

# Medieninformation

Karlsruhe, den 10.07.2018

## Projekte des Rundgangs 2018

### **Shifting bodies: der menschliche Körper ein Objekt sozialer und kultureller Konturen – Installation von Alexandra Besta**

Die Installation *shifting bodies* nimmt den Konsens über die Zweigeschlechtlichkeit unserer Gesellschaft zum Anlass, um den menschlichen Körper zu erkunden und die naturwissenschaftlichen Ordnungssysteme, die unseren Körper festschreiben und zugleich durchdringen, zu hinterfragen. "Es gilt als selbstverständlich, dass die Wissenschaftsgeschichte die Geschichte unseres Wissens von der Welt betrifft, nicht die Welt selbst." (Bruno Latour) Daraus folgernd stellt sich die Frage, inwiefern der Körper und seine Formen einer Festschreibung unterliegen, die ihnen gar nicht eigen, sondern auferlegt sind. Die entstandenen Objekte der Installation referieren auf Kategorien des „Wissens“ über Geschlecht und Körper, werden jedoch transferiert und neu-kontextualisiert.

Alexandra Besta, 1983 in Karlsruhe geboren, studierte bis 2018 Szenografie, Produktdesign und Kunstwissenschaft an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe.

Parallel zu ihrem Studium entstanden Performances und Installationen im öffentlichen Stadtraum sowie am Badischen Staatstheater Karlsruhe. 2010–2013 entwickelte sie mit den Theater Kollektiven „Die Happy Few“ und „Arts in Dialog“ performative Installationen.

Ihre Arbeiten erforschen den menschlichen Körper in Bezug auf Wechselwirkungen von sozialen und kulturellen Machtgefügen.

### **Eindruck einer friedlichen und geruhsamen Ansiedlung – Ausstellung von Lydia Schubert und Hauke Rehfeld**

Die Ausstellung *Eindruck einer friedlichen und geruhsamen Ansiedlung* von Hauke Rehfeld und Lydia Schubert zeigt das Zwischenergebnis ihrer sozio-künstlerischen Auseinandersetzung mit (sub)urbanem Raum. Ein Fokus ihrer Gemeinschaftsarbeit bildet die Frage nach dem Sichtbarmachen von Seherlebnissen innerhalb unserer gebauten Umwelt, der aufgrund ihrer scheinbaren Banalität und Alltäglichkeit meist wenig Beachtung zukommt.

Isabel Koch

Referentin für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Tel.: 0721/8203 2313

Fax: 0721/8203 2373

E-Mail: [presse@hfg-karlsruhe.de](mailto:presse@hfg-karlsruhe.de)

Lorenzstraße 15, 76135 Karlsruhe

[www.hfg-karlsruhe.de](http://www.hfg-karlsruhe.de)

Spaziergänge, Fahrradtouren und Recherchen bilden im Arbeitsprozess von Schubert und Rehfeld ein wichtiges Instrument ihrer Aneignung von Orten, die hier in Fotografien und Videoaufnahmen eine künstlerische Übersetzung erfahren. Auf diesem Weg entstand auch die Fotoserie *Eindruck einer friedlichen und geruhssamen Ansiedlung* (2018), die aus jeweils einer Aufnahme von vierundsechzig verschiedenen Einfamilienhäusern besteht. Die Menge ergibt sich aus der, in einer Siedlungsstraße in Karlsruhe-Mühlburg vorgefundenen, Anzahl eingeschossiger Doppelhaushälften eines identischen Bautyps. Das den Fotografien innewohnende, serielle Spiel aus strikter perspektivischer Wiederholung eines beinahe identischen Motivs eröffnet den Blick auf das variationsreiche Beinahe, das von früheren oder gegenwärtigen Bewohnerinnen und Bewohnern erzählen kann.

Ergänzt wird die Fotoserie durch die Videoarbeit *Siedlung 2.0* (2018). Die gleitenden, dezent auf und ab wippenden Aufnahmen begleiten Hauke Rehfeld auf seinem neunminütigen Gang durch einen heterogenen alten Karlsruher Stadtteil; dabei tritt er durch seinen Schatten gelegentlich selbst ins Bild. Die Folge der verschiedenen Stadtquartiere unterstreicht die Herangehensweise der Akteure: im Mittelpunkt steht das persönliche, räumliche und temporale Erfahren von Siedlungsgebieten und des Transits zwischen ihnen.

Hauke Rehfeld (\*1983, Hamburg) studierte zunächst Computervisualistik in Koblenz. Seit 2011 absolviert er seinen PhD in Computergrafik am Karlsruher Institut für Technologie und ist derzeit Gaststudent im Fachbereich Medienkunst an der HfG Karlsruhe. Seine künstlerische Praxis reicht von Fotografie, Video, Konzept, Performance bis hin zu Installation. Seine Arbeiten waren u.a. beim Art's Birthday 2015 im E-Werk Freiburg und im Pforzheimer Projektraum LAF e.V. ausgestellt.

Lydia Schubert (\*1989, Pforzheim) studiert Kunstwissenschaft, Philosophie und Ausstellungsdesign an der HfG Karlsruhe und schreibt derzeit ihre Magisterarbeit über den Trend zu natürlichen Materialien in der Gegenwartsarchitektur. Sie initiierte den Pforzheimer Projektraum LAF e.V. und beschäftigt sich mit Themen an der Schnittstelle von Kunst, Architektur und Gesellschaft.

### **Wektor – Open-Source-Programm von Arno Schlipf**

*Wektor* ist ein Open-Source-Programm, das das Arbeiten mit Vektorgrafiken im Browser ermöglicht. Ziel ist es dabei nicht, eine freie Alternativ-Version zu kommerziellen Vektorgrafik-Programmen wie Adobe Illustrator zu entwickeln, sondern das Programm bewusst anders aufzubauen: durch eine intuitivere Benutzeroberfläche und den Fokus auf die einfache Erweiterbarkeit. Das Programm ist in seinen Funktionen nicht begrenzt; mit wenigen Klicks können, je nach Bedarf, neue Werkzeuge aus einem kontinuierlich wachsenden Archiv hinzugefügt werden. Eigene Funktionen können zudem im eingebauten Skripteditor programmiert und über das Werkzeug-Archiv mit anderen geteilt werden.

Die Benutzeroberfläche ist minimalistisch und platzsparend gestaltet. Detaillierte Optionen erscheinen nur, wenn sie gewünscht werden und verschwinden danach wieder, es sei denn, sie werden explizit an die Arbeitsfläche gepinnt. So bleibt immer

genug Platz, aber es können temporär auch komplexere, direkt auf die Situation abgestimmte Menüs erstellt werden.

Um einen leichteren Zugang zu der anfangs eventuell ungewöhnlichen Benutzeroberfläche zu finden, hilft ein kleines Wesen unten rechts auf dem Bildschirm, das den NutzerInnen im richtigen Moment Tipps gibt.

Grundlage für *Wektor* ist die von Jürg Lehni und Jonathan Puckey entwickelte Javascript-Bibliothek paper.js. Mit paper.js ist es möglich, Vektorgrafiken zu programmieren; es fehlt jedoch eine Benutzeroberfläche, die händisches Eingreifen erlaubt. *Wektor* versucht, diese Lücke zu schließen und das volle Potential von paper.js einfach zugänglich zu machen. Ein großer Dank geht hierbei an Jürg Lehni, der durch die Beantwortung vieler Fragen erheblich zu *Wektor* beigetragen hat. Derzeit wird das Programm nochmals überarbeitet, bevor es in einer Beta-Version online gehen wird.

Arno Schlipf studiert Kommunikationsdesign. Bei der Entwicklung eigener grafischer Werkzeuge greift er häufig auf Open-Source-Software zurück. Im Nebenfach Medienkunst kann er zudem musikalische Ideen auf verschiedene Arten umsetzen.

### **Bewegt euch! 1968 & die Folgen in Karlsruhe – Ausstellungsprojekt**

„Frieden schaffen ohne Waffen!“ oder „Frauen gegen Raketen“ – Das Stadtmuseum in Karlsruhe hat sich gefragt: Was ist von '68 geblieben? In Kooperation mit vier Studierenden der HfG Karlsruhe wurde die Ausstellung „Bewegt euch! 1968 & die Folgen in Karlsruhe“ über die 68er Jahre und die Entstehung der Neuen Sozialen Bewegungen in Karlsruhe umgesetzt. Gezeigt werden Plakate, Fotografien, Flugblätter und andere Printmedien, Gebrauchsgegenstände und Videointerviews mit ZeitzeugInnen.

Die Ausstellung gliedert sich in vier Räume, deren Gestaltung alle auf die Rezeption der in ihnen gezeigten Medien und Themen abgestimmt ist: Eine Einführung in die Geschehnisse der 68er Jahre, die Folgen (aufgeteilt in mehrere Themenbereiche), ein Raum mit Interviews und zum Abschluss ein Raum, der die Möglichkeit zur Vertiefung einzelner Themen bietet. Um den herkömmlichen Gebrauch des Mediums aufzugreifen und um einer Historisierung, der zum Teil sehr aktuellen und nicht abgeschlossenen Entwicklungen, vorzubeugen, füllen die Exponate die Wände des Museums von Oben bis Unten, überlappen und wiederholen sich teilweise. In der Mitte des größten Raums finden außerdem drei Sitzmöbel Platz, die auf einer Seite einen ruhigeren Blick auf die Wände aus einer größeren Entfernung ermöglichen. Auf der anderen bilden sie in ihrer Mitte einen Diskussionsraum, der einem Auditorium ähnelt und beispielsweise für Führungen oder Besuche von Schulklassen genutzt werden kann.

Zudem wurden Poster, Flyer und andere Drucksachen umgesetzt. Deren Typographie bediente sich der Ästhetik von handgeschriebenen Protestbannern aus den letz-

ten fünfzig Jahren. Es gibt außerdem verschiedene Aufkleber auf den Plakaten und eine großflächige Karte auf der Rückseite des Flyers, auf denen wichtige Schauplätze markiert sind. So wird die Ausstellung in die Stadt getragen.

Das Projekt wurde von Prof. Rebecca Stephany, Prof. Andreas Müller und Anton Stuckardt betreut.

Miki Feller, Florian Knöbl, Bruno Jacoby und Mona Mayer sind im 6. Semester und haben dieses Jahr ihr Vordiplom absolviert. Miki Feller studiert Ausstellungsdesign und Szenographie. Florian Knöbl studiert Produktdesign. Mona Mayer und Bruno Jacoby studieren beide Kommunikationsdesign.

## **Critical Zones. Ein Forschungsseminar mit Bruno Latour - Präsentation der Seminarprojekte**

„Alles muss aufs Neue kartografiert werden“, fordert Bruno Latour in seinem unlängst erschienenem *Terrestrischen Manifest*. Die französische Originalausgabe erschien 2017 bei Éditions La Découverte, Paris, unter dem Titel *Où atterrir? Comment s'orienter en politique*. Wesentlich besser noch als die deutsche Variante benennt dieser Titel die Leitfrage nicht nur des Essays, sondern auch die des Forschungsseminars, welches Latour zurzeit an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe gibt: *Wie orientieren?*

Seit Januar 2018 entwickelt der berühmte französische Philosoph und Soziologe auf Einladung Siegfried Zielinskis als Gastprofessor an der HfG Karlsruhe experimentell eine imaginäre Kartografie, die bestenfalls eine Orientierung zu geben vermag in jenen zerrissenen Verhältnissen von Gesellschaft, Politik und Ökologie, die er als *Neues Klimaregime* bezeichnet hat. Klima wird in diesem erweiterten Sinne allgemein verstanden als die Beziehungen der Menschen zu ihren materiellen Lebensbedingungen.

In mehreren Blockseminaren bereitet Latour zusammen mit Studierenden und Postgraduierten der Hochschule aus Theorie, Gestaltung und den Künsten sowie Forscherinnen und Forschern, Künstlerinnen und Künstlern aus verschiedenen Teilen der Welt konzeptionell eine Ausstellung vor, die am ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe zu sehen sein wird. Kuratiert wird diese von Bruno Latour, Martin Guinard-Terrin und Peter Weibel. In den Wochen zwischen den einzelnen Blockveranstaltungen arbeiten die TeilnehmerInnen einzeln oder in Gruppen an Forschungsprojekten, die zur Konzeption der Ausstellung beitragen oder konkrete Arbeiten für sie entwickeln. Ergänzt wird das Seminar durch Gäste, etwa aus den Geowissenschaften oder den Künsten. So nahm an der letzten Sitzung im Mai der renommierte Foto- und Filmkünstler Armin Linke teil, der, neben der Vorstellung seiner aktuellen Projekte, auch das Seminar fotodokumentarisch begleitet hat. Die Präsentation auf dem Rundgang der HfG Karlsruhe zeigt einige dieser Impressionen, eingefangen

durch Armin Linkes Kamera, sowie einen kleinen Ausschnitt aus den Arbeiten der TeilnehmerInnen.

Das Seminar wird koordiniert von Daniel Irrgang aus dem Fachbereich Kunstwissenschaft und Medienphilosophie der HfG Karlsruhe.

### **Copy\_Paste – Writing in the Age of Mass Text Production – Partizipative Performance / Installation von Lena Reitschuster, Louisa Raspe und Josefine Scheu**

Viele bedeutende Autoren wie Walter Benjamin, Berthold Brecht, Terry Eagleton oder Pierre Bourdieu setzten sich in ihren Schriften ganz gezielt mit dem Einfluss der Produktionsverhältnisse auf die Textproduktion – in all ihren diversen Erscheinungsformen und gesellschaftlichen Funktionen – auseinander. Ihr Fazit: Die AutorInnen bewegten sich schon immer in konkreten Produktionsstrukturen und institutionellen Rahmenbedingungen, die historisch verortet sind und entstehende Texte sowohl formal als auch inhaltlich determinieren. Mit diesem Verständnis wandten sie sich gegen das Kantsche und Schellingsche Bild des „Künstlergenies“, das in einer Art transhistorischem Vakuum schöpferisch tätig ist. Darüber hinaus merkte zum Beispiel Friedrich Kittler an, dass das Medium in dem geschrieben wird, ob nun Schreibmaschine, Feder oder Stift, ebenfalls Auswirkungen auf Form und Inhalt haben und den Gedankenfluss auf ihre jeweils eigene Weise lenken können.

Das Rundgangsprojekt des Fachbereichs Kunstwissenschaft möchte sich über die Zeit des Rundganges hinweg auf einer praktischen Ebene diesen Thesen und somit der eigenen Arbeitsweise stellen.

Die partizipative Performance ist auf zwei Räume aufgeteilt: Vor Raum 112 wird eine Art fordistische Schreibfabrik aufgebaut, in der mit unterschiedlichen Schreibmedien Texte produziert werden können, die als vorhandene Materialien die subjektiven Erfahrungen und Eindrücke des Rundgangs oder einzelner ausgestellter Arbeiten benutzt. Die Textproduzierenden werden, wie in der Branche üblich, pro geschriebener Zeile nach mediums-, genre- und formatspezifischen Tarifmodellen entlohnt. Innerhalb des Raumes 112 findet sich, die vorangegangene Situation kontrastierend, ein post-fordistischer Arbeitsraum, der durch seine gemütliche und wohnzimmerartige Atmosphäre zwischen Wohnen und Arbeiten changiert. Hier steht es den Produzierenden frei, sich selbst bei Schorle und Obst auszubeuten.

### **Hydra – Installation von Hanna Schwerinski**

Auslöser für Hanna Schwerinskis Arbeit war das Verschwinden eines US-Amerikaners von der griechischen Insel Hydra. Drei Objekte, die diesem Mann gehörten, wurden von der Künstlerin gesammelt und werden nun im städtischen Klini-

kum ausgestellt. Durch einen beiliegenden Tablet Computer kann jedes dieser Objekte in einen Kurzfilm umgewandelt werden. Wie seltsame Postkarten aus dem Jen-seits erzählen die drei Filme über den Tod, das Verschwinden oder die Abwesenheit.

Hanna Scherwinski absolvierte ihren Bachelor an der HAW Hamburg im Fachbereich Kommunikationsdesign mit dem Schwerpunkt Installation und Videokunst. Seit 2016 studiert sie an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe Szenografie und Medienkunst. Ihre Arbeiten waren u.a. im Designxport Hamburg, im Mousonturm Frankfurt und im Rahmen der Ausstellung „Digital Innovation in Theatre“ 2017 im ZKM Karlsruhe zu sehen. Sie arbeitete gemeinsam mit Thea Hoffmann-Axthelm für das Theaterkollektiv Prinzip Gonzo und für das Performanceduo Schröder&Statkus, sowie als freie Bühnenbildassistentin am Schauspiel Leipzig.

## **SCRAP LIFE PROJECT – Projekt von Clemens Lauer und Max Guderian**

Der Kunststoffspritzguss ist das Rückgrat der weltweiten Konsumgüterindustrie. Über Jahrzehnte verfeinert hat die Spritzgusstechnologie eine technische Finesse erreicht, in der alles einem Ziel untergeordnet ist: Perfekte, ununterscheidbare Klone eines Teils zu produzieren.

Nur ein winziges Detail in jeder Spritzgussmaschine der Welt hält die Fahne des Nonkonformismus hoch. Ein Produkt, das dem Ort seiner Herstellung so fremd ist, dass es nicht einmal einen eigenen Namen trägt: Merkwürdige Fladen die bei jedem Farb- oder Materialwechsel aus der Maschine hervorquellen – jeder in seiner Erscheinungsform völlig unterschiedlich und zufallsgeneriert.

Im Hinterhof jeder Spritzgussfabrik liegen diese Nonkonformisten zu hunderten und tausenden in Müllcontainern mit der Aufschrift: „Grade C“-Kunststoff der untersten Recyclingkategorie, der aufgrund seiner Heterogenität meist keine andere Zukunft als die kostspielige und umweltschädliche Verbrennung hat.

SCRAP LIFE PROJECT holt diese Rebellen aus der Tötungsstation und nimmt sie als das, was sie sind: Sehr schön, charakteristisch und – hat man dann einmal vier glühende Edelstahlrohre in ihre Unterseite gedrückt – vor allem eins: besitzbar.

Clemens Lauer und Max Guderian gründeten STABIL 2014. Zuletzt wurden mehrere ihrer Arbeiten in der Ausstellung „My Canvas“ von Kvadrat während dem London Design Festival 2017 gezeigt:

<http://www.stabildesign.com>

<https://www.instagram.com/stabildesign/>

Grischa Erbe und Moritz Jähde sind Gründungsmitglieder des interdisziplinären Design Studios spreng&sonntag: <http://sprengundsonntag.com/> und haben an Web- und Messeauftritt des Scrap Life Projects mitgewirkt.

Alle vier studieren bzw. studierten Produktdesign an der HFG Karlsruhe.

## **Feelflight – Konzept von Natalie Peter**

Mit ihrer Diplomarbeit “feelflight” präsentiert Natalie Peter ein Konzept, das sich dem gesteigerten Wohlbefinden von Passagieren auf Langstreckenflügen widmet. Der Anwendungskontext von Passagier-Langstreckenflügen ist in doppelter Hinsicht gestalterisch anspruchsvoll: Zum einen ist die Umgebung, in der Produkte genutzt und platziert werden können, sehr reguliert und seitens der Fluggesellschaften auf Gewichtsreduktion und Handhabbarkeit hin optimiert, zum anderen erfahren die Nutzer, die Passagiere, Langstreckenflüge in der Regel als körperlich und seelisch belastend, weswegen ein erhöhter Bedarf an Lösungen zur Steigerung des Wohlbefindens besteht. So suchte Peter nach einer Lösung, die diesen Zweck erfüllt, gestalterisch wertvoll ist und sich zugleich problemlos in den engen Spielraum fügt.

Im Rahmen spielerischer Annäherung formulierte sie sehr früh die Idee eines Sets von aufeinander verweisenden, digitalen aber auch physisch-existenten Komponenten, die das bestehende Service-Angebot für Passagiere auf Langzeitflügen sinnvoll erweitern. Dieses Set wurde in einem interdisziplinären Team von Informatikern und Gestaltern unter ihrer Leitung prototypisiert, vereinfacht und im Rahmen eines Langstrecken-Testfluges der Lufthansa im Passagierverkehr getestet.

Besonders positives Feedback sowohl von den Nutzern als auch der Lufthansa erhielt Peter für ein Bestandteil dieses Sets, das weiterentwickelt werden soll: Eine sowohl formal als auch in den textilen Eigenschaften überarbeitete Passagierdecke aus Algen- oder Bambuskohlefasern. Das herkömmlich rechteckige Stück Stoff ist formal zu einem Cape umgestaltet, das der Passagier „tragen“ kann. Darüber hinaus wird das leichte Gewebe mit neuen Funktionen, vor allem individuell zusätzlich temperierbaren Zonen, versehen. Im eingebetteten Nackenkissen ist zudem eine lautlose Weckfunktion vorgesehen, die den Passagier mit sanften Impulsen aufweckt.

Die Herausforderung bestand für Natalie Peter darin, ohne Einschränkung der oben beschriebenen Funktionalität und Handhabbarkeit, den Fertigungsaufwand einer zukünftigen Kleinserie zu minimieren. Hierfür soll die Konstruktionsweise gewählt werden, die den, bei Textilprodukten oft überaus hohen Nachbearbeitungsaufwand, bestmöglich verringert. Um dies zu erreichen, explorierte Peter die Potentiale zweier textiler Produktionstechnologien: dem Jacquardweben und dem 3D-Stricken. Das Ergebnis besteht aus zwei Prototypen, gefertigt aus den beiden genannten Techniken, die als Vergleichsmodelle präsentiert werden.

Natalie Peter wurde 1990 in Waldshut-Tiengen geboren. Im Juli 2018 schloss sie ihr Studium im Fachbereich Produktdesign an der HFG Karlsruhe ab. Darüber hinaus studierte Natalie an der ENSCI Paris und der Kunsthochschule Berlin-Weißensee, wo sie Einblicke in den Bereich Textil- und Oberflächendesign bekam. Ihre Projekte sind durch ein deutliches Interesse für unterschiedliche Materialien und deren intrinsische Eigenschaften, neuartige Anwendungen oder Produktionsprozesse geprägt, die diese in einen neuen Kontext bringen. Hierbei nutzt sie insbesondere Rapid Prototyping Technologien und damit verbundene Maschinen. Neue Anwendungen entstehen oft aus vermeintlich willkürlichen Prototypen.