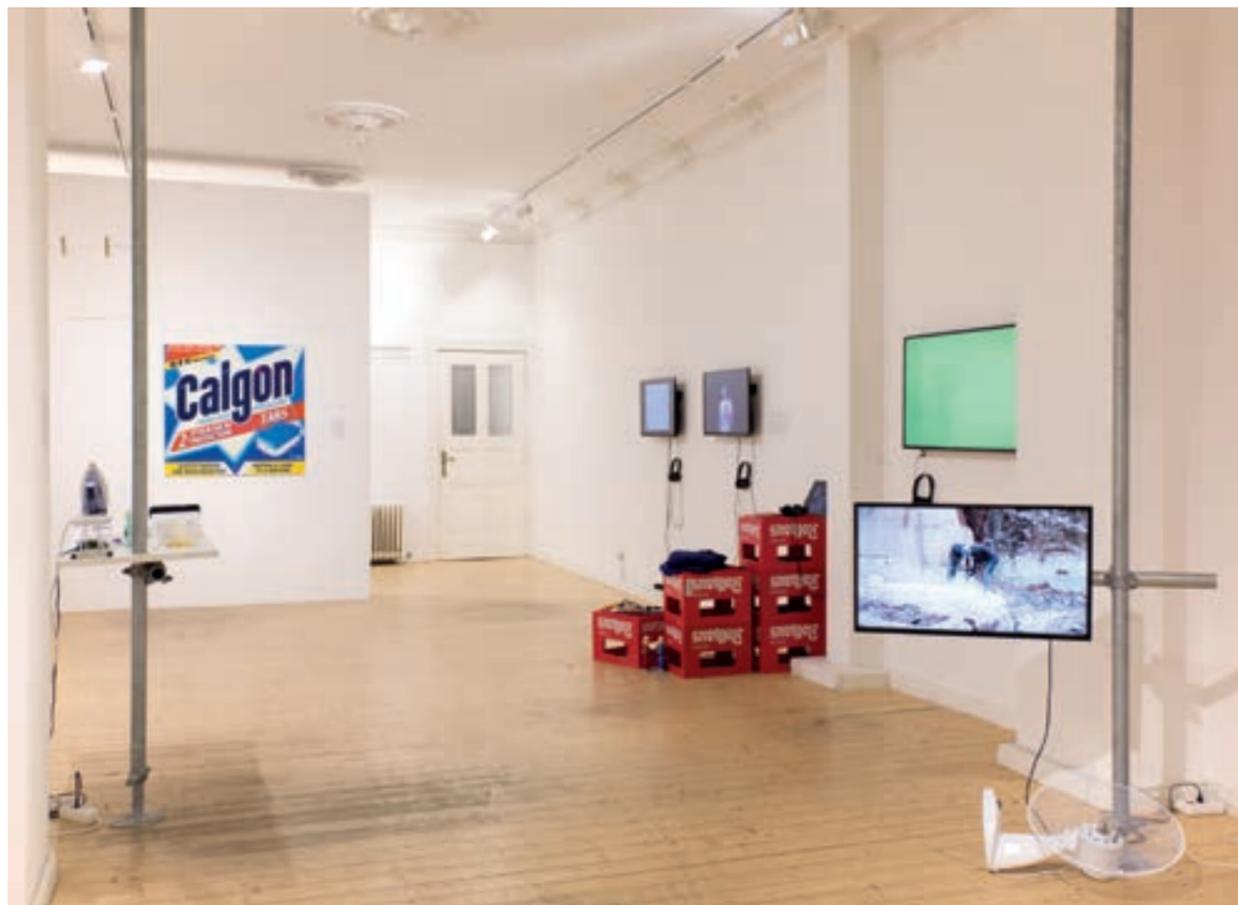
Almost all of the large, internationally active banks have had to stand up to accusations and lawsuits in recent years and in some cases have had to pay millions as a penalty – but an obvious effect of the improvement has not been observed.

Writing Lines or copying certain contents is a

punishment that is hardly practiced nowadays, but has lost none of its symbolic value – writing something until you keep it in your head. The video installation shows nine students of the Elizabeth College in St. Peter Port, Guernsey in detention for the duration of a school lesson.

All of them received selected passages from the Codes of Conduct of nine different banks that have violated these and their rules in recent years. These were coordinated during the lesson and are presented parallel to the documentation video.

Writing Lines was created in 2015 as part of the International Artist-in-Residence Program Guernsey, Channel Islands: Theo Swainston, Timothy Neal, Seth Hollingsworth / Middle: Euan Simmonds, Jude Buckley, Casper Bailey / Front: Freddie Trenchard, Samuel Heathcote, Ilan Godet.



- ▲ PHILIPP VALENTA
Geldwäsche (Performance)
- ▲ ELFI E. FRÖHLICH
Calgon
- ▲▼ ELFI E. FRÖHLICH
Keine Zeit
- ▲ TOMMY NEUWIRTH
Das weltweite Netzwerk für ein bedingungsloses Grundeinkommen / Baby, halte mich (Halte mich aus)
- ▲ ANNA SCHIMKAT
Geräusch als Farbe – in welcher Farbe klingt die Welt?

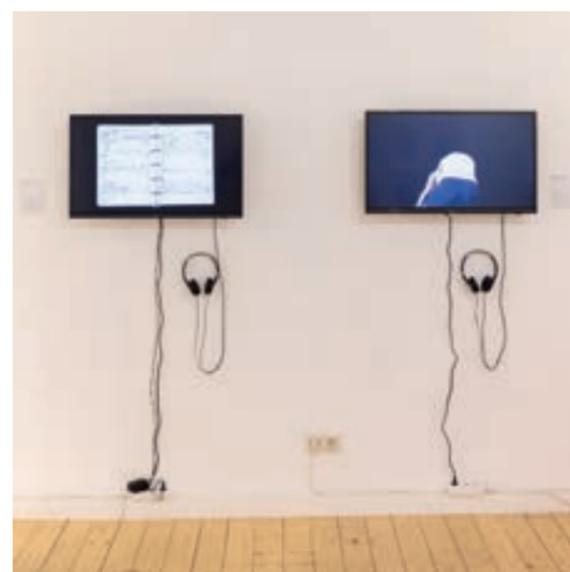
ELFI E. FRÖHLICH
Calgon (Werkgruppe)
Fujichrome, Diasec, Aludibond /
98 x 100 cm / Auflage 1 von 5
2002

Siehe Seite 103.
See on page 103.

ELFI E. FRÖHLICH
Keine Zeit
119 Minuten / Auflage 3 von 10
2016

22 Jahre Terminkalender der Professorin für Freie Kunst Elfi Fröhlich an der Bauhaus-Universität Weimar.

22 years of appointment calendar of the Professor of Fine Arts Elfi Fröhlich at the Bauhaus-University Weimar.



▲ TOMMY NEUWIRTH
Das weltweite Netzwerk für ein bedingungsloses Grundeinkommen
Baby, halte mich (Halte mich aus)

TOMMY NEUWIRTH
Das weltweite Netzwerk für ein bedingungsloses Grundeinkommen
Ausschnitte aus dem Konzert vom 18.10.2018 im Theater der jungen Welt Leipzig

Seit 2013 tritt Tommy Neuwirth in Form von Videos, Konzerten, Performances und Radio-Improvisationen unter dem Synonym *Das weltweite Netzwerk für ein bedingungsloses Grundeinkommen* auf.

Bei diesen skurrilen Konzerten wandelt er einfältige Ohrwürmer in Songs die Schwarmintelligenz entwickeln, transformiert beiläufiges Nachgesumme in gänsehauterregende Opernchöre und Unterhaltungsgedudel in antikapitalistische Klagelieder.

Since 2013 Tommy Neuwirth has been performing in the form of videos, concerts, performances and radio improvisations under the synonym *The worldwide network for an unconditional basic income*.

At these bizarre concerts he transforms simple catchy tunes into songs that develop swarm intelligence, transforms casual after-summing into goose-pimple opera choruses and entertainment frenzy into anti-capitalistic lamentations.

TOMMY NEUWIRTH
Baby, halte mich (Halte mich aus) aus der Reihe: Charakterarbeit in Zusammenarbeit mit Cathleen Guthmann
2015

„Baby, oh Baby, halte mich.
Baby, oh Baby, halte mich.
Halte mich aus.
Halte mich aus.
Halte mich aus.
Oh, Baby, halte mich aus.
Bitte, bitte, halte mich aus.
Halte mich aus.“

*“Baby, oh baby, hold me.
Baby, oh baby, hold me.
Hold me.
Hold me out.
Hold me out.
Oh, baby, hold me out.
Please, please, hold me out.
Hold me out.”*

ANNA SCHIMKAT
**Geräusch als Farbe – in welcher
 Farbe klingt die Welt?**
 Video-Soundinstallation
 2019

Das Brummen und Blubbern der Kläranlage in Leipzig, das Klicken der Automaten im VW-Werk in Dresden und das Getöse der Baustelle BAB A100 – 16. Bauabschnitt: AS Neukölln bis AS Am Treptower Park in Berlin bildeten hier die, gemeinhin als störend empfundenen, Ausgangsgeräusche für die Komposition. Um Farben aus Tönen herauszufiltern, wurden verschiedene experimentelle Untersuchungen vorgenommen. In einer ersten Versuchsanordnung wurden Töne durch eigenes synästhetisches Empfinden Farben zugeordnet. Die Laborbedingungen stellte ein *Malort*, in welchen verschiedene der genannten Geräusche als Material mitgenommen wurden.

In einer zweiten Versuchsanordnung wurden die tonalen Eigenschaften der Geräusche mit Geige und Flöte herausgehört und in den Farben Blau-Gelb-Violett-Rot-Orange mit einer Konzentration auf Rot-Violett-Orange dem Farbkreis von Skrjabin zugeordnet, wobei die Zuschreibung Ton = Farbe sich gliederte in C = Rot, D[♯]/E^b = Violett, und G = Orange, folglich C-Moll mit C[♯]/D[♯] = Blau und D = Gelb.

Nach dem Vorbild des Synästhetikers und Komponisten Alexander Nikolajewitsch Skrjabin (1872 – 1915, Russland) wurde für die Komposition *Geräusch als Farbe* farbiges Licht Klängen zugeordnet und dabei das Phänomen genutzt, durch die gleichzeitige Reizung des Hör- und Sehsinns die Wahrnehmung der Rezipient_innen zu intensivieren.

The humming and bubbling of the sewage treatment plant in Leipzig, the clicking of the automats in the VW factory in Dresden and the din of the construction site BAB A100 – 16th construction phase: AS Neukölln to AS Am Treptower Park in Berlin formed the starting sounds for the composition, which were generally considered disturbing. In order to filter colours out of tones, various experimental investigations were carried out. In a first test arrangement, tones were assigned to colours through their own synaesthetic sensation. The laboratory conditions provided a painting place in which various of the sounds mentioned were taken as material.

In a second test arrangement, the tonal properties of the sounds were heard with violin and flute and assigned to the colour circle of Scriabin in the colours blue-yellow-violet-red-orange with a concentration on red-violet-orange, whereby the assignment of tone = colour was divided into C = red, D[♯]/E^b = violet, and G = orange, thus C minor with C[♯]/D[♯] = blue and D = yellow.

*Following the example of the synaesthete and composer Alexander Nikolajewitsch Skrjabin (1872 – 1915, Russia), noise was assigned to coloured light for the composition *Sounds as a Colour*, and the phenomenon was used to intensify the perception of the recipient by simultaneously stimulating the sense of hearing and seeing.*

JOSÉ TABORDA
Reality N.2
 Ventilator, Glas, Mediaplayer, HD-
 Video (Loop), Monitor, programmierbarer
 Bewegungssensor /
 Maße variable
 2017

Die Arbeiten von José Taborda zielen darauf ab, durch multidisziplinäre Erfahrungen die Begeisterung, den Eifer und die Zufriedenheit zu erforschen, die entsteht, wenn wir entdecken, was uns umgibt.

Sie entstehen in diesem Fall durch eine Deonstruktion einer Alltagssituation und eines Objektes, welche uns allen bekannt sind. Dann werden diese mit anderen Elementen als den Originalen neu strukturiert, so dass wir diese Situationen aus einer neu gewonnenen Perspektive betrachten können.

Diese Arbeiten sollen somit einen neuen Blick auf den Begriff des Alltäglichen und all das, was wir in unserem Alltag als selbstverständlich ansehen, ermöglichen. Es wird auch die Frage gestellt, ob es möglich ist, diese Euphorie der sensorischen Entdeckung wieder aufzunehmen, die es in der Kindheit im Überfluss gibt, wo alles neu und anregend ist. Die ständige Erforschung verschiedener Bereiche, wie z.B. Malerei, Mechanik, Optik, Klang, Biologie, ermöglicht es José Taborda, Ideen mit kleinstmöglichen physikalischen Einschränkungen zu verwirklichen.

José Taborda's work aims to explore, through multidisciplinary experiences, the enthusiasm, zeal and satisfaction that comes from discovering what surrounds us.

In this case, they arise through a deconstruction of an everyday situation and object that we are all familiar with. They are then restructured with elements other than the originals so that we can view these situations from a newly gained perspective.

These works are thus intended to provide a new perspective on the concept of the everyday and all that we take for granted in our everyday life. The question is also raised as to whether it is possible to resume this euphoria of sensory discovery that abounds in childhood, where everything is new and stimulating. The constant exploration of different fields, such as painting, mechanics, optics, sound, biology, enables José Taborda to realize ideas with the smallest possible physical limitations.



▲
 ANNA SCHIMKAT
 Geräusch als Farbe – in welcher
 Farbe klingt die Welt?

▲▼
 JOSÉ TABORDA
 Reality N.2



▲
GABRIEL DÖRNER
Ästhetik der heilsamen Orte

▲
ENRICO FREITAG
LabOra (Malerei)

▲
ENRICO FREITAG
LabOra (Zeichnungen)

▲
PROFESSUR STÄDTEBAU
Die Produktive Stadt / Berlin – Dicht, zentral und bezahlbar

GABRIEL DÖRNER

Ästhetik der heilsamen Orte
 Publikation, 384 Seiten, Offset-
 druck / 16,5 x 23 x 3 cm
 ISBN: 978-3-945301-43-2
 2019

Wirtschaftlicher Druck und Effizienzbestrebungen haben zu einer Rationalisierung des Gesundheitssystems geführt, die in zwischenmenschlichen und räumlich-gestalterischen Defiziten zum Ausdruck kommt. Innerhalb eines Forschungsprojektes an der Bauhaus-Universität Weimar hat ein interdisziplinäres Team unter der Leitung von Gabriel Dörner den Zustand Thüringer Krankenhäuser analysiert und Positionen zur ganzheitlichen Gestaltung von Gesundheitsarchitektur entwickelt.

Das Projekt *die Ästhetik der heilsamen Orte* war ein Angebot des interdisziplinären Bauhaus-Semesters 2018/19 im Jubiläumsjahr *Bauhaus 100*.

Das studentisch organisierte, interdisziplinäre Forschungsprojekt *Ästhetik der heilsamen Orte* unter der Leitung von Gabriel Dörner findet Anfang Februar seinen Höhepunkt. Im Rahmen einer Ausstellung präsentieren 20 Studierende ihre Visionen für die Zukunft des Krankenhauses. Zu sehen sind innovative Möbel für Wartebereiche, Lichtskulpturen, dokumentarische Fotografien, Zeichnungen und komplexe Gestaltungslösungen für ein Gesundheitssystem, das sich den Herausforderungen der Zukunft stellen muss. Der demografische Wandel und wirtschaftlicher Druck zwingen die Krankenhäuser zur Bewährungsprobe: Wie kann eine patientenorientierte Versorgung in Zukunft sichergestellt werden und welche Fragestellungen ergeben sich daraus für Designer und Künstler?

Economic pressure and efficiency efforts have led to a rationalisation of the health care system, which is expressed in interpersonal and spatial design deficits. As part of a research project at the Bauhaus-University Weimar, an interdisciplinary team led by Gabriel Dörner analysed the state of Thuringian hospitals and developed positions for the holistic design of health architecture.

The project The Aesthetics of Healing Places was an offer of the interdisciplinary Bauhaus Semester 2018/19 in the anniversary year Bauhaus 100.

The student-organised, interdisciplinary research project The Aesthetics of Healing Places under the direction of Gabriel Dörner will culminate in early February. As part of an exhibition, 20 students present their visions for the future of the hospital. On display will be innovative furniture for waiting areas, light sculptures, documentary photographs, drawings and complex design solutions for a healthcare system that must meet the challenges of the future. Demographic change and economic pressure are forcing hospitals to face a test: How can patient-oriented care be ensured in the future and what questions arise from this for designers and artists?

ENRICO FREITAG

LabOra
 Serie von Malerei und Zeichnung
 Öl auf Leinwand bzw. Kohle auf
 Papier / versch. Formate
 2018 – 2019

Im Zeitalter des Anthropozän und einem Kapitalismus in Höchstform macht sich Enrico Freitag in seinen Grafiken und Gemälden die Phänomene der globalisierten Massenproduktion und der damit einhergehenden Themen zum Sujet. In unterschiedlichen Serien erzählt der Künstler vom Entstehen und Vergehen, vom Wachsen und Welken, von Produktion und Destruktion. Von der figürlichen Malerei kommend, bewegt er sich immer mehr in Richtung abstrakt wirkender Kompositionen. Ein gedanklicher Ausgangspunkt und zugleich wiederkehrendes Motiv, welches sich ebenso als sinnstiftend für die weiteren Sujets des Künstlers erweist, kann in der Serie mit dem Titel *LabOra* gesehen werden. Mit diesem Titel, einer dem Benediktinerorden entlehnten Phrase *Ora et Labora (Bete und Arbeite)*, führt uns der Künstler in eine Welt der Arbeit, die ebenso durch eine fast kontemplative Aura geprägt und doch tief in eine aktive fordistische Dystopie der Massenproduktion eintauchen läßt. Dabei wird Arbeit vom Künstler weder heroisiert noch kritisiert, sondern neutral und als logischer Bestandteil von Zivilisation und Gesellschaft betrachtet.

In the age of the Anthropocene and a capitalism at its best, Enrico Freitag makes the phenomena of globalised mass production and the associated themes the subject of his graphics and paintings. In various series, the artist tells of emergence and decay, of growing and withering, of production and destruction. Coming from figurative painting, he moves more and more towards abstract-looking compositions.

A mental starting point and at the same time recurring motif, which also proves to be meaningful for the artist's other subjects, can be seen in the series entitled LabOra. With this title, a phrase borrowed from the Benedictine order Ora et Labora (Pray and Work), the artist leads us into a world of work, which is also characterized by an almost contemplative aura and yet allows us to dive deeply into an active Fordist dystopia of mass production. The artist does not heroise or criticise work, but considers it neutral and a logical part of civilisation and society.

DIE PROFESSUR STÄDTEBAU

**Die Produktive Stadt / Berlin –
 Dicht, zentral und bezahlbar**
 Entwurfsbearbeitung: Leon Claus,
 Kasper Jamme, Barbara Herschel,
 Niklas Klein, Johanna Reckewerth,
 Felix Künkel / SS 2017

Die produktive Stadt arbeitet und befindet sich im Prozess. Sie ist beweglich und flexibel und ermöglicht immer zeitgemässe Reaktionen auf die Bewohnerinnen und Bewohner. Sie verbindet gemischte Formen der Nutzung mit den gegebenen städtischen Strukturen und macht die Produktion im Stadtraum sichtbar.

Der Entwurf beschreibt eine Schichtung zweier gegensätzlicher Strukturen: eine feinteilige, flache Bebauung aus vielfältigen Funktionen und Nutzungen sitzt auf dem Boden. Sie reagiert auf den Kontext der Umgebung und vernetzt sich mit der Ebene der öffentlichen Stadt. Die Sockelbebauung greift den Typus einer Industriehalle als funktionalen, flexibel nutzbaren und erweiterbaren Raum auf. Über der Erdgeschosszone ordnen sich großmaßstäbliche *Wohnscheiben* an, die in Bezug auf Proportion und Ausrichtung einen gegensätzlichen Charakter entwickeln. Über eine hierarchisierte Staffelung von öffentlichen und privaten Aufenthaltsräumen wird ein Übergang zwischen den beiden Strukturen hergestellt. Durch die klare Trennung von Wohnen und Arbeiten entsteht eine enge Verbindung und Abhängigkeit der Funktionen voneinander. Wir versuchen eine Verdichtung in die Höhe und das Wohnen in einer Großform städtebaulich nicht abzulehnen, sondern aufzugreifen und weiterzudenken.

The productive city works and is in process. It is mobile and flexible and always allows a contemporary response to its inhabitants. It combines mixed forms of use with the given urban structures and makes production visible in urban space.

The design describes a layering of two opposing structures: a finely divided, flat development of diverse functions and uses sits on the ground. It reacts to the context of its surroundings and interlinks with the level of the public city. The base development takes up the type of an industrial hall as a functional, flexibly usable and expandable space. Above the ground floor zone, large scale living slices are arranged, which develop a contrasting character in terms of proportion and orientation. A hierarchical staggering of public and private lounges creates a transition between the two structures. The clear separation of living and working creates a close connection and interdependence of functions. We try not to reject a densification into heights and living in a large form in terms of urban development, but to take up and think further.

VANESSA BRAZEAU

Flex with DAX
 Fitness-App und Börsenvisualisierung / Video produziert von
 Nicolas Buenaventura
 2018

Flex with DAX ist eine revolutionäre Fitness-App und Börsenvisualisierung, die das Verständnis und die Beziehung zu wirtschaftlichen Veränderungen symbolisiert und wandelt. Es ist die erste App, die versucht, die Wirtschaft durch Bewegung neu zu definieren. Adorno sagte einst: „Die Aufgabe der Kunst heute ist es, das Chaos in Ordnung zu bringen“. Die Vision von *Flex with DAX* folgt dieser Denkweise, indem sie den DAX performance index – und schließlich globale Netzwerke – durch einen innovativen, personalisierten Algorithmus vermittelt und trivialisiert, der das Potenzial hat, den Markt zu destabilisieren, wenn er von genügend Menschen genutzt wird.

Die Übungen der App steuern die Interaktion mit Produkten, Räumen und Materialien der DAX-30-Unternehmen. In einem Zustand der massenhaften Nutzung der App könnten diese Gesten und Handlungen große Veränderungen in der Art und Weise hervorrufen, wie wir mit diesen Ressourcen interagieren und diese nutzen, dadurch entstehen irrationale, unvorhersehbare Faktoren und Marktstörungen bis schließlich der Zyklus seine Richtung ändert und unser Körper die Fluxuationen beeinflusst.

Flex with DAX ist die zukünftige Ausführungsform des Marktflusses – eine zugängliche,

elastische, materialgerechte Version an den Fingerspitzen, Bizepsen und Kleber der Menschen.

Flex with DAX is a revolutionary fitness app and stock market visualization that symbolizes and transforms the understanding of and relationship to economic changes. It is the first app that attempts to redefine the economy through movement.

Adorno once said: "The task of art today is to put chaos in order". The vision of Flex with DAX follows this line of thinking by communicating and trivializing the DAX performance index – and ultimately global networks – through an innovative, personalized algorithm that has the potential to destabilize the market if used by enough people.

The app's exercises control the interaction with products, rooms and materials of DAX 30 companies. In a state of mass use of the app, these gestures and actions could cause major changes in the way we interact with and use these resources, creating irrational, unpredictable factors and market disruptions until finally the cycle changes direction and our body influences the fluxuations.

Flex with DAX is the future version of the market flow – an accessible, elastic, material-suitable version on people's fingertips, biceps and glue.



VANESSA BRAZEAU
 Flex with DAX

100

Bauhaus Weimar

1919 / 2019

TOP DOWN BOTTOM UP

Ökonomisierung und Soziales / *economization and social issues*

Die vierte Ausstellung von EIGENHEIM Berlin als Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 JAHRE BAUHAUS.

EIGENHEIM BERLIN
26.10. – 14.12.2019

Benedikt **BRAUN** / vanessa **BRAZEAU**
Gabriel **DÖRNER** / Enrico **FREITAG**
Efi **FRÖHLICH** / Sebastian **JUNG**
Tommy **NEUWIRTH** / Anna **SCHIMKAT**
die Professur **STÄDTEBAU**
Jose **TABORDA** / Philipp **VALENTA**



EIGENHEIM BERLIN
Besucher zur Vernissage der
Ausstellung *Top down Bottom up*



EIGENHEIM BERLIN
Außenansicht der Galerie
Räumlichkeit zur Vernissage



POSITIONS BERLIN ART FAIR

POSITIONS
BERLIN ART FAIR 2019

Flughafen Tempelhof
Hangar 4
Columbiadamm 10
10965 Berlin

Öffentliche Verkehrsmittel
U6: Platz der Luftbrücke (Ausgang Columbiadamm)
Bus 104, 248: Columbiadamm / Platz der Luftbrücke

Professional Preview
12. September 13 – 17 Uhr (nur mit VIP-Karte)

Eröffnung
Donnerstag, 12. September 17 – 21 Uhr

Öffnungszeiten
Freitag, 13. September 11 – 19 Uhr
Samstag, 14. September 11 – 19 Uhr
Sonntag, 15. September 11 – 18 Uhr

EIGENHEIM Weimar/Berlin nimmt seit 2012 jährlich an der *Positions Art Fair* teil – eine der zwei Kunstmesse zur *Berlin Art Week*, welche in den ehemaligen Hangars des Flughafens Tempelhof im September stattfindet. Die *Berlin Art Week* ist ein Höhepunkt für zeitgenössische Kunst in der Hauptstadt. Verschiedene Museen der Kunst der Gegenwart, Berliner Ausstellungshäuser und Kunstvereine, private Sammlungen zeitgenössischer Kunst, Galerien und Projekträume zeigen knapp eine Woche lang einem Publikum aus aller Welt was in Berlin an zeitgenössischer Kunst und Kultur passiert. Berlin ist als eine der Kunsthauptstädte Europas, Impulsgeber und Inkubator für Innovationen, gerade in diesem Zeitraum!

Schon im Jahr zuvor hatte EIGENHEIM Weimar/Berlin zwei Messebooths mit verschiedenen Ausstellungskonzepten auf der *Positions* präsentiert und aufgrund der Nicht-Teilnahme der Galerie der Bauhaus-Universität Weimar mit dem Namen *Marke.6* lag es nahe, dass wir in diesem Jahr, neben der Präsentation unseres eigenen Profils auch das Engagement zum Jubiläum *Bauhaus 100* präsentieren. Es kam also dazu, dass wir in Kooperation mit der Bauhaus-Universität Weimar einen Messestand konzipierten, an welchem wir einzelne Arbeiten aus den bis zu diesem Zeitpunkt realisierten Ausstellungen *From the Lab to the Studio*, *Ego vs. Eco* und *All Day Revolution* zeigten: 3D-Drucke von Gökçen Dilek Acay (Alumni der Freien Kunst und der Medienkunst), eine VR Arbeit von Jörg Brinkmann (Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur Gestaltung Medialer Umgebungen), Zeichnungen von Enrico Freitag (Alumni der Freien Kunst), Malerei von Adam Noack (Alumni der Freien Kunst), eine Installation von Sebastian Wolf (Alumni der Mediengestaltung) und eine Videoinstallation von José Taborda (ehemaliger Erasmus Student der Freien Kunst aus Lissabon). Auf kleinstem Raum schafften wir es, das umfangreiche und ausdrucksstarke Spektrum künstlerischer Lehre der Bauhaus-Universität Weimar zu repräsentieren.

An unserem zweiten Messestand waren u.a. Malereien von Marc Jung zu sehen. Marc Jung studierte Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar.

Den Außenbereich der Messe machten wir mit umfangreichen Installationen von Konstantin Bayer und Benedikt Braun zu einem Erlebnisparcours

EIGENHEIM Weimar/Berlin has been taking part in the Positions Art Fair every year since 2012 – one of the two art fairs during the Berlin Art Week, which takes place in the former hangars of Tempelhof Airport in September. The Berlin Art Week is a highlight for contemporary art in the capital. Various museums of contemporary art, Berlin exhibition houses and art associations, private collections of contemporary art, galleries and project spaces show an audience from all over the world what is happening in Berlin in the field of contemporary art and culture. As one of the art capitals of Europe, Berlin is a source of inspiration and an incubator for innovations, especially during this period!

Already the year before EIGENHEIM Weimar/Berlin had presented different exhibition concepts in two exhibition booths at the Positions and due to the absence of the gallery of the Bauhaus-University Weimar, called Marke.6, which is participating there until 2018, it was obvious that we would present this year, in addition to the presentation of our own profile, the commitment to the anniversary Bauhaus 100. In cooperation with the Bauhaus-University Weimar we designed a booth at which we presented individual works from the exhibitions From the Lab to the Studio, Ego vs. Eco and All Day Revolution – 3d prints by Gökçen Dilek Acay (Alumni of the Fine Arts and Alumni of the Arts of Media), a VR work by Jörg Brinkmann (Research Assistant at the Chair of Media Environment Design), drawings by Enrico Freitag (Alumni of the Fine Arts), paintings by Adam Noack (Alumni of the Fine Arts), an installation by Sebastian Wolf (Alumni of the Design of Media) and a video installation by José Taborda (former Erasmus student of Fine Arts from Lisbon). In a very small space we managed to represent the extensive and expressive spectrum of artistic teaching at the Bauhaus-University Weimar.

At our second booth we showed paintings by Marc Jung, among others. Marc Jung studied fine arts at the Bauhaus-University Weimar.

We turned the outdoor area of the fair into an adventure course with extensive installations by Konstantin Bayer and Benedikt Braun – people could shoot and sing. The participatory room installation Karaoke Stage by Konstantin Bayer and the installation Nightshot by Benedikt Braun were shown. With its disco light effects, Chinese lamp jongs and other accessories, Bayer's karaoke stage resembled an overloaded, enchanted Chinese dream. Following the principle of hop on – hop off, the visitors to the fair were able to step out of their everyday lives for a

– es konnte geschossen und gesungen werden. Gezeigt wurden die partizipative Rauminstallation *Karaokebühne* von Konstantin Bayer sowie die Installation *Nightshot* von Benedikt Braun. Die *Karaokebühne* von Bayer ähnelte mit ihren Disco Licht-Effekten, den chinesischen Lampingjongs sowie den anderweitigen Accessoires einem überladenen, verwunschenen chinesischen Traum. Nach dem Prinzip *Hop on – Hop off* konnten die Messebesucher einen Moment lang aus dem Alltag heraustreten und sich als Bühnenstar in die Welt der Populären und Schönen hineinendenken. Gerade in den letzten Stunden der Messe bildeten sich Menschentrauben um die Bühne und es wurde zu David Bowie, Bill Withers, Dolly Parton, Frank Zappa, Madonna, den Fugees, Elvis Presley, Nena, Bob Marley, a-ha, Chaka Khan oder den Eurythmics gesungen und getanzt. Insgesamt 80 Songs greifen dabei auf das kollektive Gedächtnis der letzten Generationen zurück und ließen irgendwann jeden lautstark das Tanzbein schwingen.

Gleich neben der Bühne konnten die Besucher, bei der Installation *Nightshot* von Benedikt Braun, ebenfalls einem Alumni der Bauhaus-Universität Weimar, über einen Fußtaster Tontauben abschießen. Nach einer kurzen Flugbahn knallten die Tonscheiben gegen eine schwarze Alu-Dibond-Platte, an welcher diese lautstark zerschellten und Verformungen und Verfärbungen hinterließen. Der Rest der Tontaube landete in orangefarbenen Kleinteilen auf dem Boden. Nach andauerndem Beschuss entstanden so zwei Bilder die Seerosen auf einem Teich ähnelten. Der Künstler selbst war zumeist anwesend und gab aufschlussreich Einblick in seine Gedanken über unbekannte Projektionsflächen des spielerischen Umgangs mit Gewalt. Die Lust an der vermeintlichen Zerstörung und gleichzeitigen Entwicklung eines neuen Kunstwerkes wurde gefeiert.

moment and become a stage star in the world of the popular and beautiful. Especially in the last hours of the fair, crowds of people formed around the stage and people sang and danced to David Bowie, Bill Withers, Dolly Parton, Frank Zappa, Madonna, the Fugees, Elvis Presley, Nena, Bob Marley, a-ha, Chaka Khan or the Eurythmics. A total of 80 songs draw on the collective memory of the last generations and at some point made everyone's legs shake loudly.

Right next to the stage, in the installation Nightshot by Benedikt Braun, also an alumni of the Bauhaus-University Weimar, visitors could shoot clay pigeons with a foot switch. After a short flight path, the clay discs banged against a black aludibond plate on which they shattered loudly and caused deformation and discoloration. The rest of the clay pigeon landed on the ground in small orange-coloured pieces. After continuous bombardment, two pictures were created that resembled water lilies on a lake. The artist himself was mostly present and gave insight into his thoughts about unknown projection surfaces of the playful handling of violence. The pleasure of the alleged destruction and simultaneous development of a new work of art was celebrated.

Bianka Voigt, Geschäftsführung EIGENHEIM Weimar/Berlin
Konstantin Bayer, Künstlerische Leitung EIGENHEIM Weimar/Berlin

KÜNSTLER
ARTISTS

GÖKÇEN DILEK ACAY

Von Gökçen Dilek Acay zeigten wir auf der Positions Art Fair Berlin ihre Serie *Modern Antik – Antik Modern*. Alle Figuren sind auf einer Open Source Plattform als 3D-Datei zusammengesucht und danach mittels eines 3D-Programms deformiert und gedruckt worden. Nach der handwerklichen Nachbearbeitung hat Gökçen Dilek Acay verschiedene Effekte und Elemente hinzugefügt. „Grundlegende Fragen der Anthropologie und Ethnologie sowie des gesellschaftlich-politischen Diskurses nachfolgender Epochen werden ange-regt: Waren die im antiken Griechenland lebenden Menschen tatsächlich so schön wie jene Statuen, die man als Abbilder von Göttern und Helden an-sah? Wird unser heutiges Verständnis von Schönheit noch durch dieselben Eigenschaften bedingt? Und inwiefern verändern sich Schönheitsvorstellungen je nach Zeit oder Kulturraum?“ Auszug aus dem Winckelmann Katalog (2017).

From Gökçen Dilek Acay we showed her series Modern Antik – Antik Modern at the Positions Art Fair Berlin. All figures were collected on an Open Source Platform as a 3D file and then deformed and printed using a 3D program. After the manual post-processing Acay added various effects and elements.

“The following questions were raised: Were the people living in ancient Greece really as beautiful as those statues that were regarded as images of gods and heroes? Is our contemporary understanding of beauty still conditioned by the same qualities? And to what extent do ideas of beauty change according to time or cultural space?” excerpt of the Winckelmann Cata-logue (2017).

KONSTANTIN BAYER

Konstantin Bayer versteht seine Arbeit als Künstler, Kurator und künstlerischer Leiter von EIGENHEIM Weimar/ Berlin als eine Einheit künstlerischer Praxis. Als Künstler beschäftigt er sich mit den Themen Umweltbewußtsein, Ökonomisierungsprozesse und gesellschaftliche Umbruchsituationen. Als Kurator bettet er diese und andere Themen in vertiefende Kontexte ein und als künstlerischer Leiter erarbeitet er sich ein Umfeld kollektiver Praxis. Vielseitig sind dementsprechend auch die Medien, welche Konstantin Bayer verwendet. Objekte, Ins-

tallation, Fotografie, Film und Performance, oder Environements, partizipative Rauminstallationen und Internetprojekte. Unterschiedlichste Materia-lien und soziale Handlungsräume kommen zum Ein-satz. Ob Kohle, Bitumen, Beton, Plastik, Readymades in der Kunst, oder Baustellen, Gefängnisse, oder Tiefgaragen in der Kuration. Auch sein Wirken als künstlerischer Leiter von EIGENHEIM Weimar/Berlin kommt in darauf Bezug nehmenden Kunstwerken, wie in der Fotografieserie *Referenzobjekte unserer ästhetischen Alltagskultur*, in der Bewahrung der *Eigenheim Decke* als raumgreifendes Objekt oder als partizipative Rauminstallation wie der zur Position Art Fair Berlin gezeigten Installation *Karaokebühne* zum Ausdruck. Diese ist zugleich eine Referenz an die Ausstellung *Chinarestaurant* (2012) bei EIGEN-HEIM Weimar. Auch dort fanden Karaokeabende re-gen anklang.

Konstantin Bayer considers his work as an artist, cu-rator and artistic director of EIGENHEIM Weimar/ Ber-lin as a unity of artistic practice. As an artist, he deals with the topics of environmental awareness, economic processes and social upheaval. As a curator he embeds these and other topics in deepening contexts and as artistic director he develops an environment of collec-tive practice.

The media used by Konstantin Bayer are correspon-dingly diverse. Objects, installations, photography, film and performance, or environments, participatory room installations and internet projects. A wide va-riety of materials and social spaces are used. Whether coal, bitumen, concrete, plastic, ready-mades in art, or construction sites, prisons, or underground garages in curation. His work as the artistic director of EIGENHEIM Weimar/Berlin is also expressed in related works of art, such as in the series of photographs of Reference Ob-jects of our aesthetic Everyday Culture, in the pre-servation of the Eigenheim Ceiling as a space-consu-ming object, or as a participatory room installation such as the work Karaoke Stage shown at the Art Far Berlin position. This is also a reference to the exhibi-tion Chinarestaurant (2012) at EIGENHEIM Weimar. Karaoke evenings were also very popular there.

BENEDIKT BRAUN

Als 'Pataphysiker rief Braun 2016 den *P(r)ostkapi-talismus* aus. Das Ende des Kapitalismus als Mo-dellversuchsanordnung realisiert Braun durch die

Installation *Glücksfall*. In einer Mischung aus Hafenan-lage und archäologischer Grabstätte legt der Künstler, mit seiner Boden bedeckende Raumin-stallation *Münzmeer*, ein monetäres Massengrab frei. Die Frage nach: Patriarchat oder Matriarchat? stellt Herr Braun in der Installation *Eggécution*. Während er die Schießbuden *Nightshot* und *Shootingstar* als ein prophylaktisches Angebot sieht, um mögliche Aggressionen abzubauen, die im Prozess hin zur *p(r)ostkapitalistischen* Gesellschaft aufkommen könnten. Mit der Arbeit *The Pressure/Pleasure is on my Side* geht Braun wiederholt auf die unter Druck stehende Spaßgesellschaft ein. In diesem Sinne: Feuer frei!

As a 'Pataphysician Braun proclaimed the *P(r)ostca-pitalism* in 2016. Braun realizes the end of capitalism as a model experimental arrangement through the installation *Glücksfall*. In a mixture of harbor facility and archaeological grave towns, the artist exposes a monetary mass grave with his floor-covering in-stallation *Münzmeer*. In the installation *Eggécution*, Mr. Braun asks the question: Patriarchy or Matriar-chy? While he sees the shooting stands *Nightshot* and *Shootingstar* as a prophylactic offer to reduce possible aggressions that could arise in the process towards *p(r)ostcapitalistic* society. And with his work *The Pressure/Pleasure is on my Side*, Braun once again addresses the pressure of the fun society. In this sense: Open Fire!

ENRICO FREITAG

Enrico Freitag reflektiert in seiner Malerei und Grafik grundlegende und gegenwärtige Aspekte menschlicher Zivilisation. In anthologischen Serien widmet er sich dabei unterschiedlichen Phänome-nen gesellschaftsrelevanter Themen und nach und nach entsteht so ein komplexer Zusammenhang zwischen den verschiedenen Werkgruppen des Künstlers. Dies findet sich auch in der Auswahl der Kohlezeichnungen wieder, welche wir auf der Po-sition Art Fair Berlin zeigten. Arbeitsumgebungen in Zeiten der Massenproduktion, durch Zivilisa-tionsrückstände geprägte Landschaften, Wohnsied-lungen für Arbeiter, brennende Felder und heraus-gestellt das Individuum Mensch. Ein gedanklicher Ausgangspunkt und zugleich wie-derkehrendes Motiv, welches sich ebenso als sinn-stiftend für die weiteren Sujets des Künstlers erweist,

kann in der Serie mit dem Titel *LabOra* gesehen wer-den. Mit diesem Titel, einer dem Benediktinerorden entlehnten Phrase *Ora et Labora (Bete und Arbeite)*, führt uns der Künstler in eine Welt der Arbeit, die ebenso durch eine fast kontemplative Aura geprägt ist und doch tief in eine aktive fordistische Dystopie der Massenproduktion eintauchen lässt. Dabei wird *Arbeit* vom Künstler weder heroisiert noch kritisiert, sondern neutral und als logischer Bestandteil von Zivilisation und Gesellschaft betrachtet. In einer Art autopoeitischen Entwicklung dieser Grundidee folgt auch die in Auszügen gezeigt Se-rie *Fresh Kills*, welche sich in ihrer Doppeldeutigkeit einerseits auf die gleichnamige seinerzeit weltweit größte Mülldeponie am Rande New Yorks bezieht, andererseits fast schon ironisch die Brücke schlägt, zwischen dem *factory-fresh*, dem Verlangen un-serer Konsumgesellschaft nach fabrikneuer Ware, und dem flüchtigen Moment des Habens einer dem Überfluss huldigenden Wegwerfgesellschaft.

Enrico Freitag reflects in his paintings and graphics fundamental and contemporary aspects of human ci-vilization. In anthological series he devotes himself to different phenomena of socially relevant themes and gradually a complex connection between the diffe-rent groups of the artist's work develops. This is also reflected in the selection of charcoal drawings which we showed at the Position Art Fair Berlin. Working en-vironments in times of mass production, landscapes shaped by civilisation remains, housing estates for workers, burning fields and exposed the individual hu-man being.

A mental starting point and at the same time recurring motif, which also proves to be meaningful for the ar-tist's other subjects, can be seen in the series entitled LabOra. With this title, a phrase borrowed from the Benedictine order Ora et Labora (Pray and Work), the artist leads us into a world of work that is also cha-racterized by an almost contemplative aura and yet allows us to dive deeply into an active Fordist dystopia of mass production. The artist does not heroise or criti-cise work, but considers it neutral and a logical part of civilisation and society.

In a kind of autopoeitic development of this basic idea, the series Fresh Kills, shown in excerpts, also follows, which in its ambiguity refers on the one hand to the eponymous, at the time worldwide largest garbage dump on the outskirts of New York, and on the other hand almost ironically builds a bridge between the factory-fresh, the desire of our consumer society for

brand-new goods, and the fleeting moment of having a disposable society that pays homage to abundance.

ADAM NOACK

Adam Noacks Malerei ist geprägt durch einen impulsiv spielerischen und zugleich kontrolliert beherrschenden Umgang mit Farbe und Leinwand. Der Prozess gleicht einem Tanz, auf Rhythmus, Bewegung und Timing aufbauend. Dabei ist Adam Noack unvoreingenommen in seiner formalen Sprache. Mal bewegt er sich in einem Bereich, informell ähnlich dem eines K.O. Götz, mal im Bereich des Figürlichen, vielseitig wie ein Georg Grosz. Genau das macht ihn aus! Wiederholend überrascht er in jedem seiner Bilde, gibt der Malerei Luft zum Atmen – in einer Zeit, in welcher diese sich immer wieder neuen Formen künstlerischer Ausdrucksweisen genauso wie der Malereitradition gegenüber aufs Neue beweisen muss.

Adam Noack geht für seine Landschaftsbilder raus in die Natur, lässt sich von Jahreszeiten und Wetterstimmungen inspirieren, sucht nach Metaphern und findet auf diesem Wege nicht nur zu fühlbaren Darstellungen von Landschaften sondern auch Abbildern innerer Seelenzustände. Die auf der Position Art Fair Berlin gezeigte Arbeit *Wind* (Acryl auf Leinwand im Format 130 x 140 cm) ist eine Arbeit dieser Art – eine stark verdichtete, vom Wind geprägte, expressive Landschaft – alles dynamisch und kraftvoll. Im Zentrum des Bildes ein Haus, welches durch die Macht der Naturgewalten fast eingeschüchtert seine eigene Existenz abtrotzt. Diese Arbeit war das farbige Zentrum der Messepräsentation und zugleich das eindeutige Bekenntnis, dass die Malerei lebt!

Adam Noack's painting is characterized by an impulsive playful and at the same time controlled handling of paint and canvas. The process resembles a dance, based on rhythm, movement and timing. Adam Noack is unbiased in his formal language. Sometimes he moves in the field of Informel like a K.O. Götz, sometimes in the field of figurative art, diverse like a Georg Grosz. That's what makes him what he is! In each of his paintings he surprises anew, gives painting air to breathe, in a time in which it has to prove itself again and again to new forms of artistic expression and painting tra-

dition.

Adam Noack goes out into nature for his landscape paintings, is inspired by seasons and weather conditions, searches for metaphors and in this way finds not only tangible representations of landscapes but also images of inner states of mind. The work Wind (acrylic on canvas in the format 130 x 140cm) shown at the Position Art Fair Berlin is a work of exactly this kind – a highly condensed, wind-driven, expressive landscape – all dynamic and powerful. In the centre of the picture a house which, almost intimidated by the power of the forces of nature, is almost defying its own existence. This work was the colorful center of the fair presentation and at the same time the clear commitment that painting is alive.

JÖRG BRINKMANN

Ein digitaler Wasserfall, gekauft für 15,95 € im Web Store der Spiele-Engine Unity wird als Erlebnisraum präsentiert, ist aber nicht mehr als eine ephemere Simulation fallenden Wassers, durch die der Betrachter ruckartig gestoßen wird. Kommentiert wird das Geschehen aus dem Off – von einer computergenerierten iVox Stimme, die wichtige Informationen über den Wasserfall sowie die Kommentare anderer Käufer wiedergibt und an eine kapitalistische Version des Holodecks von Star Trek erinnert.

Jörg Brinkmann ist Performance-, Video- und Installationskünstler. Angesichts seiner experimentellen Praxis entstehen ungewöhnliche Ausstellungssituationen an der Schnittstelle von Gesellschaft und Technologie. Brinkmann sucht nach neuen Ausdrucksformen durch gezielten Missbrauch von alltäglichen webbasierten Medien wie Google, YouTube, Twitter und dem Deep Web. Seine Arbeit adaptiert und rekontextualisiert Inhalte und Ästhetiken netzbasierter Datenarchive wie Blogs, Fotosammlungen und Twitter-Feeds. Digitale Technologien, Netzallgegenwart und vor allem die derzeitige Entwicklung von Virtual-Reality-Brillen sind Themen, denen er sich widmet.

A digital waterfall, bought for 15,95 € in the web store of the game engine Unity, is presented as an experience space, but is no more than an ephemeral simulation of falling water, through which the viewer is

jerkily pushed. The off-screen commentary is provided by a computer-generated iVox voice that reads important information about the waterfall, as well as comments from other buyers, and recalls a capitalist version of Star Trek's holodeck.

Jörg Brinkmann is a performance, video and installation artist. In view of his experimental practice, he creates unusual exhibition situations at the interface of society and technology. Brinkmann searches for new forms of expression through the targeted misuse of everyday web-based media like Google, YouTube, Twitter and the Deep Web. His work adapts and recontextualizes the content and aesthetics of web-based data archives such as blogs, photo collections and Twitter feeds. Digital technologies, net omnipresence, and especially the current development of virtual reality glasses are topics he addresses.

JOSÉ TABORDA

José Taborda untersucht die Reaktion der Öffentlichkeit durch sensorische Provokationen. Seine Installationen, aus gebauten und vorgefertigten Elementen, aus mechanischen und digitalen Kompositionen setzen sich über die Grenzen der Wahrnehmung hinweg, spielen wie in der Magie mit der Enthüllung und dem Verstecken. Und wie schon einst Antoni Tàpies argumentierte: „Kunst ist wie ein Zaubertrick, der Betrachter muss ignorieren, dass es sich um eine Illusion handelt.“ Beispielhaft für diese Arbeitsweise zeigten wir auf der Position Art Fair Berlin die Arbeit *Reality N.4*. Das Videobild einer Gruppe von an der Wasseroberfläche schnappenden Karpfen ist nur durch die über dem Monitor hängende Glaskugel zu sehen. Eine raffinierte technische Lösung und ein erstaunlicher magischer Effekt.

José Taborda examines the public reaction through sensory provocation. His installations, made of built and prefabricated elements, of mechanical and digital compositions, transcend the boundaries of perception – playing, as in magic, with revelation and hiding. And as Antoni Tàpies once argued, art is like a magic trick, the viewer must ignore that it is an illusion. Exemplary for this way of working we showed the work Reality N.4 at the Position Art Fair Berlin. The video

image of a group of carp snapping at the water surface can only be seen through the glass ball hanging above the monitor. A sophisticated technical solution and an amazing magical effect.

SEBASTIAN WOLF

*Lovesmenot** ist die dritte einer Reihe von Maschinen, die menschliche Handlungen der Prokrastination zu imitieren versuchen. Hier spielt sie das Spiel *Sie liebt mich, sie liebt mich nicht...*, bei dem abwechselnd Blütenblätter einer Margerite ausgezupft werden. Diesen Vorgang wiederholt sie, wie alle Maschinen der Serie, schier endlos.

Sebastian Wolf wurde 1989 in Altdöbern geboren und ist Medienkünstler und -designer mit einem Faible für neue Technologien und deren ästhetisches und emotionales Potenzial. Er hat das Studium an der Bauhaus-Universität Weimar mit Auszeichnung abgeschlossen und seine Arbeiten bereits international präsentiert, zuletzt in Tokio, Shenzhen und Brüssel, wo seine Installation *Brume* mit dem New Technological Art Award ausgezeichnet wurde. Derzeit studiert er an der Fakultät von Professor Joachim Sauter an der Universität der Künste Berlin.

Lovesmenot is the third in a series of machines that try to mimic human actions of procrastination. Here she plays the game she loves me, she does not love me... in which alternately pamphlets of a marguerite be plucked. Like all machines in the series, this process repeats it endlessly.*

Sebastian Wolf was born 1989 in Altdöbern, Germany and is a Media Artist and Designer with an affinity for emerging technologies and their aesthetic and emotional potential. He graduated with honors from Bauhaus-University Weimar and has presented work internationally, most recently in Tokyo, Shenzhen, and Brussels, where his installation Brume was awarded the New Technological Art Award. He is currently studying in the faculty of Professor Joachim Sauter at the Berlin University of the Arts.



▲▶
ENRICO FREITAG
LabOra

▲▶
ADAM NOACK
Wind



▲
SEBASTIAN WOLF
Lovesmenot*

▲
JÖRG BRINKMANN
Place beneath Past

▲
GÖKÇEN DILEK ACAY
Modern Antik – Antik Modern

▲
JOSÉ TABORDA
Reality N.4



KONSTANTIN BAYER
Karaokebühne
 partizipative Rauminstallation
 250 x 250 x 200 cm
 2019

Eine Bühne mit den Maßen 2,5 m breit x 2 m tief x 2,5 m hoch – komplett ausgestattet mit Karaokeanlage, Monitoren, Diskolicht-Effekten, Windmaschine, Lampingjongs und Spiegeln. Ein künstlerisches Environment ähnlich dem Auszug aus einem überladenen verwunschenen chinesischen Traum. Hier können die Besucher einen Moment lang aus dem Alltag heraus-

treten und sich als Bühnenstar in die Welt der Populären und Schönen hineindenken. Letztendlich spielt die Karaokebühne mit den Idealbildern von Heute. Popkultur als Leitbild – Fernsehen und Youtube hält für die breite Masse ein Bild von Liebe und Unbeschwertheit bereit. Die Karaokebühne ist ein überzogenes Bild dieses Sehnsuchtszustandes.

A stage measuring 2.5 m wide x 2 m deep x 2.5 m high – fully equipped with a karaoke system, monitors, disco light effects, wind machine, lamp jongs and mirrors. An artistic environment similar to an excerpt from an overloaded Chinese dream. Here, visitors can step out of everyday life for a moment and become a stage star in the world of the popular and beautiful. In the end,

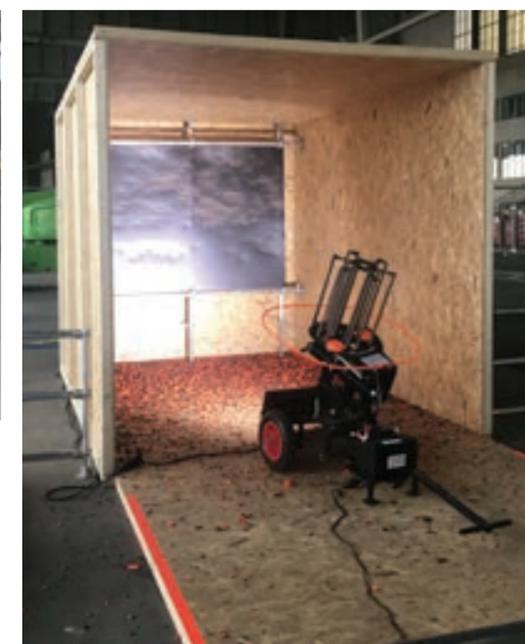
the Karaoke Stage plays with the ideal images of today. Pop culture as a model – television and YouTube provide the masses with an image of love and light-heartedness. The Karaoke Stage is an exaggerated image of this state of longing.

▲
 BENEDIKT BRAUN
 Nightshot

▲
 KONSTANTIN BAYER
 Karaokebühne



▲
KONSTANTIN BAYER
Karaokebühne



BENEDIKT BRAUN
**Tontauben, elektrische Abschuss-
maschine, Alu-Dibond-Platte,
Rohrkonstruktion**
Installation / 2017

Unter Aufsicht ist den Besuchern gestattet über einen Fußtaster Tontauben abzuschießen. Nach einer kurzen Flugbahn (3 m) knallt die Tonscheibe gegen die schwarze Platte. Die Besucher erschrecken sich. Die Platte verformt sich und wird von Teilen der Taube bestäubt. Der Rest landet auf dem Boden. Nach andauerndem Beschuss entstehen zwei Bilder. Auf der schwarzen Platte zeichnen sich Seerosen ab. Der Boden wird mit schwarz-oranger Trümmern gesprenkelt. Die Installation versteht sich als eine unbekannte Projektionsfläche des spielerischen Umgangs mit Gewalt. Die Lust an der Zerstörung wird gefeiert. Tontauben fliegen, zerschellen und hinterlassen Spuren. Ziele werden zu Projektilen. Lasst es Krachen!

Under supervision, visitors are allowed to shoot clay pigeons using a foot switch. After a short flight path (3 m) the clay pigeon bangs against the black plate. The visitors are frightened. The plate deforms and is dusted by parts of the pigeon. The rest lands on the ground. After continuous bombardment, two pictures appear. On the black plate water lilies are visible. The ground is sprinkled with black and orange debris. The installation sees itself as an unknown projection surface for the playful handling of violence. The desire for destruction is celebrated. Clay pigeons fly, smash and leave traces. Targets become projectiles. Let it crash!

▲
BENEDIKT BRAUN
Nightshot



EIGENHEIM
WEIMAR BERLIN



BAUHAUS CONTEMPORARY

Zur Eröffnung des Neuen Bauhaus Museums
05.04. – 25.05.2019

BAUHAUS CONTEMPORARY

To the Opening of the New Bauhaus Museum
05.04. – 25.05.2019

当代包豪斯

在新包豪斯博物馆开幕式上
05.04. – 25.05.2019

ERÖFFNUNG
OPENING 开幕式

05.04.2019

Asbachstraße 1
99423 Weimar

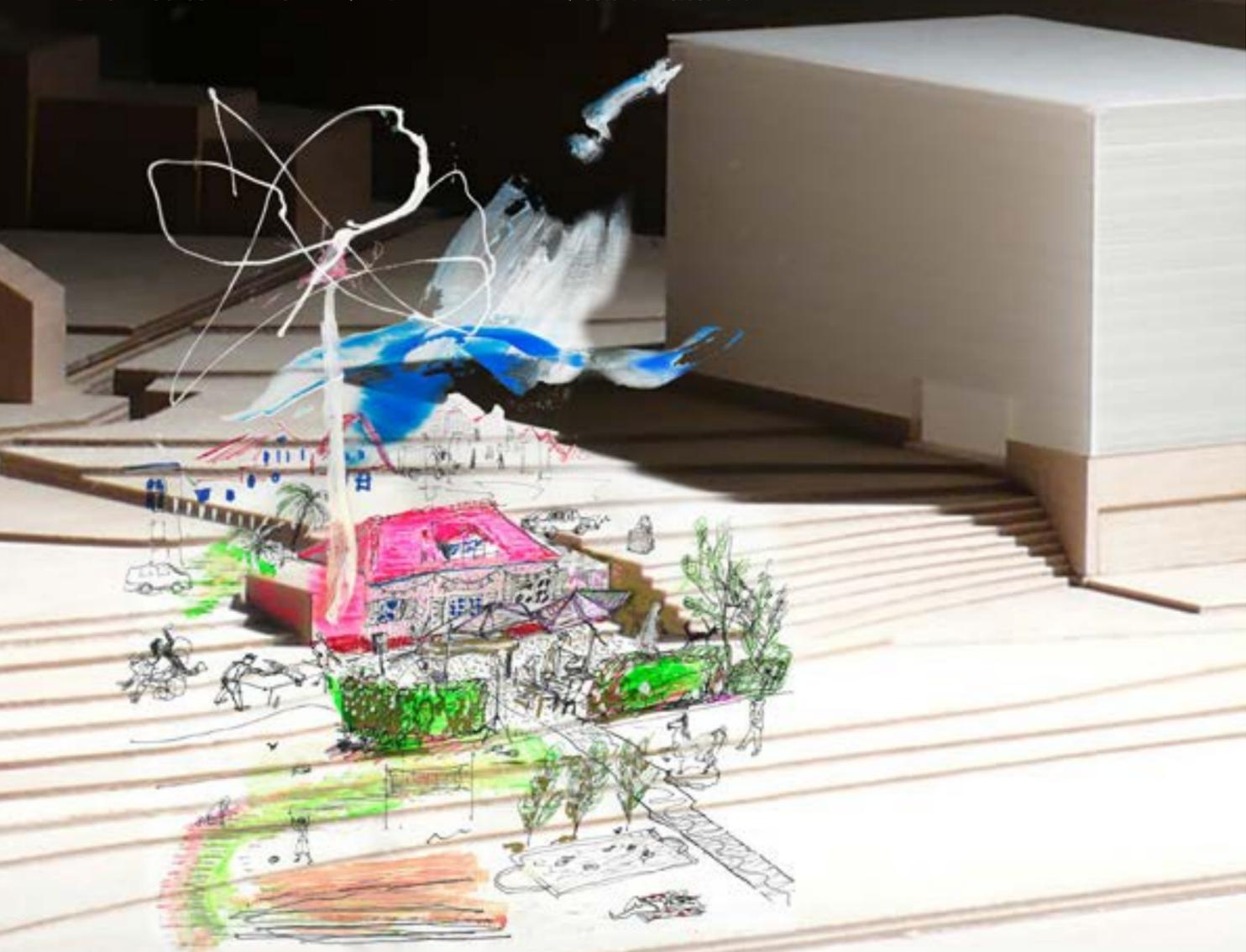
KÜNSTLER
ARTISTS 艺术家

KONSTANTIN BAYER
BENEDIKT BRAUN
ENRICO FREITAG
MARC JUNG
ADAM NOACK
MARTIN MOHR
NINA RÖDER
STEFAN SCHIEK
MICHAL SCHMIDT
JULIA SCORNA
ULRIKE THEUSNER
MORITZ WEHRMANN
LARS WILD



AUF GUTE NACHBARSCHAFT

BAUHAUS CONTEMPORARY / EIGENHEIM WEIMAR / 05.04. – 25.05.2019



Konstantin **BAYER**
 Benedikt **BRAUN**
 Enrico **FREITAG**
 Marc **JUNG**
 Martin **MOHR**
 Adam **NOACK**
 Nina **RÖDER**
 Stefan **SCHIEK**
 Michal **SCHMIDT**
 Julia **SCORNA**
 Ulrike **THEUSNER**
 Moritz **WEHRMANN**
 Lars **WILD**

BAUHAUS CONTEMPORARY – Gruppenausstellung der Künstler der Galerie / **Eröffnung** 05.04.2019 um 19 Uhr / 21 Uhr Wooden Peak Live / **Dauer** 05.04. – 25.05.2019 / **05.04. – 07.04.2019** Eröffnungswochenende mit umfangreichem Veranstaltungsprogramm

AUF GUTE NACHBARSCHAFT! Wir freuen uns über das neue Bauhaus Museum in direkter Nachbarschaft zu EIGENHEIM Weimar und möchten dieses Ereignis, wie auch das Jubiläum *100 Jahre Bauhaus*, mit Ihnen feiern! EIGENHEIM Weimar – ein Haus voller Leben und zeitgenössischer Kunst, der Muse und des Dialoges, eingebettet in die idyllische Umgebung des Weimarahallenparks – erforscht, wie schon vor 100 Jahren das historische Bauhaus, in was für einem Lebensumfeld wir leben möchten.

Im Heute verankert zeigt EIGENHEIM Weimar zur Eröffnung des Museums eine Ausstellung mit dem Titel *Bauhaus Contemporary* als zeitgenössischen Gegenentwurf zum historischen Erbe – Malerei, Fotografie, Objekt und Installation von Künstler_innen der Galerie, welche zugleich Absolventen der Bauhaus-Universität Weimar sind. Aus gesamtgesellschaftlichen Umbruchsituationen heraus, hat sich das Bauhaus früher dem Zeitgeist auf unterschiedlichen Ebenen verpflichtet und konnte auf diese Weise mit den Innovationen von Damals vielseitigen Herausforderungen der Zeit begegnen.

Diese Aufgabe obliegt auch der aktuellen Kunstpraxis. Alle teilnehmenden Künstler beschäftigen sich mit aktuellen gesellschaftlichen Veränderungsprozessen und nutzen dabei sowohl neueste Technologien als auch historische Techniken. Die Malerei von Enrico Freitag und die Installationen und Objekte von Konstantin Bayer thematisieren Umweltzerstörung und Ökonomisierungsprozesse, Benedikt Braun hinterfragt den Kapitalismus als Leitkultur, Moritz Wehrmann untersucht Wechselwirkungen zwischen medialen Bildwelten und kognitiver Wahrnehmung, Ulrike Theusner zeigt eine Jugendkultur auf der Suche nach einer eigenen Identität zwischen individuellen Sehnsüchten und populären Modeerscheinungen. Stefan Schieks großformatige Hochglanzlackschicht Malerei zeigt rätselhafte Szenen in denen die Protagonisten in einer Endzeitsituation befindlich, auf der Suche nach Antworten zu sein scheinen und Adam Noack beschäftigt sich in der gezeigten Malerei und Zeichnung mit Digitalisierungsprozessen und neuen Arbeitsumgebungen. Wir freuen uns über *100 Jahre Bauhaus* und wünschen dem Bauhaus Museum und uns viele Jahre guter Nachbarschaft. Mehr Informationen zu unseren Ausstellungen und Aktionen finden Sie auf www.galerie-eigenheim.de

EIGENHEIM Weimar
 Asbachstraße 1 / 99423 Weimar

Kontakt: team@galerie-eigenheim.de
Web: www.galerie-eigenheim.de
Öffnungszeiten: Do. – Sa. 16 bis 19 Uhr

EIGENHEIM
 WEIMAR BERLIN

Bauhaus-Universität Weimar

100 Bauhaus Weimar
 1919 / 2019

Thüringen

Thüringen

weimar

AUF GUTE NACHBARSCHAFT
 BAUHAUS CONTEMPORARY

TO GOOD NEIGHBOURHOOD
 BAUHAUS CONTEMPORARY

AUF GUTE NACHBARSCHAFT! Wir freuen uns über das neue Bauhaus Museum in direkter Nachbarschaft zu EIGENHEIM Weimar und möchten dieses Ereignis, wie auch das Jubiläum *100 Jahre Bauhaus*, mit Ihnen feiern! EIGENHEIM Weimar – ein Haus voller Leben und zeitgenössischer Kunst, der Muse und des Dialoges, eingebettet in die idyllische Umgebung des Weimarahallenparks – erforscht, wie schon vor hundert Jahren das historische Bauhaus, in was für einem Lebensumfeld wir leben möchten.

Im Heute verankert zeigt Eigenheim Weimar zur Eröffnung des Museums eine Ausstellung mit dem Titel *Bauhaus Contemporary* als zeitgenössischen Gegenentwurf zum historischen Erbe – Malerei, Fotografie, Objekt und Installation von Künstler_innen der Galerie, welche zugleich Absolventen der Bauhaus-Universität Weimar sind. Aus gesamtgesellschaftlichen Umbruchsituationen heraus, hat sich das Bauhaus früher dem Zeitgeist auf unterschiedlichen Ebenen verpflichtet und konnte auf diese Weise mit den Innovationen von Damals vielseitigen Herausforderungen der Zeit begegnen. Diese Aufgabe obliegt auch der aktuellen Kunstpraxis. Alle teilnehmenden Künstler beschäftigen sich mit aktuellen gesellschaftlichen Veränderungsprozessen und nutzen dabei sowohl neueste Technologien als auch herkömmlichen Techniken. Die Malerei von Enrico Freitag und die Installationen und Objekte von Konstantin Bayer thematisieren Umweltzerstörung und Ökonomisierungsprozesse, Benedikt Braun hinterfragt den Kapitalismus als Leitkultur, Moritz Wehrmann untersucht Wechselwirkungen zwischen medialen Bildwelten und kognitiver Wahrnehmung, Ulrike Theusner zeigt eine Jugendkultur auf der Suche nach einer eigenen Identität zwischen individuellen Sehnsüchten und populären Modeerscheinungen. Stefan Schieks großformatige Hochglanzlackschicht Malerei zeigt rätselhafte Szenen in denen die Protagonisten in einer Endzeitsituation befindlich, auf der Suche nach Antworten zu sein scheinen und Adam Noack beschäftigt sich in einer Serie von Malerei und Zeichnung mit Digitalisierungsprozessen und neuen Arbeitsumgebungen.

Wir freuen uns über *100 Jahre Bauhaus* und wünschen dem Bauhaus Museum und uns viele Jahre guter Nachbarschaft.

TO GOOD NEIGHBOURHOOD! We are delighted about the new Bauhaus Museum in the direct vicinity of EIGENHEIM Weimar and would like to celebrate this event, as well as the 100th anniversary of the Bauhaus, with you! EIGENHEIM Weimar – a house full of life and contemporary art, the muse and the dialoge, embedded in the idyllic surroundings of the Weimarahallenpark – explores, as the historic Bauhaus did 100 years ago, in what kind of living environment we would like to live.

Anchored in the Today, Eigenheim Weimar is presenting an exhibition entitled *Bauhaus Contemporary* at the opening of the museum as a contemporary alternative to its historical legacy – painting, photography, objects and installations by gallery artists who are also graduates of the Bauhaus University of Weimar. Out of situations of upheaval in society as a whole, the Bauhaus used to be committed to the spirit of the times on various levels and was thus able to meet the diverse challenges of the time with the innovations of that time.

This task is also incumbent on current art practice. All participating artists deal with current processes of social change, using both the latest technologies and historical techniques. The paintings of Enrico Freitag and the installations and objects of Konstantin Bayer address environmental destruction and processes of economization, Benedikt Braun questions capitalism as a guiding culture, Moritz Wehrmann investigates interactions between media imagery and cognitive perception, Ulrike Theusner shows a youth culture in search of its own identity between individual longings and popular fashions. Stefan Schiek's large-format high-gloss lacquer painting shows enigmatic scenes in which the protagonists are in a terminal situation, seeming to be in search of answers, and Adam Noack deals with digitalisation processes and new working environments in a series of paintings and drawings. We are happy about 100 Years of Bauhaus and wish the Bauhaus Museum and us many years of good neighbourhood.

Abbildung S.137: Plakat der Ausstellung *Bauhaus Contemporary*
 Figure page 137: Poster of the exhibition *Bauhaus Contemporary*
 第137页的图片: “Bauhaus Contemporary” 展览的海报

KÜNSTLER ARTISTS

KONSTANTIN BAYER

Seit 2018 erarbeitet Konstantin Bayer Objekte, Installationen und Papierarbeiten mit thermoaktivem Pigment. Dieses charakterisiert sich dadurch, dass es temperaturabhängig seine Farbe ändert, bzw. bei Erwärmung von Schwarz zu transparent wechselt. Die Serie *Blackouts* ist eine Zusammenstellung historischer Farb-Lithografien aus frühen Auflagen verschiedener Lexika, wie dem Meyers Universallexikon, oder dem Brockhaus. Diese originalen Lithografien überzieht Bayer mit diesem Pigment und hinterlegt das Blatt mit einer Heizmatte. Das monochrom schwarze Bild zeigt kurze Zeit nach dem Anschalten der Heizmatte das darunter liegende Motiv von meist ausgestorbenen bzw. gefährdeten Tier- und Pflanzenarten. Schaltet man den Strom nun wieder ab, so wird das Bild nach kurzer Zeit wieder monochrom Schwarz. Dieser Prozess ist beliebig oft wiederholbar.

Die Installation *123 TV* besteht aus einer Muschel, welche ausgehöhlt wurde, so dass in ihrem Inneren eine Bluetooth Box platz findet. Diese Box spielt den Ton eines Live TV-Streams der Dauerverkaufssendung *123 TV*.

Since 2018 Konstantin Bayer has been creating objects, installations and paper works with thermoactive pigment. This is characterized by the fact that it changes its color depending on the temperature, or changes from black to transparent when heated. The series Blackouts is a compilation of historical colour lithographs from early editions of various encyclopaedias, such as the Meyers Universallexikon, or the Brockhaus. Bayer covers these original lithographs with this pigment and backs the sheet with a heating mat. Shortly after the heating mat is switched on, the monochrome black image shows the underlying motif of mostly extinct or endangered animal and plant species. If the power is switched off again, the image becomes monochrome black again after a short time. This process can be repeated as often as desired. The installation 123 TV consists of a shell, which has been hollowed out to accommodate a Bluetooth box. This box plays the sound of a live TV stream from the 123 TV continuous sales show.

BENEDIKT BRAUN

Benedikt Braun hat sich in den letzten Jahren in

seinen Objekten, Installationen und Performances mit unserer Gesellschaft und ihren Rändern, Armut, Arbeit, Freizeit, Freiheit, Reichtum, Gewalt, Macht, Revolution, dem Kapitalismus und seiner Rolle als Künstler auseinander gesetzt. Humor, Witz, Wort- und Gedankenspiele, Standpunkt- und Perspektivwechsel, Provokation, Irritation und Invertierung gehören zum Baukasten seines künstlerischen Schaffens. Augenzwinkernd und gut gelaunt betrachtet er die schräge und völlig unbefriedigende Gesamtsituation. Auch *Standing Ovation* ist ein ironischer Kommentar zum Jubiläum *100 Jahre Bauhaus*. Im Kreis zusammengesteckte Fliegenklatschen ahmen neben einanderstehende Windmühlen nach. Die Fliegenklatschen schlagen bei der Kreisbewegung gegeneinander und applaudieren.

In recent years, Benedikt Braun has dealt with our society and its fringes, poverty, work, leisure, freedom, wealth, violence, power, revolution, capitalism and his role as an artist in his objects, installations and performances. Humour, wit, word and thought games, changes of point of view and perspective, provocation, irritation and inversion belong to the building blocks of his artistic work. With a wink and in a good mood he looks at the weird and completely unsatisfactory overall situation. Standing Ovation is also an ironic commentary on the 100th anniversary of the Bauhaus. Fly swatters stuck together in a circle imitated windmills standing next to each other. The fly swatters beat against each other in the circular motion and applaud.

ENRICO FREITAG

Bei Enrico Freitag scheint der Mensch mit der Natur zu verschmelzen. Müllberge, Mikroplastik und Umweltkatastrophen sind eine Weiterentwicklung seiner Beschäftigung mit den Themen Arbeit, Produktion und Masse. Dabei erforscht Freitag die Übergänge zwischen Figuration und Abstraktion und schafft es auf diese Weise immer wieder neue Bildwelten zu entwickeln, sich jedoch inhaltlich einem sehr stringenten und nachvollziehbaren Weg zu ebnet. Davon geben die in der Ausstellung *Bauhaus Contemporary* gezeigten Arbeiten Zeugnis ab. In der Serie *The Poisoning 1 – 3* beschäftigt sich Freitag mit dem Minamata-Vorfall, einer Umweltkatastrophe (1950) in Japan. Minamata, eine Stadt in der Yatsushiro-See im Ostchinesischen Meer, wurde weltweit zum Begriff für Umweltschäden durch un-

kontrollierte Entsorgung von Abfällen, als sich in dem Ort Mitte der 1950er-Jahre Schädigungen am zentralen Nervensystem von Menschen und Tieren zeigten, die bald auf die Aufnahme von Quecksilberverbindungen aus Lebensmitteln und Trinkwasser zurückgeführt werden konnten. Der Chemiekonzern Chisso, der am Ort eine Acetaldehyd-Anlage unterhielt, stritt zunächst jeden Zusammenhang ab, obwohl er in eigenen Versuchsreihen bereits festgestellt hatte, dass das Abwasser aus der Acetaldehyd-Produktion genau die beobachteten Symptome an Tieren hervorrief. Diese intensive Beschäftigung und damit einhergehende Recherche zu einem bestimmten Thema macht dabei die Arbeit von Enrico Freitag aus.

With Enrico Freitag, man seems to merge with nature. Mountains of rubbish, microplastics and environmental catastrophes are a further development of his preoccupation with the themes of work, production and mass. In doing so, Freitag explores the transitions between figuration and abstraction and in this way manages to constantly develop new pictorial worlds, yet in terms of content he follows a very stringent and comprehensible path. The works shown in the exhibition Bauhaus Contemporary bear witness to this. In the series The Poisoning 1 – 3, Freitag deals with the Minamata incident, an environmental catastrophe (1950) in Japan. Minamata, a town in the Yatsushiro Sea in the East China Sea, became a worldwide term for environmental damage caused by the uncontrolled disposal of waste when damage to the central nervous system of humans and animals became apparent in the mid 1950s in the town, which could soon be traced back to the intake of mercury compounds from food and drinking water. The Chisso chemical company, which operates an acetaldehyde plant in the village, was the first company to use the mercury. Initially denied any connection, although he had already established in his own series of experiments that the waste water from acetaldehyde production caused exactly the symptoms observed in animals. This intensive occupation and the associated research on a specific topic is what makes the work of Enrico Freitag so special.

MARC JUNG

Marc Jung führt in seinen Arbeiten einen Kampf zwischen Regeln und Anarchie, zwischen Harmonie

und Zerstörung. Seine bildnerische Agenda eines gesellschaftlichen Rundumschlags enthält Reminiscenzen an Grosz und Dix, sein direkt-naiver Stil katapultiert Basquiats Ausdruck ins Hier und Jetzt. Sein Bildaufbau dekonstruiert bis hin zur Unkenntlichkeit Bacon und Velasquez. So kombiniert er den Dreck der heutigen Straße mit den Heroen und konzeptionellen Theorien der etablierten Malerei und sprengt dabei spielend traditionelle Genre-grenzen.

Jung ist ein totaler Realist, der den alltäglichen Wahnsinn zu seinem Thema gemacht hat und diesen auf eine sehr eigene sarkastische und ironische Art und Weise darstellt. Für ihn ist Kunst der gigantische Trichter eines überdimensionalen Fleischwolfes, der alle seine täglichen Beobachtungen aufsaugt, diese verwurstet und etwas ausspuckt, was die uns umgebende vielschichtige Wirklichkeit auf einen Nenner bringt. Wenn Kunst diesen Job erledigt, muß sie nicht schön sein, sondern lediglich ehrlich – wie ein Knockout.

In his works Marc Jung fights a battle between rules and anarchy, between harmony and destruction. His pictorial agenda of a social sweeping blow contains reminiscences of Grosz and Dix, his direct-naïve style catapults Basquiats expression into the here and now. His pictorial composition deconstructs Bacon and Velasquez beyond recognition. Thus he combines the dirt of today's streets with the heroes and conceptual theories of established painting, thereby easily breaking down traditional genre boundaries.

Jung is a total realist who has made everyday madness his subject and depicts it in a very unique sarcastic and ironic way. For him, art is the gigantic funnel of an oversized meat grinder that absorbs all his daily observations, rots them and spits out something that reduces the multilayered reality surrounding us to a common denominator. When art does this job, it doesn't have to be beautiful, it just has to be honest – like a knockout.

MARTIN MOHR

Mohrs Malerei ist geprägt von direkt, gestisch suchendem Handeln. Das prozessorientierte Arbeiten im Sinne der Untersuchung der malerischen Mittel und Möglichkeiten ist Teil der Auseinandersetzung eines jeden Bildes. Von Werk zu Werk wird neu verhandelt, um die Verbindung von Gegenständ-

lichem und Ungegenständlichem in einem Bildraum zu vereinen. Auf diese Weise werden real existierende Orte und materielle Konstruktionen mit immateriellen Vorstellungen und Gedanken verbunden.

Fehlende und unentdeckte Übergangsformen sowie Schnittstellen zwischen Wahrnehmung und Annahme treiben den Künstler dabei besonders um und stehen beispielhaft als malerische Verhandlung in jedem einzelnen Bild eng beieinander. Ausgehend von einer starken Vorstellungskraft scheint es einem Spielfeld der inhaltlichen und körperlichen Auseinandersetzung gleich, welche Fläche welcher Figur gegenüber steht. Auf diese Weise findet auch zwischen den bildbestimmenden Elementen selbst eine Verhandlung statt – der Ausgang und das fertige Motiv ist dabei bis zur Fertigstellung offen.

Es geht dem Künstler bei diesem Findungs- und Verhandlungsprozeß, nicht darum die Welt abzubilden, sondern eigene Bildwelten zu entwickeln. Diese sind für ihn Orte und Räume von Utopien und Sehnsüchten oder Visionen und Träumen: Es sind Gedanken- und Vorstellungsräume, welche wiederum beim Betrachter nach einer Verhandlung mit den Realitäten, der eigenen Assoziation oder Interpretation und Wahrnehmung suchen lassen. Die Bilder strotzen vor sinnlicher Erfahrbarkeit, vor Kräfteverhältnissen, welche sich in der Konstellation des Bildaufbaus zu einer Einheit verschmelzen.

Mohr's painting is characterized by direct, gestural, searching action. The process-oriented work in the sense of investigating the painterly means and possibilities is part of the examination of each painting. From work to work, new negotiations take place in order to establish the connection between the representational and the non-representational in one pictorial space. In this way, real existing places and material constructions are connected with immaterial ideas and thoughts – the output and the finished motif is open until completion.

Missing and undiscovered transitional forms as well as interfaces between perception and acceptance are the main concerns of the artist and are exemplary as a painterly negotiation in every single picture. Based on a strong imagination, it seems like a playing field of content-related and physical confrontation, which surface faces which figure. In this way, a negotiation also takes place between the elements that determine the picture itself – the starting point and the finished motif are open until completion.

In this process of finding and negotiating, the artist is not interested in depicting the world, but in developing his own visual worlds. For him, these are places and spaces of utopias and longings or visions and dreams: they are spaces of thought and imagination, which in turn make the viewer look for a negotiation with reality, his own association or interpretation and perception. The pictures are bursting with sensual perceptibility, with power relations that merge into a unity in the constellation of the picture's composition.

ADAM NOACK

„Ob Supermärkte, IT-Firmen, Schweineschlachtungen, Demonstrationen, Landschaften oder Kneipen – fast überhöht werden individuelle Bewegungsmuster und Gesten von Menschen oder Menschengruppen dargestellt, welche aus ihrer Umgebung herausgelöst, oder in diese eingebunden, einer Sozialstudie gleichen. Schonungslos offenlegend und zugleich humorvoll wird die Gesellschaft von heute in ihren vielseitigen Facetten abgebildet. Das Gezeigte, oft im Alltäglichen eingebettet, schält sich doch aus eben diesem heraus, hin zu einem besonderen Moment.“, so Noack.

Dabei lassen seine Werke gleichermaßen Bezüge zur Neuen Sachlichkeit bis hin zur abstrakten Malerei der art informel zu. Adam Noack, Zeitzeuge der Globalisierung, gibt in seinen Arbeiten dem bloßen Abbild eine soziale Konkretetheit zurück, indem er dem Kollektivitätswahn seine subjektive Realität entgegensetzt. Die bei der Ausstellung Bauhaus Contemporary und zuvor in Berlin gezeigte Serie mit Zeichnungen von Adam Noack ging einher mit einem Aufenthalt in einer IT Firma. Dort dokumentierte Adam Noack zeichnerisch den Arbeitsalltag und damit einhergehend die digitale Arbeitsplatzkultur. scheinbar überspitzt jedoch ziemlich authentisch werden Portraits hinter Monitoren, Bewegungsübungen in den Pausen, Sitzungen im Gemeinschaftsraum gezeigt.

"Whether supermarkets, IT companies, pig slaughtering, demonstrations, landscapes or pubs - individual movement patterns and gestures of people or groups of people are almost exaggeratedly depicted, which are either detached from their surroundings or integrated into them, resembling a social study. Ruthlessly revealing and at the same time humorous, the society of today is depicted in its many facets. What is shown,

often embedded in everyday life, peels out of this very fact, towards a special moment," says Noack.

At the same time, his works allow for references to New Objectivity up to the abstract painting of art informel. Adam Noack, contemporary witness of globalization, gives back a social concreteness to the mere image in his works by opposing the collective mania with his subjective reality. The series of drawings by Adam Noack shown at the exhibition Bauhaus Contemporary and previously in Berlin was accompanied by a stay at an IT company. There, Adam Noack documented the daily work routine and the digital workplace culture in drawings. Seemingly exaggerated but quite authentic, the series shows portraits behind monitors, movement exercises during breaks, sessions in the common room.

NINA RÖDER

Nina Röder offenbart sich in ihren Fotoserien nicht nur als sensible Beobachterin ihrer Umwelt, der reflektierte Konzeptionen und technische Perfektion in der Ausführung wichtig sind, sondern auch als Kennerin theatralischer Mittel, die in Form von inszenierten Settings und performativen Strategien in ihre Kunst eingehen. Ein zentraler Punkt ihrer künstlerisch-weltanschaulichen Reflexion ist die Entfremdung der modernen Individuen von ihren natürlichen Voraussetzungen und ihren sozialen Lebensumständen, sowie dessen Gegenstück: die Sehnsucht nach Heimat und Geborgenheit. Es ist das Programm der Romantiker um 1800, das in ihrer Kunst eine wirkungsvolle Aktualisierung in poetisch-melancholischen Bildern von Verlust und Ohnmacht erfährt.

In her photo series, Nina Röder reveals herself not only as a sensitive observer of her environment, for whom reflected concepts and technical perfection in execution are important, but also as an expert in theatrical means that enter her art in the form of staged settings and performative strategies. A central point of her artistic-ideological reflection is the alienation of modern individuals from their natural preconditions and their social circumstances, as well as its counterpart: the longing for home and security. It is the programme of the Romantics around 1800 that is effectively actualised in their art in poetic-melancholy images of loss and powerlessness.

STEFAN SCHIEK

Stefan Schiek benutzt gebräuchliche industrielle Lackfarben auf MdF bzw. einem Aluminiumträger. Die Werke wirken glatt, sauber, geradezu maschinell erstellt, wie es diesen zum Aufsprühen oder für ein Tauchbad gedachten Industriefarben zukommt. Man hat es offensichtlich mit einem aufwändig produzierten Objekt zu tun. Die in einem oder mehreren abschließenden Arbeitsgängen noch einmal mit Klarlack versiegelten Oberflächen erscheinen wie poliert. Unwiderstehlich der Impuls, sie zu berühren. Beim näheren Herantreten aber merkt man, dass die Farben eine unterschiedliche Dicke aufweisen. Ihre vermeintliche Körperlosigkeit erweist sich als Illusion. Schon die physische Präsenz des Bildträgers wirkt in diesem Sinn. Vor allem aber handelt es sich bei der Bildoberfläche seiner Werke um eine Art von Mikrorelief. Ein gutes Dutzend Schichten werden übereinander aufgetragen, dann aber zum Teil abgeschliffen, wieder aufgetragen, erneut abgeschliffen etc., was wie bei einem Sgraffito zu eine Art archäologischen Blick auf den Verlauf des Herstellungsprozesses erlaubt. Der schichtweise und langwierige Farbauftrag macht die Bilder jedoch ungewöhnlich lebendig. Nicht nur der Glanz an der Oberfläche, sondern auch die je nach Blickwinkel und Betrachterbewegung subtilen Changeant Effekte bewirken ein unendliches Spiel.

Schiek verfügt über einen einzigartigen formalen Stil, der eine unerwartete Fusion aus zeitgenössischer Kunst, klassischer Moderne, Pop Art, raw art, Comics, naiven Wurzeln und formalistischer Abstraktion bietet. So innovativ er sich in der Verschmelzung und Verarbeitung seiner zahlreichen Einflüsse erweist, so raffiniert und klug er eine Erweiterung der malerischen Möglichkeiten und eine neue Figuration erarbeitet, sein bei allem Ernst auch spielerisches und zugängliches Werk erlaubt uns tiefe Einsichten in die *conditio humana*.

Stefan Schiek uses common industrial paint colours on MdF or an aluminium carrier. The works appear smooth, clean, almost machine-made, just as these industrial paints intended for spraying on or dipping into the paint.

One is obviously dealing with an elaborately produced object. The surfaces sealed with clear varnish in one or more final operations appear polished. The impulse to touch them is irresistible. But when you get closer, you notice that the colours have a different thickness.

Their supposed immateriality proves to be an illusion. Already the physical presence of the picture carrier works in this sense. Above all, however, the pictorial surface of his works is a kind of micro-relief. A dozen or so layers are applied on top of each other, but then partially sanded down, re-applied, sanded down again, etc., which allows a kind of archaeological view of the course of the production process, as in a sgratto. The layer-by-layer and lengthy application of paint, however, makes the pictures unusually lively. Not only the shine on the surface, but also the subtle changeant effects depending on the angle of view and the viewer's movements create an endless game. Schiek has a unique formal style that offers an unexpected fusion of contemporary art, classic modernism, pop art, raw art, comics, naive roots and formalist abstraction. As innovative as he proves himself in the fusion and processing of his numerous influences, as refined and cleverly he works out an expansion of the painterly possibilities and a new figuration, his work, which is playful and accessible despite its seriousness, allows us deep insights into the human condition.

MICHAL SCHMIDT

Michal Schmidt scheint es wichtig, Geschichten zu erzählen – mal persönlich, häufig skurril, oft politisch motiviert, aber selten aufklärerisch. Es geht ihm um das Erkennen und Entlarven menschlicher Handlungsmuster – um Macht, Versuchung, Konsum, Lust, Verlust, aber auch Angst, die Möglichkeit zu scheitern, um individuelle Erkenntnisprozesse und sozialdynamische Energien. Die gestalterischen Mittel sind nicht auf ein Medium reduziert, sondern versuchen sich vielgestalt nach der Idee, der künstlerischen Intention zu richten. Seine zwei- und dreidimensionalen Werke sind populärkulturelle, oft kulturgeschichtliche Zitate und Vermengungen und schaffen so vielseitige Versuchsanordnungen und Zeugnisse verschiedener Befindlichkeiten. Sein Umgang mit Farben, mal spielerisch roh, mal gezielt berechnend, der genauso exakt, wie oft frei gespachtelte Auftrag, die Kombination einer der Natur angelehnten Farbpalette mit einer wiederkehrenden, pointierten, grell neonfarbenen, lässt traumähnliche, fast psychedelisch anmutende, trotzdem meist klassische Bildräume in den malarischen Arbeiten Michal Schmidts entstehen. Perspektivische Verschiebungen, fragmentarisches

Auslassen oder Überhöhen einzelner figürlicher Aspekte, das auf den ersten Blick willkürliche Zusammenstellen verschiedener, konträrer Motive und rätselhafter Versatzstücke unterstützen dies. So verknüpfen sich narrative Momente in collagenhaften Neuordnungen und fordern den Betrachter zu einer intensiven inhaltlichen, wie formalen Auseinandersetzung auf.

Michal Schmidt seems to find it important to tell stories – sometimes personal, often bizarre, often politically motivated, but rarely enlightening. He is interested in recognizing and unmasking human patterns of action – power, temptation, consumption, lust, loss, but also fear, the possibility of failure, individual cognitive processes and social dynamic energies. The creative means are not reduced to a single medium, but try in many ways to be directed by the idea, the artistic intention. His two- and three-dimensional works are popular cultural, often cultural-historical quotations and blends, thus creating versatile experimental arrangements and testimonies of different sensitivities. His handling of colours, sometimes playfully raw, sometimes calculating in a targeted manner, the just as exact as often freely applied application, the combination of a colour palette inspired by nature with a recurring, trenchant, garish neon colour, creates dreamlike, almost psychedelic-looking, yet mostly classical pictorial spaces in Michal Schmidt's painterly works. Perspective shifts, fragmentary omission or exaggeration of individual figurative aspects, the at first glance arbitrary combination of different, contrary motifs and enigmatic set pieces support this. In this way, narrative moments are linked in collage-like rearrangements and challenge the viewer to an intensive examination of content and form.

JULIA SCORNA

Julia Scorna arbeitet zum einen als dokumentarische Fotografin, zum anderen schafft sie Installationen und Objekte. In ihren Fotografien geht es um Alltägliches. Der Mensch ist dabei zumeist in seine vertraute Umgebung eingebunden. Scorna schafft es den Protagonisten über das individuell Authentische hinaus, mit einer intensiven Nahbarkeit auszustatten. Auch die Orte, welchen sie auf ihren Reisen, ob im Nahen Osten, Marocco, in Shanghai, Weimar oder an ihrem aktuellen Wohnort Paris,

begegnet und abbildet, scheinen etwas zu offenbaren, was nur der Stillstand einer Fotografie aufzuspüren vermag. Diese zum Teil großformatige Fotografie gerät in Ausstellungssituationen mitunter in den inszenierten Dialog mit Installationen und Objekten. Hierbei behandelt sie auf wiederum poetische Weise das Sein und das Verhalten des Menschen gegenüber der Natur. Energiekreisläufe, Fragen der Nachhaltigkeit behandelt Scorna, genauso wie Fragen nach dem Glauben im digitalen Zeitalter. *Altar to go* oder *Eternal Flame* sind vielseitig lesbare Stellvertreterobjekte zwischen Fortschritt und der ewigen Suche nach Sinnhaftigkeit der Existenz. Kohle, Energiesparlampen, Beton, Sand aus der Bretagne, Lichterketten, Emaille-Schüsseln und found objects verbindet Scorna zu die Zivilisation und den Zeitgeist hinterfragenden Gesamtkompositionen, wie *Buchen sollst du suchen* oder *The Coming out*. Eine sich ständig erweiternde Serie von Zoofotografien zeigt das Tier eingebettet in von Menschen geschaffenen typisierte Biotope, im besten Fall. Die eindeutige Abwesenheit des Menschen selbst unterstreicht dessen Macht, Streben und Schaffen, zeigt seine (Ver-w-)irrungen auf, hinterfragt den Ist-Zustand nach Sinnhaftigkeit im Abzeichnen eindeutiger Tendenzen einer menschlichen Zukunft.

Julia Scorna works on the one hand as a documentary photographer, on the other hand she creates installations and objects. Her photographs deal with the everyday. The human being is mostly integrated into his familiar surroundings. Scorna creates to provide the protagonist with an intensive closeness beyond the individually authentic. The places she encounters and depicts on her travels, whether in the Middle East, Morocco, Shanghai, Weimar or in her current place of residence, Paris, also seem to reveal something that only the stillness of a photograph can detect. In exhibition situations, these photographs, some of which are large-format, sometimes enter into a staged dialogue with installations and objects. Here it treats in a poetic way the being and the behaviour of man towards nature. Scorna deals with energy cycles, questions of sustainability, as well as questions of faith in the digital age. Altar to go or Eternal Flame are versatile and readable objects that represent progress and the eternal search for the meaning of existence. Coal, energy-saving lamps, concrete, sand from Brittany, fairy lights, enamel bowls and found objects combines Scorna to create overall compositions that question

civilisation and the spirit of the times, such as Buchen sollen du suchen or The Coming out. A constantly expanding series of zoo photographs shows the animal embedded in man-made typified biotopes, in the best case. The clear absence of man himself underlines his power, striving and creation, shows his (mis-)beliefs, questions the actual state of affairs for meaningfulness in drawing clear tendencies of a human future.

ULRIKE THEUSNER

Mit ausgeprägten Bezügen zur Literatur und zum Theater sowie einer präzisen und scharfsinnigen Wahrnehmung ihrer Umwelt schafft Ulrike Theusner in ihrer Druckgrafik, Zeichnung und Malerei ein durchdringendes, feingliedriges und sinnliches Werk. Ihre eigenwillige formale Sprache, der mäandrierende Duktus, das virtuose Nebeneinander von feinsten Kaltnadel und kraftvoll gesetzter Kolorierung, lässt einen technisch versierten und impulsiven Entwicklungsprozess einer jeden Arbeit erkennen. So zum Beispiel die Serie von Kaltnadelradierungen auf Bütten *Sweet Bird of Youth* (2018), welche in der Ausstellung *Bauhaus Contemporary* gezeigt wurden. Menschen aus ihrem nahen, vertrauten Umfeld werden dabei einem Psychogramm ähnlich portraitiert. Leere, aus dem Bild herausführende Blicke, hängende Schultern und ausdruckslose Gesichter sind Ausdrucksmittel einer jungen Gesellschaft gefangen zwischen Erstarrung, Desillusionierung und Aufbruch.

With distinctive references to literature and theatre as well as a precise and astute perception of her environment, Ulrike Theusner creates in her graphic art, drawing and painting a penetrating, delicate and sensual work. Her idiosyncratic formal language, the meandering ductus, the virtuoso juxtaposition of finest drypoint and powerfully set coloration, reveals a technically adept and impulsive developmental process in each work. For example, the series of drypoint etchings on handmade paper Sweet Bird of Youth (2018), which were shown in the exhibition Bauhaus Contemporary. People from their close, familiar surroundings are portrayed in a manner similar to a psychogram. Empty glances leading out of the picture, hanging shoulders and expressionless faces are the means of expression of a young society caught between paralysis, disillusionment and departure.

MORITZ WEHRMANN

Moritz Wehrmann fand einen ganz eigenen fast ironischen Kommentar zum *Bauhaus 100*. *Das Bauhaus kommt aus Ehringsdorf* zeigt drei Steine in den typischen Bauhausformen: Kreis, Quadrat und Dreieck, und ist im Zuge einer prozessuale Installation, im Rahmen der Ausstellung *Hitze-Kälte Apparate* zum Kunstfest Weimar entstanden. In diesem Projekt erforscht der Künstler die Ursprünge des Bauens. Höhlen-, Buden- und Hüttenarchitekturen, d.h. Räume, die Kinder bauen, ohne dass ihnen das Bauen beigebracht oder aufgetragen wurde, stand dabei im Zentrum seines Interesses. Wehrmann war im Vorfeld dieser Ausstellung in Ehringsdorf in der Nähe von Weimar unterwegs und fand in der Ilm diese Steine. Eine prähistorischen Referenz zum Formenkanon des Bauhauses.

Moritz Wehrmann found his own almost ironic commentary on the Bauhaus 100. The Bauhaus comes from Ehringsdorf shows three stones in the typical Bauhaus shapes: Circle, square and triangle, and was created in the course of a processual installation in the context of the exhibition Heat-Cold Apparatuses at the Kunstfest Weimar. In this project the artist explores the origins of building. Cave, stall and hut architecture, i.e. rooms that children build without having been taught or instructed to build, was the focus of his interest. In the run-up to this exhibition Wehrmann was on the road in Ehringsdorf near Weimar and found these stones in the Ilm. A prehistoric reference to the formal canon of the Bauhaus.

LARS WILD

Lars Wilds Umgang mit Farbe, ob Öl, Acryl oder Lack, ist unkonventionell, da das jeweilige Material vor allem ab- denn aufgetragen wird. Jeder noch so geringe grafische Eingriff des Künstlers durch kratzen, wischen und schmieren wird zum bildprägenden Element. Dabei ist die Komposition der Bildaufteilung und Farbgebung, sowie das stimmungsvolle Nebeneinander von Hell / Dunkel, von so intuitiv wirkender Sicherheit geprägt, dass die Fantasie des Betrachters aus jedem noch so kleinen male- rischen Eingriff die Vorstellung eines im Bildraum existierenden Objektes erzeugt. Der hauchfein herausgekratzte Pinselduktus simuliert eine Wasse- roberfläche, die sanften, matt in den Untergrund hinein gearbeiteten Farbverläufe lassen voluminöse Wolkenformationen entstehen, wie in diesem Bild zu sehen werden Muster zu Zäunen und diese wer- den wiederum zu Vögeln. Alles entspringt einer sehr dynamischen Fantasie – die Bilder gleichen Traum-

zuständen. Einige Zeichnungen wirken selbst, wie von Kinderhand gemalt. Wild entwirft Tierfiguren, Schneemänner, stilisiert tiefe Landschaften oder malt und zeichnet düstere Portraits, Zeichnungen und Malereien erscheinen fast fotorealistisch, werden dann aber mit Graffiti, Auskratzen oder Bleistiftzeichnungen verfremdet, zerstört und auf neue Bedeutungsebenen gehoben – alles hat einen verstörend düsterer Beigeschmack: das Gekrakel formt sich zu Worten wie *eigenleidvermitwortung- anselbst* oder *Schuld*, Säuglingsgesichter treten auf stilisierte Penisse und Fledermäuse. Die Szenen sind visualisierte Alpträume, wie auch die oft assoziative Titelgebung nahelegt (z.B. *Ä Draum, Der böse Traum, Traumscherifs*).

*Lars Wild's handling of paint, whether oil, acrylic or lacquer, is unconventional, as the respective material is mainly applied rather than removed. Even the slightest graphic intervention by the artist, such as scratching, wiping and smearing, becomes an element that shapes the image. The composition of the picture's division and colouring, as well as the atmospheric juxtaposition of light and dark, is characterised by such intuitive certainty that the viewer's fantasy creates the idea of an object existing in the picture space from even the smallest painterly intervention. The very finely scratched brushstrokes simulate a water surface, the soft, matt colour gradients worked into the background create voluminous cloud formations, as can be seen in this picture, patterns become fences and these in turn become birds. Everything originates from a very dynamic fantasy, the pictures resemble dream states. Some drawings seem to be made by children themselves, as if they were painted by children. Wild designs animal figures, snowmen, stylized deep landscapes or paints and draws gloomy portraits, drawings and paintings appear almost photorealistic, but are then alienated, destroyed and lifted to new levels of meaning by means of graffiti, scrapings or pencil drawings – everything has a disturbingly dark aftertaste: the scrawl turns into words like *eigenleidvermitwortung- anselbst* or *guilt*, *baby faces* appear on stylized penises and bats. The scenes are visualized nightmares, as the often associative titles suggest (e.g. *Ä Draum, Der böse Traum, Traumscherifs*).*





▲
LARS WILD
17.12.18, Los
Lack, Acryl und Öl auf MdF
41,5 x 46,5 cm
2018



▲
BENEDIKT BRAUN
Standing Ovation
Fliegenklatschen, Schlagbohrer, Gerüststangen
Auflage 3 + 1
2017

▲
LARS WILD
17.12.18, Los
Lack, Acryl und Öl auf MdF
41,5 x 46,5 cm
2018



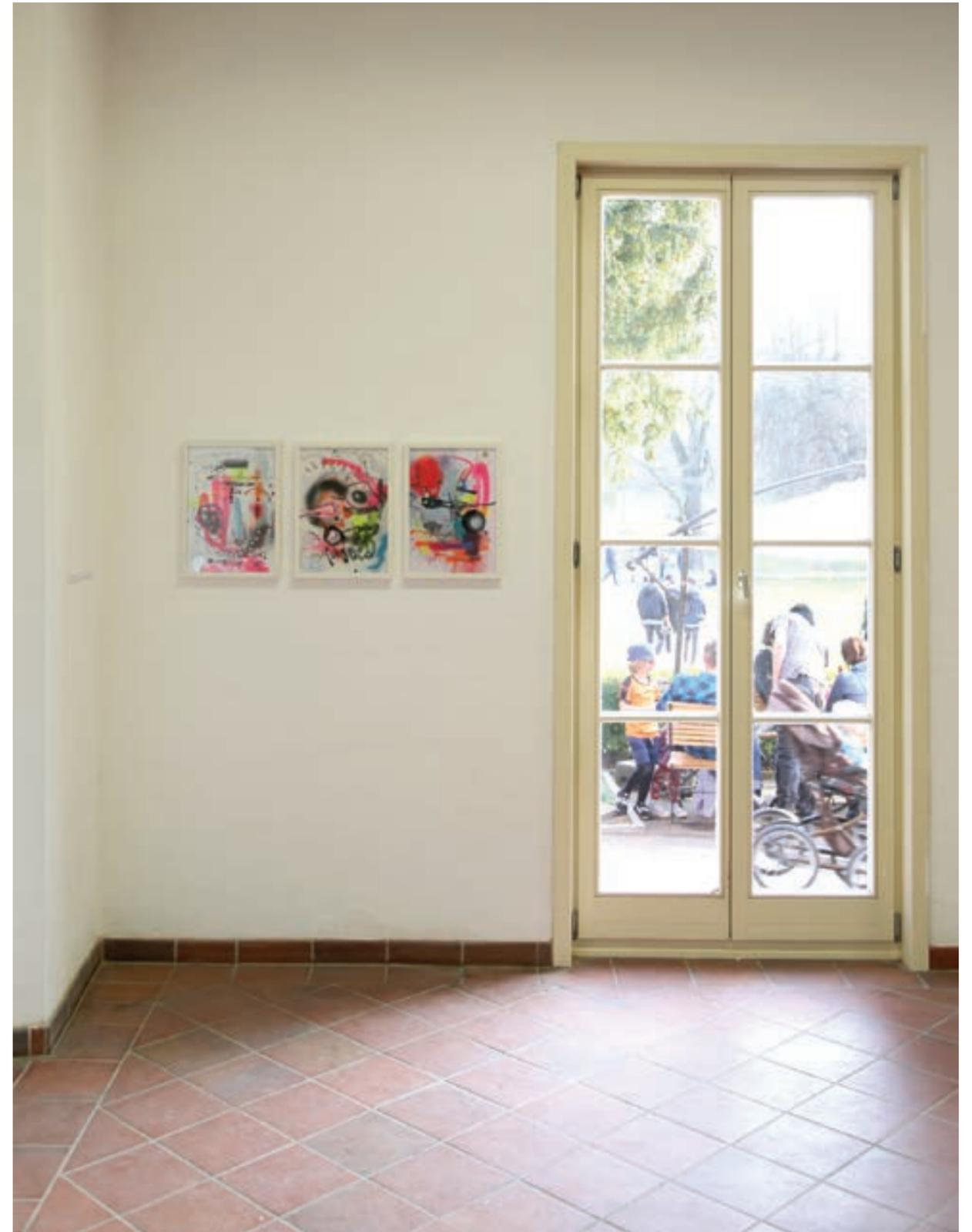
▲
NINA RÖDER
Wenn Du gehen musst willst Du doch auch bleiben
Fine Art Print auf Hahnemühle, kaschiert auf Alu-Dibond
30 x 30 cm, 50 x 50 cm, 70 x 70 cm, 100 x 100 cm
Auflage 5 + 2
2018

▲
BENEDIKT BRAUN
Standing Ovation
Fliegenklatschen, Schlagbohrer, Gerüststangen
Auflage 3 + 1
2017

▲
ENRICO FREITAG
The Poisoning (1/2/3)
Acryl und Öl auf Papier
je 54 x 54 cm
2017



▲
 ENRICO FREITAG
The Poisoning (1/2/3)
 Acryl und Öl auf Papier
 je 54 x 54 cm
 2017



▲
 MARC JUNG
Euthanasie Party / Usually I'm drugfree but shit I'm with Homies / Sprengfalle der Herzen
 Mixed Media auf Papier
 je 29,7 x 42 cm
 2016



▲
 MARC JUNG
Zu gegeilt
 Mixed Media auf Papier
 29,7 x 42 cm
 2015

▲
 BENEDIKT BRAUN
Standing Ovation
 Fliegenklatschen, Schlagbohrer, Gerüststangen
 Auflage 3 + 1
 2017

▲
 LARS WILD
17.12.18, Los
 Lack, Acryl und Öl auf MDF
 41,5 x 46,5 cm
 2018





▲
 JULIA SCORNA
Missing Crabs
 Mittelformat-Ausbelichtung auf Alu-Dibond
 60 x 80 cm / Auflage 3 + 2 AP
 Jardin des Plantes, Paris / 2012

▲
 JULIA SCORNA
The Coming Out
 Bretonischer Sand, Muscheln, Strandgut,
 Industrie-Emaill-Lampe mit UV-Licht
 2017

▲
 MORITZ WEHRMANN
Objekt a
 Spiegel, Buch
 180 x 60 cm / Auflage 2
 2016



▲
 KONSTANTIN BAYER
Blackouts (Webervogel aus Mayers Lexikon, 1896)
Blackouts (Quesal aus Brehms Tierleben, 1892)
 Thermochromer Pigmentlack auf org. Lithografie, Heizmatte
 25 x 17 cm
 2018

▲
 KONSTANTIN BAYER
1-2-3 TV
 Muschel, Bluetooth Lautsprecher,
 TV Live-Stream
 20 x 15 x 15 cm / Auflage 3 + 1
 2018

▲
 KONSTANTIN BAYER
Gelbhaubenkakadu
 Mixed Media
 70 x 30 x 45 cm / Auflage 3 + 1
 2018



▲
 KONSTANTIN BAYER
1-2-3 TV
 Muschel, Bluetooth Lautsprecher, TV Live-Stream
 20 x 15 x 15 cm / Auflage 3 + 1
 2018

▲
 KONSTANTIN BAYER
Gelbhaubenkakadu
 Mixed Media
 70 x 30 x 45 cm / Auflage 3 + 1
 2018

▲
 STEFAN SCHIEK
Teich
 Glanelack auf Aluminium
 200 x 150 cm
 2013

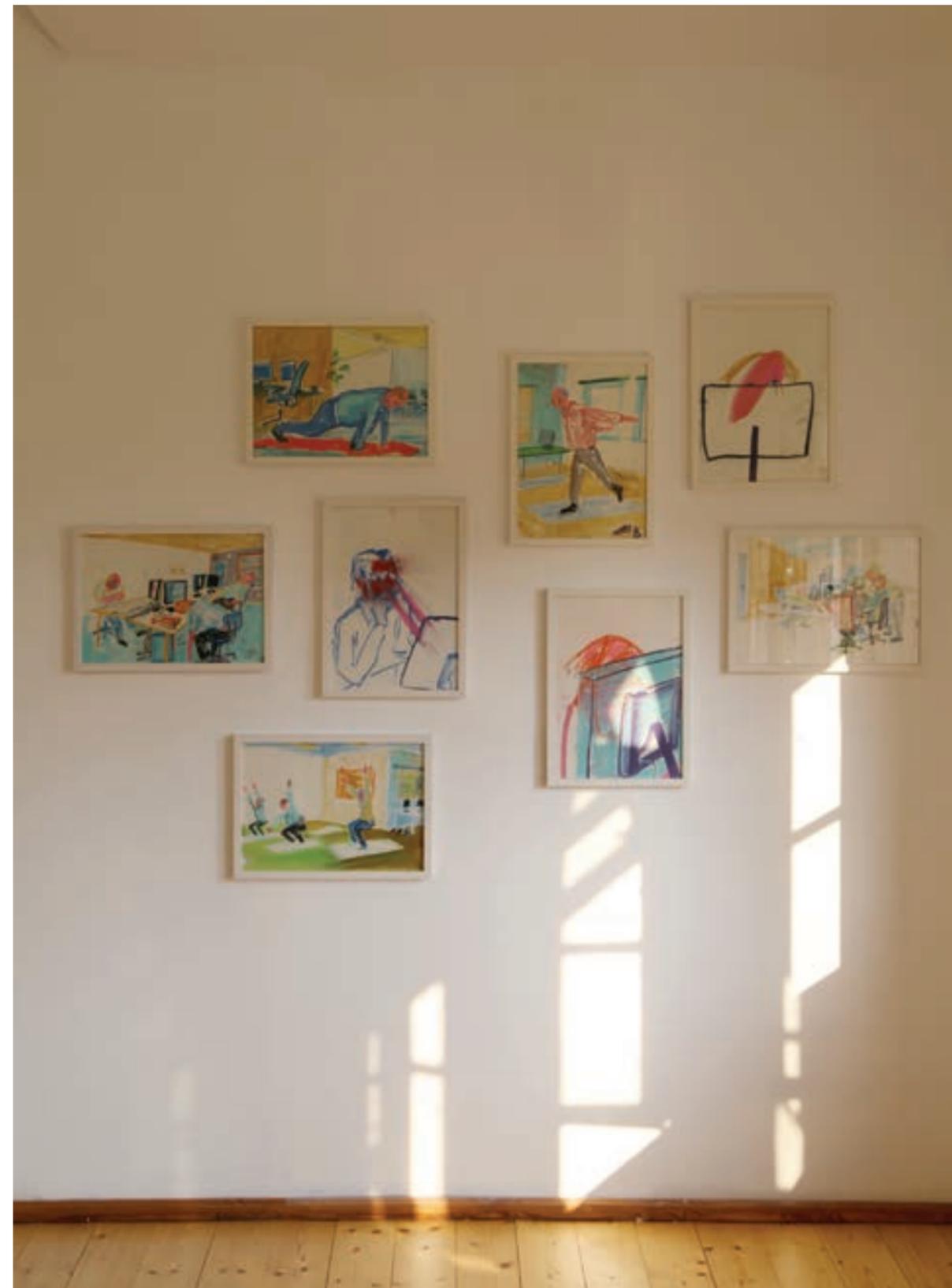
▲
 MICHAL SCHMIDT
febris
 Öl auf Leinwand
 60 x 60 cm
 2019

▲
 MICHAL SCHMIDT
Täuschung
 Steinkohle, Silikon, Zuckerdekor
 18 x 15 x 18 cm
 2019



▲
MARTIN MOHR
Quadratur des Malers
Acryl, Lack und Öl auf Baumwolle
140 x 100 cm
2019

▲
MARTIN MOHR
Eigengrau – über die Unmöglichkeit eines Selbstportraits
Acryl, Lack und Öl auf Holz
42,5 x 30 cm
2018



▲
ADAM NOACK
O.T. (aus der Serie Digitalisierungsprozesse und neue Arbeitsumgebungen)
Pastell auf Papier
je 42,5 x 30 cm
2017



▲
 ULRIKE THEUSNER
 Alma / Paul / Helena (aus der Serie Sweet Bird of Youth)
 Kaltnadelradierung auf Papier
 50 x 35 cm / Auflage 5/6
 2018

▲
 MORITZ WEHRMANN
 Das Bauhaus kommt aus Ehringsdorf
 Foundobjects
 Unikat
 2018







**LICHT LIAISON
ZUR
LANGEN NACHT DER OFFENEN MUSEEN**

**ERÖFFNUNG
OPENING 开幕式**

18.05.2019

Asbachstraße 1
99423 Weimar





CULTURE CARE
Lichtinstallationen zur 21. Langen
Nacht der offenen Museen Weimar

LICHT-LIAISON
BAUHAUS MUSEUM TRIFFT
EIGENHEIM WEIMAR
EINE VISUELLE LIAISON

Highlight zur Langen Nacht der
offenen Museen in Weimar am 18.05.2019

Im Jahr des Jubiläums *100 Jahre Bauhaus* und der
Eröffnung des Neuen Bauhaus Museums war natür-
lich auch die *21. Lange Nacht der offenen Museen* zu
einem Höhepunkt 2019 avanciert.

Schon im Vorfeld der Museumseröffnung wurde
durch die Klassik Stiftung Weimar zu mehreren
Nachbarschaftstreffen bei EIGENHEIM Weimar ge-
laden. An diesen Abenden haben die Kuratoren,
Architekten und Macher des Neuen Bauhaus Mu-
seums Vorträge zum aktuellen Stand des Gesche-
hens gehalten und sich den Fragen aus der Bevölke-
rung gestellt. *Die Lange Nacht der offenen Museen*
jedoch, ermöglichte es ein wenig später tausenden
Besuchern, bei freiem Eintritt, das Museum zu be-
sichtigen. Der Andrang war entsprechend groß,
die Baumaßnahmen am Umfeld jedoch noch nicht
abgeschlossen. Die Stiftung Weimarer Klassik kam
dahingehend auf uns zu, um für diese Nacht, auf
dieser Lage aufbauend, ein *Highlight* zu entwickeln.
Es kam also dazu, dass von Udo Nauber und Georg
Müller in Zusammenarbeit mit EIGENHEIM Weimar,
eine umfangreiche Lichtinstallation zwischen dem
Neuen Bauhaus Museum und dem Gärtnerhaus des
Weimarhallenparks aufgebaut wurde. Der erstmals
für Besucher geöffnete Hohlweg, der vom Vorplatz
des Museums zum Weimarhallenpark führt, wurde
genauso wie das Gärtnerhaus mit Leuchtstoffröh-
ren, Lasern und verschiedenartigen Lichtinstalla-
tionen illuminiert. Ein visuelles Ereignis, welches
eine Verbindung zwischen dem historischen Bau-
haus im Museum und der Ausstellung *Bauhaus
Contemporary* bei EIGENHEIM Weimar entwickelte
und uns damit ein weiteres Mal in den Mittelpunkt
der Jubiläumsfeierlichkeiten rückte.

LIGHT-LIAISON
BAUHAUS MUSEUM MEETS
EIGENHEIM WEIMAR
A VISUAL LIAISON

Highlight for the Long Night of
Open Museums in Weimar on 18.05.2019

In the year of the *100th anniversary of Bauhaus* and
the opening of the *New Bauhaus Museum*, the 21st
Long Night of Open Museums was of course also a
highlight.

In the preliminary period to the museum opening, the
Klassik Stiftung Weimar already invited guests to se-
veral neighbourhood meetings at EIGENHEIM Weimar.
On these evenings, the curators, architects and makers
of the *New Bauhaus Museum* gave lectures on the cur-
rent state of affairs and answered questions from the
public. The Long Night of Open Museums, however,
enabled thousands of visitors to visit the museum a
little later, with free admission. The rush was corres-
pondingly large, but the construction work on the
surrounding area was not yet completed. The *Klassik
Stiftung Weimar* approached us to develop a highlight
for this night, based on this unfinished situation. Udo
Nauber and Georg Müller, in cooperation with EIGEN-
HEIM Weimar, created an extensive light installation
between the *New Bauhaus Museum* and the garde-
ner's house in the Weimarhallenpark. The hollow
walkway, which was opened to visitors for the first
time, leading from the forecourt of the museum to the
Weimarhallenpark, as well as the *Gardener's House*,
was illuminated with fluorescent tubes, lasers and va-
rious light installations. A visual event that developed
a connection between the historical Bauhaus in the
museum and the exhibition *Bauhaus Contemporary*
at EIGENHEIM Weimar, thus placing us once again in
the focus of the anniversary celebrations.



CULTURE CARE
Lichtinstallationen zur 21. Langen
Nacht der offenen Museen Weimar





ERÖFFNUNG
OPENING 开幕式

27.09.2019

Gärtnerhaus im
Weimarhallenpark
Asbachstraße 1
99423 Weimar

FROM THE LAB TO THE STUDIO

Neue Technologien und Materialien in der Kunst
27.09. – 28.11.2019

FROM THE LAB TO THE STUDIO

New Technologies and Materials in Art
27.09. – 28.11.2019

从实验室到工作室

艺术中的新技术和新材料
27.09. – 28.11.2019



**TEILNEHMENDE
KÜNSTLER**
**PARTICIPATING 参展艺术家
ARTISTS**

GÖKCEN DILEK ACAY / JÖRG BRINKMANN / TIMM
BURKHARDT / CHRISTIAN CLAUS / CHRISTIAN
DOELLER / LEONI FISCHER / ENRICO FREITAG / MIN-
DAUGAS GAPŠEVIČIUS / KRISTIA GOHLKE / ROBERT
SEIDEL / JOSÉ TABORDA / HANNES WALDSCHÜTZ /
CHRISTIANE WITTIG / SEBASTIAN WOLF

100

Bauhaus Weimar

1919 / 2019

FROM THE LAB TO THE STUDIO

Neue Technologien und Materialien in der Kunst
New Technologies and Materials in Art

Gökçen Dilek Acay
Jörg Brinkmann
Timm Burkhardt
Christian Claus
Christian Doeller
Leoni Fischer
Enrico Freitag
Mindaugas Gapševičius
Kristian Gohlke
Robert Seidel
José Taborda
Hannes Waldschütz
Christiane Wittig
Sebastian Wolf

27.09. — 08.11.2019



EIGENHEIM Weimar/Berlin ist 2019 offizielles Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 Jahre Bauhaus. An beiden Standorten finden verschiedene Ausstellungen zu aktuellen Themen und gesellschaftlichen Umbruchsituationen statt! Die Ausstellung *From the Lab to the Studio – Neue Technologien und Materialien in der Kunst* ist die erste Ausstellung, welche nach Berlin auch in Weimar gezeigt wird.

WWW.GALERIE-EIGENHEIM.DE

From the Lab to the Studio – neue Technologien und Materialien in der Kunst / EIGENHEIM Weimar, Asbachstraße 1, 99423 Weimar / **Eröffnung** 27.09.2019 um 19 Uhr / **Dauer** 27.09. – 08.11.2019 / **Offen** Do. – Sa. 16 bis 19 Uhr / Mail team@galerie-eigenheim.de

FROM THE LAB TO THE STUDIO NEUE TECHNOLOGIEN UND MATERIALIEN IN DER KUNST

In den letzten Jahrzehnten wurden umfangreiche technologische Entwicklungssprünge unternommen, sei es in der Informationstechnologie, in der Materialwissenschaft oder in der Medizin. Mit diesen neuen Technologien und Materialien werden viele Hoffnungen verbunden, um Lösungen für die Herausforderungen der Zukunft zu finden. Diese exponentiell stattfindenden Entwicklungen bringen tiefgreifende gesellschaftliche Veränderungen mit sich. Genau diese Umbruchsituationen sind der Leitfaden für diese wie auch die folgenden Ausstellungen von EIGENHEIM Weimar/Berlin als Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 Jahre Bauhaus.

Bisher ungeahnte Möglichkeiten bestehen in diesen gesellschaftlichen Entwicklungssprüngen auch für Neuentwicklungen in der Kunst. Ein kreativspielerischer Umgang, wie er der Kunst zugrunde liegt, weitet den Blick auf die Innovationen unserer Zeit und kann so zu neuen Denkansätzen verhelfen. Virtuelle Realitäten, 3D-Drucke, Robotik, Mobile Computing, Bilderkennungssoftware oder Telefonapplikationen sind schon seit vielen Jahren neue Betätigungsfelder in der Kunst.

Die Ausstellung *From the Lab to the Studio – Neue Technologien und Materialien in der Kunst* bringt Arbeiten dieser Bereiche von Studierenden, Alumni sowie Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Freien Kunst, des Produkt-Designs, der Medienkunst und Mediengestaltung, der Professur Human-Computer Interaction und der Professur Gestaltung Medialer Umgebungen zusammen. Versuchsaufbauten und Experimente verschmelzen dabei zu einem Labor- und Denkraum und vereinen Handwerk, Technologie und neue Materialien zu einer Einheit. Das Ziel, die unterschiedlichen Disziplinen und Fächer der Bauhaus-Universität Weimar abzubilden, vertiefen wir dabei in Form der Ausstellungsarchitektur. Unkonventionell arbeiteten wir mit verschiedenen Instituten der Universität zusammen und entwic-

FROM THE LAB TO THE STUDIO NEW TECHNOLOGIES AND MATERIALS IN ART

In recent decades, extensive technological leaps have been made, whether in information technology, materials science or medicine. With these new technologies and materials many hopes are connected to find solutions for the challenges of the future. These exponential developments are bringing about profound social changes. Exactly these situations of radical change are the guideline for this as well as the following exhibitions of EIGENHEIM Weimar/Berlin as a showcase of the Bauhaus-University Weimar for the 100th anniversary of Bauhaus.

Previously undreamt-of possibilities also exist for new developments in art in these social leaps. A creative and playful approach, as it underlies art, broadens the view of the innovations of our time and can thus lead to new approaches to thinking.

help. Virtual realities, 3D printing, robotics, mobile computing, image recognition software or telephone applications have been new fields of activity in art for many years.

The exhibition From the Lab to the Studio – New Technologies and Materials in Art brings together works from these fields by students, alumni and staff from the liberal arts, product design, media art and media design, the Chair of Human-Computer Interaction and the Chair of Designing Media Environments. Experimental setups and experiments merge into a laboratory and thinking space, combining craftsmanship, technology and new materials to form Unit. The goal of representing the various disciplines and subjects of the Bauhaus-University Weimar is deepened in the form of exhibition architecture. In an unconventional way, we work together with various institutes of the university and developed presentation surfaces made of polymer concrete from the F. A. Finger-Institute for building material science and the company PolyCare from Gehlberg. We integrate works by graduates, which have been created in cooperation with the Fraunhofer Institute for Electronic Nanosystems or which have recently been developed for the

Abbildung S.178: Plakat der Ausstellung *From the Lab to the Studio*
Figure page 178: Poster of the exhibition *From the Lab to the Studio*
第178页的图片: “From the Lab to the Studio” 展览的海报

kelten Präsentationsflächen aus Polymerbeton aus dem F. A. Finger-Institut für Baustoffkunde und der Firma PolyCare aus Gehlberg. Wir banden Arbeiten von Absolventinnen und Absolventen ein, welche in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer-Institut für Elektronische Nanosysteme entstanden sind oder aktuell für das Shenzhen New Media Art Festival entwickelt wurden.

Hiermit laden wir herzlich zur Eröffnung in das historische Gärtnerhaus des Weimarahallenparks, in direkter Nachbarschaft zum Neuen Bauhausmuseum, ein.¹

Weitere Informationen zu den hier präsentierten Arbeiten entnehmen Sie bitte dem Bereich *From the Lab to the Studio* der Seiten 8 – 35 dieser Publikation.

Shenzhen New Media Art Festival.

Herewith we cordially invite you to the opening in the historic gardener's house of the Weimarahallenpark, in the direct neighbourhood of the New Bauhaus Museum.¹

Further information on the works presented here can be found in the From the Lab to the Studio section of pages 8 – 35 of this publication.



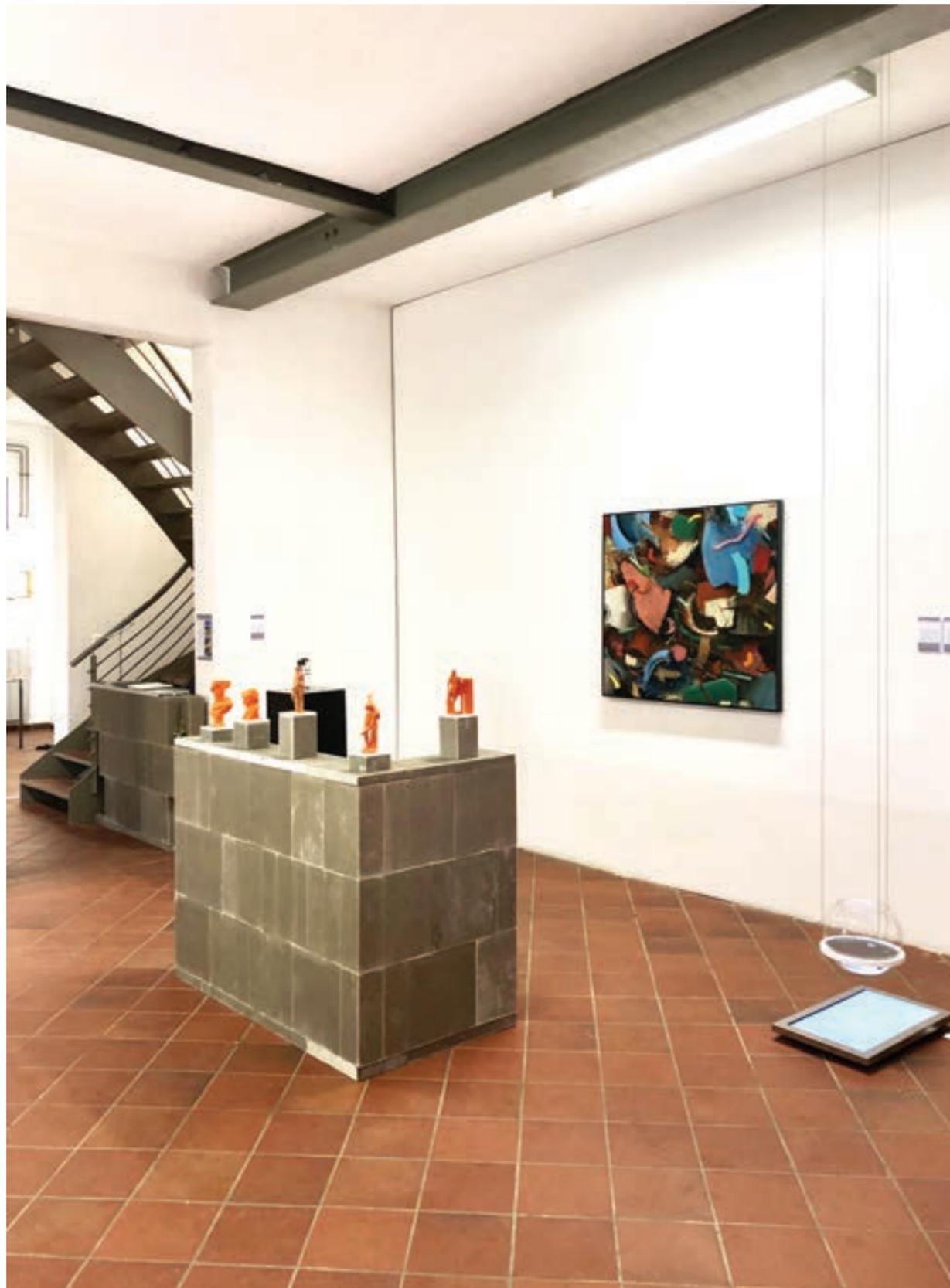
FROM THE LAB TO THE STUDIO
Banner über der Karl-Liebknecht-Straße

¹ Text der offiziellen Einladung
Text of the invitation card
邀请卡文字



▲
ENRICO FREITAG
Plastics

▲
GÖKÇEN DILEK AÇAY
Modern Antik – Antik Modern



▲
POLYCARE
MAS-Bauelemente

▲
GÖKÇEN DILEK ACAY
Modern Antik – Antik Modern

▲
ENRICO FREITAG
Plastics

▲
JOSÉ TABORDA
Reality N.4



▲
ENRICO FREITAG
Plastics

▲
SEBASTIAN WOLF
lovesmenot*

▲
JOSÉ TABORDA
Reality N.4

▲
GÖKÇEN DILEK ACAY
Modern Antik – Antik Modern

▲
POLYCARE
MAS-Bauelemente

▲
ROBERT SEIDEL
Ghostface



TIMM BURKHARDT
Machine to support the starving Artist



TIMM BURKHARDT
Machine to support the starving Artist
Edelstahl, Thermodrucker,
Mikrocontroller, Solarzelle, Akku,
20 x 20 x 20 cm
2017

Diese Maschine unterstützt selbstständige Künstler_innen, die zur Sicherung ihres Lebensunterhalts auf Hartz IV angewiesen sind. Da das Hartz IV System die Möglichkeit bietet, mittels nachgewiesener Betriebsausgaben zusätzliche Einkünfte zu behalten, ist die Maschine bei der Generierung derartiger Belege behilflich. Einfach den Knopf drücken – schon erzeugt die Maschine per Zufall einen Kassenbeleg voll nützlicher Artikel, welcher an die Behörden geschickt werden könnte. *This machine supports self-employed artists who are Hartz IV recipients. (Hartz IV is a vital but patronizing agenda of the German government in order to ensure an absolute minimum of livelihood.) Since the system offers the possibility of retaining additional income by means of proven operating expenses, the machine helps to generate such receipts. Simply press the button – and the machine randomly generates a cash voucher full of useful articles which could be sent to the authorities.*

SEBASTIAN WOLF
Lovesmenot*
Margeriten, Aluminium, Motoren,
spezialisierte Steuerungstechnik
Maße variabel
2019

*Lovesmenot** ist die dritte einer Reihe von Maschinen, die menschliche Handlungen der Prokrastination zu imitieren versuchen. Hier spielt sie das Spiel *Sie liebt mich, sie liebt mich nicht...*, bei dem abwechselnd Blütenblätter einer Margerite ausgezupft werden. Diesen Vorgang wiederholt sie, wie alle Maschinen der Serie, schier endlos. Sebastian Wolf wurde 1989 in Altdöbern geboren und ist Medienkünstler und -designer mit einem Faible für neue Technologien und deren ästhetisches und emotionales Potenzial. Er hat das Studium an der Bauhaus-Universität Weimar mit Auszeichnung abgeschlossen und seine Arbeiten bereits international präsentiert, zuletzt in Tokio, Shenzhen und Brüssel, wo seine Installation *Brume* mit dem New Technological Art Award ausgezeichnet wurde. Derzeit studiert er an der Fakultät von Professor Joachim Sauter an der Universität der Künste Berlin.

Lovesmenot is the third in a series of machines that try to mimic human actions of procrastination. Here she plays the game she loves me, she does not love me... in which alternately pamphlets of a marguerite be plucked. Like all machines in the series, this process repeats it endlessly. Sebastian Wolf was born 1989 in Altdöbern, Germany and is a Media Artist and Designer with an affinity for emerging technologies and their aesthetic and emotional potential. He graduated with honors from Bauhaus-University Weimar and has presented work internationally, most recently in Tokyo, Shenzhen, and Brussels, where his installation *Brume* was awarded the New Technological Art Award. He is currently studying in the faculty of Professor Joachim Sauter at the Berlin University of the Arts.*

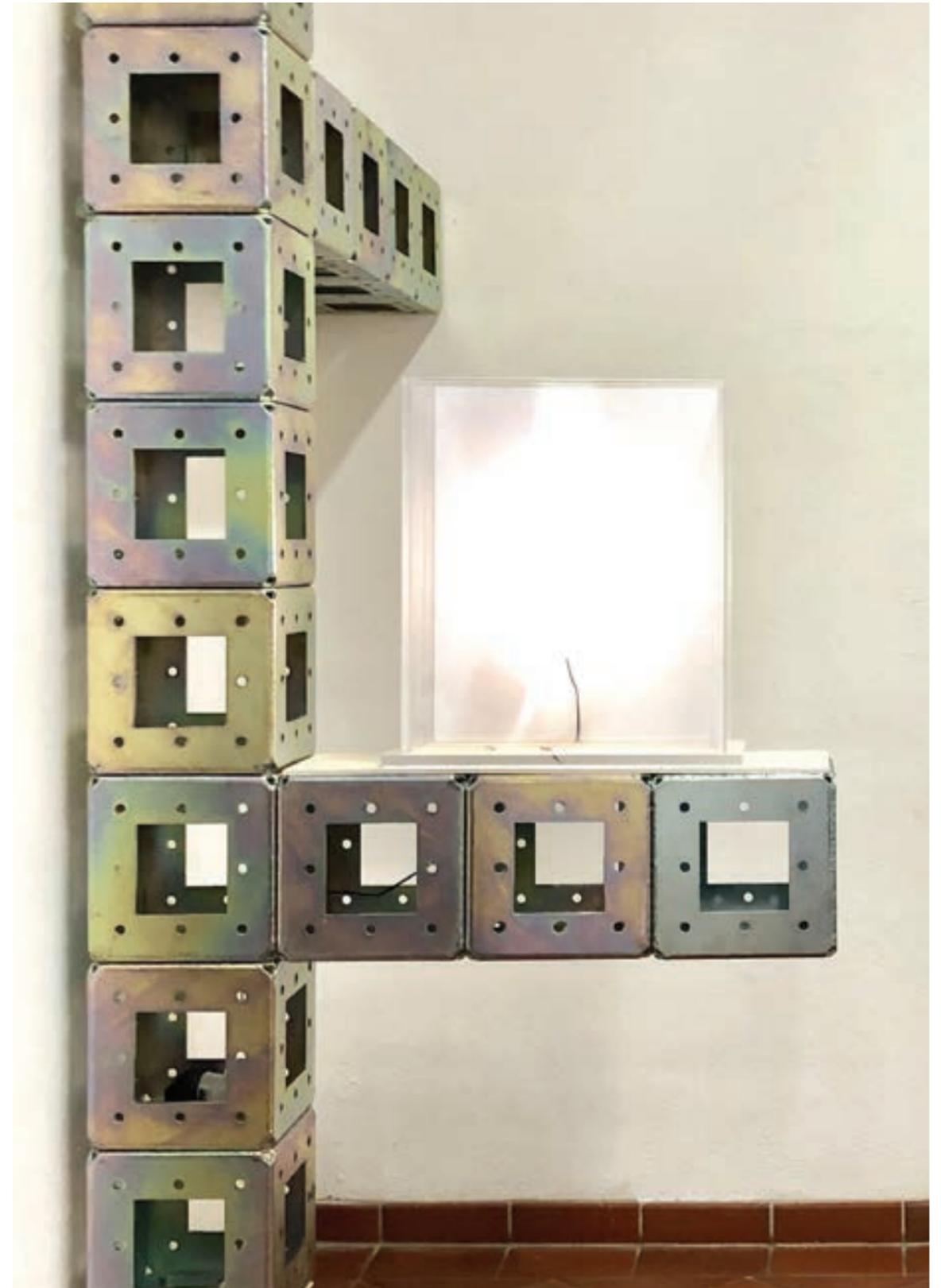


▲
SEBASTIAN WOLF
lovesmenot*

▲
ROBERT SEIDEL
Ghostface

▲
GÖKÇEN DILEK ACAY
Modern Antik – Antik Modern

▲
POLYCARE
MAS-Bauelemente



▲
TIMM BURKHARDT
Privacy Machine

▲
SELDIBAU
Modulares Versuchssystem

▲
CHRISTIAN CLAUS
Paradise Home

▲
POLYCARE
MAS-Bauelemente

▲
GÖKÇEN DILEK ACAY
Modern Antik – Antik Modern

▲
CHRISTIANE WITTIG
Reflectere 2

▲
SELDIBAU
Modulares Versuchssystem



▲
LEONI FISCHER
Euglena Clock



▲
CHRISTIAN CLAUS
Paradise Home

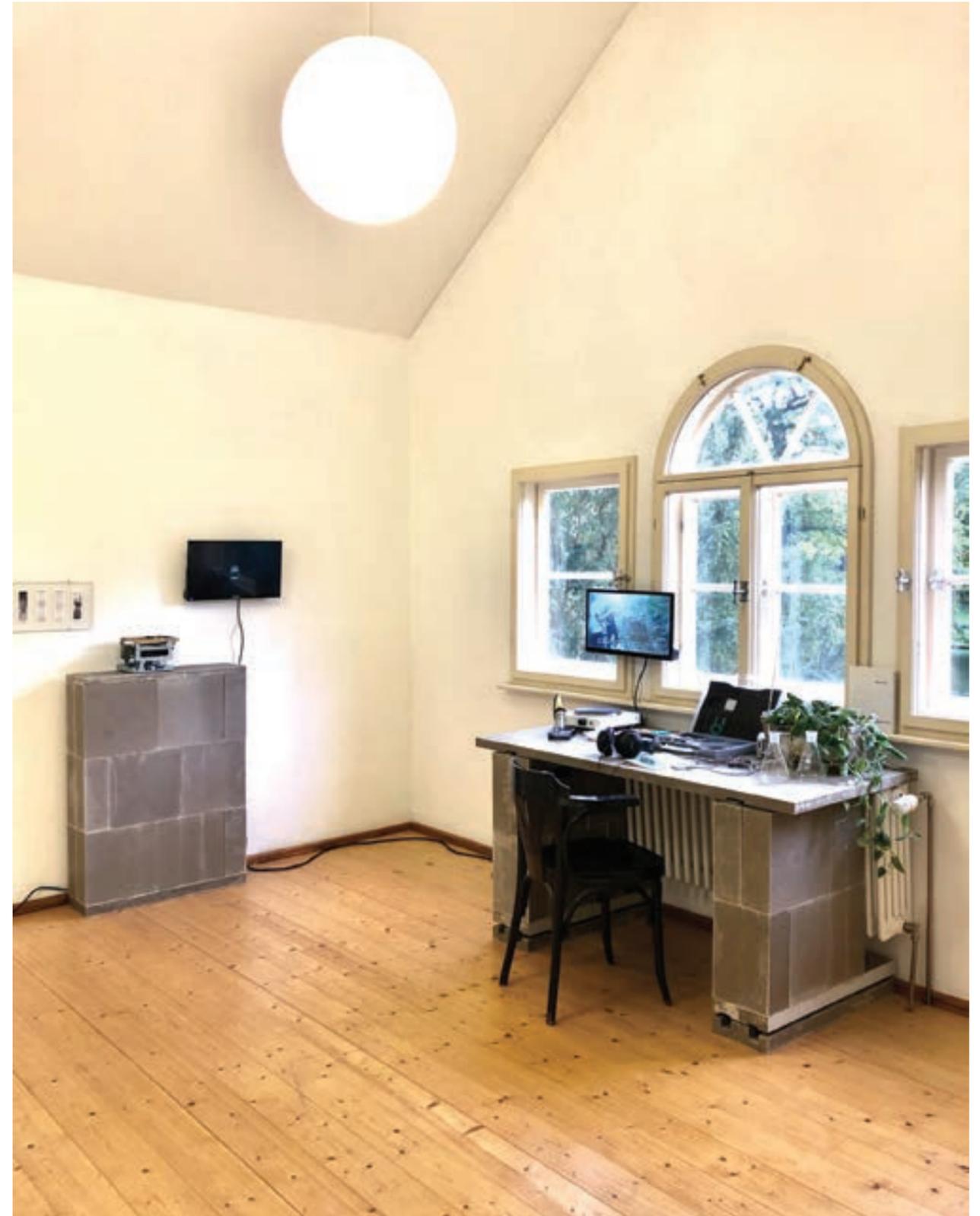
▲
HANNES WALDSCHÜTZ
Maschine, die auf Gott wartet

▲
SELDIBAU
Modulares Versuchssystem



▲
 JÖRG BRINKMANN
 Place beneath Past

▲
 POLYCARE
 MAS-Bauelemente



▲
 CHRISTIAN DOELLER
 Luminograf#1

▲
 MINDAUGAS GAPŠEVIČIUS
 Mycorrhizal Network

▲
 POLYCARE
 MAS-Bauelemente



TIMM BURKHARDT
Der Baum / Wer plant die Planung?

TIMM BURKHARDT
Der Baum / Wer plant die Planung?
LED Leiste, Mikrocontroller, Akku,
10 x 400 x 10 cm
2019

Vor fünfundzwanzig Jahren, zur Gründung der Fakultät Gestaltung wurde eine Rotbuche auf dem Campus der Bauhaus-Universität Weimar gepflanzt. 2018 wurde der Baum bei der Umgestaltung der Außenanlagen ersatzlos gefällt, obwohl Studierende auf seine historische Bedeutung hinwiesen und gegen die Abholzung protestierten.

Die zuständigen Planer begründeten die Fällung mit einem zu weit fortgeschrittenen Planungsstand. In diesem Konflikt wurde der Baum zunehmend zum Symbol für die Ignoranz der Planer und den vielen Kritikpunkten der Umgestaltung, vorbei an den Bedürfnissen der Nutzer.

Schüttelt man nun den Kopf oder betrachtet den blinkenden Stab aus den Augenwinkeln, wird der Baum für Sekunden wieder sichtbar. Der Trick: Ein LED-Band produziert hier in schneller Abfolge vertikale Abschnitte einer Baum-Fotografie. Das Bild entsteht bei Betrachtung mit seitlicher Bewegung oder Blinkeln aufgrund der Trägheit des menschlichen Auges.

Twenty-five years ago, to celebrate the founding of the Faculty of Design, a copper beech was planted on the campus of the Bauhaus-University Weimar. In 2018, the tree was removed without replacement when the outdoor facilities were redesigned, although students pointed out its historical significance and protested against the tree being felled.

The responsible planners justified the felling with a too advanced state of planning. In this conflict, the tree increasingly became a symbol for the ignorance of the planners and the many points of criticism of the restructuring, ignoring the needs of the users.

If one now shakes one's head or looks at the flashing stick from the corners of one's eyes, the tree becomes visible again for seconds. The trick: an LED band produces vertical sections of a tree photograph in rapid succession. The image is created when viewed with lateral movement or blinking due to the inertia of the human eye.



A

GÖKÇEN DILEK ACAY

Gökçen Dilek Acay wurde 1983 in Istanbul (Türkei) geboren. 2009 absolvierte sie ihren Bachelor in Musik an der Yıldız Teknik Universität in Istanbul. 2012 diplomierte sie im Fach Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar. 2016 schloss sie ihren Master in Medienkunst an Bauhaus-Universität Weimar ab. Gökçen Dilek Acay nahm an verschiedenen Artist in Residence Programmen weltweit teil u.a. in Aserbaidzhan, Frankreich, Süd Korea, Amerika, Norwegen, China oder wie zuletzt in Taiwan. Gökçen Dilek Acay lebt und arbeitet in Weimar.

Gökçen Dilek Acay was born in Istanbul (Turkey) in 1983. In 2009 she completed her Bachelor in Music at Yıldız Teknik University in Istanbul. In 2012 she graduated in Fine Arts at the Bauhaus-University Weimar. In 2016 she completed her Master in Media Art at the Bauhaus-University Weimar. Gökçen Dilek Acay participated in various artist in residence programs worldwide, e.g. in Azerbaijan, France, South Korea, America, Norway, China and most recently in Taiwan. Gökçen Dilek Acay lives and works in Weimar.

www.dilekacay.com

MAX ALBRECHT

Max Albrecht wurde 1983 in Weimar geboren und studierte Mediengestaltung und Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar bis 2014. Er wohnt und arbeitet als Software-Entwickler in Zürich.

Max Albrecht was born in Weimar in 1983 and studied Media Design and Fine Arts at the Bauhaus-University Weimar until 2014. He lives and works as a software developer in Zurich.

www.178.is

B

HARON BARASHED

Haron Barashed aus Konstanz, studiert an der Bauhaus-Universität Weimar Visuelle Kommunikation. In seinen Arbeiten beschäftigt er sich vornehmlich mit digitaler Ästhetik und war

maßgeblich für das Design zum Video (*Blue Screen* (S.87) von Fanny Josefine Dehnkamp verantwortlich.

Haron Barashed from Konstanz, studies visual communication at the Bauhaus University Weimar. In his work he is primarily concerned with digital aesthetics and was significantly responsible for the design of Fanny Josefine Dehnkamp's video (Blue) Screen (page 87).

KONSTANTIN BAYER

Konstantin Bayer wurde 1983 in Gotha geboren. Von 2002 – 2004 absolvierte er eine Berufsausbildung zum Umweltschutztechnischen Assistenten. Von 2004 – 2007 studierte er Mediengestaltung an der Bauhaus-Universität Weimar mit dem Abschluss Bachelor. 2006 gründete er die Galerie Eigenheim in Weimar. Von 2007 – 2011 studierte er im Masterstudiengang Mediengestaltung an der Bauhaus-Universität Weimar sowie an der Tongji-Universität in Shanghai mit den Abschlüssen Master of Fine Arts und Master of Art (Communication). In dieser Zeit hatte er ein Stipendium des DAAD und kuratierte verschiedene Ausstellungen im Island6 Shack in Shnanghai. 2010 folgte der zweite China-Aufenthalt zur Vorbereitung seiner Masterarbeit, während dieser Zeit war er Kurator in Residence im Yongkang Lu Art / Island6 Art Center, Shanghai. Seit 2011 ist Bayer selbständig als Künstler und Kurator sowie als künstlerischer Leiter der Galerie Eigenheim tätig. 2012 war er Artist in Residence im Swatch Art Peace Hotel Shanghai, 2013 folgte ein Stipendium des Freistaates Thüringen sowie 2014 für die Arbeit *Working on Monument* der Kulturstiftung Thüringen. Seit 2014 kuratiert er verschiedene Ausstellungen für EIGENHEIM Weimar/Berlin in Kooperation mit dem Kunstfest Weimar, dem Goethe Institut und anderen Kulturinstitutionen. Bayer lebt und arbeitet in Weimar und Berlin und unterrichtet seit 2018 an der Bauhaus-Universität Weimar.

Konstantin Bayer was born in Gotha in 1983. From 2002 – 2004 he completed vocational training as an environmental protection assistant. From 2004 – 2007 he studied media design at the Bauhaus-University Weimar, graduating with a Bachelor's degree. In 2006 he founded the Galerie Eigenheim in Weimar. From 2007 – 2011 he studied in the master course of studies Media Design at the Bauhaus-University Weimar and at the Tongji-University in Shanghai with the degrees Master of Fine Arts and Master of Art (communication). During this time he had

a DAAD scholarship and curated several exhibitions at the Island6 Shack in Shnanghai. In 2010 he made his second stay in China to prepare his master thesis, during which time he was Curator in Residence at the Yongkang Lu Art / Island6 art center, Shanghai. Since 2011 Bayer has been working independently as an artist and curator and as artistic director of the Eigenheim Gallery. In 2012 he was Artist in Residence at the Swatch Art Peace Hotel Shanghai, followed in 2013 by a grant from the Free State of Thuringia and in 2014 by a scholarship for the artwork Working on Monument from the Cultural Foundation of Thuringia. Since 2014 he has been curating various exhibitions for EIGENHEIM Weimar/ Berlin in cooperation with Kunstfest Weimar, Goethe Institut and other cultural institutions. Bayer lives and works in Weimar and Berlin and teaches at the Bauhaus-University Weimar since 2018.

www.galerie-eigenheim.de

CHRISTOPH BLANKENBURG

Christoph Blankenburg wurde 1983 in Erfurt als Christoph Lenz geboren. Von 2002 – 2004 absolvierte er eine Ausbildung zum technischen Zeichner. Von 2007 – 2019 studierte er Visuelle Kommunikation an der Bauhaus-Universität Weimar auf Diplom bei Prof. Jana Gunstheimer. Von 2014 – 2019 war er Initiator des 1. NEWSYMP, zum 16. Symposium für Emaille in Erfurt. 2017 gewann er den GRAFEKreativpreis der Bauhaus-Universität Weimar. 2018 und 2019 war er nominiert für die Bauhaus Essentials 8 und 9. 2019 wurde er mit dem 24. Bundespreis für Kunststudierende der Bundes-Kunsthalle, Bonn ausgezeichnet. 2020 erhielt er ein Arbeitsstipendium der Kulturstiftung des Freistaates Thüringen. Christoph Blankenburg lebt und arbeitet in Weimar und Erfurt.

Christoph Blankenburg was born in Erfurt in 1983 as Christoph Lenz. From 2002 – 2004 he completed an apprenticeship as a technical draftsman. From 2007 – 2019 he studied Visual Communication at the Bauhaus-University Weimar, graduating with a diploma under Prof. Jana Gunstheimer. From 2014 – 2019 he was the initiator of NEWSYMP, the symposium for enamel in Erfurt. In 2017 he won the GRAFE Creative Prize of the Bauhaus-University Weimar. In 2018 and 2019 he was nominated for the Bauhaus Essentials 8 and 9. 2019 he was awarded the 24th Federal Prize for Art Students of the Bundes-Kunsthalle, Bonn. In 2020 he received a

working scholarship from the Cultural Foundation of Thuringia. Christoph Blankenburg lives and works in Weimar and Erfurt.

www.christophblankenburg.com

BENEDIKT BRAUN

1979 wurde Benedikt Braun in Konstanz geboren. Von 2001 – 2007 studierte er Visuelle Kommunikation an der Bauhaus-Universität Weimar mit dem Abschluß Diplom Designer. 2009 absolvierte er das Studium der Freien Kunst an der Bauhaus-Universität in Weimar mit dem Abschluß des Diplom Künstlers. 2011 war er Stipendiat des Landes Thüringens für Bildende Kunst und erhielt ein Arbeitsstipendium der Kulturstiftung Thüringens. Darauf folgten Projektförderungen durch die Sparkassenversicherung, der Stadt Friedrichshafen oder dem KunstvereinGRAZ e.V. in Regensburg. Benedikt Braun war dritt Plazierter des Bloom Award by Warsteiner und 2019 Artist in Residence im Künstlerdorf Schöppingen. Benedikt Braun lebt und arbeitet in Weimar.

Benedikt Braun was born in 1979 in Konstanz. From 2001 – 2007 he studied Visual Communication at the Bauhaus-University Weimar, graduating with a diploma in design. In 2009 he graduated from the Bauhaus-University in Weimar with a degree in Fine Arts. In 2011 he was a scholarship holder of the state of Thuringia for fine arts and received a working scholarship of the Cultural Foundation of Thuringia. This was followed by project sponsorships from the Sparkassenversicherung, the city of Friedrichshafen or the KunstvereinGRAZ e.V. in Regensburg. Benedikt Braun was 3rd place of the Bloom Award by Warsteiner and 2019 Artist in Residence in the artists' village Schöppingen. Benedikt Braun lives and works in Weimar.

www.benediktbraun.de

VANESSA BRAZEAU

Vanessa Brazeau wurde 1986 in Kanada geboren und lebt und arbeitet in Weimar und Berlin. Brazeau absolvierte den Master of Fine Arts in Public Art and New Artistic Strategies an der Bauhaus-Universität Weimar und den BFA in Visual Art an der University of British Columbia. Sie wurde auf verschiedenen Ausstellungen und Festivals im In- und Ausland präsentiert und war Initiatorin des Radtour/Kunsthospital Art Spin Berlin, welches 2016 für den Social Design Award von DER SPIEGEL Online nominiert wurde. Derzeit arbeitet sie als künstlerische Mitarbeiterin im MFA-Programm Public Art and New Art Strategies an der Bauhaus-Universität Weimar.

Vanessa Brazeau was born in Canada in 1986 and lives and works in Weimar and Berlin. Brazeau holds a Master of Fine Arts in Public Art and New Artistic Strategies from the Bauhaus University Weimar and a BFA in Visual Art from the University of British Columbia. She has been presented at various exhibitions and festivals in Germany and abroad and was the initiator of the cycle tour/art festival Art Spin Berlin, which was nominated for the Social Design Award by DER SPIEGEL Online in 2016. She is currently working as an artistic assistant in the MFA program Public Art and New Art Strategies at the Bauhaus-University Weimar.

www.vanessabrazeau.com

JÖRG BRINKMANN

Jörg Brinkmann ist ein Performance-, Video- und Installationskünstler. Angesichts seiner experimentellen Praxis entstehen an der Schnittstelle von Gesellschaft und Technik ungewöhnliche Ausstellungssituationen. Brinkmann sucht nach neuen Ausdrucksformen durch den gezielten Missbrauch alltäglicher webbasierter Medien wie Google, YouTube, Twitter und dem Deep Web. In seiner Arbeit adaptiert und rekontextualisiert er Inhalte und Ästhetik netzbasierter Datenarchive wie Blogs, Fotosammlungen und Twitter-Feeds. Digitale Technologien, Webpräsenz und vor allem die aktuelle Entwicklung von Virtual-Reality-Brillen sind Themen, denen er sich widmet. Seine Arbeiten wurden in Kunstinstitutionen wie dem Louvre (Paris), dem Watermill Center (New York), auf dem European Media Arts Festival (Osnabrück) und auf dem Chaos Communication Congress (Hamburg) präsentiert. Seit Mai 2017 ist er als künstlerischer Assistent an der Bauhaus-Universität Weimar tätig und leitet das Critical Virtual Reality Laboratory.

Jörg Brinkmann is a performance, video and installation artist. In view of his experimental practice, unusual exhibition situations arise at the interface of society and technology. Brinkmann searches for new forms of expression through targeted misuse of everyday web-based Media like Google, YouTube, Twitter and the Deep Web. His work adapts and recontextualizes content and aesthetics of net-based data archives such as blogs, photo collections and Twitter feeds. Digital technologies, web presence and, above all, the current development of virtual reality glasses are topics to which he devotes himself. His works have been presented in art institutions such as the Louvre, Paris, the Watermill Center, New York, at the European Media Arts Festival, Osnabrück and at the Chaos Communication Congress in Hamburg. Since May 2017, he has worked as an artistic assistant at the Bauhaus University Weimar and heads the Critical Virtual Reality Laboratory.

www.joergbrinkmann.net

TIMM BURKHARDT

Timm Burkhardt lehrt Designern und Künstlern an der Bauhaus-Universität Weimar die Grundlagen der Elektronik. In seiner künstlerischen Tätigkeit baut er partizipative Installationen, die von der freiwilligen oder unbewussten Teilnahme der Besucher leben. Er studierte Visuelle Kommunikation und Bildende Kunst, erhielt Auszeichnungen von der LAG Soziokultur, dem Internationale Festival für Kino & Technologie und dem Art Directors Club. Im Jahr 2017 gründete er zusammen mit Kathryn Gohmert das Künstlerkollektiv Gonzomechanics.

Timm Burkhardt teaches designers and artists the basics of electronics at the Bauhaus-University Weimar. In his artistic activity he builds participatory installations that live from the voluntary or unconscious participation of the visitors. He studied Visual Communication and Fine Arts, received awards from the LAG Soziokultur, the International Festival of Cinema & Technology and the Art Directors Club. In 2017 he founded the artist collective Gonzomechanics together with Kathryn Gohmert.

www.timmburkhardt.com

C

CHRISTIAN CLAUS

Christian Claus wurde 1987 in Leinefelde geboren. Von 2004 – 2011 absolvierte er eine Ausbildung als Koch und war später als Küchenchef tätig. Ab 2012– 2018 studierte er Freie Kunst an der Bauhaus Universität Weimar. 2016 absolvierte er ein Auslandssemester am Pratt Institute New York im Fach Freie Malerei. Seit 2019 ist er Meisterschüler bei Prof. Monika Brandmeier – an der Hochschule für bildende Künste Dresden. 2019 erhielt er ein Stipendium der Thüringer Kulturstiftung. Seit 2015 wird er vom Cusanuswerk unterstützt. Im Rahmen seines Studiums an der Bauhaus-Universität wurde er mit dem GRAFE Kreativpreis (2017 und 2018) sowie dem Bauhaus Essentials Preis (2016) geehrt. Christian Claus lebt und arbeitet in Erfurt.

Christian Claus was born in Leinefelde in 1987. From 2004 – 2011 he completed an apprenticeship as a chef and later worked as a chef. From 2012 – 2018 he studied fine arts at the Bauhaus-University Weimar. In 2016 he studied free painting at the Pratt Institute New York. Since 2019 he is a master student of Prof. Monika

Brandmeier – at the Dresden University of Fine Arts. In 2019 he received a scholarship from the Thüringer Kulturstiftung. Since 2015 he is supported by the Cusanuswerk. During his studies at the Bauhaus University he was awarded the GRAFE Creative Prize (2017 and 2018) and the Bauhaus Essentials Prize (2016). Christian Claus lives and works in Erfurt.

www.christian-claus.net

CULTURE CARE

Udo Nauber und Georg Müller leiten in Weimar zusammen das Unternehmen Culture Care. Dieses hat sich zur Aufgabe gemacht Kunst, Kultur, bürgerliches Engagement und Bildung, durch die Durchführung eigener Kulturveranstaltungen, durch die Beratung und Bereitstellung von Veranstaltungstechnik, zu fördern. Culture Care richtet sich dabei an Studierende, aufstrebenden Künstler, Menschen mit vielversprechenden Ideen und vielfältiger Soziokultur. Udo Nauber und Georg Müller waren für die Planung und Durchführung der Licht-Liaison zwischen dem Neuen Bauhaus Museum und EIGENHEIM Weimar zur Langen Nacht der offenen Museen verantwortlich.

Udo Nauber and Georg Müller jointly manage the Culture Care company in Weimar. This company has set itself the task of promoting art, culture, civic involvement and education by organising its own cultural events, by providing advice and event technology. Culture Care is aimed at students, aspiring artists, people with promising ideas and diverse socioculture. Udo Nauber and Georg Müller were responsible for planning and implementing the light liaison between the New Bauhaus Museum and EIGENHEIM Weimar for the Long Night of Open Museums.

D

THE DATA DRIVEN OBJECTS PROJECT

Data Driven Objects ist ein interdisziplinäres Projekt aus dem Jahr 2018 der Fakultät Kunst und Gestaltung, sowie der Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar. Ziel des Projektes war es, komplexe Daten durch die Visualisierung als physische Artefakte neu greifbar zu machen. Beteiligte: Anas Alnayef, He Ren, Sujay Shalawadi, Pauline Temme und Leoni Fischer (Studierende aus Medieninformatik, Human-Computer Interaction und Produktdesign); Hannes Waldschütz und Eva Hornecker (Betreuung).

Data Driven Objects is an interdisciplinary project from 2018 by the Faculty of Art and Design and the Faculty of Media at the Bauhaus-University Weimar. The aim of the project was to

make complex data newly tangible through visualization as physical artifacts. Participants: Anas Alnayef, He Ren, Sujay Shalawadi, Pauline Temme and Leoni Fischer (students of media informatics, human-computer interaction and product design); Hannes Waldschütz and Eva Hornecker (supervision).

www.uni-weimar.de / www.ehornecker.de

FANNY JOSEFINE DEHNKAMP

Fanny Josefine Dehnkamp wurde 1992 in Hamburg geboren und wuchs in Schleswig Holstein auf. Nach ihrem Abitur arbeitete sie u.a. an der Volksbühne Berlin bis sie zum Studium nach Weimar ging. Seit 2016 ist sie Studentin der Freien Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar u.a. bei Prof. Jana Gunstheimer und Björn Dahlem.

Fanny Josefine Dehnkamp was born in Hamburg in 1992 and grew up in Schleswig Holstein. After graduating from high school she worked at the Volksbühne Berlin until she went to Weimar to study. Since 2016, she has been a student of fine arts at the Bauhaus-University Weimar under Prof. Jana Gunstheimer and Björn Dahlem.

www.uni-weimar.de

CHRISTIAN DOELLER

Christian Doeller wurde 1987 in Darmstadt geboren. Er experimentiert an der Schnittstelle von Kunst, Philosophie, Wissenschaft und Technik. Sein Werk beschäftigt sich mit der menschlichen Selbstwahrnehmung in Bezug auf wissenschaftliche und technologische Entwicklungen. Mit interaktiven Installationen und Maschinen visualisiert Doeller allgegenwärtige Prozesse, die normalerweise verborgen liegen. In diesem Zusammenhang untersucht er die Bedeutung von sogenannten *Fehlern* in digitalen Technologien. In anderen Projekten entwickelt Doeller narrative Environments, Performances und öffentliche Veranstaltungen, die unsere empirischen Fähigkeiten spielerisch mit abstrakten wissenschaftlichen Konzepten und Forschungsmethoden konfrontieren. Er studierte Physik (TU Darmstadt), Fotografie und Medien (FH Bielefeld), Skulptur und Objekt (Chung-Ang-University Seoul) und Medienkunst (Bauhaus-Universität Weimar). Seine Arbeiten wurden an verschiedenen Orten im In- und Ausland gezeigt, unter anderem im Museum im Kulturspeicher Würzburg, in der Neuen Galerie Kassel und im NKNU Art Space in Kaohsiung, Taiwan. Doeller lebt und arbeitet in Weimar.

Christian Doeller was born in Darmstadt (Germany) in 1987. He experiments at the interface of art, philosophy, science and technology. His work deals with human self-perception in relation to

scientific and technological developments. Using interactive installations and machines, Doeller visualizes ubiquitous processes that normally lie hidden. In this context, he examines the significance of so-called errors in digital technologies. In other projects, Doeller develops narrative environments, performances and public events that playfully confront our empirical abilities with abstract scientific concepts and research methods. He studied physics (TU Darmstadt), photography and media (FH Bielefeld), sculpture and object (Chung-Ang-University Seoul) and media art (Bauhaus-University Weimar). His works have been shown at various locations in Germany and abroad, including the Museum im Kulturspeicher Würzburg, the Neue Galerie Kassel and the NKNU Art Space in Kaohsiung, Taiwan. Doeller lives and works in Weimar.

www.christiandoeller.de

GABRIEL DÖRNER

Gabriel Dörner wurde 1994 in Mühlhausen (Thüringen) geboren und studiert seit 2014 an der Bauhaus-Universität Weimar Visuelle Kommunikation. Sein Fokus liegt in den Bereichen Grafik- und Editorial Design, sowie in der Didaktik der visuellen Kommunikation. Seit 2017 ist er selbstständig als Kommunikationsgestalter und hat seit 2018 eine Stelle als wissenschaftliche Hilfskraft an der Bauhaus-Universität Weimar.

Gabriel Dörner was born in Mühlhausen (Thuringia) in 1994 and has been studying Visual Communication at the Bauhaus-University Weimar since 2014. His focus is on graphic and editorial design as well as the didactics of visual communication. Since 2017 he has been self-employed as a communication designer and since 2018 he has had a position as a research assistant at the Bauhaus-University Weimar.

www.gabrieldoerner.de

E

SAMIRA ENGEL

Samira Josephine Toska Evelyn Engel, geboren 1995 bei Frankfurt am Main, studiert seit 2016 Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar und seit 2019 Performative Kunst und Bildhauerei an der Akademie der Bildenden Künste Wien. Durch ein *körperhaftes* Denken entstehen Arbeiten, die sich in dem Dreieck zwischen Intervention, Dokumentation und Inszenierung bewegen. Zwischen Behauptungen und enthaupet werden, oder zwischen provokativer Verweigerung und diskursorientiertem Angebot, bewegt sich ihr künstlerisches Schaffen. Dabei geht es um Skulptur

im weitesten Sinne. Samira Engel lebt und arbeitet in Wien.

Samira Josephine Toska Evelyn Engel, born in 1995 near Frankfurt am Main, has been studying Fine Arts at the Bauhaus-University Weimar since 2016 and Performative Arts and Sculpture at the Academy of Fine Arts Vienna since 2019. Through a bodily way of thinking she creates works that move in the triangle between intervention, documentation and staging. Her artistic work moves between assertion and decapitation, or between provocative refusal and discourse-oriented offer. Her work is about sculpture in the broadest sense. Samira Engel lives and works in Vienna.

www.galerie-eigenheim.de

F

LEONI FISCHER

Leoni Fischer wurde 1996 in Freiburg geboren. Seit 2016 studiert sie Produktdesign an der Bauhaus-Universität Weimar. Nach einem Aufenthalt in Mailand lebt und arbeitet sie heute in Berlin und sammelt neue Erfahrungen im Studio Olafur Eliasson. Ihr Interesse gilt der Fähigkeit von Objekten, einen Katalysator zu bilden, der ein nicht greifbares Phänomen wie das Sonnenlicht auffängt und für den Betrachter auf eine neue Art und Weise wahrnehmbar macht. Sie ist der Meinung, dass kein Produkt ohne seinen Kontext gesehen werden kann und untersucht derzeit das Zusammenspiel der symbiotischen Qualitäten von Objekt und Stadtraum.

Leoni Fischer was born in 1996 in Freiburg. Since 2016 she studies Product Design at the Bauhaus-University Weimar. After spending some time in Milan, she now lives and works in Berlin gathering new experiences at Studio Olafur Eliasson. She is interested in objects' ability to form a catalyst which catches an intangible phenomenon such as sunlight and makes it perceivable for the observer in a new way. She believes that no product can be seen without its context and is currently studying the interplay between the symbiotic qualities of object and urban space.

www.leonifischer.com

ENRICO FREITAG

Enrico Freitag wurde 1981 geboren und studierte von 2002 – 2007 Freie Kunst an der Bauhaus-Universität in Weimar. Seither wird er regelmäßig auf Ausstellungen, Messen und kuratorischen Projekten im In- und Ausland gezeigt. Er war 2015 Stipendiat des Thüringer Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur, nimmt an Artist in Residenz Program-

men, wie 2015 bei bart-invites in Amsterdam oder 2009 am Bauhaus-Lab Marseille, teil und ist in einer Vielzahl staatlicher wie privater Sammlungen vertreten. Enrico Freitag lebt und arbeitet in Weimar.

Enrico Freitag was born in 1981 in Arnstadt in the Thuringian Forest. From 2002 – 2007 he studied fine art at the Bauhaus University in Weimar. Since 2007, he has been a permanent member of the Gallery Eigenheim. Enrico Freitag lives and works in Weimar. In 2009 he was Artist in Residence at the Bauhaus Lab in Marseille, in 2015 he received the working scholarship of bart invites in Amsterdam and in the same year he was a scholarship holder for contemporary art of of Thuringia.

www.galerie-eigenheim.de

ELFI E. FRÖHLICH

Elfi Fröhlich wurde 1951 in Lünen geboren und studierte von 1968 – 1970 an der Werkkunstschule Dortmund sowie am College of Art in Leeds (England), von 1971 – 1976 an der Hochschule der Künste in Berlin, wo sie 1978 auch ein Zusatzstudium am *Modellversuch Künstlerweiterbildung* absolvierte. Nach Abschluss ihres Studiums nahm sie Lehraufträge an der Hochschule der Künste Berlin und an der Leuphana Universität Lüneburg sowie Workshops und Vorträge im Ausland wahr. Von 1981 – 1989 arbeitete und lehrte Elfi Fröhlich als Künstlerische Mitarbeiterin für Fotografie und Bildende Kunst an der Hochschule der Künste Berlin (heute: Universität der Künste Berlin).

Nach Gastprofessuren an der Hochschule der Künste Berlin und der GHK/Universität Kassel wurde sie 1993 zu einer der fünf Gründungs-Professoren des Studiengangs Freie Kunst an der neu gegründeten Fakultät Gestaltung (heute Kunst und Gestaltung) der Bauhaus-Universität Weimar berufen. Bis 2016 war Elfi Fröhlich Universitäts-Professorin im Studiengang Freie Kunst.

Elfi Fröhlich was born in Lünen in 1951 and studied at the Werkkunstschule Dortmund and the College of Art in Leeds (England) from 1968 – 1970, and at the Hochschule der Künste in Berlin from 1971 – 1976, where she also completed additional studies at the Modellversuch Künstlerweiterbildung in 1978. After completing her studies, she took on teaching positions at the Berlin University of the Arts and the Leuphana University of Lüneburg as well as workshops and lectures abroad. From 1981 – 1989 Elfi Fröhlich worked and taught as an artistic assistant for photography and fine arts at the Berlin University of the Arts (today: University of the Arts Berlin). After guest professorships at the Berlin University of the Arts and the GHK/University of Kassel, she

was appointed in 1993 as one of the five founding professors of the Liberal Arts programme at the newly founded Faculty of Design (now Art and Design) at the Bauhaus-University of Weimar. Until 2016 Elfi Fröhlich was a university professor in Fine Arts.

www.elfi-froehlich.de

G

MINDAUGAS GAPŠEVIČIUS / 27

Mindaugas Gapševičius wurde 1974 und ist Künstler, Moderator und Kurator mit Sitz in Berlin, Weimar und Vilnius. Er studierte Bildende Kunst an der Akademie der Künste in Vilnius und an der Muthesius-Hochschule in Kiel. Er hat an zahlreichen Einzel- und Gruppenausstellungen in ganz Europa teilgenommen und ist aktiver Teilnehmer an Konferenzen und Workshops zum Thema Netzkultur. Gapševičius initiierte gemeinsam mehrere große internationale Kultur-/Bildungsprojekte, darunter o-o Institutio Media und Migrating Art Academies, er ist Mitherausgeber von Migrating Reality (2008), Migrating:Art:Academies: (2010), hat mit Displace (2014) verschiedene Bücher herausgegeben und gründete das TOP lab, ein erstes gemeindebasiertes Biolaboratorium in Berlin. Im Jahr 2015 wurde Gapševičius an den künstlerischen Lehrstuhl der Bauhaus-Universität Weimar berufen.

Mindaugas Gapševičius was born in 1974 and is an artist, presenter and curator based in Berlin, Weimar and Vilnius. He studied fine arts at the Academy of Arts in Vilnius and at the Muthesius-Hochschule in Kiel. He has participated in numerous solo and group exhibitions throughout Europe and is an active participant in conferences and workshops on the topic of net culture. Gapševičius jointly initiated several large international cultural/educational projects, including o-o Institutio Media and Migrating Art Academies, he is co-editor of Migrating Reality (2008), Migrating:Art:Academies: (2010), has published several books with Displace (2014) and founded TOP lab, a first community-based biolaboratory in Berlin. In 2015 Gapševičius was appointed to the chair of art at the Bauhaus-University Weimar.

www.triple-double-u.com

KRISTIAN GOHLKE

Kristian Gohlke, M.Sc. Digital Media, geboren in Bremen, lebt und arbeitet als Interaktionsdesigner, Softwareentwickler und Mediengestalter in Weimar und Halle (Saale). Seine Arbeiten untersuchen die Interaktionen und Kontaktflächen zwischen Mensch und

Technik – im Kontext von Wahrnehmung und Handlung. Gohlke lehrt als Vertretungsprofessor für Interaktionsdesign und Produktdesign an der Bauhaus-Universität Weimar, wo er im Rahmen seiner laufenden Promotionsforschung *Exploring Bio-Inspired Fluidic Soft Actuators and Sensors for the Design of Shape Changing Tangible User Interfaces* am Digital Bauhaus Lab interaktive Prototypen entwickelt und über die Zukunft greifbarer Benutzerschnittstellen – u.a. basierend auf pneumatischen Textilsystemen – publiziert.

Kristian Gohlke, M.Sc. Digital Media, born in Bremen, lives and works as an interaction designer, software developer and media creator in Weimar and Halle (Saale). His works investigate the interactions and contact surfaces between people and technology – in the context of perception and action. Gohlke teaches as deputy professor for Interaction Design and Product Design at the Bauhaus-University Weimar, where he develops interactive prototypes and publishes on the future of tangible user interfaces – among others based on pneumatic textile systems – as part of his ongoing doctoral research Exploring Bio-Inspired Fluidic Soft Actuators and Sensors for the Design of Shape Changing Tangible User Interfaces at the Digital Bauhaus Lab.

www.krx.one

H

THOMAS HAWRANKE

Thomas Hawranke ist Künstler und Researcher. Er erhielt 2008 ein Diplom in Audio-Visuellen Medien von der Kunsthochschule für Medien Köln und 2018 einen Ph.D. von der Bauhaus-Universität Weimar. Seit 2005 ist er Mitglied der Künstlergruppe *susigames*. Mit *susigames* war er Artist in Residence am ZKM und Stipendiat mit dem Fokus auf künstlerische Forschung in Computerspielen. 2009 war er Mitgründer der Paidia Institute, einer interdisziplinären Research-Gruppe, die an den Rändern von Kunst, Technologie und Wissenschaft operiert.

Thomas Hawranke is an artist and researcher. He received a diploma in Audio-Visual Media from the Academy of Media Arts Cologne in 2008 and a Ph.D. from the Bauhaus-University Weimar in 2018. Since 2005 he is a member of the artist group susigames. With susigames he was Artist in Residence at the ZKM and scholarship holder with a focus on artistic research in computer games. In 2009 he co-founded the Paidia Institute, an interdisciplinary research group operating at the margins of art, technology and science.

www.thomashawranke.com

JOHANNES HEINKE

Johannes Heinke wurde 1986 in Leipzig geboren. Er studierte Mediengestaltung im Bachelor mit Schwerpunkt Fotografie an der Bauhaus-Universität Weimar. 2008 absolvierte er ein Auslandssemester am Pratt Institute, New York. 2010 studierte Johannes Heinke im Master Fotografie an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule in Halle, danach ging er nach Bielefeld und schloss 2015 seinen Master of Photography and Media an der University of Applied Science ab. Seit 2016 ist Johannes Heinke freier Dozent für Fotografie an der University of Applied Sciences Europe in Berlin. Johannes Heinke lebt und arbeitet in Berlin.

Johannes Heinke was born in Leipzig in 1986. He studied media design with a bachelor's degree in photography at the Bauhaus University Weimar. In 2008, he completed a semester abroad at the Pratt Institute, New York. In 2010, Johannes Heinke studied photography in the Master's degree program at the Burg Giebichenstein Kunsthochschule in Halle, then moved to Bielefeld and completed his Master of Photography and Media at the University of Applied Science in 2015. Since 2016 Johannes Heinke has been a freelance lecturer for photography at the University of Applied Sciences Europe in Berlin. Johannes Heinke lives and works in Berlin.

www.johannesheinke.de

I

DAS INSTITUT FÜR STRUKTURMECHANIK DER BAUHAUS-UNIVERSITÄT WEIMAR

Die Forschungsarbeiten des Instituts für Strukturmechanik der Bauhaus-Universität Weimar konzentrieren sich einerseits auf die Erstellung neuer effizienter und robuster Simulationsmethoden, mit denen das Tragverhalten von Bauteilen, Komponenten und komplexer Konstruktionen unter verschiedenen Belastungseinflüssen vorhergesagt werden. Ein weiterer Forschungszweig betrifft experimentelle Methoden für die dynamische Untersuchung von Tragstrukturen zur Erkennung von Schädigungen und zur Zustandsüberwachung. In diesem Zusammenhang steht auch das modulare Versuchssystem zur Entwicklung von Selbstdiagnostizierenden Bauwerken (SELDIBAU). Aus Einzelkörpern lassen sich modular nahezu beliebige Versuchsstrukturen im Maßstab realer Baukonstruktionen errichten. In die Versuchsstrukturen werden moderne Anregungs- und Messtechnik integriert. Mit Hilfe der Messdaten und intelligenten Algorithmen lassen sich dann Schädigungen und andere Strukturveränderungen identifizieren, um frühzeitig größere Schäden oder einen Einsturz zu vermeiden.

On the one hand, the research of the Institute of

Structural Mechanics of Bauhaus-Universität Weimar focuses on the development of new efficient and robust simulation methods that predict the bearing behavior of components and complex constructions under different load influences. Another area of research concerns experimental methods for the dynamic investigation of supporting structures for the detection of damage and condition monitoring. In this context, there is also the modular experimental system for the development of self-diagnosing structures (SELDIBAU). From individual modular components almost any test structures can be built in the scale of real building constructions. In the experimental constructions modern excitation and measuring technology are integrated. With the help of measurement data and intelligent algorithms, damage and other structural changes can then be identified in order to avoid major damage or collapse at an early stage.

www.uni-weimar.de/de/bauingenieurwesen/institute/ism/

STEPHAN ISERMANN

Tim Tekkler (aka Stephan Isermann) ist VR-Künstler und Regisseur. Seit 2010 verfeinert er sein Handwerk der virtuellen Erfahrungen und macht sie gesellschaftlich relevant und provokativ. Seine Arbeit liegt an der Schnittstelle von digitaler Aktualität, Psychologie, Spieldesign und einem starken sozialen Bezug. Der *Pig Simulator* wurde 2017 mit dem Medienkunstpreis ausgezeichnet. In seiner Tätigkeit als Freelancer ist er als Entwickler und technischer Künstler vor allem im Automobilsektor tätig.

Tim Tekkler (AKA Stephan Isermann) is a VR artist and director. Since 2010 he has been celebrating his craft of virtual experiences and making them socially relevant and provocative. His work lies at the interface of digital topicality, psychology, game design and a strong social reference. The Pig Simulator was awarded the Media Art Prize in 2017. In his work as a freelancer, he works as a developer and technical artist mainly in the automotive sector.

www.tekkler.de

J

MARC JUNG

Marc Jung wurde 1985 in Erfurt geboren und studierte Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar, von 2009 – 2010 bei Daniel Richter an der Akademie der bildenden Künste Wien und 2014 war er Meisterschüler an der Hochschule für Bildende Künste Dresden bei Wolfram Adalbert Scheffler. Marc Jung lebt und arbeitet in Erfurt und Berlin.

Marc Jung was born in Erfurt in 1985 and studied fine arts at the Bauhaus-University Weimar, from 2009 to 2010 with Daniel Richter at the Academy of Fine Arts Vienna and in 2014 he was a master student at the Dresden Academy of Fine Arts with Wolfram Adalbert Scheffler. Marc Jung lives and works in Erfurt and Berlin.

www.jungmarc.com

SEBASTIAN JUNG

Sebastian Jung wurde 1987 in Jena geboren und studierte Visuelle Kommunikation an der Bauhaus-Universität Weimar, 2013 erhielt er seinen Abschluss als Diplom Designer. 2014 erhielt er das Walter-Dexel-Stipendium der Stadt Jena, 2017 war er Stipendiat des Freistaates Thüringen, 2018 Stipendiat der Stiftung Kunstfonds. Sebastian Jung lebt und arbeitet in Leipzig.

Sebastian Jung was born in 1987 in Jena and studied Visual Communication at the Bauhaus University Weimar. In 2013 he received his diploma as a designer. In 2014 he received the Walter-Dexel-Scholarship of the city of Jena, in 2017 he was a scholarship holder of the Free State of Thuringia, in 2018 a scholarship holder of the foundation Kunstfonds. Sebastian Jung lives and works in Leipzig.
www.jungjungjung.com

K

FRANCIS KAMPRATH

Fancis Kamprath absolvierte eine Ausbildung als Film- und Videoeditor, arbeitet von 2010 – 2013 freiberuflich im Bereich Montage und Animation und studierte ab 2013 Medienkunst an der Bauhaus-Universität Weimar. 2015 war Francis Kamprath Stipendiat, der Stiftung des deutschen Volkes und wurde im Rahmen der Bauhaus-Universität Weimar mit dem Bauhaus Essentials Preis geehrt und nahm somit an der Positions Berlin 2015 teil.

Fancis Kamprath trained as a film and video editor, worked as a freelancer in the field of montage and animation from 2010 – 2013 and studied media art at the Bauhaus University Weimar from 2013. In 2015, Francis Kamprath was a fellow of the Stiftung des deutschen Volkes and was awarded the Bauhaus Essentials Prize at the Bauhaus-University Weimar and thus took part in Positions Berlin 2015.

KASPAR ELIAS KIMMEL

Geboren 1978 in Reutlingen. 2008 Meister

des Zimmererhandwerks, Dresden. Seit 2010 Student der Freien Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar. 2019 Reinvention of Matter, Sala 1 – Centro d'Arte Contemporanea, Rom, Italien. 2019 Reinvention of Matter, University of Engineering, Khulna, Bangladesch. 2018 Reassessing Material, Facultat de Belles Arts, Barcelona, Spanien. 2018 Die Kunst der Simulation, ACC Galerie Weimar. 2016 Working Situation, Projektraum Streitfeld München. 2015 Transit, Other Musik Academy Weimar.

Born 1978 in Reutlingen. 2008 master carpenter, Dresden. Since 2010 student of fine arts at the Bauhaus-University Weimar. 2019 Reinvention of Matter, Sala 1 – Centro d'Arte Contemporanea, Rome, Italy. 2019 Reinvention of Matter, University of Engineering, Khulna, Bangladesh. 2018 Reassessing Material, Facultat de Belles Arts, Barcelona, Spain. 2018 The Art of Simulation, ACC Gallery Weimar, Germany. 2016 Working Situation, project space Streitfeld Munich. 2015 Transit, Other Music Academy Weimar.

www.uni-weimar.de

M

MARTIN MOHR

Martin Mohr wurde 1973 in Mainz geboren. Von 1995 – 2000 studierte er Kommunikationsdesign mit dem Abschluss Diplom an der FH Wiesbaden sowie an der FH Düsseldorf. Von 2002 – 2005 studierte er Freie Kunst an der Bauhaus-Universität, sowie von 2005 – 2007 an der Universität der Künste Berlin mit dem Schwerpunkt Malerei. Von 2007 – 2008 war er Meisterschüler bei Prof. Dieter Hacker. 2009 bis 2014 war er Künstlerischer Mitarbeiter an der Bauhaus-Universität Weimar. Seit 2015 ist er Bildungsreferent im Bereich Bildende Kunst am Alanus Werkhaus in Bonn. Martin Mohr lebt und arbeitet in Bonn.

Martin Mohr was born in Mainz in 1973. From 1995 – 2000 he studied communication design with a diploma at the FH Wiesbaden and the FH Düsseldorf. From 2002 – 2005 he studied fine arts at the Bauhaus-University, and from 2005 – 2007 at the Berlin University of the Arts with a focus on painting. From 2007 – 2008 he was a master student of Prof. Dieter Hacker. From 2009 – 2014 he was artistic assistant at the Bauhaus-University Weimar. Since 2015 he has been educational consultant in the field of visual arts at Alanus Werkhaus in Bonn. Martin Mohr lives and works in Bonn.

www.martin-mohr.com

TONIO MUNDRY

Tonio Mundry wurde 1984 in Berlin geboren und studierte nach mehreren Aufenthalten in Italien, Portugal, Hong Kong und China von 2009 – 2015 Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar auf Diplom. Tonio Mundry lebt und arbeitet in Berlin.

Tonio Mundry was born in 1984 in Berlin. After several stays in Italy, Portugal, Hong Kong and China, he studied fine arts at the Bauhaus-University Weimar from 2009 – 2015 and graduated with a diploma. Tonio Mundry lives and works in Berlin.

www.toniomundry.com

N

BARBARA NEMITZ

Barbara Nemitz wurde 1948 in Göttingen geboren. Von 1968 bis 1973 studierte sie an der Hochschule für Bildende Künste Hamburg. Von 1993 – 2014 war Sie Professorin für Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar. Sie lebt und arbeitet in Berlin.

Barbara Nemitz was born in Göttingen in 1948. From 1968 to 1973 she studied at the Hamburg University of Fine Arts. From 1993 – 2014 she was professor of fine arts at the Bauhaus-University Weimar. She lives and works in Berlin.

www.barbaranemitz.de

TOMMY NEUWIRTH

Tommy Neuwirth machte eine Lehre zum Veranstaltungstechniker am Theaterhaus Jena und studierte anschließend Mediengestaltung- und Medienkunst an der Bauhaus-Universität Weimar. 2019 erhielt er seinen Master und wurde mit dem 3. Platz beim Medienkunstpreis ausgezeichnet. Seit 2013 tritt Tommy Neuwirth in Form von Videos, Konzerten, Performances und Radio-Improvisationen unter dem Synonym *Das weltweite Netzwerk für ein bedingungsloses Grundeinkommen* auf.

Tommy Neuwirth did an apprenticeship as an event technician at the Theaterhaus Jena and then studied media design and media art at the Bauhaus-University Weimar. In 2019 he received his master's degree and was awarded 3rd place in the media art prize.

Since 2013 Tommy Neuwirth has been performing in the form of videos, concerts, performances and radio improvisations under the synonym The worldwide network for an unconditional basic income.

www.tommyneuwirth.de

ADAM NOACK

Adam Noack wurde 1984 in Duisburg geboren und studierte Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar und am Prat Institut New York. Er war 2010 Stipendiat des Cusanus Werkes und 2017 erhielt er das Arbeitsstipendium des Thüringer Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur.

Adam Noack was born in Duisburg in 1984 and studied fine arts at the Bauhaus-University Weimar and the Prat Institute New York. In 2010 he was a scholarship holder of the Cusanus Werk and in 2017 he received the working scholarship of the Thuringian Ministry of Education, Science and Culture.

www.galerie-eigenheim.de

P

DIE PROFESSUR STÄDTEBAU UND ENTWERFEN

Die Professur Städtebau und Entwerfen beschäftigt sich mit der Stadt im umfassenden Sinn: als Ort des Gemeinwesens und der Zivilisationsgeschichte, als Raum und als Bild, als strukturelles und ästhetisches Phänomen, als Gegenstand und Ergebnis von Politik und Wirtschaft. Mit herzlichen Dank an Vertr.Prof. Dr. Steffen de Rudder.

The Chair of Urban Planning and Design deals with the city in a comprehensive sense: as a place of community and the history of civilization, as space and as an image, as a structural and aesthetic phenomenon, as an object and result of politics and economics. With many thanks to Prof. Dr. Steffen de Rudder.

www.uni-weimar.de/de/architektur-und-urbanistik

R

NINA RÖDER

Nina Röder wurde 1983 im fränkischen Neuendettelsau geboren. Von 2003 – 2006 studierte sie auf Bachelor Theater und Medien im Bereich Theaterwissenschaften an der an der Universität Bayreuth. Von 2006 – 2009 absolvierte sie ihr Masterstudium im Fach Mediengestaltung mit Schwerpunkt Fotografie an der Bauhaus-Universität. Von 2012 – 2017 war sie künstlerische Mitarbeiterin an der Bauhaus-Universität Weimar. 2020 promo-

vierte Sie an der Bauhaus-Universität Weimar im Ph.D.-by-project Studiengang zum Thema Performative Strategien der Emergenz in der zeitgenössischen Fotografie. Seit Herbst 2017 ist sie Professorin für Fotografie im Fachbereich Art & Design an der BTK Hamburg. Nina Röder lebt und arbeitet in Berlin und Hamburg.

Nina Röder was born in Neuendettelsau, Franconia, in 1983. From 2003 – 2006 she studied for a Bachelor's degree in Theatre and Media at the University of Bayreuth. From 2006 – 2009 she completed her master's degree in media design with a focus on photography at the Bauhaus-University, and from 2012 – 2017 she was an artistic assistant at the Bauhaus University Weimar. In 2020 she received her doctorate at the Bauhaus-University Weimar in the Ph.D.-by-project course of studies on the subject of performative strategies of emergence in contemporary photography. Since autumn 2017 she is professor for photography in the department of Art & Design at the BTK Hamburg. Nina Röder lives and works in Berlin and Hamburg.

www.ninaroeder.de

S

STEFAN SCHIEK

1976 geboren in Ulm, 1997 – 1999 Studium der Mediengestaltung / Freien Kunst Bauhaus-Universität Weimar. 1999 – 2000 Studium der Audiovisuellen Kommunikation an der Universidad Pompeu Fabra Barcelona. 2000 – 2002 Studium der Mediengestaltung / Freien Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar. Diplom als Mediengestalter an der Bauhaus-Universität Weimar. Seit 2002 Arbeit als Freier Künstler 2014 Arbeitsstipendium der Kulturstiftung des Freistaats Thüringen und Phönix Kunstpreis. 2015 Nominierung für den Kunstpreis der Darmstädter Sezession. 2016 Aufenthaltsstipendium Schloss Wiepersdorf. Arbeitsstipendium der Kulturstiftung des Freistaats Thüringen. 2017 Aufnahme in die Sammlung des Deutschen Bundestages. 2019 Arbeitsstipendium des Landes Thüringen. Lebt und arbeitet in Weimar.

1976 born in Ulm 1997 – 1999 studied media design / free art at the Bauhaus University Weimar. 1999 – 2000 Study of Audiovisual Communication at the Universidad Pompeu Fabra Barcelona. 2000 – 2002 Study of Media Design / Free Art at the Bauhaus-University Weimar. Diploma as media designer at the Bauhaus University Weimar. Since 2002 work as a freelance artist. Lives and works in Weimar. 2014 Scholarship of the Cultural Foundation of the Free State of Thuringia and Phoenix Art Award. 2015 Nomination for the art prize of the Darmstadt Secession. 2016 Residence scholarship Schloss Wiepersdorf. Working scholarship of the Cultural Foundation

of the Free State of Thuringia. 2017 admission to the collection of the German Bundestag. 2019 Working scholarship of the State of Thuringia.

www.stefanschiek.de

ANNA SCHIMKAT

Anna Schimkat wurde 1974 in Darmstadt geboren. Von 1994 – 1997 machte sie eine Ausbildung zur Holzbildhauerin an der Fachhochschule für das Holz und Elfenbein verarbeitende Handwerk in Michelstadt Odenwald. Es folgte ein Arbeitsaufenthalt in Whangarei / Neuseeland. Von 1998 – 2004 studierte sie Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar. 2002 war sie Erasmus-Stipendiatin am KIAD Institute in Canterbury / England. 2007 gründete sie die *A und V Projekt und Hörgalerie* und 2008 das Netzwerk unabhängiger Kunsträume Leipzig Lindenau (www.lindenow.org). Seit 2009 ist sie künstlerische Leiterin des Projekts *Eine Straße ist eine Straße ist eine Straße – die Josephstraße im Wandel*. Von 2009 – 2011 war sie Meisterschülerin bei Prof. Monika Brandmeier an der Hochschule für bildende Künste Dresden. Seit 2006 lebt und arbeitet Anna Schimkat in Leipzig.

Anna Schimkat was born in Darmstadt in 1974. From 1994 – 1997 she trained as a wood sculptor at the University of Applied Sciences for Wood and Ivory Processing in Michelstadt Odenwald. A working stay in Whangarei / New Zealand followed. From 1998 – 2004 she studied fine arts at the Bauhaus-University Weimar. In 2002 she was an Erasmus scholar at the KIAD Institute in Canterbury / England. In 2007 she founded the A and V Projekt und Hörgalerie and in 2008 the Netzwerk unabhängiger Kunsträume Leipzig Lindenau (www.lindenow.org). Since 2009 she is the artistic director of the project Eine Straße ist eine Straße ist eine Straße – die Josephstraße im Wandel. From 2009 to 2011 she was a master student of Prof. Monika Brandmeier at the Dresden University of Fine Arts. Since 2006 Anna Schimkat lives and works in Leipzig.

www.annaschimkat.de

MICHAL SCHMIDT

Michal Schmidt wurde 1974 in Erfurt geboren. Von 1991 – 1994 absolvierte er eine Berufsausbildung im Steinmetz- und Steinbildhauerhandwerk. Von 1998 – 2002 studierte er Architektur an der FH Erfurt (ohne Abschluß), darauf folgte von 2002 bis 2008 ein Studium der Freien Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar mit dem Abschluß Diplom. Ab 1997 unternahm er mehrere Reisen nach Lateinamerika. Seit 2008 ist freischaffender Künstler, er wurde 2015 mit einem Sonderpreis

der Cranach-Stiftung zum Internationalen Lucas-Cranach-Preis ausgezeichnet und war 2016 Stipendiat des Freistaates Thüringen für Bildende Kunst. Michal Schmidt lebt und arbeitet in Erfurt.

Michal Schmidt was born in Erfurt in 1974. From 1991 – 1994 he completed a vocational training in the stonemasonry and stone sculpture trade. From 1998 to 2002 he studied architecture at the University of Applied Sciences Erfurt (without graduation), followed by a degree in Fine Arts at the Bauhaus-University Weimar from 2002 – 2008. From 1997 he undertook several trips to Latin America. Since 2008 he has been a freelance artist, he was awarded a special prize by the Cranach Foundation for the International Lucas Cranach Prize in 2015 and was a scholarship holder of Thuringia for Fine Arts in 2016. Michal Schmidt lives and works in Erfurt.

www.michal.refocus.de

THERESA SCHUBERT

Theresa Schubert wurde 1983 geboren und lebt und arbeitet in Berlin. Theresa Schubert ist eine post-mediale Künstlerin, deren forschende Arbeit an der Schnittstelle von Kunst und Wissenschaft liegt. Sie studierte Bildende Kunst an der University of Newcastle, Australien, und anschließend Mediengestaltung an der Bauhaus-Universität Weimar. In ihren Arbeiten kombiniert sie audiovisuelle und hybride Medien in konzeptuellen, immersiven Installationen oder in Interventionen vor Ort. Diese bio-poetischen Arbeiten, die Naturphänomene als einen echten kreativen Prozess behandeln, bieten den Besuchern neue Interaktionen.

Born in 1983, lives and works in Berlin, Germany. Theresa Schubert is a post-media artist whose exploratory work lies at the crossroads of art and science. She studied Fine Art at the University of Newcastle, Australia, then Media Art and Design at the Bauhaus-University of Weimar in Germany. Her work combines audiovisual and hybrid media in conceptual, immersive installations, or in interventions on site. These bio-poetic works, which treat natural phenomena as a real creative process, offer visitors new interactions.

JULIA SCORNA

Julia Scorna wurde 1983 in Magdeburg geboren, aufgewachsen in Leipzig. 2008 Abschluss des Studiums der Visuellen Kommunikation an der Bauhaus-Universität Weimar im Diplom. In den Jahren 2003 – 2009 unternahm sie mehrere Reisen und bis zu siebenmonatige Auslandsaufenthalte u.a. in Israel/Palästina und China, wo sie auch künstlerische Projekte

realisierte. Sie ist Gründungsmitglied und Künstlerin der Galerie Eigenheim. Seit 2009 leitet sie die Publikationen des Galerieverlags *Journal of Culture*. Seit 2011 arbeitet sie als freischaffende Künstlerin, Gestalterin und Herausgeberin. Julia Scorna lebt und arbeitet in Leipzig und Paris.

Julia Scorna was born in Magdeburg in 1983, grew up in Leipzig. 2008 graduation in Visual Communication at Bauhaus-University Weimar. In the years 2003 – 2009 she made several trips and stays abroad for up to seven months for example in Israel / Palestine and China, also realising there artistic projects. She is a founding member and artist of the Eigenheim gallery. Since 2009 she has headed the publications of the gallery publishing company Journal of Culture. Since 2011 she has been working as a freelance artist, designer and publisher. Julia Scorna lives and works in Leipzig and Paris.

www.galerie-eigenheim.de

ROBERT SEIDEL

Robert Seidel geboren 1977 in Jena studierte bis 2004 Mediengestaltung an der Bahaus-Universität Weimar. Im selben Jahr wurde seine Abschlussarbeit, der Experimentalfilm *_grau* (2004) mit dem Ehrenpreis der Kunst-FilmBiennale Köln ausgezeichnet. Robert Seidels Projektionen, Installationen und Experimentalfilme wurden auf zahlreichen internationalen Festivals sowie in Galerien und Museen wie dem ZKM Karlsruhe, dem Art Center Nabi Seoul und dem MOCA Taipei gezeigt. Er ist daran interessiert, die Grenzen der abstrakten Schönheit durch kinematografische und wissenschaftliche Ansätze zu erweitern. Durch das organische Zusammenspiel von strukturellen, räumlichen und zeitlichen Konzepten schafft er eine sich entwickelnde Komplexität vielfältiger Lesarten. Seidel lebt als Künstler und Kurator in Berlin und Jena.

Robert Seidel born 1977 in Jena studied media design at the Bauhaus-University Weimar until 2004. In the same year his final thesis, the experimental film _grau (2004), was awarded the honorary prize of the KunstFilmBiennale Cologne. Robert Seidel's projections, installations and experimental films have been shown at numerous international festivals as well as in galleries and museums such as the ZKM Karlsruhe, the Art Center Nabi Seoul and the MOCA Taipei. He is interested in expanding the boundaries of abstract beauty through cinematographic and scientific approaches. Through the organic interplay of structural, spatial and temporal concepts, he creates an evolving complexity of multiple readings. Seidel lives as an artist and curator in Berlin and Jena.

www.robertseidel.com/ior

SIBLA

Sibla studiert Baumanagement an der Bauhaus-Universität Weimar und ist Produzent und Sänger. Seine musikalischen Produktionen sind zurzeit vom Neoperreo inspiriert, einem Musikgenre aus Lateinamerika. Er ist Mitglied des Weimarer Musikkollektivs Yung Born.

Sibla studies construction management at the Bauhaus-University Weimar and is a producer and singer. His musical productions are currently inspired by Neoperreo, a music genre from Latin America. He is a member of the Weimar music collective Yung Born.

KATRIN STEIGER

1982 in Schmalkalden geboren, beendete Katrin Steiger 2012 ihr Masterstudium der Medienkunst/Mediengestaltung mit Schwerpunkt Konzeptkunst an der Bauhaus-Universität Weimar mit Auszeichnung. Seit 2013 unterrichtet sie als künstlerische Mitarbeiterin an der Professur Kunst und sozialer Raum unter Christine Hill im Studiengang Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar.

Born in Schmalkalden in 1982, Katrin Steiger completed her master's degree in media art/ media design with a focus on conceptual art at the Bauhaus-University Weimar in 2012 with distinction. Since 2013 she has been teaching as an artistic assistant at the Chair of Art and Social Space under Christine Hill in the Free Art course at the Bauhaus-University Weimar.

www.katrinsteiger.tumblr.com

MARCUS STERNBAUER

Marcus Sternbauer wurde 1976 in Sindelfingen geboren. 2008 Studium der Wirtschaftskommunikation an der HTW, BA Berlin. 2011 Studienaufenthalt in Shanghai (China), Stipendium DAAD. 2019 Studium der Medienkunst an der Bauhaus-Universität Weimar, MFA.

Marcus Sternbauer was born in Sindelfingen in 1976. 2008 Studies of Business Communication at the HTW, BA Berlin. 2011 Study visit in Shanghai (China), scholarship DAAD. 2019 Study of Media Art at the Bauhaus-University Weimar, MFA.

www.galerie-eigenheim.de

T

JOSÉ TABORDA

José Taborda wurde 1994 in Lissabon geboren.

Er studierte Malerei an der Universität in Lissabon sowie Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar. Ausgezeichnet mit dem Preis der A.J. Millennium BCP Foundation – Carpe Diem Foundation (2018); dem D.Fernando II-Skulpturenpreis (2018) sowie dem Bauhaus-Essentials-Preis (2017) stellt Taborda regelmäßig in Portugal als auch im Ausland aus.

José Taborda was born in Lisbon in 1994. He studied painting at the University of Lisbon and fine arts at the Bauhaus-University Weimar. Taborda has been awarded the A.J. Millennium BCP Foundation – Carpe Diem Foundation Prize (2018); the D.Fernando II Sculpture Prize (2018) and the Bauhaus Essentials Prize (2017). He regularly exhibits in Portugal and abroad.

www.josetaborda.com

ULRIKE THEUSNER

Ulrike Theusner wurde 1982 in Frankfurt/Oder geboren. Ab 2002 studierte sie Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar und ab 2005 – 2008 an der Ecole des Beaux Art Villa Arson in Nizza (Frankreich). 2008 erhielt sie ihr Diplom an der Bauhaus-Universität Weimar. Ihre Arbeiten wurden unter anderem in Gruppenausstellungen in der Kunsthalle Darmstadt, im Musée des Beaux-Arts von Nizza, im Neuen Museum Weimar und in mehreren Einzelausstellungen in New York, Berlin, Frankfurt, Toulouse, Paris und Shanghai gezeigt. Ulrike Theusner lebt und arbeitet in Weimar.

Ulrike Theusner was born in Frankfurt/Oder in 1982. From 2002 she studied Fine Arts at the Bauhaus-University Weimar and from 2005 – 2008 at the Ecole des Beaux Art Villa Arson in Nice (France). In 2008 she received her diploma at the Bauhaus-University Weimar. Her works have been shown in group exhibitions at the Kunsthalle Darmstadt, the Musée des Beaux-Arts in Nice, the Neues Museum Weimar and in several solo exhibitions in New York, Berlin, Frankfurt, Toulouse, Paris and Shanghai. Ulrike Theusner lives and works in Weimar.

www.ulrike-theusner.de

U

SIRIN UNMANEE

Sirin Unmanee wurde 1992 in Thaïland geboren. Sie studierte von 2011 – 2015 Innenarchitektur im Bachelor an der KMITL Universität Bangkok in Thailand. Seit 2018 ist sie Studentin der Medienstaltung an der Bauhaus-Universität Weimar.

Sirin Unmanee was born in 1992 in Thailand. She studied interior design from 2011 – 2015 at the

KMITL University Bangkok in Thailand. Since 2018 she is a student of Media Art at the Bauhaus-University Weimar.

V

PHILIPP VALENTA

Philipp Valenta wurde 1987 in Hattingen geboren. Von 2007 – 2012 studierte er Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar (Diplom bei Prof. Norbert Hinterberger und Prof. Elfi Fröhlich). 2014 hatte er ein Gastsemester an der Kunstakademie Münster, Klasse Löbbert. Von 2014 – 2017 absolvierte er seinen Master in Metallgestaltung an der HAWK Hildesheim bei Prof. Georg Dobler. 2018 – 2019 war er Meisterschüler bei Prof. Thomas Rentmeister an der HBK Braunschweig.

Philipp Valenta was born in Hattingen in 1987. From 2007 – 2012 he studied Fine Arts at the Bauhaus-University Weimar (diploma with Prof. Norbert Hinterberger and Prof. Elfi Fröhlich). In 2014 he had a guest semester at the Kunstakademie Münster, class Löbbert. From 2014 – 2017 he completed his Master in Metal Design at the HAWK Hildesheim with Prof. Georg Dobler. From 2018 – 2019 he was a master student with Prof. Thomas Rentmeister at the HBK Braunschweig.

www.philippvalenta.de

W

HANNES WALDSCHÜTZ

Hannes Waldschütz wurde 1979 im Schwarzwald geboren er lebt und arbeitet in Leipzig und Weimar. Hannes Waldschütz studierte Digitale Medien an der Hochschule für Künste Bremen und Medienkunst an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig, wo er als Meisterschüler bei Prof. Günther Selichar abschloss. Derzeit ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Human-Computer Interaction der Fakultät Medien an der Bauhaus-Universität Weimar. In seinen künstlerischen Arbeiten beschäftigt sich Hannes Waldschütz mit Maschinen und Menschen, mit Technik und Gesellschaft und zeigt Installationen, Objekte und Performances.

Hannes Waldschütz was born 1979 in the Black Forest and lives and works in Leipzig and Weimar. Hannes Waldschütz studied Digital Media at the University of the Arts Bremen and Media Art at the Academy of Visual Arts Leipzig, where he graduated as a master student with Prof. Günther Selichar. He is currently a research assistant at the Chair for Human-Computer Interaction of the Media Faculty at the Bauhaus-University Weimar. In his artistic work Hannes Waldschütz deals with machines and people, with technology and society and shows installations, objects and performances.

www.hanneswaldschuetz.de

MORITZ WEHRMANN

Moritz Wehrmann ist gelernter IT-System-Elektroniker, studierte an der Bauhaus-Universität Weimar und war Mitglied des interdisziplinären Forschungs-Clusters Bild Wissen Gestaltung an der HU-Berlin. Seit 2010 unterhält er eine Kooperation mit dem französischen Neurophysiologen Alain Berthoz (Prof. em. Collège de France), in der sie gemeinsam mit Wehrmanns Installation *Alter Ego* Grundlagenforschung zur Selbst- und Fremdwahrnehmung, sowie verschiedener Krankheitsbilder erforschen. Dabei entstanden u.a. wissenschaftliche Publikationen in *Frontiers of Psychology and Nature (Schizophrenia)*. Die wissenschaftlichen Relevanz seiner wahrnehmungsphysiologischen Experimente ist dabei ebenso prägnant, wie der ludische Trieb, mit dem er die widerstrebenden Kräfte der Dissoziation und Assoziation in ein erfahrbares, fließenden (Un)gleichgewicht bringt. Ausstellungsbeteiligungen umfassen u.a. Prague Quadrennial, Deutsches Hygiene Museum Dresden, Martin-Gropius-Bau Berlin, Stiftung Bauhaus Dessau.

Moritz Wehrmann is a trained IT systems electronics engineer, studied at the Bauhaus-University Weimar and was a member of the interdisciplinary research cluster Bild Wissen Gestaltung at the HU-Berlin. Since 2010, he has been collaborating with the French neurophysiologist Alain Berthoz (Prof. em. Collège de France), in which they are conducting basic research on self-perception and external perception, as well as various clinical pictures, together with Wehrmann's installation Alter Ego. This has resulted in scientific publications in Frontiers of Psychology and Nature (Schizophrenia), among others. The scientific relevance of his perceptual physiological experiments is just as concise as the ludic drive with which he brings the resisting forces of dissociation and association into an experiential, flowing (im)balance. Participations in exhibitions include the Prague Quadrennial, Deutsches Hygiene Museum Dresden, Martin-Gropius-Bau Berlin, Bauhaus Dessau Foundation.

www.moritzwehrmann.com

LARS WILD

Lars Wild wurde 1981 in Gotha geboren, studierte an der Bauhaus-Universität Weimar Freie Kunst und ist seit 2007 Künstler von EIGENHEIM Weimar/Berlin. Lars Wild lebt und arbeitet in Gotha.

Lars Wild was born in Gotha in 1981, studied Fine Arts at the Bauhaus-University Weimar and has been an artist of EIGENHEIM Weimar/Berlin since 2007. Lars Wild lives and works in Gotha.

www.galerie-eigenheim.de

CHRISTIANE WITTIG

Christiane Wittig, geboren 1978 in Zwickau, lebt und arbeitet in Leipzig. Bis 2003 studierte sie Mediengestaltung an der Bauhaus-Universität Weimar bei Prof. Dr. Jill Scott und Prof. Robin Minard. Im Rahmen ihres Studiums erhielt sie ein Stipendium für das College of Fine Arts in Sydney, Australien. Nach Abschluss ihres Studiums in Weimar ging sie zurück nach Sydney und arbeitete dort zwei Jahre lang. Um ihre künstlerische Arbeit weiter zu vertiefen, studierte sie ab 2005 an der Sint Lukas Universität in Brüssel, wo sie einen postgradualen Master-Abschluss in Kunst, Design und Medien erhielt. Christiane Wittig erhielt 2006 ein Stipendium des Else-Heiliger-Fonds der Konrad-Adenauer-Stiftung in Berlin. Von 2007 – 2010 arbeitete Christiane Wittig als Assistentin für Digitale Medien und Kunst in Transmedien an der Hogeschool Sint-Lukas in Brüssel. Die Arbeiten von Christiane Wittig zeigen dem Betrachter den fragilen Kreislauf von Entstehen und Vergehen und damit vor allem die Poesie des Lebens im Vehikel der mechanischen Konstruktion.

Christiane Wittig, born 1978 in Zwickau, lives and works in Leipzig. Up to 2003 she studied media design at the Bauhaus-University Weimar with Prof. Dr. Jill Scott and Prof. Robin Minard. As part of her studies, she received a scholarship to the College of Fine Arts in Sydney, Australia. After finishing her studies in Weimar she went back to Sydney and worked there for two years. To further deepen her artistic work, she studied at Sint Lukas University in Brussels from 2005, where she received a postgraduate master's degree in Art, Design and Media. Christiane Wittig received a scholarship from the Else-Heiliger-Fonds of the Konrad Adenauer Stiftung in Berlin in 2006. From 2007 – 2010 Christiane Wittig worked as an assistant for Digital Media and Art in Transmedia at the Hogeschool Sint-Lukas in Brussels. Christiane Wittig's works show the viewer the fragile cycle of emergence and decay, and thus it is primarily about the poetry of life, in the vehicle of mechanical construction.

www.galerie-eigenheim.de

SEBASTIAN WOLF

Sebastian Wolf wurde 1989 in Altdöbern geboren und ist Medienkünstler und Designer mit einer Affinität für neue Technologien und deren ästhetisches und emotionales Potenzial. Er schloss sein Studium an der Bauhaus-Universität Weimar mit Auszeichnung ab und hat seine Arbeiten international präsentiert, zuletzt in Tokio, Shenzhen und Brüssel, wo seine Installation Brume mit dem New Technological Art Award ausgezeichnet

wurde. Zurzeit studiert er an der Fakultät von Professor Joachim Sauter an der Universität der Künste Berlin.

Sebastian Wolf was born in 1989 in Altdöbern (Germany) and is a Media Artist and Designer with an affinity for emerging technologies and their aesthetic and emotional potential. He graduated with honors from Bauhaus-University Weimar and has presented work internationally, most recently in Tokyo, Shenzhen, and Brussels, where his installation Brume was awarded the New Technological Art Award. He is currently studying in the faculty of Professor Joachim Sauter at the Berlin University of the Arts.

www.einsdreidrei.com

Die Ausstellungsreihe wurde gefördert aus Mitteln der Bauhaus-Universität Weimar *Bauhaus 100* durch die Thüringer Staatskanzlei, der Thüringer Kulturstiftung, der Sparkasse Mittelthüringen sowie der Stadt Weimar. Kooperationspartner waren unter anderem das Fraunhofer-Institut für Elektronische Nanosysteme aus Chemnitz, das F. A. Finger-Institut für Baustoffkunde und die Firma PolyCare aus Gehlberg. Wir danken der Bauhaus-Universität Weimar für diese wunderbare Kooperation insbesondere dem Präsidenten Herrn Prof. Dr. Speitkamp, der Vizepräsidentin der Bauhaus-Universität Weimar Prof. Nathalie Singer, Claudia Weinreich als Pressesprecherin und Koordinatorin von *Bauhaus100* sowie Thomas Apel als Projektmanager von *Bauhaus 100*.

Wir danken allen Verantwortlichen der beteiligten Fakultäten u.a. Dr.-Ing. Volkmar Zabel vom Institute der Fakultät Bauingenieurwesen (Strukturmechanik), Dr.-Ing. Thomas Haupt von der Professur Biotechnologie in der Ressourcenwirtschaft, Prof. Ursula Damm, Mindaugas Gapševičius und Jörg Brinkmann von der Professur Gestaltung Medialer Umgebungen, Prof. Wolfgang Kissel von der Fakultät Kunst und Gestaltung / Professur Medienereignisse, Prof. Dr. Eva Hornecker, Kristian Gohlke und Hannes Waldschütz von der Professur Human-Computer Interaction, Dr. Steffen de Rudder und Dipl.-Ing. Bastian Sevilgen von der Professur Städtebau I, Vanessa Brazenau vom Studiengang Public Art and New Artistic Strategies (Kunst im öffentlichen Raum und neue künstlerische Strategien), Dipl.-Des. Timm Burkhardt von der Fakultät Produkt-Design, M.F.A. Katrin Steiger von der Professur Kunst und sozialer Raum sowie Dr. Dust von der Firma Poly Care aus Gehlberg für die Polymerbetonsteine für das Ausstellungsdesign.

Ein besonderer Dank gilt allen beteiligten Künstler_innen und Künstlergruppen sowie allen am Projekt partizipierenden und aktiven Akteuren – und den beteiligten Studenten_innen des Fachkurses im WW 2018 zur Vorbereitung auf dieses Mammutprojekt an der Bauhaus-Universität Weimar.

The exhibition series was funded by the Bauhaus-University Weimar Bauhaus 100 by the Thuringian State Chancellery, the Thuringian Cultural Foundation and the City of Weimar. Cooperation partners were among others the Fraunhofer Institute for Electronic Nanosystems from Chemnitz, the F. A. Finger Institute for Building Material Science and the company PolyCare from Gehlberg.

We would like to thank the Bauhaus-University Weimar for this wonderful cooperation, especially the president Prof. Dr. Speitkamp, the vice president of the Bauhaus-University Weimar Prof. Nathalie Singer, Claudia Weinreich as press spokeswoman and coordinator of Bauhaus 100 and Thomas Apel as project manager of Bauhaus 100.

We would like to thank all those responsible in the participating faculties, including Dr.-Ing. Volkmar Zabel from the Institute of the Faculty of Civil Engineering (Structural Mechanics), Dr.-Ing. Ing. Thomas Haupt from the professorship Biotechnology in Resource Management, Prof. Ursula Damm, Mindaugas Gapševičius und Jörg Brinkmann from the professorship Design of Media Environments, Prof. Wolfgang Kissel from the faculty Art and Design / Professorship Media Events, Prof. Dr. Eva Hornecker, Kristian Gohlke and Hannes Waldschütz from the professorship Human-Computer Interaction, Dr. Steffen de Rudder and Dipl.- Ing. Bastian Sevilgen from the Chair of Urban Design I, Vanessa Brazenau from the study course Public Art and New Artistic Strategies/Art in Public Space and New Artistic Strategies, Dipl.-Des. Timm Burkhardt from the Faculty of Product Design, M.F.A. Katrin Steiger from the Chair of Art and Social Space and Dr. Dust from the company Poly Care from Gehlberg for the polymer concrete blocks for the exhibition design.

A special thanks goes to all participating artists and artist groups as well as to all those involved and active in the project – and to the participating students of the specialist course in WW 2018 in preparation for this mammoth project at the Bauhaus-University Weimar.



EIGENHEIM WEIMAR/BERLIN
DAS SCHAUFENSTER DER
BAUHAUS-UNIVERSITÄT WEIMAR
ZUM JUBILÄUM BAUHAUS 100

Ausstellungskatalog #24
20. Juni 2020
ISSN 1864-9881
1. Auflage

HERAUSGEBER PUBLISHER

EIGENHEIM Weimar
Galerie Eigenheim e.V.
Asbachstraße 1
99423 Weimar

EIGENHEIM Berlin
Galerie Eigenheim e.K.
Kantstraße 28
10623 Berlin

JOURNAL OF CULTURE
Galerie Eigenheim e.V.
Asbachstraße 1
99423 Weimar

Konstantin Bayer — konstantin.bayer@galerie-eigenheim.de
Bianka Voigt — bianka.voigt@galerie-eigenheim.de
Julia Scorna — julia.scorna@journalofculture.de

GESTALTUNG DESIGN Julia Scorna

AUTOREN / ABBILDUNGEN AUTHORS / FIGURES Soweit es nicht anders benannt ist, liegt die Autorenschaft der zu den Arbeiten und Künstlern abgebildeten Texte bei den jeweiligen Künstlern selbst. Bei den Abbildungen verhält es sich wie folgt: Plakate der Ausstellungen (S.10, 38, 66, 94, 136, 178): Konstantin Bayer / Photos der Ausstellung *From the Lab to the Studio* S.14 – 33: Konstantin Bayer, S.34 – 35: Marcus Glahn / Photos der Ausstellung *Ego vs. Eco* S.43 – 58, 60,62,63: Konstantin Bayer, Abbildungen auf S.59: Enrico Freitag, Abbildungen auf S.61: Julia Scorna / Photos der Ausstellung *All Day Revolution* S.71 – 89: Johannes Heinke, Photos S.90 – 91: Konstantin Bayer / Photos der Ausstellung *Top down Bottom up* S.99 – 111, 114,115: Konstantin Bayer, S.113: Vanessa Brazeau / Photos der Messe *Positions* S.116, 124 – 129: Konstantin Bayer / Photos der Ausstellung *Contemporary Bauhaus* S.132, S.146 – 167: Konstantin Bayer / Abbildung Architekturmodell S.134, 136: Modell des Siegerentwurfs für das neue Bauhaus-Museum Weimar, Entwurf und Photo: Heike Hanada / Photos des Ereignis' *Licht-Liaison* S.168 – 173: Konstantin Bayer, S.174: Thomas Müller / Photos der Ausstellung *From the Lab to the Studio* (Weimar) S.176 – 191: Konstantin Bayer, S.192 – 193 Timm Burkhardt / Photo S.206: Konstantin Bayer / Texte zu den Fakultäten S.12, 40, 66, 96: uni-weimar.de

KONTAKT / INFO CONTACT / INFO

www.galerie-eigenheim.de
www.journalofculture.de

WICHTIG!

Alle hier veröffentlichten Bilder bleiben ein Abbild des Originals.
Alle hier veröffentlichten Texte und Kunstwerke sind geistiges Eigentum der Autoren und durch deutsche, europäische und internationale Verträge und Gesetze geschützt.

IMPORTANT!

All texts published herein are the intellectual property of their authors, and are protected by German, European and International treaties.

Bauhaus-
Universität
Weimar

Freistaat
Thüringen

Freistaat
Thüringen

weimar
Kulturstadt Europas

Sperkassen
Mittelthüringen

polycare
Research Technology
Group & Co. KG

EIGENHEIM Weimar/Berlin ist 2019 das offizielle Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum *100 Jahre Bauhaus*. An beiden Standorten fanden verschiedene Ausstellungen zu aktuellen Themen statt.

EIGENHEIM Weimar/Berlin has been the official showcase of the Bauhaus-University Weimar for the anniversary 100 Years of Bauhaus in 2019. Both locations hold various exhibitions on current topics.

EIGENHEIM Weimar/Berlin 2019 年是魏玛包豪斯大学在包豪斯诞辰100周年的官方展览。在两个地点都举办了有关当前主题的各种展览。