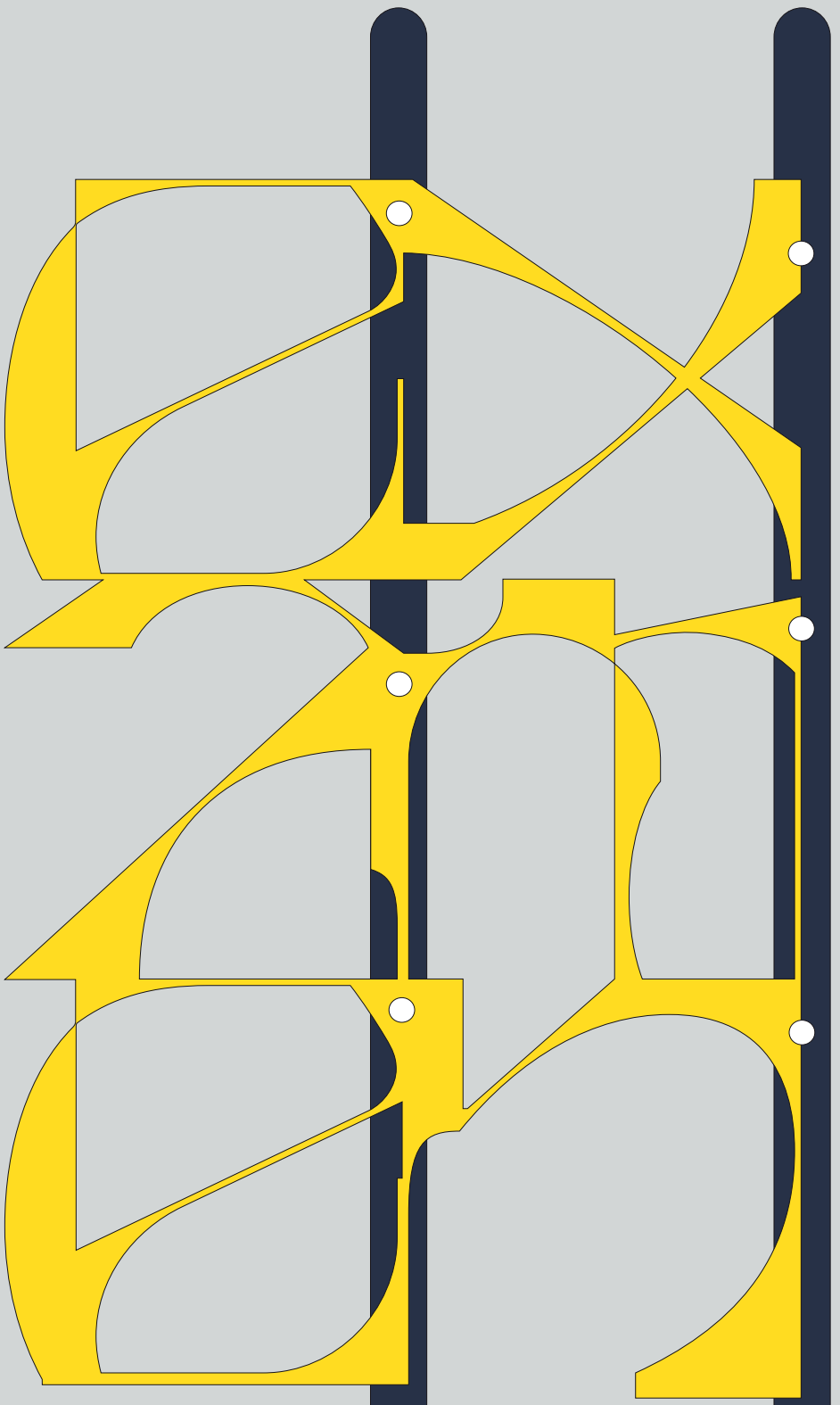


# EXAMEN 2020

GIZEM AKBAS ISABELLA ARTADI KAI BANNERT LEONHARD BERGER & SASCHA KLECZKA  
LEYA BILGIC & LEA SCHÜCKING TANJA-KRISTINE BÖHME JOHANNA BRUMMACK NICO BUURMAN  
LINUS CLOSTERMANN THEA DRECHSLER MAX ESCHENBACH LUISE HAMPEL HASE & ZINSER  
DANIELA HELLER JOHANNA HOFFMANN HORTENSIA UNITY HURST VERENA KERN HANNAE KIM  
FIONA KÖRNER ANNE KRUGGEL JESSICA KUTTNER JOSHA LOHRENGEL JAN MENSEN EEVA OJANPERÄ  
JESSICA RONJAPELZ SINA ROCKENSÜSS KERSTIN RUPPRECHT MALENE SAALMANN BEAT SANDKÜHLER  
TOBI SAUER CORINNA SEEGER THOMAS REYMANN SABINE VON DER TANN DAVID WEISS





# VORWORT

## JOEL

## BAUMANN

DIESEM MUT SOLLTE MAN MIT HOCHACHTUNG BEGEGNEN.

Das vergangene Jahr war alles andere als einfach für Studierende. Sie mussten sich den komplizierten Bedingungen stellen, die ihnen die notwendigen Hygiene- und Abstandsregelungen auferlegten. Die Zeit für die Arbeit in den lange verschlossenen und später nur unter Auflagen wieder geöffneten Ateliers und Werkstätten reichte kaum aus. Begleitet wurden sie hauptsächlich von Prüfer\*innen, deren Unterstützung sie vorwiegend online in endlos wirkenden Bildschirmgesprächen wahrnahmen. Trotz prekärer Umstände haben diese jungen Kulturschaffenden es geschafft und stehen nun hier, am Abschluss des Studiums in ihrer Ausstellung EXAMEN 2020. Wow! Wir sollten Sie umarmen, hochleben lassen und feiern.

RESPEKT!

Die Erwartungen an Kulturschaffende sind immer hoch, auch wenn ein jeder meint, nicht wirklich viel von ihnen zu erwarten. „Ich doch nicht, was erwarte ich schon von Kulturschaffenden?“ Wem der Begriff Kulturschaffende zur *Verschwammifizierung* der Debatte dient, sei hier noch mal völlig enttarnt: Wir reden über Musiker\*innen, Schauspieler\*innen, Künstler\*innen, Gestalter\*innen, Kurator\*innen, Filmemacher\*innen und viele mehr... Zuletzt hörte ich den unsinnigen Satz: „Künstler\*innen sind gut geschult im Mit-wenig-Auskommen, weshalb sie sicherlich besser durch die aktuelle Krise kommen sollten.“ *Wer nicht genug hat, kann auch gut mit weniger überleben?* Logisch!?! Interessant ist auch der Gedanke, dass Gestalter\*innen doch kreative Menschen seien und ihnen nun in dieser schwierigen Lage besonders viele kreative Ideen kommen sollten: „Not macht erfinderisch“ ist nicht gleichzusetzen mit: „Besonders erfinderische Menschen spüren keine Not“. Aber in vielerlei Hinsicht verschwinden eben diese Menschen – die, die sich um das echte Spektakel kümmern, nicht um das alltägliche Schauspiel, das die Gesellschaft veranstaltet, sondern eben um das besondere, das *für* die Gesellschaft veranstaltet wird – sprichwörtlich aus dem Blickfeld.

Die EXAMEN ist eine besondere Gelegenheit ...

*Erstens:* ...für Absolvent\*innen der Kunsthochschule, im Ausstellungskontext ihr Studium zu beenden.

*Zweitens:* ...für Studierende der Kunsthochschule, die Abschlussprojekte eines Jahrgangs am Ende des Studiums gesammelt zu erleben.

*Drittens:* ...für Lehrende der Kunsthochschule, die Vielfalt der eigenen Institution wertzuschätzen.

*Viertens:* ...für die kulturinteressierte Bürgerschaft der Stadt Kassel, die Absolvent\*innen der Kunsthochschule Kassel und deren Arbeiten kennenzulernen.

Es ist ein Spektakel der Vergegenwärtigung vieler verschiedener Interessen. Viel wichtiger für die Absolvierenden ist vielleicht die Veranschaulichung des eigenen Werdegangs vor Familie und engen Freunden; für die, die schon lange zu einem standen. Das soll nun alles in der Krise nicht stattfinden?

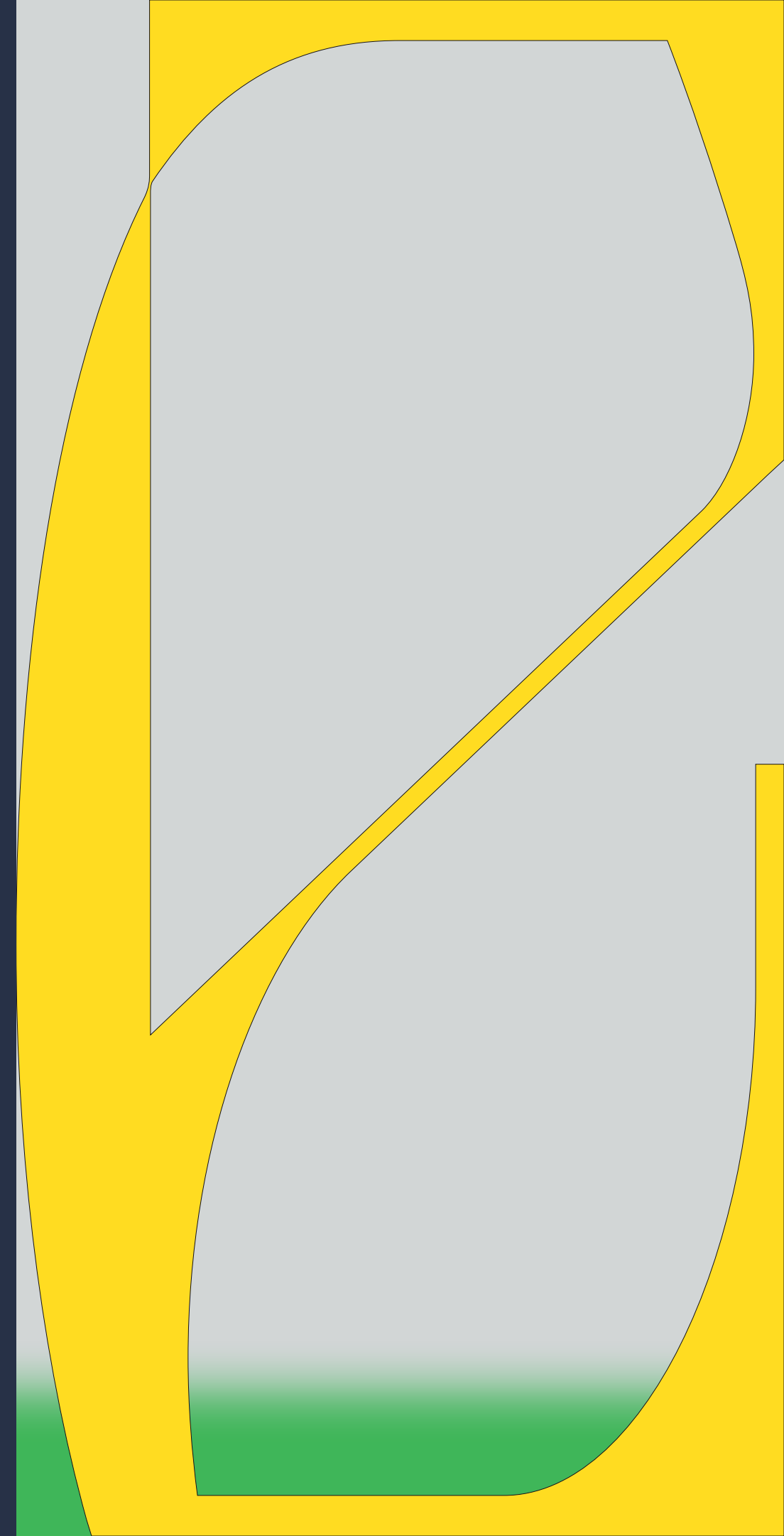
EXAMEN FINDET STATT. Wenn es sein muss, dann mit Pandemie statt Publikum.

Gerade die Ungewissheit, aus der Institution in die Zukunft zu treten, wird für die Covid-19 gebeutelte Generation von Absolvent\*innen erschreckend verstärkt. Und zugleich sind die Erwartungen hochgeschraubt: *Werdet mit dem Wenig fertig, seid kreativ in der Krise*. Es bedarf nicht viel Fantasie, um zu erahnen, dass auch viele von ihnen verschieben, ausharren, abwarten, sich verstecken und verweigern wollen. Doch erlauben bei vielen die Lebensumstände dies gar nicht erst. Es muss weitergehen.

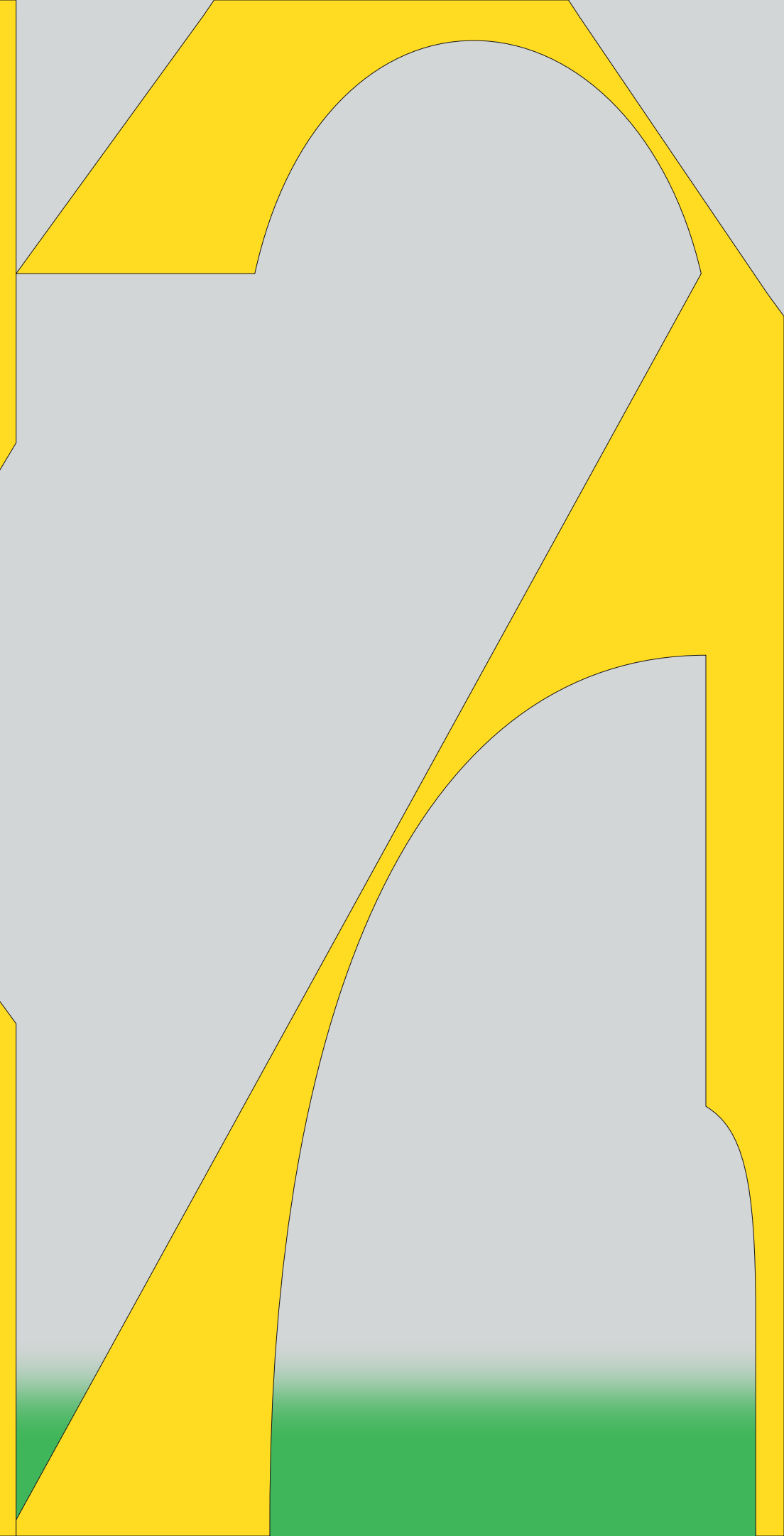
Darauf muss aufmerksam gemacht werden: Den schon Mutigen wird noch sehr viel mehr Mut abverlangt. Kulturschaffende machen enorm viel für uns, ohne viel zu verlangen. Wir sollten ihnen dies zugutehalten. Diese junge neue Generation, die sich nun aus der Institution hinaustraut, ist wieder besonders. Und sie muss mit mehr noch zurechtkommen, als Kulturschaffende momentan ohnehin überwinden müssen.

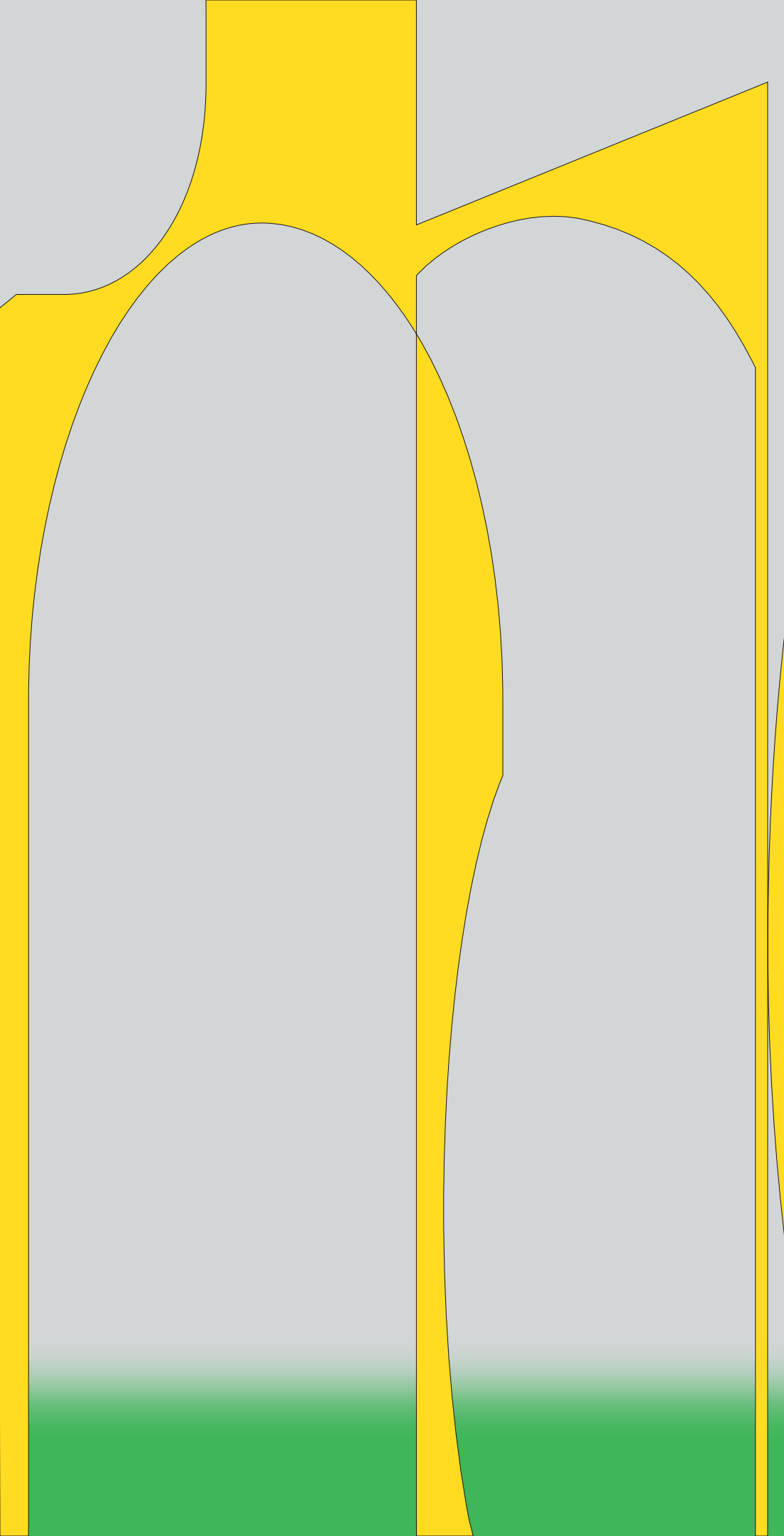
Wir werden sie feiern – in einer Ausstellung, die sie ohne die Gewissheit aufbauen, ihr gewünschtes Publikum aus Freunden, Familie und Stadtgesellschaft einladen zu können. Es bedarf viel Kraft, sich dieser Herausforderung zu stellen. *Fragliche Zukunft. Widrige Umstände*. Und für wen sie die Anstrengungen auf sich nehmen, bleibt unklar. Gewissheit einzig, dass es nicht so sein wird wie sonst. Und am Ende bleibt auch sicher, dass die Erwartung aller auf ihnen liegt, es gut zu machen, es sehr gut zu machen.

Wir wünschen diesen Absolvent\*innen einen verdammt guten Start in die Zeit nach dem Studium. Sie haben es verdient!

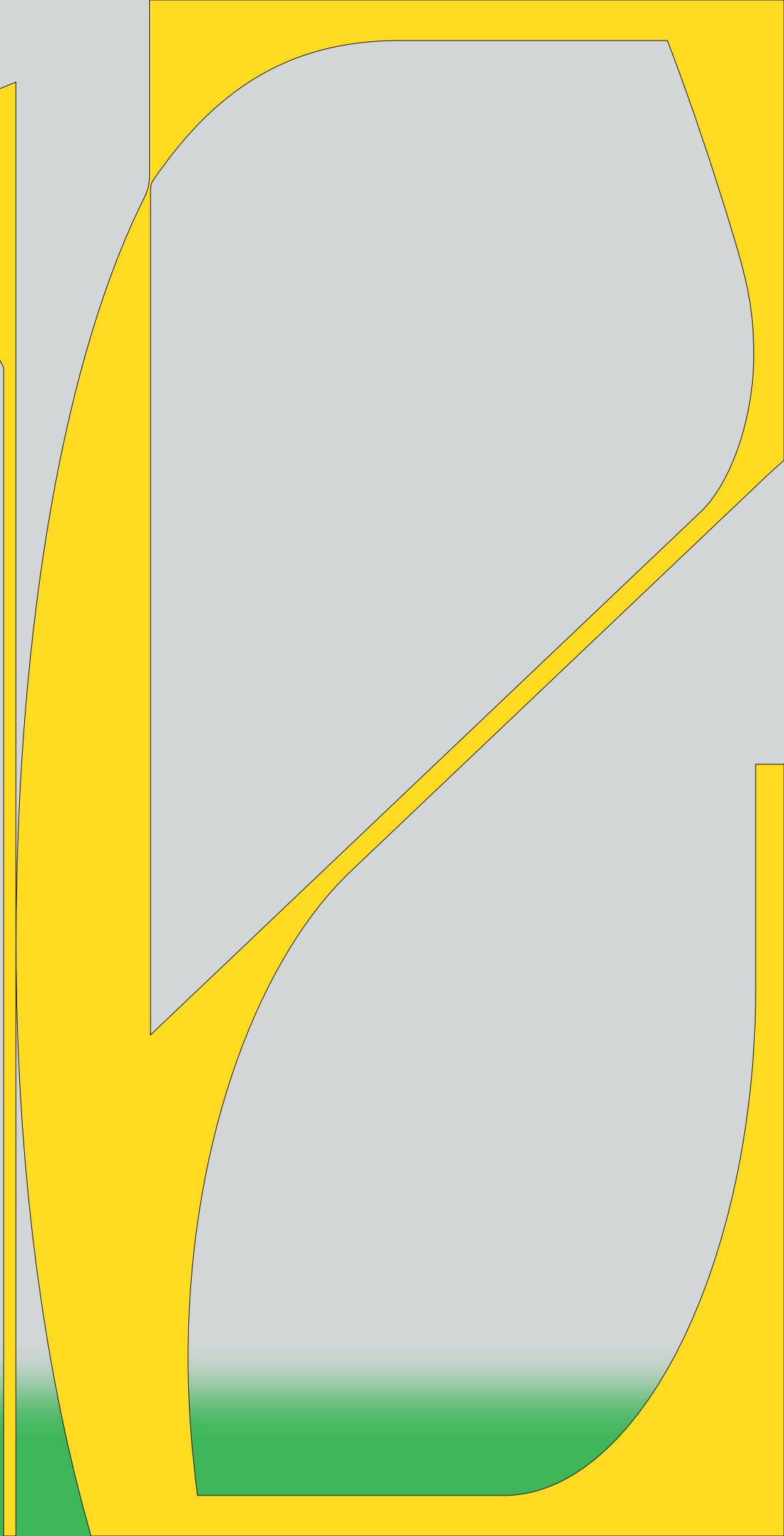


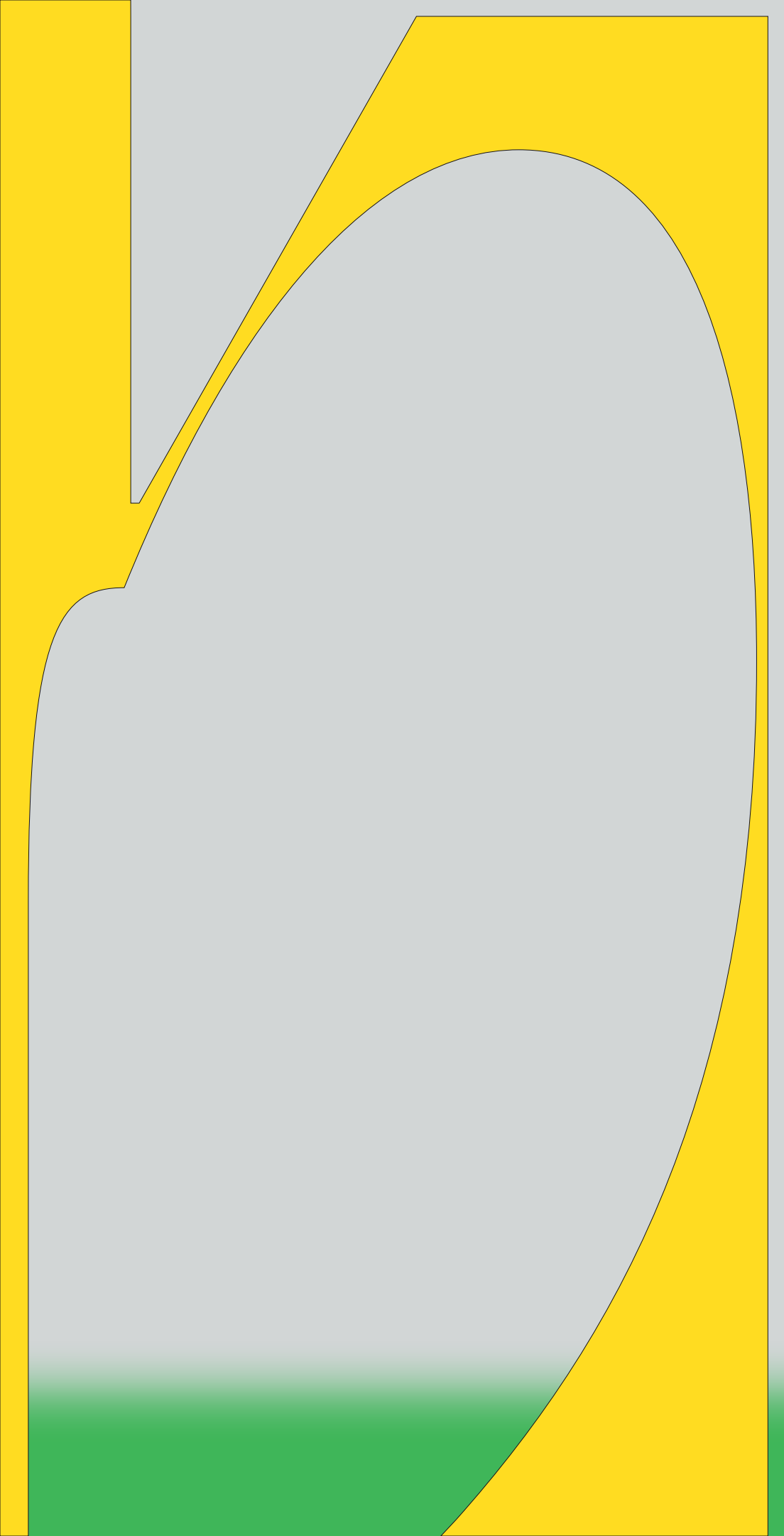














# GIZEM AKBAS

## GOOD EXAMEN©

Gizem Akbas, 1991 in Frankfurt am Main geboren, studiert Bildende Kunst und Visuelle Kommunikation an der Kunsthochschule Kassel.

Begonnen mit einem Lehramtsstudium in den Fachbereichen Philosophie und Kunst brach sie 2014 das Studium zugunsten einer vielversprechenden Karriere als Künstlerin ab.

Gizem Akbas (Prof. Dr. True) arbeitet seit Februar 2019 für die GOOD COMPANY©Kassel.

## GOOD COMPANY© IN KASSEL

Im Jahr 2019 bot GOOD COMPANY© der Kunsthochschule Kassel, die durch ein stagnierendes Glückswertdefizit© Aufmerksamkeit erregte, ein Hilfspaket Namens GOOD LIFE WORKSHOP© an.

Dieser GOOD LIFE WORKSHOP© wurde nach jahrelanger Glücksforschung von GOOD COMPANY© entwickelt, um Institutionen aus Glückskrisen© zu helfen und ihnen nachhaltig ein besseres Institutionsklima zu ermöglichen.

Allen Teilnehmenden des GOOD LIFE WORKSHOP©Kassel wurde die Möglichkeit geboten, an weiteren GOOD PROJECTS© in Kassel mitzuwirken.

Weltweit forscht GOOD COMPANY© schon seit 1971 nach den Glückswerten© der Menschen und danach, was Menschen glücklich macht.

## LISTE DER GOOD PROJECTS©Kassel

Juni – Juli 2019	GOOD LIFE WORKSHOP©
Juli 2019	GOOD UND GLÜCKLICH PARCOURS©
September 2019	YOU ARE IN GOOD COMPANY©
Oktober 2019	GOODE FAHRT©
Februar 2020	GOOD TALK©
Dezember 2020	GOOD EXAMEN©

Alle Projekte wurden in Zusammenarbeit mit Studierenden und ehemaligen Studierenden der Kunsthochschule Kassel verwirklicht

GOOD COMPANY©

ist offizieller Unterstützer der Examensausstellung 2020

*EXPERIMENT <--> INSTITUTION*



GOOD COMPANY® – \*DENN NUR GLÜCKLICHE MENSCHEN KÖNNEN GUTE MENSCHEN SEIN\* –



TEILEN SIE IHR GLÜCK!  
UND UNTERSTÜTZEN SIE GOOD COMPANY® BEI DER WELTWEITEN GLÜCKSWERT® STEIGERUNG!

# ISABELLA ARTADJ

## PLASTIC AS A RESOURCE

For my diploma I researched the possibilities of seeing plastic as a resource. This research had been going on passively since I was a little girl. My first moment of being confronted with the fact that plastic is an extraordinary material was at school, it might have been in the 4th grade. My geography teacher came to class to tell us a story about the lady who helped her keep her house nice and clean. My teacher told us how the lady asked her for plastic bags before leaving for vacation in her home town in the Andes. She said that she would need the plastic bags as a present. "Plastic is a rare material", the lady said. She would use it to keep food warm or cold, to store and transport liquids.

This situation made me perceive plastic in another way, as a precious material. Also, I remember how plastic became more and more present in nature. I grew up on the West Pacific coast of Peru, in Lima. Rosario is the name of the beach by an old fisher town where I used to go with my family. I remember the beaches being clean. Dolphins and flocks of birds in the morning. Medusas and the Milky Way at night. This changed massively over the years. From medusas to plastic bags and polluted skies ...

I experienced how plastic pollution grew over the years.

But this research was first put into action in 2018, when I joined the Berlin-based impact start-up Merijaan. Our vision is to clean Nature from plastic. Our mission is to empower people and communities by creating new jobs, upcycling plastic and giving workshops in order to jointly increase our understanding of plastic.

AUSSENMÖBEL



# KAI BANNERT

WIR HABEN KEINE EINZELHEITEN /  
WE DON'T HAVE DETAILS

This project is about my research on my family history. But with that, I also want to ask very generally who the people were that came before us and how their lives have shaped our lives.

While asking this question I would like to propose to look through the lens of the term "cultural archive" (Gloria Wekker 2016/ Edward Said 1993), which I first encountered in the book *White Innocence* by Gloria Wekker. There she writes: "Said describes the cultural archive as a storehouse of 'a particular knowledge and structures of attitude and reference' ... [and,] in Raymond Williams' seminal phrase, 'structures of feeling.' ..."

In her book she uses the term to look at the specific cultural archive of the Netherlands, but suggests using it for other (Western) countries as well. I would like to use it in the context of the German "Aufarbeitung" of NS history.

For this I am asking my family to talk about my grandfather Arthur Bannert. I am recording statements about him from all family members who knew him personally and who are willing to participate.

I would like to see these interviews as a way of interfering with the public and private discourse about transgenerational trauma and as a reflection on the German cultural archive.

*FILM, FOTOGRAFIE*





# SASCHA KLECZKA & LEONHARD BERGER

## ENTWICKLUNG EINER NACHHALTIGEN MÖBELMANUFAKTUR IN NORDHESSEN – FUCHS & HABICHT GMBH

Entwicklung einer nachhaltigen Möbelmanufaktur in Nordhessen – Fuchs & Habicht GmbH

In unserem Partnerdiplom ging es von vornherein darum, einen Weg zu finden, wie wir unsere Ideen und Produkte längerfristig auf dem Markt platzieren können. „Das eingekaufte Material muss günstig sein“ und „Eiche ist doch Eiche, ob aus Russland oder von hier!“ – Hm..., das stimmt so glücklicherweise nicht ganz.

Während wir in den vergangenen Monaten die Veränderungen in unserer Gesellschaft – hervorgerufen durch eine Pandemie – wahrnahmen, wurde häufig thematisiert, dass Produkte, welche wir üblicherweise zur Genüge haben, nicht vorrätig waren.

Unser Verlangen nach Dingen und der Wunsch nach Konsum ist in unserer Gesellschaft stärker als je zuvor. Anstatt diese Erkenntnisse jedoch zu dogmatisch zu betrachten, sind wir der Meinung: Leute, konsumiert und kauft! Doch bitte richtig und mit Bedacht.

Wir möchten einen Beitrag zum Schutz der Umwelt und unseres Planeten leisten, indem wir faire und nachhaltige Produkte herstellen und zu einem Umdenken im Möbelkonsum beitragen.

Wir stellen unsere nachhaltigen und hochwertigen Möbel entlang einer besonders fairen Wertschöpfungskette her:

Von einer energieeffizienten und ressourcenschonenden Rohstoffgewinnung über eine auf Langlebigkeit ausgelegte Produktentwicklung unter höchsten Qualitätsstandards bis hin zu Produktion und Kooperation mit regionalen Partner\*innen.

Die Werkstatt, welche nun unser Firmensitz ist, besteht nun mehr seit knapp 80 Jahren und dient uns nun als Denk-/Werkstatt.



FUCHS & HABICHT  
DIE NACHHALTIGE MÖBELMANUFAKTUR

# LEYA BULGIC & LEA SCHÜCKING

## SHARDS – FLIESEN AUS BAUSCHUTT

SHARDS sind Fliesen aus Bauschutt. Sie sind ein Pionierprodukt zirkulären Wirtschaftens und die erste ressourcenschonende und somit nachhaltige Fliese. SHARDS minimieren Bauschutt und schonen dabei natürliche Ressourcen. Sie verringern den Abbau und Import von Primärrohstoffen und die damit verbundenen irreversiblen Auswirkungen an den Naturschutzgütern Boden, Wasser und Luft.

SHARDS können in einer großen optischen Vielfalt hergestellt werden. Dabei bestehen Körper und Glasur der Fliesen ausschließlich aus verschiedenen Mischungen recycelter Bauabfälle und Recyclingglas. Die Farben reichen von Creme, Ocker, Braun, Grau und Schwarz zu einer reichen Palette an Grün- und Türkistönen. Die Oberflächen können glatt glänzend, handschmeichelnd oder rau sein. Aufgrund der ähnlichen Ausgangsstoffe harmonisieren Fliesen verschiedener Rezepturen miteinander und können kombiniert verlegt werden. Einzelne, nicht gelöste Ziegelteile machen jede Fliese zum Unikat. Farbe und lebendige Zeichnung der Fliesen spiegeln natürliche Vielfalt.

SHARDS Fliesen sind eine zirkuläre Produktinnovation. Das Herstellungsverfahren erlaubt die hundertprozentige Wiederverwertung von zu Bruch gegangenen Fliesen.

Die Alleinstellungsmerkmale von SHARDS sind:

- 100 % Recyclingmaterial
- 100 % zirkulär
- 100 % frei von Farbstoffen
- 100 % frei von Bindemitteln
- 100 % lokal hergestellt

Erste Pilotprojekte wurden bereits umgesetzt. Mit SHARDS wollen wir ab 2021 als Green-Startup neue Standards setzen.

*FLIESEN*





# TANJA- KRISTINE BÖHME

## WHALEPHANTS

“A more radical idea offers itself. Perhaps we were guessing wrong when we expected elephant calls to be representative like human words with the same sounds always interpreted in more or less the same way.

It would not surprise me to learn that elephant calls are richer in emotional content and poorer in symbolism than human words.

Dictionaries work for people but who is to say that the minds of elephants work like human mind.“


Katy Payne, biologist, whale and elephant researcher, “silent thunder, the hidden voice of elephants”, Jonathan Ball Publishers, Johannesburg (1998), p. 98.

„Es gibt eine Wirklichkeit hinter der Welt, wie sie uns erscheint, möglicherweise eine vielschichtige Wirklichkeit, von der die Erscheinungen die äußersten Schichten sind.“

„Man pflegt das auch so auszudrücken, dass es sehr viele logisch mögliche Welten gibt; ...“

Karl R. Popper, Philosoph, „Lesebuch“, Mohr Siebeck utb, (2. Auflage 1997), S. 107; „Logik der Forschung“, Mohr Siebeck (11. Auflage 2005), S. 15.

*VIDEO, SOUNDINSTALLATION*



An elephant on a clifftop  
on a real morning  
actually listening to a whale  
off the coast.

The elephant I'm talking about  
is a real elephant  
believe me  
an old female elephant.

It isn't just the figure of an elephant  
it doesn't silently enter the clifftop  
as an allegory for all elephants on the earth.

The elephant I'm talking about  
is a particular elephant.

The elephant I'm talking about  
is a real old female elephant  
from departed bygone  
Knysna forest elephant folks.

An elephant unadorned  
naked  
complete in her elephantness  
complex.

The whale that therefore she is.

Deeply involved  
in a silent  
but very present throbbing.

The whale that she is following.  
as if she has an appointment  
at the end of the world.

And say the elephant responded.

# JOHANNNA BRUMMACK

## OBSCARE

Fürsorge ist die Grundlage des Lebens und die Voraussetzung für eine funktionierende Gesellschaft, denn durch Fürsorge entsteht die Verbundenheit von Menschen. Oft wird Care-Arbeit jedoch als unwichtig betrachtet, häufig von Personen mit geringem sozialem Ansehen übernommen und (fast) unsichtbar verrichtet.

Die begehbare Rauminstallation „ObsCare“ bietet die Möglichkeit, sich mit diesem Widerspruch auseinanderzusetzen. Fragen nach dem eigenen sozialen Leben stehen im Raum: hörbar, sichtbar, fühlbar. Wie steht Fürsorge mit Ökonomie in Zusammenhang? Wie mit Macht und mit Gewalt? Wie mit gesellschaftlicher Teilhabe? „ObsCare“ ist ein Ort der Heilung und der Selbsterfahrung, als Kunstwerk, als soziales Tool.

Den Kern der Installation bildet ein Stahlgerüst. Darin befinden sich verschiedene Textil-Elemente, die zum Verweilen einladen. Darunter sind Hängematten, Sitzsäcke, Zelte und Kissen. Sie bieten den Besucher\*innen verschiedene Möglichkeiten, mit der Installation in Kontakt zu treten: stehend, sitzend oder liegend, einzeln oder in kleinen Gruppen.

Die Offenheit der Installation ist entscheidend, da kein starres System repräsentiert werden soll, sondern ein offener Raum, der es den Besucher\*innen erlaubt, selbst zu bestimmen, inwieweit sie mit der Installation und mit anderen Besucher\*innen interagieren.

*RAUMINSTALLATION*





# NICO BUURMAN

## I WILL SURVIVE

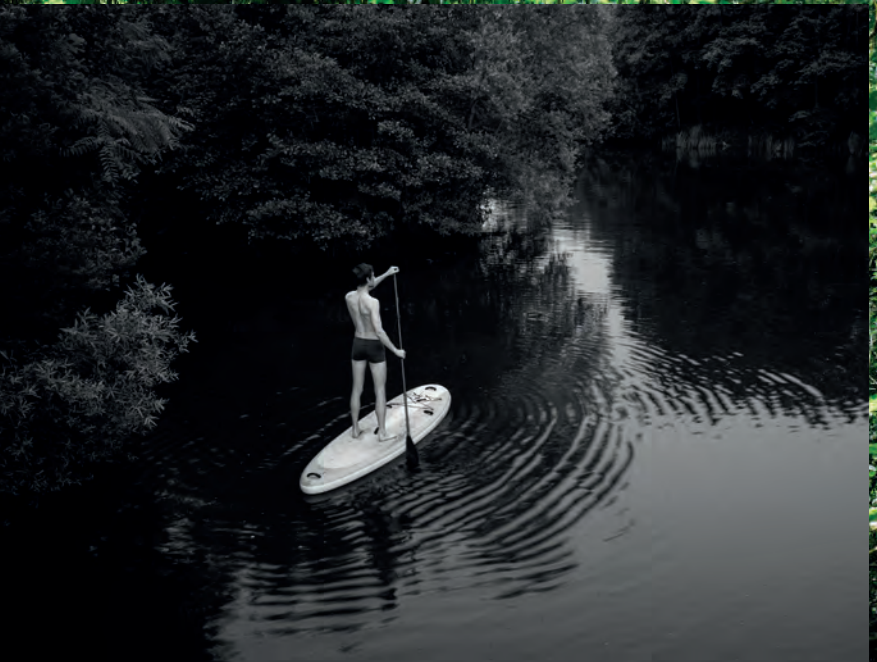
In den letzten Jahren sehnen sich Menschen aus Europa und Amerika vermehrt nach Wildnis, die als symbolischer und realer Ort der Freiheit und „guten ursprünglichen Ordnung“ empfunden wird. Das Bedürfnis nach einer Gegenwelt zur postmodernen Gesellschaft ist Ausdruck eines westlichen Unbehagens in der eigenen Kultur. Der Klimawandel, instabile Finanzmärkte, schwindende Ressourcen, Migration, Terror, Pandemien und ein wackeliger Sozialstaat schüren Unsicherheiten und addieren sich zu einer komplexen Metakrise, die den Wunsch nach Einfachheit und individueller Handlungsfähigkeit weckt.

Neben einem allgemeinen Trend zu Outdoor-Aktivitäten, die auf das persönliche Abenteuer oder ein ästhetisches Naturerlebnis abzielen, haben auch Survival- und Prepperbewegungen an Popularität gewonnen: Communities, überwiegend bestehend aus bestens versorgten weißen Männern, die sich Wissen und ursprüngliche Techniken aneignen, um in der Wildnis überleben zu können. In der Tradition von Abenteurern und Entdeckern wird jungfräuliche Natur bezwungen, Feuer gemacht, gejagt und ein Unterschlupf gebaut. Eine Rückbesinnung auf das Individuum und die Reproduktion traditioneller Geschlechterrollen sind hier nicht selten gepaart mit xenophoben und patriarchalischen Überzeugungen.

In der Arbeit „I will survive“ hinterfragt Nico Buurman das eigene Verhältnis zur Natur und gesellschaftliche Konstruktionen von Männlichkeit. Hierfür erklärt er Kassels Stadtränder zur Wildnis und portraitiert sich selbst. Im Internet stößt er auf stählerne Multi-Tool-Bausätze im Kreditkartenformat, die er im Fotostudio inszeniert. In ihrer archaischen Ästhetik wirken sie wie ein kompromissloses Versprechen von universeller Sicherheit.

*FOTOS, VIDEO, PUBLIKATION*





# LINUS CLOSTERMANN

## SPAWNING SEASON

In einer Vertiefung nahe einem umgestürzten Baumstamm befindet sich ein Teich, der mit zähflüssigem Pflanzenschleim bedeckt ist. Gepanzerte Wassertiere sonnen sich auf einem vermoderten Ast. Hin und wieder steigen Luftblasen an die Oberfläche. Etwas lauert im dunklen Gewässer (starrende Augen).

Die Ausdünstungen der Sümpfe verdichten sich einige Meter über dem Boden und werden zu weißen Leerstellen im Sichtfeld. Am Himmel fliegt ein Schwarm der seltsamen Tiere (Krähen). Kleine Wassertropfen schweben durch die Luft und landen auf den Ästen der Bodengewächse (es ist nichts Verdächtiges zu hören).

Die Mittagssonne erwärmt die freiliegenden Sumpfgewässer. Nebelschwaden breiten sich aus und erschaffen einen endlosen, gasförmigen Raum. In den Tiefen des weißen Dampfes ist die Silhouette eines Schlammläufers zu erkennen, der langsam durch den Morast wadet. Zwischen den Pflanzen und bewachsenen Baumstümpfen ist kaum noch Erdboden zu sehen. Die Halme der Schilfgräser scheinen direkt aus dem trüben Schlamm herauszuwachsen. Eine faulige Aura umgibt jedes Detail der Umgebung.

*SKULPTUR, INSTALLATION*





# THEA DRECHSLER

## ZOOM OUT, ZOOM IN, STAY INBETWEEN

Ich beobachte und konstruiere die Anderen. Sehen ist physisch, doch die menschliche Wahrnehmung ist begrenzt. Ein Bild ohne Horizont impliziert, dass die, die blicken, nicht Mittelpunkt der Welt sind.

Die Videoinstallation „Zoom Out, Zoom In, Stay Inbetween“ zoomt in, out, und inbetween Bildpolitiken und Selbstverortung. Dabei bespricht sie verschiedene Formen des Sehens: das gewaltvolle, herrschaftliche und ausbeuterische Sehen von oben (auf die Erde und auf andere Menschen) und den Versuch, für ein neues und gewaltarmes Sehen, von subjektiven Perspektiven geleitet zu sensibilisieren. Der Blick moderner Überwachungstechnologien von oben wird Interviews auf Augenhöhe mit Freund\*innen, die eine Erfahrung von Dislokation gemacht haben, gegenübergestellt.

Der Begriff des Anthropozän als das sogenannte „menschgemachte geologische Zeitalter“ ist eine der prominentesten Beschreibungen unseres derzeitigen, selbstzerstörerischen Umgangs mit dem Planeten Erde. 1968 sieht eine globale Weltgemeinschaft zum ersten Mal ein Farbbild der Erde, das während des Fluges von Apollo 8 im Orbit des Mondes geschossen und „Erdaufgang“ (engl. earthrise) benannt wird. Das Bild impliziert die Vorstellung einer einheitlichen Welt, einer „planetarischen Einheit“, gesehen aus der „God's-eye-Perspektive“ (engl. Gottes-Auge-Perspektive).

Welches Weltbild ist in unsere Wahrnehmung eingebrannt, wenn wir täglich Satellitenaufnahmen von der Erde als Repräsentation unseres Planeten sehen? Führen die Erfahrungen von Dislokation, Entortung und Bewegung zu einem anderen Sehen, einer anderen Wahrnehmung?

*VIDEOINSTALLATION*





# max ESCHENBACH

## KNIT RELAXATION – MEMBRANGESTRICKE FÜR TEXTILE (INNEN-)ARCHITEKTUR

Die Arbeit „Knit Relaxation“ widmet sich Potenzialen textiler Membranen, wie sie in der Innenarchitektur und in der Architektur Anwendung finden. Dabei liegt der Fokus auf Konstruktionen, bei denen die Membran als Gestrick ausgebildet ist und mithilfe von computergesteuerten Strickmaschinen hergestellt wird.

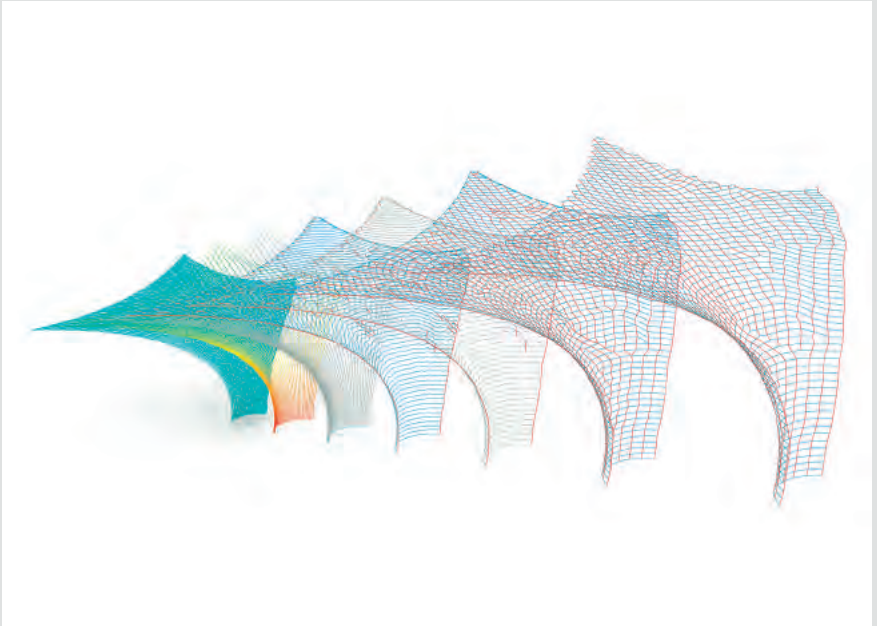
Als praktisches Ergebnis dieser Auseinandersetzung ist der Prototyp einer Open-Source-Software entstanden: Mit „Cockatoo“ können Strickmuster zur Fertigung auf CNC-Strickmaschinen von 3D-Geometrie abgeleitet werden. Die aufwändige Konstruktion der Strickmuster – ansonsten Masche für Masche manuell ausgeführt – wird dabei in großen Teilen von geometrischen und graphentheoretischen Algorithmen übernommen.

Dieses digitale Werkzeug richtet sich in erster Linie an Gestalter\*innen, die mit den Möglichkeiten der dreidimensionalen Formgebung gestrickter Membranen experimentieren und arbeiten möchten. Als Schnittstelle und User-Interface dient die vielen Designer\*innen und Architekt\*innen vertraute Arbeitsumgebung einer CAD-Software.

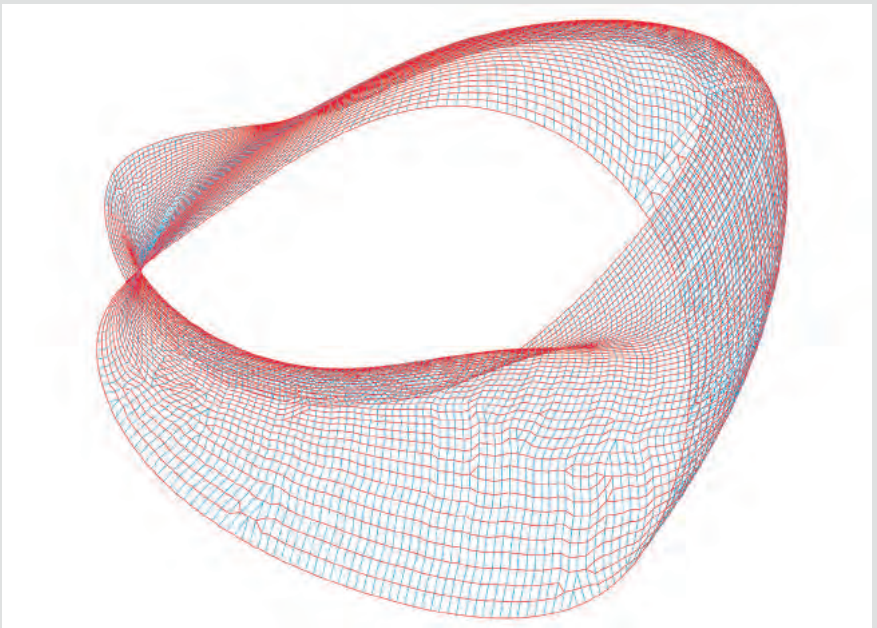
Die Software ist unter einer offenen Lizenz frei im Internet verfügbar. Videos zur Demonstration und Beispieldateien dienen dem Verständnis und ermöglichen es, die Software zu erlernen. Darüber hinaus ist eine Dokumentation des Quellcodes ebenfalls im Internet zugänglich – so können Interessierte die Software verändern, weiterentwickeln oder deren Kernfunktionen auch in eigene Softwareprojekte einbinden. „Cockatoo“ versteht sich somit als Beitrag zur Demokratisierung der computergesteuerten Strickerei.

*OPEN-SOURCE SOFTWARE*





Visualisierung der einzelnen Schritte, die zur Ableitung eines Strickmusters von dreidimensionaler Geometrie notwendig sind. Nach und nach wird von einer dreidimensionalen Fläche als Ausgangsgeometrie (links) ein Graph abgeleitet, der die Fläche als Gestrück beschreibt (rechts).



Visualisierung eines automatisch erzeugten, dreidimensionalen Strickmusters in Form eines Graphen. Im Anschluss kann das Strickmuster exportiert und in den maschinenspezifischen Softwares computergesteuerter Strickmaschinen importiert werden.

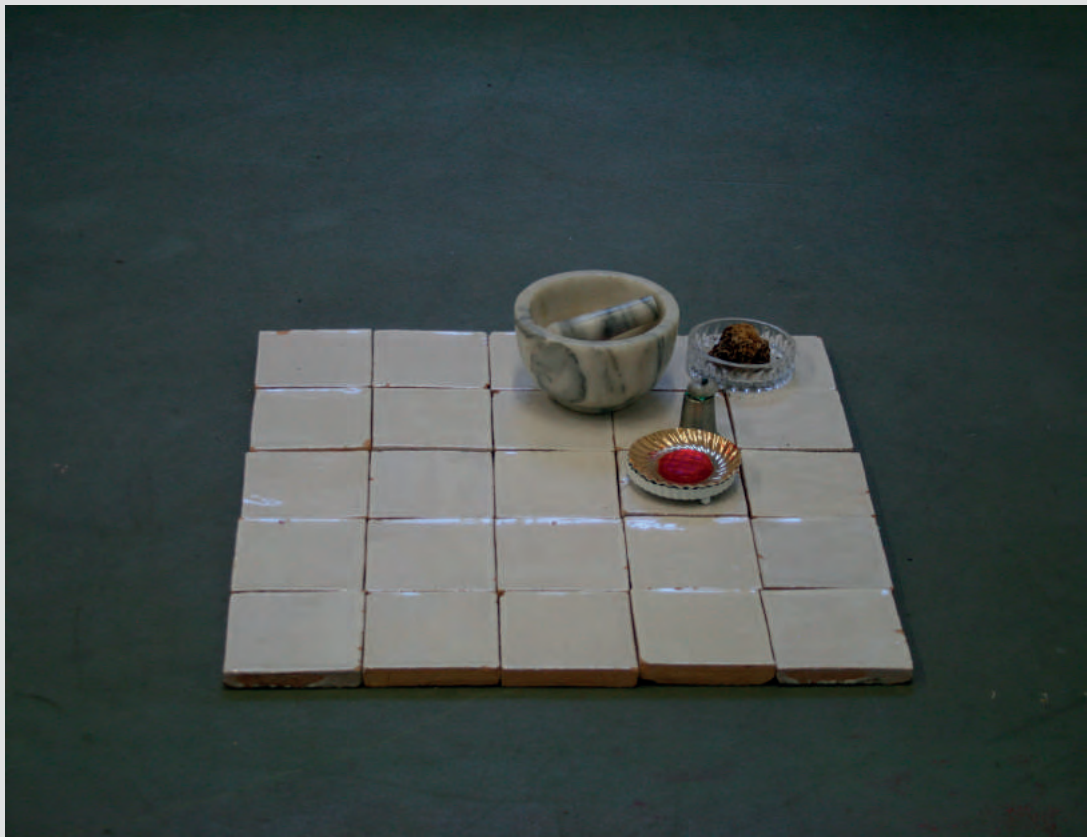
# LUISE HAMPPEL

## ABSCHLUSSESSEN

„Füttere die Bestie gut!“ Ein Tipp an alle Hausfrauen, gefunden im Vorwort des 1913 herausgebrachten praktischen Kochbuchs von Mary Hahn und Ausgangspunkt für die Rauminstallation, die sich der Thematik der Speisung annähert. Vier voneinander getrennte Bereiche erheben sich stufenförmig vom Fußboden aus. Sie präsentieren sich ähnlich einer Menüfolge und sollen Appetit machen auf den zweiten Teil der Arbeit. Ein Büfett aus Süßigkeiten. Wie in früheren Arbeiten ist auch hier der Grat zwischen Verlockung und Abgestoßensein schmal. Es finden sich Zitronen, in der Nachbarschaft von den Kirmesherzen, die ich mir mit ihren Liebeserklärungen immer gewünscht habe. Es ist bittersüß. In Kristian Ditlev Jensens Worten: „Dinge, die gewesen sind oder kommen werden, können wir nicht schmecken. Dinge, die geschehen sind, können wir nicht ändern, und während sie sich ereignen, können wir nichts tun. Wir können hier und jetzt nur verzehren. Wir können hier und jetzt nur schmecken.“

Eine Mahlzeit ist auf diese Weise immer Ausdruck des Augenblicks, wurde mir klar. Beim Essen, da sind wir wirklich präsent. Deshalb sind gemeinsame Mahlzeiten so wichtig, wenn Menschen verhandeln und zusammen handeln sollen. Wir begegnen uns bei einem Stück Brot, wenn wir uns riechen und hören müssen. Und wenn wir Entscheidungen treffen müssen.“

*INSTALLATION*



# HASE & ZINSER

## MATERNAL CITY

„Maternal City“ ist eine Videoinstallation, die sich mit dem Zusammenhang der Natur des Menschen und der Gestaltung seiner Umgebung auseinandersetzt.

Der von dem polnischen Soziologen Zygmunt Bauman beschriebene Trend der Rückwärtsgewandtheit, der aus der Angst vor einer ungewissen Zukunft erwächst, manifestiert sich in der Sehnsucht danach, zurück in den schützenden Mutterleib finden zu wollen.

Hase & Zinser beziehen sich, ausgehend von diesem Trend, mit ihrer Arbeit auf das „Continuum concept“ von Jean Liedloff sowie auf den anthropomorphen Entwurf einer Idealstadt des deutschen Designers Luigi Colani und interpretieren diesen neu. Es handelt sich dabei um eine Stadt nach des Menschen Ebenbild im Körper einer Frau. Die zivilisierte Gesellschaft ist aufgrund der rasanten globalen und digitalen Veränderungen verängstigt und unglücklich. Sie hat sich zu sehr von ihrem natürlichen Ursprung entfernt. Dem wird entgegengewirkt, indem sich alle Menschen, die in dieser Stadt leben, wie die Organe im Inneren eines Körpers, als Teil eines familiären großen Ganzen verstehen sollen. Doch der schützende, nährenden Mutterarchetyp, den dieser nie umgesetzte Entwurf verkörpert, schlägt in sein Gegenteil um und wird wie alle Utopien zu einer totalitären, alles dominierenden Dystopie.

Hase & Zinser verfolgen die Frage, wie sich ein Gleichgewicht zwischen den Begriffen Natur, Architektur, Körperlichkeit und Design schaffen lässt.

VIDEOINSTALLATION



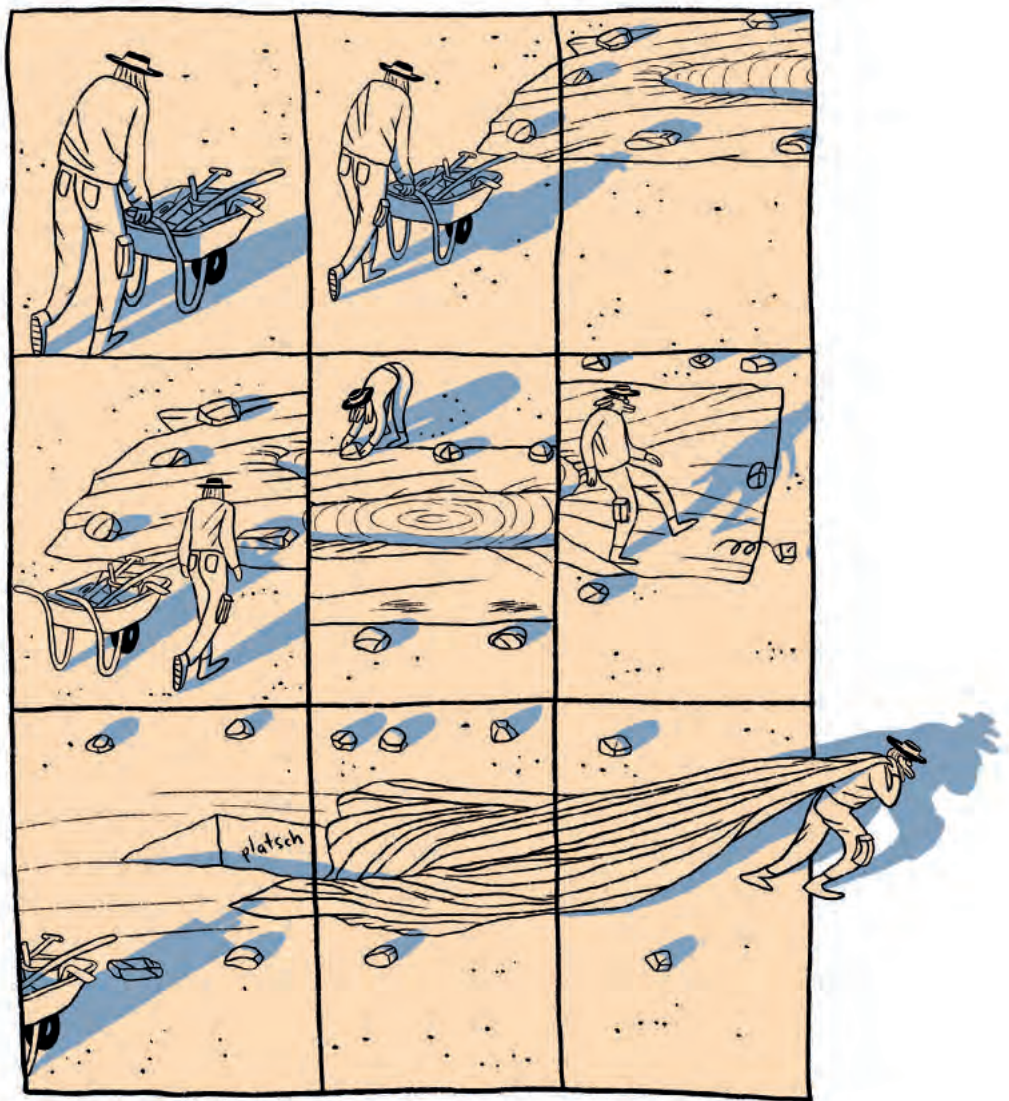


# DANIELA HELLER

## PFOSTENLOCH

Der Begriff „Pfofenloch“ bezeichnet in der Archäologie Verfärbungen, die von tragenden Holzpfosten eines Gebäudes in der Erde hinterlassen werden. Noch Jahrtausende, nachdem das Holz schon längst vergangen ist, kann man sie im Boden erkennen und aus ihnen Hausgrundrisse rekonstruieren. Pfofenlöcher sind Spuren menschlicher Vergangenheit, die von Archäologinnen ausgegraben und dokumentiert werden. Der Comic hat diese Spurensuche zum Thema. Während die Archäologinnen in der Vergangenheit graben, kreisen ihre Gedanken um ihre persönliche Vergangenheit und ihre ungewisse berufliche Zukunft. Eine Grundlage der Erzählung ist das Metaphorische: Die Ausgrabung findet sowohl in der Erde als auch im Kopf und in der Erinnerung der Erzählerin statt. Erde und Erinnerung konservieren beide auf eigene Art und Weise menschliche Geschichte und verwandeln sie gleichzeitig. Durch die Ausgrabung werden ihre Spuren wieder freigelegt und dabei erneut verwandelt. Die Ausgrabung wird zum flüchtigen Ort zwischen Gegenwart und Vergangenheit. Am Anfang stehen und am Ende bleiben die Fragen: Was suchen Archäologinnen? Wonach graben sie? Wonach suchen sie als Individuen? Und was finden sie?

COMIC



# JOHANNA HOFFMANN

## GRIFFSYSTEME IM WOHNRAUM BAD

In meiner Diplomarbeit sind Griffsysteme und Handläufe für den Wohnraum Bad, insbesondere den Duschaum entstanden. Die zugehörigen Add-Ons sind im Hinblick auf Ordnung und leichte Handhabung gestaltet worden.

Als Raum, in dem die persönliche Hygiene stattfindet, ist das Badezimmer vom Thema Gesundheit kaum zu lösen. Heute gilt es als Raum höchster Privatheit und dient als Ort des absoluten Rückzugs – worin sich das aktuelle Wiederaufleben der Wohnlichkeit im Bad begründen lässt. Gleichzeitig ist das Bad der Wohnraum mit dem höchsten Unfallrisiko. So wird es spätestens mit dem Erleben körperlicher Einschränkungen mit Hilfsprodukten ausgerüstet. Die sonst erlebte Wohnlichkeit löst sich in dem Augenblick auf, wo notgedrungen Hilfsprodukte Einzug in den privaten Raum halten. Die klinisch-hygienische Anmutung dieser Produkte steht dem persönlichen Geschmack oft entgegen und wird nur ungern akzeptiert.

Das im Zuge meiner Arbeit entstandene Griffsystem und die dazugehörigen Add-Ons schließen die Lücke zwischen wohnlichen Produkten für das Bad und Hilfsprodukten wie Griffen und Handläufen. Das Griffsystem übersetzt die Ergonomie der Sicherheit in eine wohnliche und funktionale Ästhetik.

Nachhaltigkeit ist, im Sinne der Materialität wie auch der Lebenszeit des Produkts, ein wichtiger Faktor meiner Arbeit. Die Add-Ons sind auf eine einhändige Bedienung ausgelegt, wodurch Komfort und Sicherheit gesteigert wird. Die dafür eigens entwickelten Mechanismen sind größtenteils einteilig und aus Monomaterial gefertigt. So wird eine mehrgenerationenfreundliche Nutzung ermöglicht und gleichzeitig für gute Recyclingeigenschaften gesorgt.





# HORTENSIA UNITY HURST

## BIG DRIP

Die Italiener haben ein Sprichwort „taglia sempre una bella figura e non una brutta figura“. Das heißt, dass man immer eine gute und keine schlechte Figur machen soll.

Beim Big Drip funktioniert es ähnlich. Es geht darum, den besten Eindruck zu machen. Es ist ein Lebensgefühl. Man möchte, dass andere Leute vom eigenen Lebensstil beeindruckt sind.

Wenn man in einem schönen Auto durch die Stadt fährt und sich die Menschen umdrehen, um dem Auto hinterherzugucken; das ist ein Big Drip.

In einem Sterne-Restaurant nach dem teuren Essen die Platin-American-Express-Karte auf den Tisch zu legen; das ist ein Big Drip.

Mit einem begehrten Model auf ein Date gehen; das ist ein Big Drip.

Der Big Drip ist vor allem für diejenigen von besonderer Bedeutung, die ein Leben im Luxus nicht schon von Geburt an führen. Der soziale Aufstieg ist hier essenziell, weil so der Kontrast auch besonders sichtbar wird. Man kennt beide Seiten des Lebens; wer vorher mit dem Bus fahren musste, schätzt es dann umso mehr, wenn er jetzt mit einem schicken Auto vor einem Restaurant vorfahren kann.

FOTOSERIE



# VERENA KERN

## AUFBRUCH

Wo hat es seinen Anfang genommen? Vielleicht in Estland, als ich durch die Altstadt von Tallinn ging und mir diese Frauen auffielen, ältere Frauen, die auf den Bänken saßen und Blumen verkauften.

Zurück in Deutschland sind diese Frauen weit entfernt, nicht aber der Gedanke an die Beschäftigung mit einer Generation, der ich im Alltag nicht begegne.

In meiner schriftlichen Abschlussarbeit sammeln sich die Erinnerungen und Reflexionen, Stück für Stück wächst die Collage, so vieles ergänzt sich und dann bin ich in dem Altenheim. Einem Ort, mit dem ich als Nicht-Angehörige nicht in Berührung komme. Beim Betreten ist da zunächst Unsicherheit, Nervosität, ein Gefühl der Beklemmung, ähnlich wie bei dem Eintreten in ein Krankenhaus.

Seit dem Frühjahr 2019 besuchte ich regelmäßig einen Bewohner (R.) eines Kasseler Altenheimes. In den Fluren, Aufenthaltsräumen und vor allem dem kleinen Café sammelte ich Skizzen, Zeichnungen und Notizen. Begegnungen und Gespräche entwickelten sich.

Die dokumentarische Recherche vor Ort bildete eine Grundlage für die fiktive Geschichte, den Comic „Aufbruch“.

Das Coronavirus unterbrach leider die Besuche im Altenheim, nicht aber den Kontakt zu R., der den Titel der Arbeit folgendermaßen auffasst:

„Aufbruch, das bedeutet für mich auch einen Anfang, eine Aufforderung. Mich mit dem Leben hier weiter auseinanderzusetzen, nicht aufzugeben.“

COMIC





# HABHABE KOMM

## BETHESDA

„Jerusalem im ersten Jahrhundert.

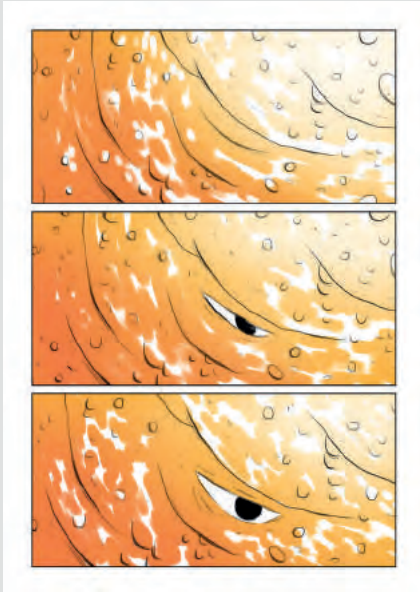
Außerhalb des jüdischen Stadtzentrums befindet sich ein Badeort, genannt Bethesda, der dem griechischen Gott der Heilkunde geweiht ist.

Eine Schar an kranken Menschen tummelt sich am Badeort und wartet auf ein Wunder, denn einer Legende nach soll sich das Wasser von Zeit zu Zeit bewegen – es wird gesagt, dass derjenige, der als Erster in das bewegte Wasser steigt, von all seinen Krankheiten geheilt werde ...“

Als Inspiration für meinen Comic diente ein Schauplatz, der in einer kleinen Geschichte im Neuen Testament genannt wird. Es handelt sich um einen Badeort namens Bethesda, an dem sich kranke Menschen versammeln und auf ein Heilungswunder warten.

Bei meiner Short Story handelt es sich um keine biblische Nacherzählung, sondern um eine symbolische Geschichte, die sich mit dem Thema der Opfermentalität befasst. Der Fokus liegt auf dem verheerenden und gefährlichen Potenzial einer solchen Mentalität und Denkweise. Die Geschichte soll zeigen, was passieren kann, wenn man das eigene Leid über das der anderen stellt...

COMIC



# FLORA KÖRNER

## SHOES CAN CHANGE YOUR LIFE, ASK CINDERELLA

Die Ausgestaltung von Wohnräumen spiegelt unweigerlich die Familien- und Gesellschaftsstrukturen einer Zeit wider, woran sich auch das derzeitige Wohnideal sowie der persönliche Wohnraum orientiert. Wir suchen einen Ort, der Individualisierung, Identifikation, Zugehörigkeit und Repräsentation ermöglicht.

Der Immobilienmarkt versucht, auf diese Wünsche Antworten zu finden. Er ist alles andere als ein autonomes Gebilde, sondern Produkt sozialer, ökonomischer und kultureller Zusammenspiele.

Da die meisten im Eigenheim noch immer ihr höchstes Wohnglück sehen, betrachte ich dieses komplexe System anhand von Musterhaus-Ausstellungen, in denen verschiedene Einfamilienhaus-Modelle von Fertighaus-Anbietern besichtigt werden können.

Die darin installierten Einrichtungsgegenstände sollen es ermöglichen, sich das zukünftige Zuhause bestens vorzustellen, sich mit ihm zu identifizieren und es anschließend nachzubauen. Die Häuser stehen dort wie ein Lebensziel, ein Versprechen des Glücks – ein Ideal und Superlativ.

Die Arbeit „Shoes Can Change Your Life, Ask Cinderella“ untersucht die in Musterhäusern stattfindenden Normgebungsprozesse, bei denen deutlich wird, dass Wohnen mehr ist als eine individuelle Geschmacksfrage. Die dort entstandenen Fotos und Videos dokumentieren die Konfrontation mit den eigenen Lebensentwürfen und Wertvorstellungen.

*FOTOGRAFIEN, VIDEO, SOUND, PUBLIKATION*





# ANNE KRUGGEL

## ZWISCHEN IDYLL UND RUINEN — DIE RETROSPEKTIVE DARSTELLUNG DER REAKTORKATASTROPHE VON TSCHORNOBYL IN DER FOTOGRAFIE

2011 besuchte ich die Ausstellung Zone – Heimat Tschernobyl des Fotografen Andrej Kremenschouk. Die Aufnahmen veranschaulichten mir eindrucksvoll die starke Ausdruckskraft der Fotografie der Sperrzone. Nicht nur die verwilderten Landschaften und die Fotografien der Arbeiterstadt Prypjat beeindruckten mich, sondern auch die Porträts der Menschen, die nach der Evakuierung in die Zone zurückkehrten. Nach dem Besuch stellte ich mir die Frage, auf welche anderen Möglichkeiten die Fotograf\*innen zurückgriffen, um die Reaktorhavarie von Tschernobyl sichtbar zu machen.

Es gibt keine direkten Spuren des Super-GAU und die radioaktive Kontamination entzieht sich der menschlichen Wahrnehmung. Daher werden alle Fotograf\*innen vor dieselbe Herausforderung gestellt: „Wie kann die Katastrophe fotografisch sichtbar gemacht werden?“ Das Thema Tschernobyl und Fotografie interessiert mich schon eine ganze Weile, sodass ich beschloss, diese Fragestellung in meiner Masterarbeit zu untersuchen. Diese Publikation beinhaltet meine schriftliche Arbeit zum Erwerb des akademischen Grades „Master of Arts“ (M.A.) im Studiengang Kunstwissenschaft. Eingereicht wurde die Arbeit am 29.09.2020 an der Kunsthochschule Kassel.

*PUBLIKATION*

# ZWISCHEN IDYLL UND RUINEN

DIE RETROSPEKTIVE DARSTELLUNG DER REAKTORKATASTROPHE  
VON TSCHORNOBYL IN DER FOTOGRAFIE



# ANNE KRUGGEL

## SPRACHE UND RESEARCH

An der Kunsthochschule entstehen in jedem Semester viele gestalterische Arbeiten, die im Rahmen von Ausstellungen gezeigt werden. Selten wird den Besucher\*innen der Prozess gezeigt, der hinter der Entstehung eines Werkes steht. Meine Abschlussarbeit beschäftigt sich mit Sprache, vor allem mit der Sprache der neuen Rechten. Den Ausgangspunkt bilden dabei die „Unsätze“, denen ich in meiner Heimat begegnet bin. Der Fokus meines Abschlusses liegt auf dem Research und den Gedanken, die ich mir zu diesem Thema gemacht habe. In der Publikation wird die Entwicklung der Recherche offengelegt und gezeigt, in welche Richtungen sich ein Ausgangsthema entwickeln kann.

*PUBLIKATION*



186

**Flussufer** - Eigenschaften

- Wie wird es geprägt? (Struktur?)
- Was ist die dominante Nutzung? (Wohnen, Gewerbe, Industrie?)
- Wie wird es genutzt? (Freizeit, Sport, Verkehr?)
- Wie wird es gestaltet? (Grün, Wasser, Architektur?)
- Wie wird es entwickelt? (Neubau, Sanierung, Revitalisierung?)

**Amorben**

- Was sind die Hauptprobleme?
- Welche Rolle spielen sie?
- Wie werden sie gelöst?

**Beispielstudie**

Wie wird es gestaltet? (Struktur?)

Wie wird es genutzt? (Freizeit, Sport, Verkehr?)

Wie wird es entwickelt? (Neubau, Sanierung, Revitalisierung?)

Beispielstudie

- Struktur
- Nutzung
- Gestaltung
- Entwicklung

The diagram is a hand-drawn mind map on a white sheet of paper. It is organized into three main columns labeled 'Struktur', 'Nutzung', and 'Gestaltung'. Each column contains several colorful sticky notes with handwritten text, connected by lines. The notes are color-coded: red, orange, yellow, green, and blue.

- Struktur:**
  - Struktur
  - Nutzung
  - Gestaltung
- Nutzung:**
  - Nutzung
  - Gestaltung
- Gestaltung:**
  - Gestaltung

# JESSICA KUTTNER

## BLIPS – BODENANKER FÜR AUFSTELLUNGSARBEIT

Der Blick auf den Menschen in Systemischer Beratung und Therapie unterstützt mich als Systemdesignerin darin, der Antwort näher zu kommen, wie sich das Design als Disziplin an der Gestaltung der Gesellschaft beteiligt: Was brauchen wir in Zukunft wirklich?

In meinen Augen steht ein Bewusstseinswandel an erster Stelle. Die Methode der Aufstellungsarbeit ist ein Sprungbrett in diesen Prozess, um Orientierung, Resilienz und Selbstwirksamkeit zu(rückzu)gewinnen und das Selbstbild bewusst zu gestalten. Die Technik nutzt u.a. Gegenstände, um unsichtbare Beziehungsgefüge sichtbar und so erfahrbar zu machen. Der Reflexionsprozess anhand materieller Repräsentanz bildet zwischen Design und dem Aufstellen mit Objekten im Raum eine sich gegenseitig befruchtende Schnittstelle, die intuitives Handeln in den Fokus rückt.

Entstanden ist ein Set von Bodenankern, welche durch ihre Mobilität praktische Vorteile bieten, auf Diversität reagieren und den methodischen Rahmen der Technik voll ausschöpfen.

*KLAPPBARE SKULPTUREN*





# JOSHA LOHRENGEL

EXTRAORDINAIRE

„Ferro Rosso“  
1/478PS

Der Ferrari F40 ist ein Supersportwagen, den der italienische Sportwagenhersteller Ferrari von 1987 bis 1992 baute. Rennsporttechnik wie etwa Karosserieteile aus kohlenstofffaserverstärktem Kunststoff kam zum Einsatz. Enzo Ferrari persönlich trieb 1986 dieses Projekt zum 40-jährigen Firmenjubiläum an, daher auch die Bezeichnung. Der F40 war als bis dahin schnellster und stärkster Ferrari für den Straßeneinsatz technisch und optisch ein besonderes Modell und der letzte Ferrari, der unter der Regie von Enzo Ferrari entwickelt wurde.

*FOTOGRAFIE, VIDEO, SKULPTUR*



# JAH menschen

## NORDBAU: INNEN

Hinter dem hochschulinternen Begriff „Nordbau“ steht der Neubau einer der beiden Vorgängerinstitutionen der Kunsthochschule Kassel. Aus meiner Beschäftigung mit der Historie und den Konzepten, die hinter dem Gebäude und der prägnanten Innenarchitektur stehen, entstand ein Heft, das in erster Linie für die Erstsemester, die in dem Gebäudeteil untergebracht sind, eine Gelegenheit bieten soll, sich mit „ihren“ Räumen auseinanderzusetzen. Es kann einfach und schnell innerhalb der Kunsthochschule reproduziert werden.

Auf der einen Seite wird linear die 12-jährige Planung und Entstehung des Gebäudes (1957–1969) beschrieben. Es liegt ein besonderer Fokus auf die Konzepte von modularer Innenarchitektur, die der Architekt und Professor Paulfriedrich Posenenske für „seine Schule“ vorsah. Auf der anderen Seite sind zu einzelnen Stichpunkten zeitgleiche Ereignisse aus Architektur und Geschichte sowie Kommentare von Zeitzeug\*innen assoziativ eingeworfen.

Die für das Heft entwickelte Schrift „Nordbau“ ist abgeleitet von den Konstruktionsplänen zu den modularen Elementen der Arbeitsräume und den architektonischen Zeichnungen des gesamten Gebäudekomplexes.

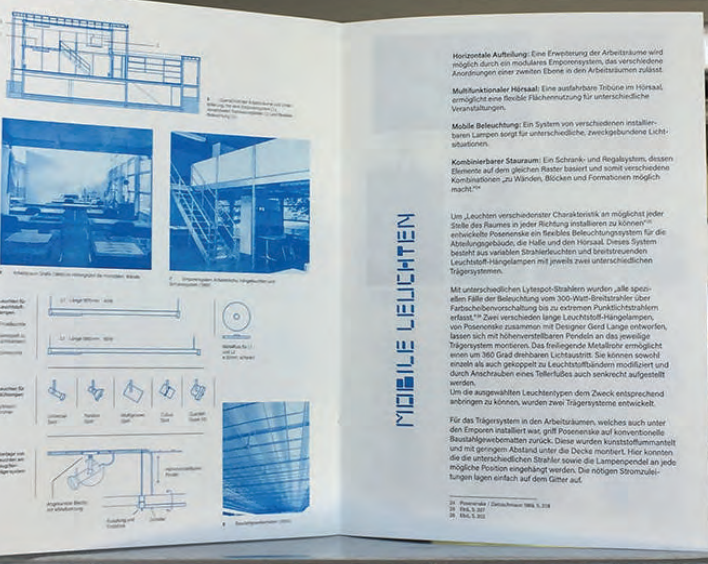
*PUBLIKATION*



Jan Mensen

# NORD PAUL: INNEN

Modulare Systeme in der Staatlichen Hochschule  
für bildende Künste von Paulfriedrich Posensnake



**Horizontale Aufhebung:** Eine Erweiterung der Arbeitsebene und möglich durch ein modulares Emporensystem, das verschiedene Anordnungen einer zweiten Ebene in den Arbeitsraum zulässt.

**Multifunktionaler Hirsaal:** Eine ausfahrbare Tribüne im Hirsaal, ermöglicht eine flexible Flächenumsetzung für unterschiedliche Veranstaltungen.

**Mobile Beleuchtung:** Ein System von verschiedenen installierbaren Lampen sorgt für unterschiedliche, zweifelhafte Lichtsituationen.

**Kombinierbarer Stauraum:** Ein Schrank- und Regalsystem, dessen Elemente auf dem gleichen Raster basieren und somit verschiedene Kombinationen zu Wänden, Böcken und Formebenen möglich macht.<sup>1)</sup>

Um „Leuchten verschiedener Charakteristik an möglichst jeder Stelle des Raumes in jeder Richtung installieren zu können“<sup>2)</sup> erdachte Posensnake ein flexibles Beleuchtungssystem für die Arbeitsumgebung der Halle und den Hirsaal. Dieses System besteht aus variablen Strahlerleuchten und breitstreuenden Leuchtkörpern, die jeweils zwei unterschiedlichen Trägersystemen.

Mit unterschiedlichen Lytespot-Strahlern wurden „alle speziellen Fälle der Beleuchtung vom 300-Watt-Strahlstrahler über Flutlichtbeleuchtung bis zu extremen Punktlichtstrahlern“<sup>3)</sup> erfasst.<sup>4)</sup> Zwei verschieden lange Leuchtkörper-Hängelampen von Posensnake zusammen mit Designer Gerd Lange entworfen, lassen sich mit höhenverstellbaren Pendeln an das jeweilige Trägersystem montieren. Das freilegende Metallrohr ermöglicht einen um 360 Grad drehbaren Lichtstrahl. Bei kleinen Leuchten erlaubt es auch gekoppelt zu Leuchtkörpern modifiziert und durch Ausdrücken eines Tellerflusses auch senkrecht aufgestellt werden.

Um die ausgewählten Leuchtersysteme dem Zweck entsprechend anbringen zu können, wurden zwei Trägersysteme entwickelt.

Für das Trägersystem in den Arbeitsräumen, welches auch unter den Emporen installiert was, groß Posensnake auf konventionelle Stützflügeloberflächen zurück. Diese wurden kunststoffummantelt und mit geringem Abstand unter die Decke montiert. Hier können die unterschiedlichen Strahler sowie die Leuchtpendel an jede mögliche Position eingehängt werden. Die nötigen Stützauflagen lagen einfach auf dem Gitter auf.<sup>5)</sup>

<sup>1)</sup> Posensnake | Gestaltung 1969, S. 212  
<sup>2)</sup> Ebd., S. 207  
<sup>3)</sup> Ebd., S. 212

## MOBILE LEUCHTEN

# EEV7 OJ7HPERÄ

## IM DAZWISCHEN

IM DAZWISCHEN, so der Titel meiner Abschlussarbeit, untersucht das „Gefühl der Deplatziertheit“ in der Welt.

Diesen emotionalen Zustand übertrage ich in eine begehbare Rauminstallation, in der die Besucher\*innen durch das Mittel des Environmental Storytelling mit diesem Gefühl in Kontakt gebracht werden sollen. Environmental Storytelling ist eine Games-Sparte und beschreibt den Einsatz von potenziell bedeutungsvollen Raumarrangements, die erst in der Interpretation durch die Spielenden in Narration umgewandelt werden. Der Installation liegt meine persönliche Interpretation und Übersetzung dieses „Gefühls der Deplatziertheit“ zugrunde.

Nostalgische Objekte und Technologien erwachen dank digitaler Aufrüstung als „Zombie Media“ und somit wird die Vergangenheit und die Gegenwart spielerisch in Kontext gesetzt. Totgeglaubte Technologien, die die Besucher\*innen in Sicherheit wähen und mit ihren neuartigen Fähigkeiten überraschen. Diese Form der gespenstischen, multimedialen und interaktiven Installation erschafft im IM DAZWISCHEN einen Raum in dem Unerwartetes geschieht. Augenblicke der Überraschung öffnen die Besucher\*innen für un(be)greifbare Empfindungen. Sie finden sich in einem Schwellenzustand wieder, in dem sich Bekanntes und Unbekanntes überschneiden. Innen/Außen, Nah/Fern verlieren ihre Grenzen:

Wo befinde ich mich? Schauge ich auf den Himmel oder unter ihn?

Die einzelnen Installationselemente sprechen unterschiedliche Sinne an und eröffnen den Besucher\*innen verschiedene Schnittstellen in den Zwischenräumen ihrer eigenen sinnlichen Wahrnehmungen und emotionalen Empfindungen. IM DAZWISCHEN ist ein Schlüssel zu Phänomenen anderer Dimensionen.

*INTERAKTIVE RAUMINSTALLATION*





Die Kranichuhr



1000 Kraniche



Das Haus im Schrank

# JESSICA RONJA PELZ

## WO DER HOLLER WÄCHST

Wir Menschen sind „the storytelling animal“. Wir brauchen Symbole, Analogien, Verkörperungen und Archetypen. In ihnen sehen wir uns selbst, können uns stärker machen, als wir sind, können reifen in unserem Menschsein. Durch Identifikation erleben wir wichtige Prozesse. In der Zeit vor der Aufklärung waren Mythen das kulturelle Gedächtnis einer Gesellschaft.

Für meine Examensarbeit recherchierte ich regionale Sagen und Legenden und stieß dabei auf die Heimat der Frau Holle, den Hohen Meissner in Nordhessen. Schaut man tiefer auf den Ursprung der Figur der Holle, so weisen ihre Attribute darauf hin, dass sie eine regionale Verkörperung des ursprünglichen Archetyps der großen Mutter ist. Diese tritt so gut wie in jedem Kulturkreis unter anderem Namen und Erscheinungsbild auf.

In dem Comic „Wo der Holler wächst“ bereisen zwei Protagonisten vier Orte um den Hohen Meissner, die jeweils mit einer Sage verknüpft sind. Durch die Augen eines alten Mannes begegnen wir einer Holle, die nur das verkörpert und ist, was man ihr zuspricht und in ihr sehen möchte, dabei treffen wir ihre verschiedenen Wesensarten – sowohl Segen bringend als auch verfluchend...

COMIC



WO DER  
HOLLER  
WÄCHST

JESSICA RONJA PELZ



# THOMAS REYMANN

ITSNICETOBETHOMASREYMANN

it s nice to be Thomas Reymann

*MALEREI, INSTALLATION, SKULPTUR*





Abschlusspräsentation im Hörsaal der KhK: 15 minütige stille Ausstellung/ Performance, nicht öffentlich, exklusiv für die prüfenden Professoren Johannes Spehr und Jens Brand. Videodokumentation nur auf Anfrage.

# SINA ROCKENSÜß

EMPATHIE & MISSKOMMUNIKATION IM SOZIALEN  
NETZWERK WHATSAPP

„Wir haben doch wirklich gerade andere Probleme als das“, heißt es auf dem Titel der Geschichte „Last seen recently“, in der sich die Protagonistin mit einem schlimmen Liebeskummer durch die Coronazeit quält. Um sie herum scheint gerade niemand da zu sein, der ihr schlimmes Leid nachvollziehen kann, oder scheint es nur so zu sein? Kann ein Emoji denn überhaupt Ersatz für eine reale Emotion sein, wenn der andere statt einer Umarmung eher einen Busengrapscher versteht?

*PUBLIKATION*





# KERSTIN RUPPRECHT

## DAS HAUS - ÜBER 20 JAHRE SUBKULTUR

Wenn Du auf einmal in der kleinen Großstadt Kassel landest – und es ist gerade keine documenta – dann bist Du mit einem relativ überschaubaren kulturellen Angebot konfrontiert. Diese Situation kann zu Flucht, Resignation oder Aktionismus führen. Das HAUS war ein Ort, an dem definitiv der Aktionismus zuhause war. Denn hier war kulturelle Teilhabe nicht nur als Konsument\*in, meist auf Spendenbasis, sondern auch als Veranstalter\*in von kulturellen Events möglich.

Die Videoinstallation „Das HAUS“ ist eine luftig begehbare Konstruktion, in der die Besucher\*innen in die DIY-Welt eines legendären subkulturellen Ortes in Kassel eintauchen können.

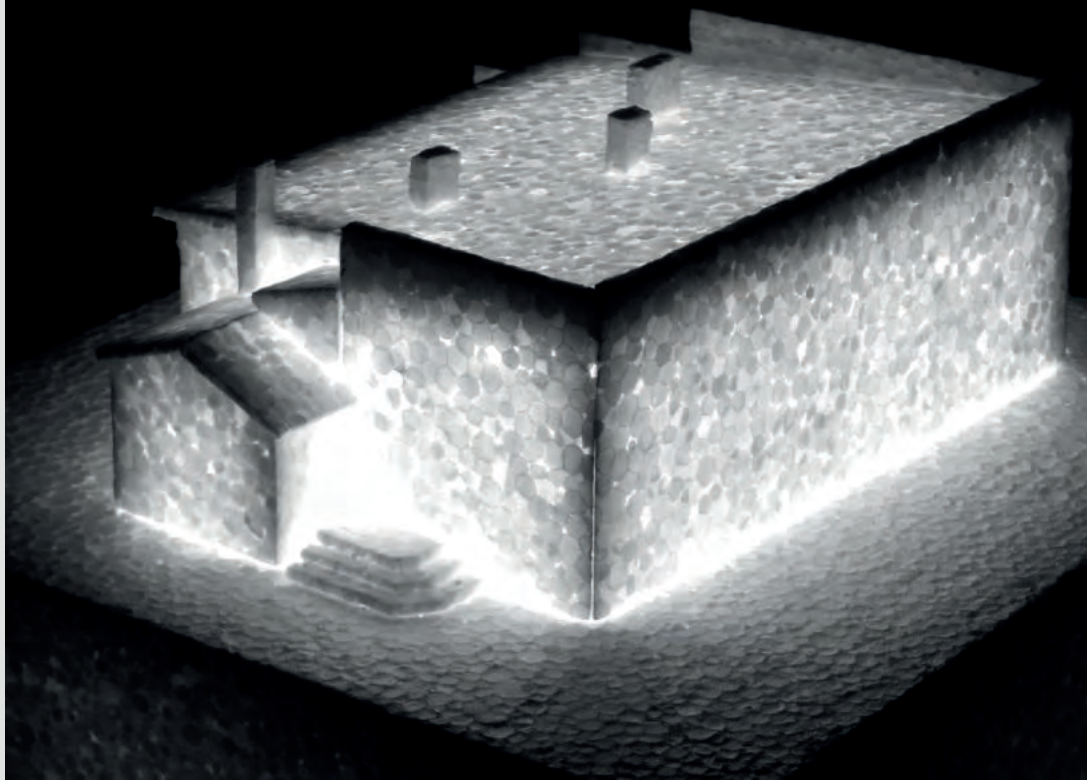
Das HAUS war 23 Jahre lang ein Raum der Möglichkeiten. Ein Raum, der scheinbar allen und niemandem gehörte. Ein Raum für experimentelle und unkommerzielle Kultur. Seit 1993 von Künstler\*innen angemietet, war das HAUS für unterschiedlichste Menschen Anlaufpunkt, wenn sie selbst etwas auf die Beine stellen wollten –zum Beispiel Konzerte, Jam-Sessions, Partys, Lesungen, Flohmärkte, Kinoabende, Vokü's oder Bands.

2016 mussten die Nutzer\*innen, samt neu gegründetem Verein „Weltsubkulturerbe e.V.“, aufgrund eines Eigentümerwechsels ausziehen. Das Ende einer Ära und gleichzeitig ein Neuanfang, denn im SandersHAUS hat der Verein sein neues Zuhause gefunden.

Die Videoinstallation will dazu auffordern, selbst aktiv zu werden und seine Umwelt zu gestalten.

Der Film zur Videoinstallation konnte nur durch die Mitwirkung und Unterstützung von zahlreichen HAUSnutzer\*innen umgesetzt werden.

*VIDEOINSTALLATION*



# MALENE SALMANN

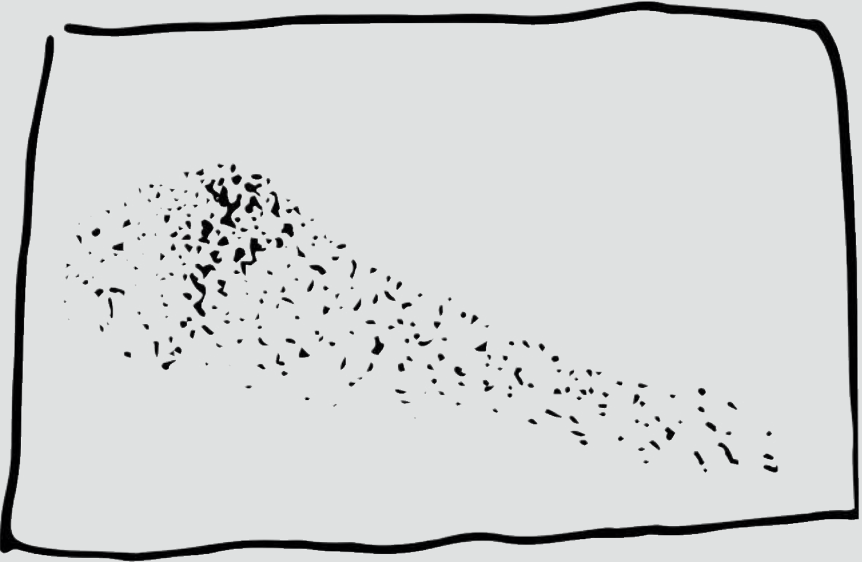
## DIGITAL FURNITURE

Dieser Arbeit liegt die Frage zugrunde, ab welchem Punkt das Digitale als digitaler Raum bezeichnet werden kann. Ein physischer Raum wird über Dimensionen definiert, er entsteht durch Länge, Breite und Höhe. Dieser Dimensionsbegriff des physischen Raums kann nicht auf digitale Strukturen übertragen werden, da diese eher einer multidimensionalen Raumkonstruktion folgen. Im Gegensatz zu dem physischen Raum richten sich die Parameter für einen Raumbegriff im Digitalen nach den Verhaltensmustern des Menschen in diesem Gefüge. Während der Nutzung des Digitalen hält sich das Individuum dort ebenfalls auf und ist in Bewegung. Die Aufmerksamkeit kann sogar so darauf konzentriert sein, dass trotz der körperlichen Anwesenheit im physischen Raum eine geistige und emotionale Abwesenheit entsteht.

Vilém Flussers Metapher für die Welt des Digitalen ist eine Wüste. Diese Wüste dient ihm als Beschreibung für den neuartigen Lebensraum des Menschen, in dem er sich wie ein Nomade fortbewegt. Der Sand sind die sich ständig bewegendes Partikelwolken, die alles im Fluss und in Veränderung halten. Weiterhin ist die Wüste auch ein Bild für die Weitläufigkeit dieses Raumes. Denn die schier unendlichen Möglichkeiten der Kombination verschiedener Partikel entsprechen den virtuellen Möglichkeiten, theoretisch gedachte Welten zu erschließen und umzusetzen.

Diese Arbeit erforscht die Parameter des Digitalen, die anderen Regeln folgen: Dimensionen, Hierarchie, Bewegung, Kultur und Wissen verändern ihre Bedeutung. Die Rückübersetzung von digitalen Konstrukten in die haptisch erfahrbare Welt macht auf diese paradoxe Verschiebung aufmerksam und versucht das Digitale und das Haptische zu versöhnen.

*RAUMENTWÜRFE*



# BEAT SANDKÜHLER

## RESONANZTRAUM EIN IMMERSIVER 360° ERLEBNISRAUM

Die Rauminstallation ResonanzTraum erschafft mittels 360° Projektionen und Funkkopfhörern ein immersives Environment, in der Kameras, Sensoren und binaurale Raummikrofone auf die Einflüsse der Besucher\*innen reagieren und zur Interaktion anregen.

Durch Licht, Klang und Visualisierung entsteht im Raum eine inspirierende Umgebung, in der soziale Interaktion erleichtert wird. Mittels Funkkopfhörern und einem binauralen 3D-Sound-Mikrofon hören sich alle Menschen im Raum durch ein paar gemeinsame Ohren. Der Raumklang und die 360°-Live-Projektion wird von den Besucher\*innen selbst durch ihr Handeln und mithilfe partizipativer Schaltflächen und Bedienelemente gestaltet.

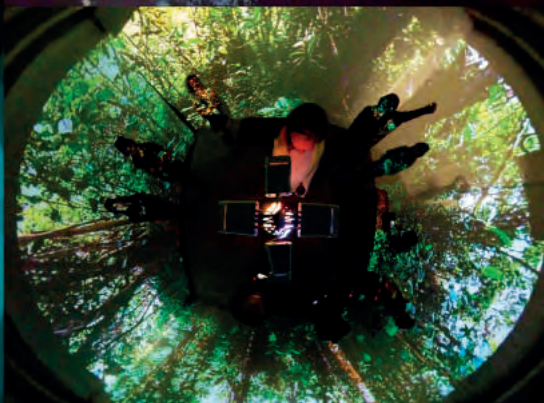
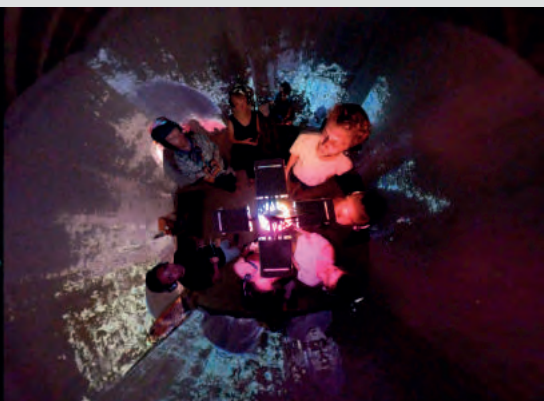
Die immersive Erfahrung verbindet Menschen auf eine sinnliche Art und Weise miteinander und animiert zum gemeinsamen Erleben, Entdecken und Spielen.

Die Skulptur in der Mitte des 6 x 6 m großen Projektionswürfels ist ein künstliches Wesen und verfügt über multiple technische „Sinnesorgane/Sensoren“, um ihre Umwelt wahrzunehmen, zu analysieren und zu erweitern. Sie ist über die Funkkopfhörer und Projektoren audiovisuell mit den Menschen im Raum verbunden. Mit ihren binauralen Ohren, den Kinect-Augen und MIDI-Fühlern reflektiert und verstärkt sie Geräusche, Bewegungen, Farben und Licht. Sie erinnert sich an Erlebnisse, kann diese aus einer Datenbank abrufen und wächst mit jedem weiteren in ihre erlebte Erfahrung.

Der Resonanztraum ist eine Weiterentwicklung der mobilen interaktiven Soundinstallation von dem Kollektiv eigenklang, ein interdisziplinäres Gemeinschaftsprojekt, in dem unterschiedliche Kunst-, Theater- und Designbereiche zusammenfließen.

*AUDIOVISUELLE INTERAKTIVE 360° INSTALLATION*





# TOBI SAUER

## DIE KAFKA-KONFERENZ

Der essayistische Dokumentarfilm „Die Kafka-Konferenz“ setzt sich mit dem als „Prager Frühling“ bekannten Reformsozialismus in der Tschechoslowakei auseinander. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Rolle, die Schriftsteller\*innen und Künstler\*innen beim Demokratisierungsprozess spielten. Sogar ein bereits seit Jahrzehnten toter (und politisch nicht aktiver) Dichter, Franz Kafka, scheint Einfluss darauf gehabt zu haben.

Die titelgebende Konferenz findet 1963 auf dem Schloss Liblice in der Tschechoslowakei statt. Dort debattieren Referent\*innen aus Warschauer-Pakt-Ländern, aber auch aus Österreich und Frankreich, über unterschiedliche Deutungen von Kafkas Werk aus marxistischer Sicht. Viele von ihnen fordern, Kafka auch in den kommunistischen Ländern zu publizieren, wo er bisher verpönt war. Für die Tschechoslowakei deutet die Kafka-Konferenz den Beginn der Liberalisierung an, die 1968 ihren Höhepunkt erreicht.

Der Film spannt auch einen Bogen zu aktuellen Protestbewegungen, wie sie in der Slowakei durch den Mord an dem Journalisten Ján Kuciak und in Tschechien durch die Korruptionsvorwürfe gegen den Ministerpräsidenten Andrej Babiš ausgelöst wurden.

Weitere Teammitglieder: Samuel Nerl (Produktionsleitung), Till Krüger (Kamera), Eeva Ojanperä (Ton), Klara Schnieber (Regieassistenz), You Jia (2. Kamera, Postkarten- & Sticker-Illustrationen), Monika Kostrzewa (Schnittassistenz), Mikola Debik (Farbkorrektur)

Voiceover-Stimmen: Svetlana Smertin, Holger Jentsch, Elisabeth Zwimpfer u.v.a.

Gefördert von: Deutsch-Tschechischer Zukunftsfonds, Rotary Clubs der Stadt und des Landkreises Kassel, Otto-Braun-Fonds, HessenFilm & Medien, Universität Kassel (International Office)

*DOKUMENTARFILM*



# CORINNA SEGER

## QWËST

Qwëst ist ein Konzept für ein Augmented-Reality-(AR)Spiel/Spielzeug für Kinder ab dem siebten Lebensjahr. Es besteht aus einer Spielfigur und einer dazugehörigen Smartphone-Applikation. Die Applikation „erkennt“ die Spielfigur und erweitert das Bild um virtuelle Elemente. So kann die Spielfigur mit den Kindern über das Gerät kommunizieren. Innerhalb von sechs Levels wird so eine individuelle Geschichte erlebbar gemacht. Die Spielfigur durchlebt im Laufe dieses Spiels zwei physische Transformationen. Die Kommunikation besteht unter anderem in einfach animierten Bildreihen, die z.B. verschiedene Bastelanleitungen darstellen. Ist eine Anleitung erfolgreich fertiggestellt, kann die Figur mithilfe der Applikation darauf reagieren. Nach der Fertigstellung einer Aufgabe teilt die Spielfigur den Spielenden weitere Bedürfnisse mit. Der Prozess des Spielens findet in Teilen in Interaktion mit der Applikation statt, in großem Maße aber in der haptisch erlebbaren, physischen Welt. Die Bastelaufgaben sind so simpel wie möglich gehalten. Die dafür benötigten Ressourcen sind herkömmliche, sichere und erschwingliche Werkzeuge und Materialien. Um weiter eine möglichst große Freiheit bei der Gestaltung der einzelnen Aufgaben zu lassen und trotzdem eine Interaktion mit dem Smartgerät zu gewährleisten, werden die gebastelten Gegenstände auf eine vorgegebene Art mit einem Stempel markiert, der sich unter dem Boden der Spielfigur befindet. Dieses Muster kann als sogenanntes Target von der App erkannt werden. Entsprechend dem Verlauf des Spieles und der Kombination von verschiedenen festgelegten Targets ergibt sich die Abfolge der einzelnen Level.

*KINDERSPIELZEUG*







# SABINE VON DER TANN

## FÄRBEN MIT GLAS

Farbiges Glas wird vor allem in der Architektur, aber auch in der bildenden Kunst dazu genutzt, farbenfrohe Effekte und stimmungsvolle Atmosphären durch natürliches Licht zu schaffen. Die Faszination dieser durch Licht erzeugten Einfärbungen gab den Anstoß zur Beschäftigung mit farbigem Glas, wobei ich mich auf die industriell herstellbaren Farbgläser beschränkte und den Fokus auf Flachglas legte.

Mit meinem Entwurf möchte ich Farbflächen aus Glas im Raum positionieren, die je nach Lichtsituation einen natürlichen Farbschatten werfen. Es sollte kein Glasobjekt entstehen, sondern ein Möbelstück, in dem sich diese Effekte widerspiegeln und das diese Einfärbungen in den Alltag transportiert.

Entstanden ist ein freistehendes Regal, das farbige Glasscheiben als zentrales Gestaltungsmerkmal in den Mittelpunkt rückt. Die Gläser befinden sich auf jeder Etage zu beiden Fronten sowie um 90° versetzt. Nach dem Aufbau der tragenden Struktur können die Scheiben über Nuten in das Regal eingesetzt werden, wodurch ein Austausch jederzeit möglich ist. Die Positionen der Gläser bilden ein grafisches Raster, das von allen Seiten dazu einlädt, das Möbel mit Objekten zu bespielen und diese so in Szene zu setzen.

Es ergibt sich ein Wechselspiel aus den Farben der Gläser, deren Schatten und den auf dem Regal präsentierten Objekten. Ein sinnlicher und spielerischer Umgang mit Farbe wird möglich, indem die Nutzer\*innen selbst entscheiden, welche Objekte von welcher Farbe eingefärbt erscheinen.

*MÖBEL, REGAL*



# DAVID WEISS

## MUSTAFA UND DIE BUMBO'S

Eine Geschichte über Karate, die Hoffnung und die Liebe!

Mustafa verliert wenige Jahre vor seiner Rente seinen Job als Bauarbeiter. Seine Freude darüber, ein paar unverhoffte, freie und glückliche Tage in seinem geliebten Garten zu verbringen, wird zerstört, als sich eine Arbeitsvermittlungsgesellschaft bei ihm meldet.

Lilu ist Mustafas Nichte und eine furchtlose Karatekämpferin. Als beide auf einen Bumbo (aussterbende Art humanoider Wiederkäuer, die sich von Blumen ernähren) treffen, beginnt das Abenteuer.

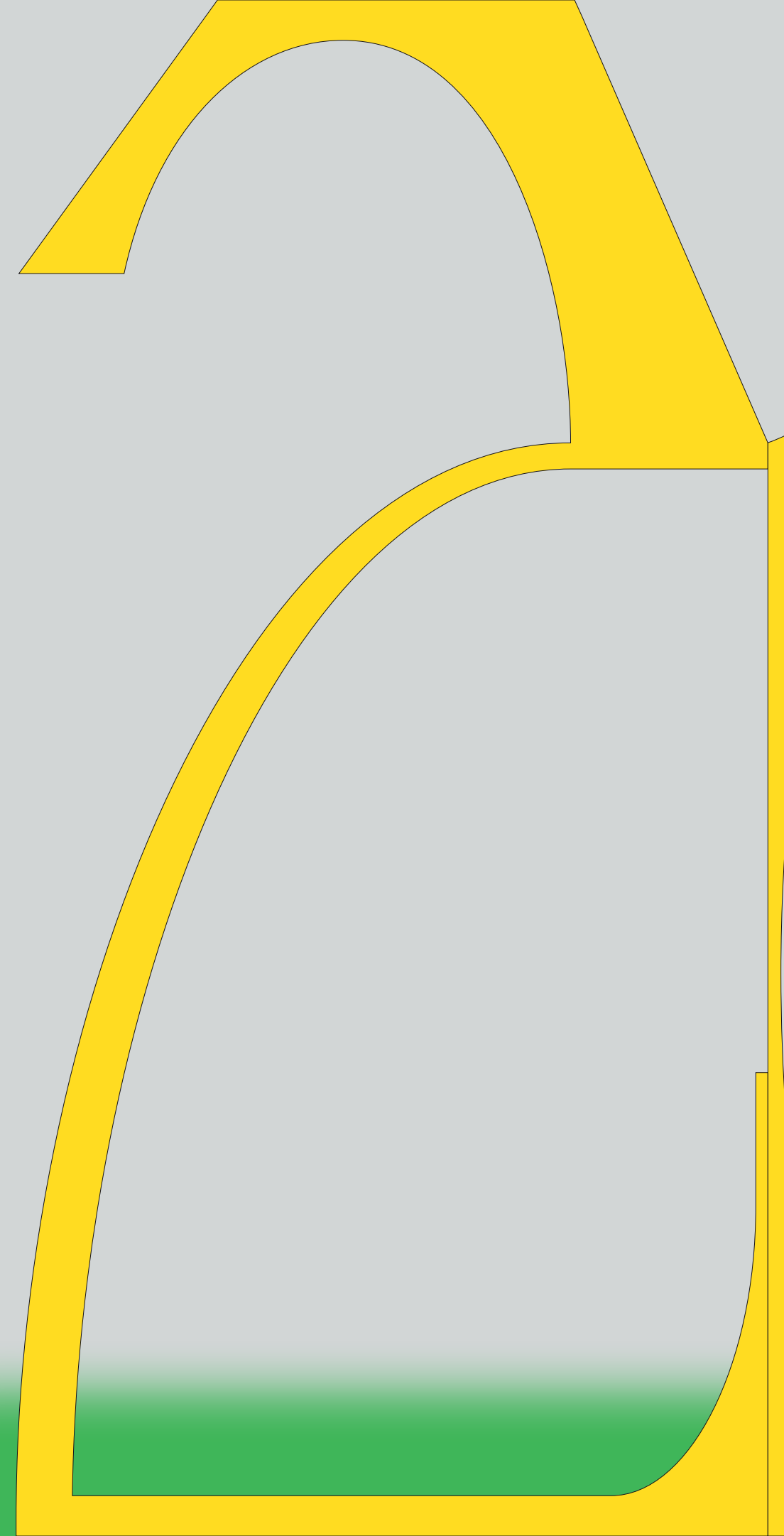
Der farbige Comic hat 104 Seiten, ist eine klassische Actiongeschichte für jedes Alter und vom Stil traditionell-organic-cyber-Punk.

Zu dem Comic gibt es noch Poster, Sticker, eine Bronzeplastik, den original Bumbo Shit und Keramik.

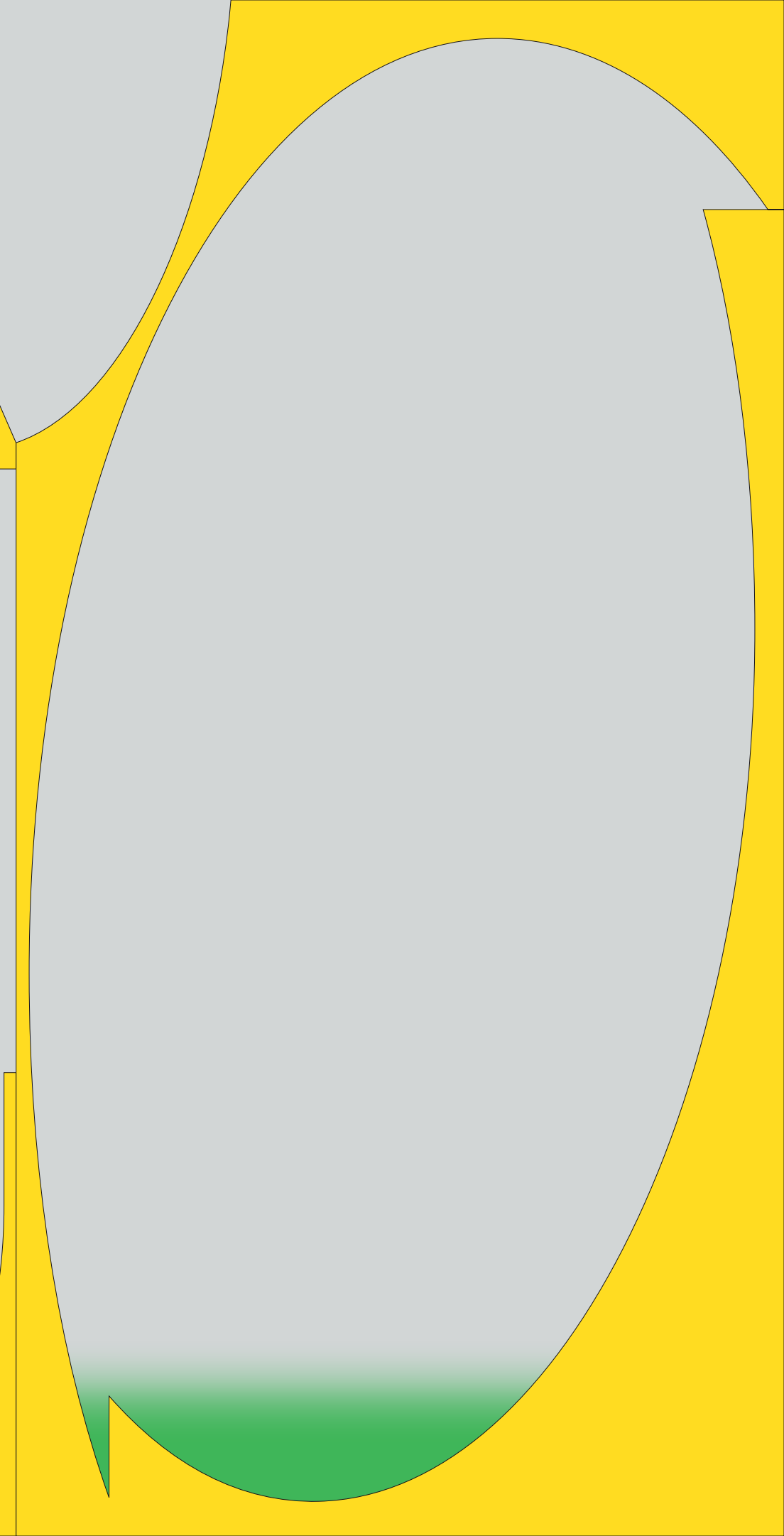
COMIC

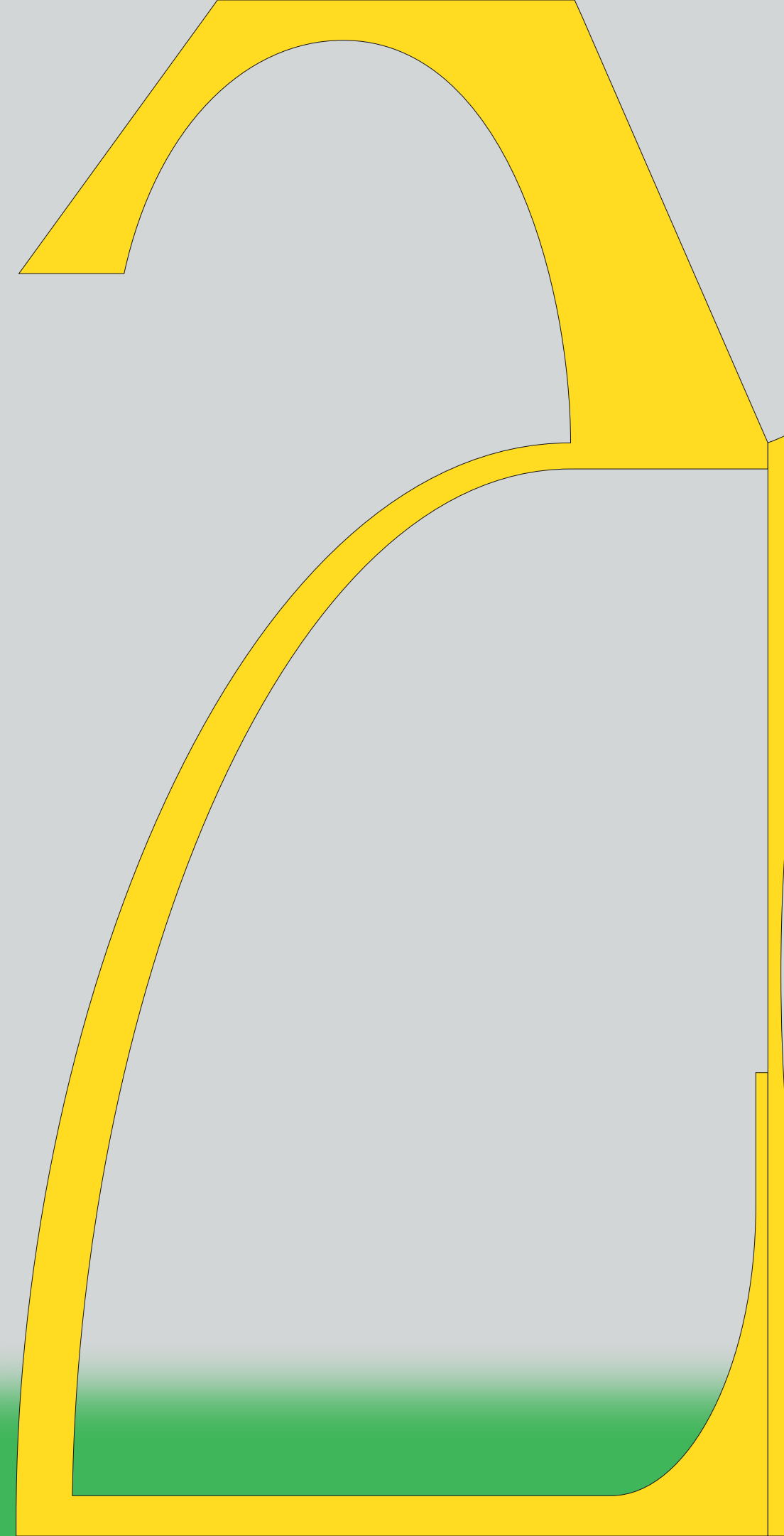


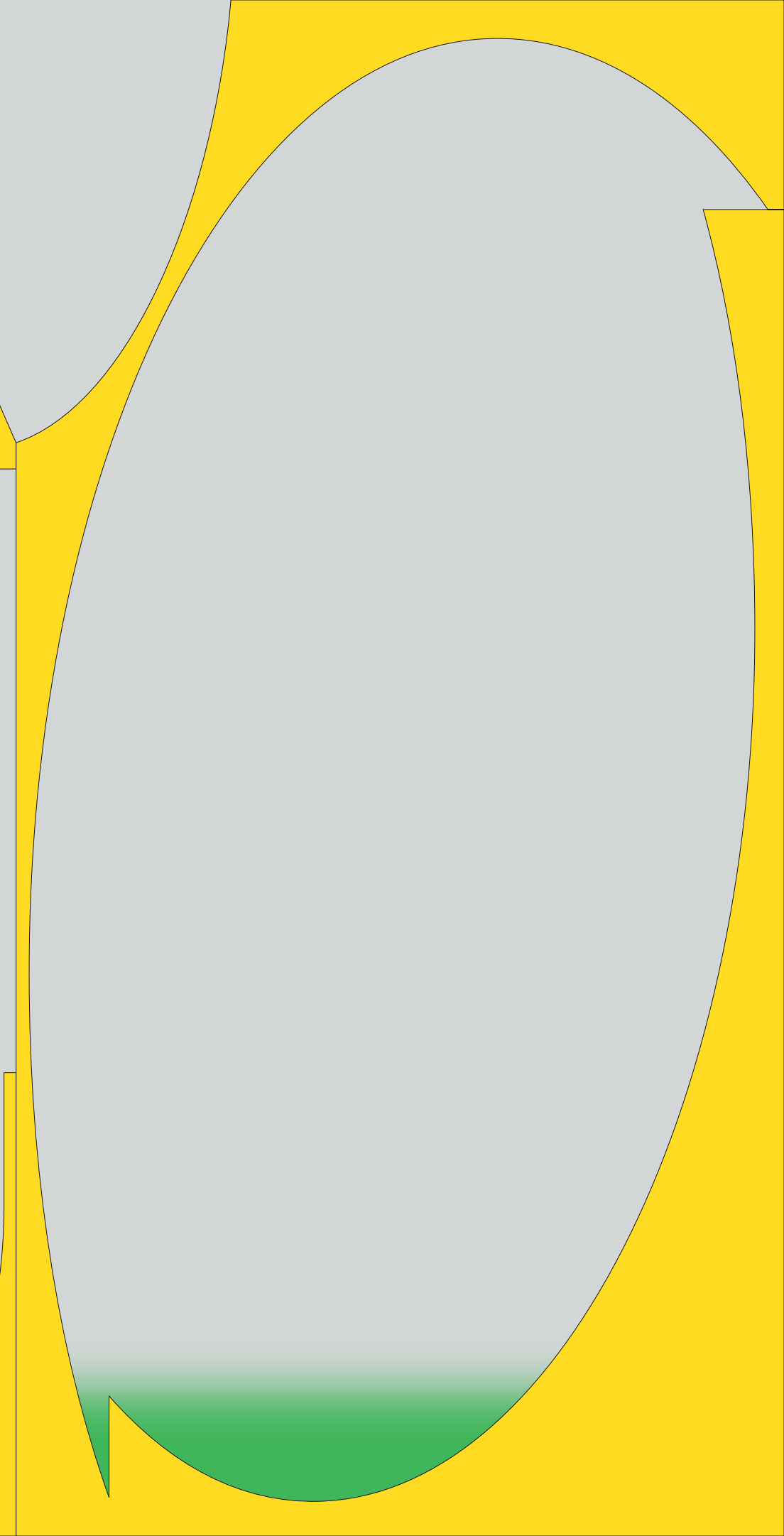












# KONTAKT

**GIZEM AKBAS**

iamingoodhands@gmail.com

**ISABELLA ARTADI**

isabellaartadi@gmail.com      merijaan.de

**KAI BANNERT**

kai-nahr@gmx.de

**LEONHARD BERGER & SASCHA KLECZKA**

info@fuchs-habicht.de      fuchs-habicht.de

**LEYA BILGIC & LEA SCHÜCKING**

mail@shardstiles.com      shardstiles.com

**JOHANNA BRUMMACK**

johanna.brummack@gmail.com

**TANJA-KRISTINE BÖHME**

boehme.tanja@yahoo.de      vimeo.com/436403283

**NICO BUURMAN**

buurman.nico@gmail.com      instagram.com/nicobuurman/

**LINUS CLOSTERMANN**

linus.lc@web.de      linus-clostermann.de

**THEA DRECHSLER**

thea.drechslер@gmx.de      vimeo.com/tjkonatsud

**MAX ESCHENBACH**

post@maxeschenbach.com      maxeschenbach.com

**LUISE HAMPEL**

luisehampel@gmail.com      klasseslotawa.de/hampel.html

**HASE & ZINSER**

mail@hasezinser.com      hasezinser.com

**DANIELA HELLER**

daniela.heller@mail.de      danielaheller.de

**JOHANNA HOFFMANN**

jocahoffmann@gmail.com

**HORTENSIA UNITY HURST**

hurstunity@gmail.com

**VERENA KERN**

v.kern90@gmx.de

verena-kern.de

**HANNAE KIM**

hannaekim@outlook.com

instagram.com/hannkims

**FIONA KÖRNER**

fiona.koerner@gmx.de

fionakoerner.de

**ANNE KRUGGEL**

mondfinder@gmx.de

**JESSICA KUTTNER**

jessica.kuttner@gmail.com

subconscious-things.com

**JOSHA LOHRENGEL**

josha.dekor@gmail.com

instagram.com/joshberticiano

**JAN MENSEN**

post@jan-mensen.de

jan-mensen.de

**EEVA OJANPERÄ**

hei@eevaojanperae.de

eevaojanperae.de

**JESSICA RONJA PELZ**

jessica.ronja.pelz@gmail.com

ronjapelz.com

**THOMAS REYMANN**

thomas\_reymann@hotmail.de

habkeine.de

**SINA ROCKENSÜSS**

srockensuess@gmx.de

rokkensauer.tumblr.com

**KERSTIN RUPPRECHT**

kerstin\_rupprecht@web.de

kerstinrupprecht.com

**MALENE SAALMANN**

malenesaalmann@yahoo.com

**BEAT SANDKÜHLER**

ich@beatrice.space

beatrice.space

**TOBI SAUER**

n-t.sauer@web.de

vimeo.com/tobisauer

**CORINNA SEEGER**

la.c.seeger@gmail.com

**SABINE VON DER TANN**

sabinevdtann@gmail.com

**DAVID WEISS**

mail@david-weiss.com

david-weiss.com





## IMPRESSUM

### HERAUSGEBERSCHAFT

Kunsthochschule Kassel  
Menzelstrasse 13 – 15  
D – 34121 Kassel  
[www.kunsthochschulekassel.de](http://www.kunsthochschulekassel.de)

### ORGANISATION

Teilnehmer\*Innen Examen 2020

### KURATOR\*INNEN

Aline Fieker & Franz Hempel

### STUDENTISCHE HILFSKRAFT

Maria Bisalieva

### GESTALTUNG

Jan Mensen & Johannes Strüber

### WEBSEITE

Max Eschenbach &  
Mike Huntemann  
[www.examen20.de](http://www.examen20.de)

### REDAKTION

Jan Mensen, Johannes Strüber  
& Çiğdem Özdemir

### LEKTORAT

Anna Lina Dux, Murat Sezi

### DRUCK

Krüger Druck+Verlag GmbH  
& Co. KG

### AUFLAGE

400 Exemplare

### TITELSCHRIFT

Exam\_Bloque von Jan Mensen

### FÖRDERUNG

Wir danken unserem Förderer,  
der cdw Stiftung gGmbH, für die  
großzügige Unterstützung der  
Examen 2020.

© 2020 bei der  
Herausgeberschaft

© für die Texte bei den  
Autor\*Innen und  
Redakteur\*Innen

© für die Fotos bei den  
Fotograf\*Innen

Alle Rechte vorbehalten. Dieser  
Katalog oder Teile dieses Katalo-  
ges dürfen nicht vervielfältigt, in  
Datenbanken gespeichert oder in  
irgendeiner Form übertragen  
werden, ohne die schriftliche  
Genehmigung der Herausgeber-  
schaft. Kassel, Oktober 2020

Wir möchten Sie darauf hinweisen,  
dass die Darstellung auf S. 12  
„GOOD EXAMEN ©“ ein  
künstlerisches Projekt ist.

Printed in Germany



cdw stiftung

**KUNSTHOCHSCHULE  
KASSEL**



# NACHWORT

*ausbilden*

Herkunft

mittelhochdeutsch ūzbuilden = zu einem Bild ausprägen

Bedeutungen

1. a) durch Vermittlung von Kenntnissen, Fertigkeiten auf einen bestimmten Beruf, eine bestimmte Tätigkeit vorbereiten
2. a) aus sich entwickeln, hervorbringen  
b) (in bestimmter Weise) gestalten, formen, herstellen  
c) in bestimmter Weise entstehen, sich entwickeln

Beispiele

Künstlerisch: Ausdruck finden, Form geben, formulieren, abschließen

Kuratorisch: zusammen denken, kontextualisieren, austarieren,  
Raum geben

Aline Fieker | Franz Hempel

