

# Werkauswahl art KARLSRUHE 2024

*UNESCO Creative City of Media Arts  
Hochschule für Gestaltung Karlsruhe  
ZKM | Karlsruhe*



## **Eindrucksvolle Medienkunst bei der art KARLSRUHE**

**Kunst, Kultur, Medienkunst und Kultur gehen auch in diesem Jahr eine partnerschaftliche Symbiose ein und verschmelzen im Zentrum der diesjährigen Medienkunst-Präsentation bei der art KARLSRUHE zu einem kulturellen Marktplatz künstlerischen Schaffens.**

Die Karlsruher Kunst- und Kultureinrichtungen präsentieren sich gemeinschaftlich auf einer gemeinsamen Fläche, dem „Forum Karlsruhe“. Dabei steht Medienkunst im Fokus des Raumes und präsentiert sich auf dem „Marktplatz“ als einer der Säulen der Identität Karlsruhes.

In diesem Jahr werden neben Werken aus dem Archiv des ZKM | Zentrum für Kunst und Medien auch erstmals drei Arbeiten von Studentinnen der Hochschule für Gestaltung (HfG) Karlsruhe gezeigt, die ebenfalls für die szenografische Gestaltung der Fläche verantwortlich sind.

Unter dem Titel „Hybrid Echoes“ wird die Gegenüberstellung weltbekannter Künstler\*innen und Studierenden der HfG realisiert. Das „Hybride“ versinnbildlicht die Verbindung von Forschung, Lehre und Verbreitung von Medienkunst, während das „Echo“ von den verschiedensten Generationen der Künstler\*innen in die Hallen der Messe Karlsruhe schallt.

Mit gleichwertiger Gewichtung werden die insgesamt sechs Arbeiten – jeweils drei der beteiligten Einrichtungen – dem kunstinteressierten Publikum in einer eigens für diesen Anlass geschaffenen Szenografie gezeigt. Die Installation, die den Marktplatz für sich einnimmt, besteht aus 14 hochskalierten Balken, die mikadoartig übereinander gelegt drei unterschiedlichen Szenen formieren. Sie dienen sowohl als Wand, als auch als Bühne und Sitz-Display-Landschaft. Kennzeichnend ist das Aufgreifen der Balken des Logos des ZKM und des Logos der HfG und deren Vereinigung. An den Balken werden zusätzlich TV-Screens montiert, auf denen die einzelnen Medienkunstwerke zu sehen sind. Die Darbietungen reichen von einem Live-Performance-Akt über Gesellschaftsreflexionen hin zu Argumented-Reality-Installationen.

Neben den Kunstwerken von ZKM und HfG zeigt die UNESCO City of Media Arts ein eigenes, aus dem Projektförderprogramm 2023 gefördertes Medienkunstwerk, das sich an der Schnittstelle zwischen generativer KI, Film, Fotografie und experimentellem Sounddesign bewegt.

Das Publikum der art KARLSRUHE ist herzlich eingeladen, mit den Akteur\*innen vor Ort in die geballte Medienkunstpräsentation einzutauchen.

## Luise Peschko

### *Enna Wills Wissen*

2022 erschafft Luise Peschko ihr Alter Ego, die 70-jährige Kurpfälzerin Enna Erben. Als diese tritt Luise Peschko in den öffentlichen Raum und tritt dabei mittels Maskierung ihrer eigenen Scham entgegen. Diese Überschreitung der eigenen Hemmschwellen führt in die Schutzlosigkeit und kommen im selben Augenblick einem Befreiungsschlag gleich. Gemeinsam rufen Enna Erben und Luise Peschko 2023 das Showformat „Enna Wills Wissen“ ins Leben, das im Juni erstmals mit dem Thema Scham auf Sendung geht. Die einstündige Performance unterhält das Publikum mit Live-Band, Tanzchoreografien und eingeladenen Gästen. Während Enna Erben über Tabus und Peinlichkeit spricht, über Unsicherheit und vermeintliche Coolness, über Übersprungshandlungen, Rausch und Enthemmung, schafft sie einen kollektiven Moment des Sich-angesprochen-Fühlens.

### Biografie

**Luise Peschko** studiert seit 2020 Medienkunst an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe. Neben ihrer künstlerischen Tätigkeit arbeitet sie auch als Veranstaltungstechnikerin, unter anderem am Badischen Staatstheater. Collagenhaft nutzt sie die Medien Literatur und Sprache, Performance, Sound und Video. Ihre Arbeiten zeugen von einem genauen und sensiblen Blick auf ihr unmittelbares Umfeld, dem Nachspüren bei dortigen Reibungspunkten und der Frage nach den Möglichkeiten für ein gutes Miteinander.





Miki Feller

## *Prolog: Im Zoo*

Welche Beziehungen haben wir zu unserer Umgebung? Welche Rolle spielt *race* dabei?

„Prolog: Im Zoo“ zeigt zwei junge, deutsch-asiatische Frauen im Japangarten des Karlsruher Zoos. Sie fühlen sich zunächst unbehaglich, weil sie von ihren weißen Mitmenschen als Teil des Japangartens gelesen werden (können). Dann aber inszenieren sie sich – im Angesicht des weißen Blickes – selbst. In ihrer Videoarbeit nutzt Miki Feller animesque Elemente, um anti-asiatischen Rassismus in Deutschland anzusprechen.



## Biografie

**Miki Feller** ist eine deutsch-japanische Künstlerin, die mit Text, Video und Sound arbeitet. Sie hat 2023 ihr Diplom in Szenografie an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe gemacht. In ihrer Praxis beschäftigt sie sich kritisch mit kolonialen Erzählungen in Deutschland und Europa.



Miki Feller

## *Germania Girl – Konzert im Schloss!*

Deutschland kämpfe aus „Selbstschutz“ gegen das „böse Andere“ – diese Überzeugung ist wie eh und je die Basis für rassistische Hetze in diesem Land. „Germania Girl – Konzert im Schloss!“ verbindet die Idee von Deutschlands vermeintlichem Kampf mit dem Anime-Genre des Magical Girls. Angelegt wie eine Episode der Serie „Sailor Moon“ handelt die Geschichte von einem „gewöhnlichen“ Schulmädchen, das in Karlsruhe lebt. Als Germania Girl beschützt sie ihre Heimatstadt vor einer mysteriösen, außerirdischen Macht namens The Other. Die Arbeit verweist dabei auf die Kompliz\*innenschaft der Zuschauer\*innen mit Germania (Girl).



## Biografie

**Miki Feller** ist eine deutsch-japanische Künstlerin, die mit Text, Video und Sound arbeitet. Sie hat 2023 ihr Diplom in Szenografie an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe gemacht. In ihrer Praxis beschäftigt sie sich kritisch mit kolonialen Erzählungen in Deutschland und Europa.



## Yuliana Mosheeva *Antropea Vera*

Aloe-Vera-Pflanzen gewinnen Energie aus Sonnenlicht und speichern große Mengen Wasser in ihren Blättern, dessen Saft als wohltuend für das Innere wie auch das Äußere des menschlichen Körpers verkauft wird.

Die AR-Installation *Antropea Vera* lädt Sie ein, ein Mensch-Aleo-Vera-Symbiont zu werden. Durch die Kombination von Mikro- und Makrodimensionen, kann der Zuschauende sich vorstellen, ein hybrides Wesen zu sein, das sowohl menschliche als auch Aloe-Vera-Gene und Eigenschaften in sich trägt. Diese Spekulation teilt eine Welt mit „The Camille Stories“ aus Donna Harawahys Buch „Staying with the Trouble“. Haraway imaginiert eine zukünftige Gesellschaft, in der einige Menschen Gene einer anderen Spezies in die DNA ihres Kindes integrieren. Das neue, mehr-als-menschliche Wesen fühlt sich fortan mit jener Spezies körperlich wie auch geistig besonders verbunden. Haraway nennt diese Verbindung einen „Symbionten“. Der Filter projiziert ein digital verändertes Video von mikroskopiertem Aloe-Vera-Gewebe auf das Gesicht der Versuchsperson. Sie wird Teil eines Kreises aus Aloe-Vera-Pflanzen und kann von einer, im schönsten Sinne, monströsen Zukunft träumen.

### Biografie

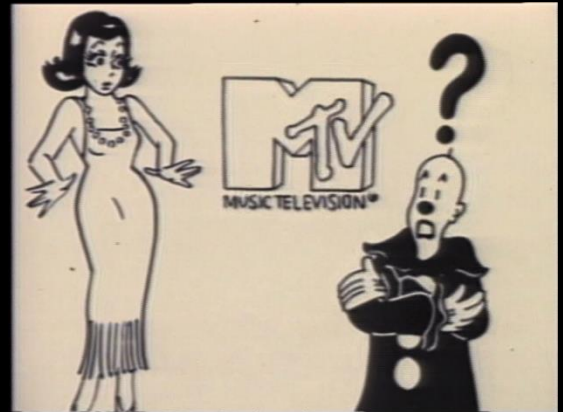
**Yuliana Mosheeva** studiert seit 2022 Medienphilosophie und Medienkunst an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe. Dort ist sie u. a. Teil des Community-Toolkit-Workshops, einer Initiative, um strukturelle Probleme anzugreifen. Ihre philosophischen und künstlerischen Praktiken schöpfen in einem reziproken Verhältnis zueinander. Durch Sprache, (digitale) Bilder und andere Materialien, knüpft sie wieder und wieder Verbindungen zwischen innen und außen, zwischen menschlich und nicht-menschlich, zwischen praktisch und theoretisch.



## Dara Birnbaum *MTV: Art Break*

Für ein *Artbreak*-Feature im MTV-Netzwerk produziert, präsentiert dieser dynamische, „thirty-second spot“ eine kurze Geschichte der Animation im Kontext der Darstellung von Frauen, die von den Zellbildern von Max Fleischer's *Out of the Inkwell* bis zu den digitalen fernsehtechnischen Effekten reicht.

Ungefähr zur gleichen Zeit, als Andy Warhol seine eigene MTV-Show hatte, drängte es viele Künstler\*innen, ihre Werke in die Mainstream-Medien zu platzieren. Aufgrund bestimmter Ähnlichkeiten zwischen ihrer Arbeit und Musikvideos bat das Netzwerk Birnbaum, eine „Art Break“ zu erstellen, eine 30-sekündigen Spot, der während einer Werbepause ausgestrahlt werden sollte. Birnbaum erinnerte sich daran, dass, als MTV an sie herantrat, der Kunstkritiker Benjamin Buchloh fragte: „Bist du verrückt? Warum betrittst du einen Supermarkt der Bilder? Ist das nicht wie das Betreten des Territoriums des Feindes?“ Doch sie machte weiter und schuf ein Werk, das das MTV-Logo, einen Max Fleischer-Cartoon und verschwommene Bilder einer weiblichen Animatorin beinhaltet. Es wurde zur gleichen Zeit ausgestrahlt wie die grotesken Musikvideos von Künstlern wie U2, Whitney Houston, Madonna und Bon Jovi.



## Biografie

**Dara Birnbaum** gilt als Pionierin der Videokunst. 1946 in New York geboren, widmete sich die amerikanische Künstlerin einem Studium der Architektur an der Carnegie Mellon University in Pittsburgh sowie der Malerei am San Francisco Art Institute. 1976 schloss sie ihre Ausbildung am Video Study Center of Global Village an der New School of Social Research in New York ab.

Seit den 1970er-Jahren nutzt sie Fernsehen als Material und dessen Bilder als Fragment. Die Machtverhältnisse des Massenmediums werden in den bildlichen Dekonstruktionen, die sie in Analogie zu Marcel Duchamp als „Readymades“ bezeichnet, ersichtlich.



Dara Birnbaum lebt und arbeitet in New York.



Pipilotti Rist

*(Entlastung) Pipilottis Fehler*

Ein beharrlicher Perkussionsrhythmus begleitet die Bilder des Betacam SP-Videos „(Entlastungen) Pipilottis Fehler“. Eine Frau in einem roten Kleid fällt immer wieder zu Boden, begleitet vom harten Klang von Trommeln und Becken – manchmal auf Asphalt, manchmal auf Gras oder mitten auf einem Maisfeld. Sie richtet sich auf, nur um kurz darauf erneut zu Boden zu gehen. In einer anderen Szene springt sie immer wieder in einen Swimmingpool, wo sie sich kaum bewegen kann, weil eine Hand sie am Haar festhält und versucht, sie unter Wasser zu drücken.



Auf diese Weise verfolgen Pipilottis Rists Szenarien die Misserfolge der Protagonistin auf eine mitfühlende und gleichzeitig entfremdete Weise. Indem die Künstlerin dies Unvollkommenheit und Fehlerhaftigkeit als angenehmen Misserfolg inszeniert, schafft sie ein Spannungsfeld, in dem der weibliche Körper untrennbar zwischen Selbststärkung und der Objektivität des Blicks oszilliert. Dabei bedient sich Rist verschwommener Störbilder, Rauschen und selbstreferenzieller Texte, die den experimentellen Anfängen und manipulativen Fähigkeiten der frühen Bildproduktion und Videokunst huldigen. Durch die Verdichtung, Überlagerung und Verzerrung der Bilder beginnen die räumliche Orientierung sowie das Zusammenspiel von Versuch und Irrtum, Traum und Realität zu verschwimmen.



## Biografie

**Pipilotti Rist** gehört zu den bedeutendsten Videokünstlerinnen der Gegenwart. 1962 im Schweizerischen Grabs geboren, studierte sie zwischen 1982 und 1986 an der Hochschule für Angewandte Kunst in Wien Illustrations- und Fotografie.

Bereits in ihrem Abschlussjahr erregte sie mit ihrem 1-Kanal-Video *I'm not a girl that misses much* internationales Aufsehen: Mit entblößtem Oberkörper tanzt sie hier zu *Happiness is a warm gun* von den Beatles. Musik ist bis heute ihr entscheidendes Gestaltungsmittel. Neben radikalen Nahaufnahmen, verschobenen Kameraperspektiven und einer digitalen Nachbearbeitung zu sinnlich, farbenreichen Bildillusionen, zeichnet der Rhythmus ihre Werkästhetik aus.

Pipilotti Rist lebt und arbeitet in Zürich.



Nina Sobell

## *Electro Encephalographic*

Der tatsächliche Titel dieses Videos, „Electro Encephalographic Interactive Video Brainwave Drawings“, wurde verkürzt zu „Electro Encephalographic“, als es in dem wegweisenden Videomagazin *Infermental* veröffentlicht wurde. Nina Sobell kombinierte EEG-Technologie, Closed-Circuit-Fernsehen und Internetkommunikation in der Kunstwelt. Früh in ihrer Karriere konzentrierte sie sich auf experimentelle Formen der Interaktion und Performance und erforschte die Wege, auf denen Technologie psychische Veränderungen vermittelt und die Wahrnehmung von Raum und Zeit moduliert. Ihr umfangreiches Werk umfasst Live-Performances und TV-Auftritte, Museumsinstallationen, Skulpturen und interaktive Videomatrizen, die zur öffentlichen Beteiligung einladen.



Sobell begann 1969 an der Cornell University, Video zu benutzen, um die Interaktion der Zuschauer\*innen mit ihren anonym in öffentlichen Bereichen platzierten Skulpturen zu beobachten. Während sie sich intensiver mit der Schnittstelle von Video und Skulptur auseinandersetzte, war Sobell fasziniert von der Möglichkeit, psycho-soziale Transformationen durch Videotechnologie zu schaffen. In diesem Zusammenhang schuf sie Umgebungen und mobile Strukturen, um den Betrachter physisch einzubeziehen.

### Biografie

**Nina Sobell** verbindet in ihrem Werk Skulptur und Video. Sie gilt heute als Begründerin der künstlerischen Verwendung von Video ebenso wie Computer.

Ausgangspunkt ihrer Beschäftigung mit den neuen Medien war im Jahr 1969 ihr Versuch, die Interaktion zwischen Skulptur und Betrachter\*in – eine klassische, museale Situation – aufzuzeichnen und im Bewegtbild zu erforschen. Dabei erschlossen sich ihr die mannigfachen Möglichkeiten, die Beziehung zwischen Raum und Zeit als erfahrbares Medienereignis zu variieren.

Nina Sobell lebt und arbeitet in New York.

## Francis Karat

### *Grüße ausm Schwarzwald*

Hervorsuchen und aktualisieren – unter diesem Motto hat sich das Künstlerkollektiv Francis Karat in das Digitale Archiv des Badischen Landesmuseums begeben und einen Stapel Postkarten aus dem Schwarzwald entdeckt.

Anschließend wurden die Postkarten mit Image-to-Video KI-Tools in Bewegung gebracht, zusätzlich wurde ein Sounddesign zwischen Atmo und Noise, zwischen Schellack und Tonband komponiert. Aus Altem und Neuem entstand ein einzigartiges Kunstwerk.

Als Grundlage für videografische Interpretationen wurden die Karten digitalisiert, auf Displays im Loop gebannt und „zurückgestellt“, in einen an eine Litfaßsäule erinnernden Postkartenständer. Zuletzt wird die digitale Fassung über die Einladung ins Datalab an eine Künstliche Intelligenz zur Interpretation weitergegeben.

### Biografie

**Francis Karat** bespielt und kuratiert die Schnittstellen zwischen generativer KI, klassischem Film, Fotografie und experimentellem Sounddesign.

Die Künstler sehen sich ebenfalls als Visionäre und Freidenker, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, den konventionellen Bereich der Kunstproduktion zu überwinden und Teil einer neuen künstlerischen Ära zu werden, die spielerisch und intuitiv zwischen Hoch- und Subkultur eine populäre Postmoderne der Medienwelten entwirft.

