

2. Juni bis 25. August 2019

# Kunst Spiele Kunst

Kunst verspielt, bewegt, interaktiv



KUNSTSTATION KLEINSASSEN

## Vorwort

Die Kunststation Kleinsassen bietet seit ihrer Gründung 1979 gleichermaßen Raum für Kunstschaffende aus der Region und experimentelle Kunst aus aller Welt. Ziel dieser Ausrichtung ist bis heute, regionale und internationale Kulturlandschaften zu vernetzen und jungen unbekanntem wie etablierten Künstler/innen ein Forum zu bieten zur Präsentation ihrer Positionen.

Zum 40-jährigen Bestehen lädt die Kunststation zur Ausstellung „KunstSpieleKunst“ ein, zu einer Ausstellung, die die Gründungsidee aus dem Jahr 1979 aufgreift und Kunst aus der Distanz andächtiger Betrachtung herauslöst und zu größtmöglicher Partizipation animiert. Angesprochen werden Besucher/innen aller Altersstufen. Erst durch ihr Zutun entfaltet sich so manches Kunstwerk, verändert und erweitert sich. Zuweilen geschieht die Veränderung auch nur im Auge der Besucher/innen, für fremde Blicke nicht erkennbar.

Realisiert wird diese Ausstellungsidee von Künstler/innen, die dem Aufruf der Kunststation gefolgt sind und Arbeiten zu der Wettbewerbsausstellung „KunstSpieleKunst – verspielt – bewegt – interaktiv“ eingereicht haben. Fünfundzwanzig Künstler/innen wurden von der Jury ausgewählt: **Petra Abroso, Ambech, Friederike Büch, Edgar Diehl, Teresa Dietrich, Michael Ernst, Cosima Göpfert, Gisela Hafer, Paul Hirsch, Irmelis Hochstetter, Britta Ischka, Jean Kirsten, Karin Matthias Kraus / Alois Straub, Claudia Katrin Leyh, Carolin Liebl / Nikolas Schmid-Pfähler, Faxe Müller, Eva Schmeckenbecher, Ingo Schrader, Karin Reichardt, Sebastian Stamm, Martin Schwarz, Claudia Urlaß, Volker Wessendorf.**

**In der parallel stattfindenden Studio-Ausstellung präsentiert Guido Weggenmann „Handle With Care“** skurrile Objekte, die durch überraschende Bewegungen und auslösende Irritationen den großen Rahmen KunstSpieleKunst wunderbar ergänzen.

Die Kuratie der Ausstellung liegt bei Dr. Elisabeth Heil, der künstlerischen Leiterin unseres Hauses.

Wir danken allen Mitwirkenden für die Realisation des Ausstellungsprojekts. Wir danken der Sparkassenkulturstiftung Hessen-Thüringen, der Stiftung der Sparkasse Fulda.

Kleinsassen, den 01.06.2019

Monika Ebertowski  
(Leiterin der Kunststation Kleinsassen)

## Spiele Kunstspiele!

Kein Fest ohne Spiele! Die Kunststation Kleinsassen feiert in diesem Jahr ihr vierzigjähriges Bestehen. Und sie feiert dieses mit dem besonderen Ausstellungsprojekt „**KunstSpieleKunst**“ – mit Kunstwerken, die nicht nur betrachtet werden wollen, sondern die in den Hallen und im Außenbereich in ungewohnter Weise alle Besucher aufordern, mit ihnen aktiv zu werden. Spielen Sie mit! Kunst berühren ist fast immer erlaubt!

Jedem Menschen wohnt ein Spieltrieb inne, jedes Menschenleben wird vom Spielen in schier unzähligen Facetten geprägt. Mögen wir beim Wort „Spiel“ zunächst nur an anscheinend heiteres Spiel kleiner Kinder denken: Der Mensch aber spielt lebenslang, wie der vielschichtige, auch doppelsinnige und oft gar nicht anheimelnde Wortgebrauch nahelegt: Man spielt mit den Gedanken – und mit den Mitmenschen. Der Mensch spielt Musikinstrumente, Ball und Karten – oder mit dem Leben. Er spielt selbstvergessen-glücklich, verfolgt harmlos das Spiel anderer oder das Spiel von Licht und Schatten – und mancher setzt alles aufs Spiel. Man spielt allein, freundschaftlich mit anderen in Gemeinschaft oder gegeneinander im Wettbewerb, man spricht von Gesellschaftsspielen und von Kriegsspielen. Im Spiel ergründet der Mensch sich selbst, entdeckt und entwickelt seine Persönlichkeit, offenbart seinen Charakter. Spielen erfordert Neugier, Experimentierfreude, Forscherdrang, Geduld und Konzentration, im schönsten und besten Fall eifriges, fröhliches Mittun. Denn Spielen heißt auch, in Bewegung sein – mental und körperlich.

Die Darstellung von Spielern und Spielen war oft ein Thema in der Kunst, z. B. in der niederländischen Malerei, bei Cézanne und Picasso. Und mancher Künstler hat sich mit dem Design von Spielen befasst, man denke u. a. an Man Rays Schachfiguren. Aber es gibt auch viele KünstlerInnen, die explizit mit ihren Schöpfungen andere Menschen in Bewegung bringen und zum Mittun anregen wollen, sie zur Interaktion mit ihren Arbeiten bezwingen und dabei neue Seherfahrungen und Erkenntnisse bescheren. Aus dem Kunst-„Schaustück“ wird so ein Kunst-„Schauspiel“. Manches Handeln ist völlig zweckfrei, anderes Regeln unterworfen. Mitunter erfahren altbekannte Spielformen eine neue Wendung, mitunter kommt viel Technik zum Einsatz. Die eigene Spiel- und Experimentierfreude der KünstlerInnen offenbart sich in kinetischen und interaktiven Werken, in neuen Spielvarianten, in Film, Op-Art und Game-Art.

Diese Kunstschaffenden hat die Kunststation aufgefordert, Vorschläge für das Ausstellungsprojekt „KunstSpieleKunst“ zu unterbreiten. Die bunte, vielfältige Auswahl, die aus den zahlreichen Angeboten getroffen wurde, lässt künstlerisch-ästhetische Qualitäten nicht außer Acht, fordert mal körperlichen Einsatz und mal Fingerspitzengefühl, lockt Augen und Denken, und bisweilen klingen auch nachdenkliche Töne über den Zustand dieser Welt an. Näher können sich Kunst und Gäste in der Kunststation kaum kommen – entsprechend dem Gründungsgedanken vor 40 Jahren, dass sich hier Kunstschaffende und Kunstinteressierte aktiv begegnen sollen.

Schon vor der Kunststation empfängt Sie die große, bunte „Promenade der Elemente“ von **Matthias Kraus und Alois Straub**, die der Wind bewegt oder die Sie bewegen dürfen. Im Inneren der Kunststation und im Innenhof laden die kinetischen Stahlskulpturen von **Michael Christoph Ernst** dazu ein, behutsam angestoßen zu werden. Schauen und erleben Sie das Kreisen und Schwingen der Elemente und das interessante Schattenspiel, und genießen Sie es, bis die Bewegung zum Ende kommt! **Claudia Katrin Leyh** will, dass Sie die ignoranten Bürokraten um sich selbst drehen lassen – ein Spiel zum feinen Schmunzeln, nicht zum Ärgern!

Arbeiten von **Ambech** und **Volker Wessendorf** fangen scheinbar an zu leben, wenn Sie sich ihnen nähern. Lassen Sie sich von den Winkern überraschen! Luft ist mit im Spiel, wenn sich Ambechs „Trans\_form III“, eigens für die Kunststation konzipiert, in die Höhe erhebt oder wenn Sie kraftvoll Volker Wessendorfs „Evolution“ in Gang bringen. Rad fahren wird hier zur Kunstaktion!

Wen würde das Spiel des Lichtes nicht faszinieren? **Friederike Büch** lässt Sie ausprobieren, wie sich ihre malarischen Kunstwerke unter wechselndem Licht verändern. Und **Britta Ischka** nutzt zwei Lichtquellen zu famosen Schattenzeichnungen. Überdies bringt sie mit einem malarischen Triptychon weitere Interferenzen ins Spiel: Überlagerte Bildeindrücke werden in Ihrem Kopf ein neues Bild entstehen lassen.

Farben haben von jeher in vielen Spielen eine Bedeutung – und gewinnen in „KunstSpieleKunst“ noch dazu:

**Gisela Hafer** hat ein „Farbklang-Domino“ konzipiert, das Sie nach den bekannten Zahlenpunkten auslegen oder unter Farbaspekten zu einer geschlossenen Form komponieren können. **Teresa Dietrichs** Kartonwürfel, von denen jeder mit einem anders gefärbten und strukturierten Papier beklebt ist, lassen sich zu eleganten Mosaikflächen oder Turmgebilden zusammensetzen.

Ästhetik und Mathematik vereinen sich in dem Legespiel, das **Claudia Urlaß** auf der Grundlage der Fibonacci-Zahlen-Reihe erdacht und erschaffen hat. Es ist Regeln unterworfen und Sie können es allein, aber auch mit Ihren Begleitern im fröhlichen Wettbewerb spielen. **Martin Schwarz** gewinnt mit seinen Schachbrettvariationen dem alten königlichen Spiel ganz neue Züge ab: Im Kunstschach agieren die Figuren z. B. auf einem herzförmig organisierten Feld. Wer tritt hier zu diesem ungewohnten Denksport an?

Geduld und Konzentration fordert auch **Petra Abroso**, die Sie rätselhafte Zahlencodes entschlüsseln lässt und mit dem Ergebnis nachdenklich stimmen will. **Paul Hirsch** möchte, dass Sie seine mehrgliedrigen Holzskulpturen zu immer neuen Gebilden umbauen. Hier sind Geschick, Gefühl für das Gleichgewicht der Elemente und der Blick für ein schönes Resultat gefragt.

Dagegen wecken **Carolin Liebl** und **Nikolas Schmid-Pfähler** Neugier und Beobachtungslust: Haben Sie Spaß daran, den unkontrollierten Bewegungen elektromagnetischer Arbeiten zuzusehen, erliegen Sie durchaus dieser Faszination, und versuchen Sie auch, die quirligen Siblings einzufangen!

Kein großes Fest ohne Musik und Tanz! **Faxe Müller** hat eigens für das Ausstellungsprojekt Klangskulpturen entworfen, die mit diversen Schlagwerkzeugen bespielt werden können. Spielen Sie miteinander, gestalten Sie Ihre eigene Performance! Ein Soundteppich wird Ihnen das „Musizieren“ erleichtern. **Jean Kirsten** animiert Sie, seine Arbeiten als Notationen für Bewegungsabläufe zu lesen und selbst umzusetzen. Wagen Sie einen modernen Ausdruckstanz in der Kunststation! Und kein Fest vergeht ohne Foto und Film, ohne Beobachtetwerden und Beobachten: **Eva Schmeckenbecher** will Sie fotografieren, während sie selbst dabei gefilmt wird, und vereinnahmt Sie so in irritierender Weise im Video.

Neue Seherfahrungen bescheren Ihnen auch die Spiegelarbeiten von **Ingo Schrader**, lassen Sie sich ein auf die Interferenzen und Brechnungen, auf die Reflexionen von Farbe und Licht, Personen und Objekten im Raum! Der Durchblick durch die Spiegelbox von **Irmelis Hochstetter** wird die Seherwartungen von Augen und Bewusstsein narren.

Und ebenso wird Sie die OpArt erstaunen: **Edgar Diehl** interessiert sich für die komplexe und doch nicht perfekte Verarbeitung und Interpretation des Gesehenen im Gehirn, die optische Irritationen und Täuschungen zulässt. Seine Arbeiten spielen Ihrem Sehen und Begreifen lustig-beachtliche Streiche, wenn Sie sich an ihnen vorbei- oder sich um sie herum bewegen. Auch die Wandobjekte von **Cosima Göpfert** fordern mit ihren interessanten Licht- und Schatteneffekten ein intensives Beobachten aus verschiedenen Positionen. Nehmen Sie dabei immer neue Formen und Muster wahr!

Vielen Spielen ist auch etwas Narratives eigen. **Karin Reichardt** hat in ihrer farbenfrohen Wandarbeit einen kleinen Kosmos mit beweglichen Figuren geschaffen. Erfinden Sie und Ihre Familie hierzu hübsche Geschichten! Eine eigene Welt tut sich im Ausstellungsteil von **Sebastian Stamm** auf. Auch er erzählt gern in Comics und Hörspielen – und im Medium der Game Art. Tauchen Sie ein und frönen Sie der neuen Kunstspiel-Leidenschaft, der GameArt, mit preisgekrönten Spielen. Erschließen Sie den virtuellen Protagonisten ihren Lebensraum, führen Sie sie zu famosen Leistungen und zum Happy End!

Die **Studioausstellung „Handle With Care“** ergänzt die Ausstellung „KunstSpieleKunst“ um bewegte Objekte, die **Guido Weggenmann** aus ihrem alten Zusammenhang gelöst, verändert und in spielerischer Manier mit einer neuen Bedeutung versehen hat. Echte Hingucker!

Feiern Sie mit der Kunststation den Jubiläumssommer, erleben Sie Kunst einmal nicht auf Distanz, sondern aktiv, kommunikativ und in Bewegung. Machen Sie mit bei „KunstSpieleKunst“!

Dr. Elisabeth Heil, Kuratorin



## Petra Abroso

- 1966 geboren in Kirchen/Sieg (Westerwald)
- seit 1993 intensive Beschäftigung mit der Malerei, künstlerische Ausbildung an verschiedenen freien Kunstschulen
- 1993-1998 Frankfurter Malakademie
- 1995 Europäische Akademie für Bildende Kunst, Trier
- seit 1998 professionelle Ausstellungstätigkeit, Mitglied im Bundesverband Bildender Künstlerinnen und Künstler (BBK Darmstadt)

Martinstraße 41, 64285 Darmstadt

[www.abroso.kulturserver.de](http://www.abroso.kulturserver.de)

### Bild-Installation „Rote-Zahlen-Werk“

Sprache bzw. Schrift ist häufig Bestandteil meiner künstlerischen Arbeit. Und so enthält auch diese Bild-Installation Worte – allerdings nicht mit Buchstaben geschrieben, sondern dargestellt durch deren digitale Binär-Codes. Zu sehen sind also jeweils nur Zahlen-Kombinationen aus Null und Eins, in roter Farbe auf grauem Grund.

Eine der insgesamt acht runden Bild-Tafeln bewegt sich. Sie dreht sich im Minutentakt wechselweise nach rechts und dann wieder nach links. Die übrigen Tafeln stehen still. Werden die Codes der einzelnen Bilder entschlüsselt, so erhält man eine bestimmte Wortfolge, die sich als direkte Fragestellung an den Betrachter erweist. Zu lesen ist diese Wortfolge in zwei (Zick-Zack-) Reihen, jeweils von links nach rechts. Anhand einer Liste mit dem binären Alphabet können die Ausstellungsbesucher die Zahlen-Kombinationen in die entsprechenden Buchstaben übersetzen. Diese Dechiffrierung erweist sich als mühsames und

zeitintensives Unterfangen – ganz entgegen den Versprechungen der Digitalisierung, die ja alles erleichtern und beschleunigen will. Von den Ausstellungsbesuchern ist hier also Geduld gefordert – eine Eigenschaft, die uns Menschen in unserer schnelllebigen Zeit immer mehr abhanden kommt, uns im Alltag aber auch immer weniger zugestanden wird. Und so verweisen die symbolisch rot dargestellten Zahlen („Rote Zahlen“) auf einen Verlust und ein Defizit. Überdies geht es in meiner Arbeit um Fragestellungen zu Bewegung und Stillstand. Der Zustand des „Stillstehens“ ist überwiegend negativ konnotiert. Stillstand ist in der digitalisierten Welt nicht vorgesehen und im Grunde auch gesellschaftlich nicht akzeptiert. Doch brauchen wir nicht gerade auch Zeiten des Stillstandes und Innehaltens? Wie schnell kann es noch gehen? In welche Richtung drehen wir uns? Und wie steht es um unsere Wahrnehmungsfähigkeit? Sehen wir nur noch Grautöne – oder im Gegenteil nur noch das, was uns knallbunt ins Auge springt?



### Das Alphabet im Binär-Code

#### Übersetzungsliste

a	01100001	n	01101110	A	01000001	N	01001110
b	01100010	o	01101111	B	01000010	O	01001111
c	01100011	p	01110000	C	01000011	P	01010000
d	01100100	q	01110001	D	01000100	Q	01010001
e	01100101	r	01110010	E	01000101	R	01010010
f	01100110	s	01110011	F	01000110	S	01010011
g	01100111	t	01110100	G	01000111	T	01010100
h	01101000	u	01110101	H	01001000	U	01010101
i	01101001	v	01110110	I	01001001	V	01010110
j	01101010	w	01110111	J	01001010	W	01010111
k	01101011	x	01111000	K	01001011	X	01011000
l	01101100	y	01111001	L	01001100	Y	01011001
m	01101101	z	01111010	M	01001101	Z	01011010

Rote-Zahlen-Werk,  
Bildinstallation, 2018



## Ambech

1967 in Ilmenau geboren  
 1987 Abitur  
 1995-2000 Studium an der Bauhaus-Universität Weimar vornehmlich bei Prof. Fritz Rahmann  
 2000 Diplom „Freie Kunst“, Bauhaus-Universität Weimar;  
 Titel: „Über das Jetzt“ im Neuen Museum Weimar  
 seit 2000 künstlerisch selbständig tätig, lebt und arbeitet in Ilmenau und Erfurt

Schortestraße 104, 98693 Ilmenau, info@ambech.de

[www.ambech.de](http://www.ambech.de)

### Winker I

Interaktive Installation

Der Winker ist eine interaktive Skulptur, die einem Betrachter winkt, wenn dieser sich ihr nähert. Im Inneren des Winkers arbeitet ein ambech'sches Trans\_Form-Volumen. Es wird interaktiv mit Luft gefüllt und nach einer Weile wieder leer gelassen. Beide Transformationen im zwischen den Glasscheiben eingezwängten Raum ergeben eine Zylinder-Kolben-Funktionalität, an die das eigentliche Winkelement – ein Schilfwedel – gekoppelt ist. Knistergeräusche der Folie, Licht und Reflexionen am trans\_Form-Volumen spielen eine umrahmende ästhetische Rolle.



Winker I: Folie, Zylinder aus Scheiben des Palastes der Republik, Licht, Windmaschine, Sensorik, 0,4 x 0,4 x 2...3,5 m (L x B x H), 2016



trans\_Form III: Folie, Licht, Sensorik, Windmaschine  
 ca. 7 x 2,50 x 2,50 m (L x B x H), 2019

### trans\_Form III

Interaktive Installation, 2019,  
 konzipiert für die Halle 3 der Kunststation Kleinsassen

Die offene Dachkonstruktion über dem großen Ausstellungsraum der Kunststation Kleinsassen macht die Verbindung zweier Räume – des Dachkantenvolumens und des Ausstellungsvolumens – für den Betrachter sichtbar. Wird eine Skulptur auf einem Querbalken unter dem Dach balanciert positioniert, kann sie zwischen den beiden Räumen interaktiv herauf und herunter wandern.

Die Wanderung der Skulptur ist eine Transformation zwischen Prallheit und Erschlaffung, den beiden extremen physischen Zuständen von trans\_Form III. Mit Euphorie und Erschöpfung oder mit dem Sein in Kraft und Schwäche

werden aber auch emotionale Situationen allegorisiert. Als skulpturaler Behälter ist trans\_Form III voll oder leer, verdrängt oder gibt Raum an seine Umgebung zurück. Jeder dazwischen liegende Zustand findet statt – im Fluss, in der Transformation. Jeder dazwischen liegende Zustand hat seinen eigenen visuellen Reiz und seine Bedeutung, physisch ebenso wie emotional.

trans\_Form III atmet ein riesiges Volumen, bis es zur Ruhe kommt, endend in der Erschlaffung. Die erneute Transformation beginnt erst mit der Begegnung mit dem Betrachter und nur durch ihn.



## Friederike Büch

1963 Geboren in Kötzing / Bayerischer Wald, in München lebend  
1985-93 Studium der Malerei und Grafik an der Akademie der bildenden Künste, München  
freischaffend tätig, Bühnenmalerei, Auftragsarbeiten  
Ausstellungsbeteiligungen und Einzelausstellungen u.a. in Hamburg, Leipzig und München

Sirius Business Park München-Neuaubing, Brunhamstraße 21, 81249 München-Neuaubing  
(keine Postadresse)

[www.friederikebuech.de](http://www.friederikebuech.de)

### Reise an den Rand des Farbkreises

Ich male in der Regel großformatig abstrakt, mit selbst angeriebenen Pigmenten in Schichten. Vor einiger Zeit kam ich auf die Idee, ein Malprodukt zu verwenden, das nur geringfügig überdeckbar ist: Ölkreide. Unter anderem fordert sie mehr Entschiedenheit in der Farbwahl. Die neue Erfahrung des ganz anderen Farbeinsatzes in der Ölkreidemalerei machte mir Lust auf noch mehr Farbe und eine andere Art von Verdichtung, wie ich sie aus der Ölmalerei kenne. Ich fügte die Arbeiten des neuen Malmittels in einem großen Nebeneinander zur Collage zusammen. Und spannend war's, wie diese nun im

betrachtenden Erleben des „Bilder-Patchworks“ interagieren – ein Wechselspiel der Farben und Geometrien. Fast automatisch sucht der Betrachter bei aneinander grenzenden Bildern Beziehungen, Abgrenzungen, Übereinstimmungen und Gegensätze, Verbindendes und Trennendes, Helles und Dunkles, Rundes und Eckiges ... Nun gab es die Idee, dieses Wahrnehmungsspiel auszuweiten, indem durch Wegnehmen von Grundfarben in der Beleuchtung neue Bildeindrücke entstehen. Der farbige Strahl des Lichts schafft neue Verhältnisse für ein neues Seherlebnis.

### Aufgabe

Ich gebe Ihnen die Möglichkeit, sich die Collage nicht mit anderen Augen, sondern mit anderem Licht zu erschließen. Es sind Ausflüge vom weißen Licht an den Rand des Farbkreises, an diesem entlang und wieder zurück. Bei dieser Reise werden Sie am Joystick zum Reiseleiter.



Reise an den Rand des Farbkreises  
Ölkreide auf Karton, RGB-LED-Scheinwerfer/Fluter, Joystick  
270 x 125 cm  
2018





## Edgar Diehl

1950 geboren in Sprendlingen/ Rheinhessen  
1970-72 Studium der Architektur, TU Berlin  
1972-78 Studium der Malerei, Wandmalerei und Kunsttheorie  
Städelschule, Staatliche Hochschule für bildende Künste, Frankfurt  
Meisterschüler bei Rainer Jochims  
Zahlreiche Ausstellungen auch in Übersee  
Arbeit als Kurator, Werke in vielen Sammlungen  
2018, 2014, 2012: Nominierungen für den André Edvard Preis für Konkrete Kunst

Adelheidstraße 86, 65185 Wiesbaden, edgar.diehl@gmx.de

[www.edgar-diehl.de](http://www.edgar-diehl.de)



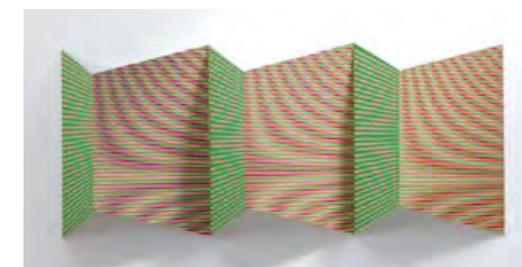
JoMaRu XII: Relief, Acryl auf Alu, geformt, 39 x 112 x 8 cm, 2016

Unser Gehirn ist in der Hälfte seiner Zentren mit der Interpretation der Sehdaten beschäftigt. So aufwendig werden Orientierung, Wiedererkennung und Interpretation des Sehens verarbeitet. Mich interessieren die Lücken, die trotz dieser aufwendigen Datenverarbeitung noch bleiben. Meine Reliefs offenbaren diese interessanten Interpretationsfehler unseres Sehsystems.

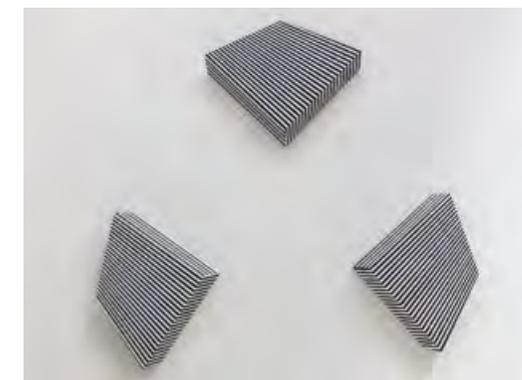
Das Relief „**JoMaRu XII**“ in Schwarz-Weiß irritiert die Raumwahrnehmung, sobald man es beim Vorbeigehen betrachtet. „**Nyquist-Poetry I**“, das große farbige Relief, leistet dasselbe, aber wegen seiner Größe intensiver. Dazu kommt hier noch das Moirée, das durch die Führung der farbigen Linien in den Flächen entsteht. Diese beide Arbeiten sind damit zugleich eine Schule des Sehens – und eine des Gehens. Die dreiteilige Arbeit mit dem Titel „**XYZ IV**“ lässt die Wand, auf der sie hängt, ausgestülpt erscheinen. Bei diesen Werken ergibt es sich, dass Sie die Arbeitsweise Ihrer Wahrnehmung direkt erfahren. Wenn Sie das Spiel mit dem Vorbeigehen ein paar Mal wiederholen, verschwindet die Irritation, um bei einer neuen Sehposition wieder zu erscheinen.

Die Plastik „**Hemingways Koffer**“ offenbart eine Vielzahl sich überlagernder Muster, die sich beim Drumherumgehen dynamisch bewegen – wie die vielen Geschichten, die einst in dem Koffer des berühmten Schriftstellers verloren gingen! Bitte verändern Sie auch Ihren Abstand, damit verändern sich die Muster auf eine andere Weise.

Moirée, franz. Marmor, ist der gängige Begriff für diese Wirkung, die als Störfaktor beim Offset-Druck und bei vielen anderen technischen Vorgängen auftritt. Sie interessiert mich besonders.



Nyquist-Poetry I: Relief, Acryl auf Alu, geformt, 83 x 194 x 20 cm, 2019



„XYZ IV“: 3-teiliges Relief, Acryl auf Alu, geformt, je 50 x 50 x 5 cm, 2017



Hemingways Koffer:  
Einbrennlack, Stahl  
124 x 90 x 45 cm  
2018



## Teresa Dietrich

1953 geboren in München  
1975-1981 Studium an der Kunstakademie München bei K.F. Dahmen (Diplom)  
1998-2002 Auslandsaufenthalt in Boston, USA  
2005-2006 Auslandsaufenthalt in Sofia, Bulgarien

### Stipendien

1985 Zeichenstipendium der Stadt Nürnberg  
1988 Gastatelier in der Villa Romana, Florenz  
1989-1990 Atelierstipendium im Wasserturm der NVV, Mönchengladbach  
2008 Moldau-Stipendium des hessischen Ministeriums für Wissenschaft und Kunst  
2011 GEDOK – artist in residence, Bulgarien  
2018 Via Regia Stipendium

Zahlreiche Einzel- und Gruppenausstellungen im In- und Ausland.

Goethestr. 3, 36043 Fulda, dietrich\_stainov@hotmail.com

[www.teresa-dietrich.de](http://www.teresa-dietrich.de)

### Würfelspiel

Die Arbeit besteht aus 48 Kartonwürfeln (10x10x10 cm), die mit selbst eingefärbten und strukturierten Papieren überzogen sind. Jeder Würfel ist anders in Farbe oder Struktur, keine der einzelnen Würfelseiten ist identisch.

Die Würfel können auf vielfältige Weise kombiniert und arrangiert werden. Zum Beispiel in 2 Blöcken zu je 24 Würfel in 2, 3 oder 4 Reihen, oder in einem Block zu 48 Würfel, unterschiedlich gereiht, mit oder ohne Abstände. Sie können aufeinander getürmt oder auf einer Fläche ausgelegt werden. Die unterschiedlichen Kombinationsmöglichkeiten in diesem Spiel sind nahezu unendlich.



Würfelspiel, 48 Kartonwürfel, gefärbte, strukturierte Papiere, je 10 x 10 x 10 cm, 2018-19



## Michael Christoph Ernst

- 1973 geboren in Stolberg/Harz
- 1989-1992 Ausbildung zum Kunstschmied
- 1992 Arbeitsaufenthalt in Japan
- 1993-1996 Arbeit im väterlichen Betrieb
- 1996-1997 Praktikum bei B. Poterie, Metallbildhauer Jegun/Frankreich
- 1997-2001 Mehrere Arbeitsaufenthalte im Atelier Ferro-Design LDA in Loulé/Portugal
- 1998 Studienreise nach England und Schottland, Tätigkeit bei Phil Johnson & Company / Edinburgh
- seit 2002 Selbstständigkeit als freischaffender Künstler, Gründung des Ateliers „mobiles-eisen“
- 2002 Symposium Klangkunst – Kunstklang / Bechstedtstraße
- 2005-2010 Leben und Arbeiten in Berlin
- seit 2011 Mitglied im VBK Thüringen / BBK
- 2014 1. Preis Skulpturenpark Mörfelden-Walldorf  
Arbeiten in öffentlichen Sammlungen, u.a. Skulpturenpark für kinetische Kunst / Ramelsloh, viele Ausstellungsbeiträge, u.a. 2017 The Rhine Art, Bonn, 2016 "Mit der Wachheit der Sinne" Kunststation Kleinsassen, "Bewegte Form-Konstellationen" Haus am Horn / Weimar

Im Dorfe 33, 99428 Bechstedtstraße, kunst@mobiles-eisen.de

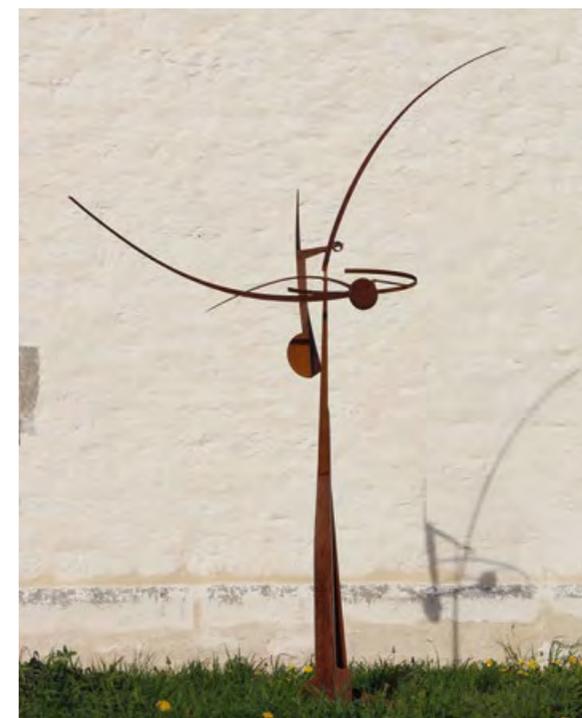
[www.mobiles-eisen.de](http://www.mobiles-eisen.de)

Schwerpunkt meiner künstlerischen Tätigkeit ist die Entwicklung und Ausführung kinetischer Skulpturen. Thema meiner Arbeiten ist die Erforschung von Bewegungen und Zeitverläufen. Ihnen liegt der Versuch der Sichtbarmachung verschiedener Bewegungsebenen durch sich unterschiedlich schnell bewogender und somit unterschiedlich lang in Bewegung bleibender Einzelelemente zugrunde. Die Bewegung ist hier Mittel zum Zweck, um eine Veränderung in das Kunstwerk einzuführen. Diese Veränderung eröffnet neue Blickwinkel. Zuverlässige Helfer bei diesen

Choreographien sind Kräfte wie Gravitation, Fliehkraft, Wind und Luftströmungen, aber auch der Betrachter wird durch sein Eingreifen zu einem wesentlichen Bestandteil des Werkes. Die Skulpturen stehen im direkten Dialog mit der Umwelt. Meine Arbeiten bestehen vorwiegend aus Stahl / Cortenstahl oder anderen Metallen in Kombination mit Kugellagern, Kegellagerrollenlagern und verschiedenen Gelenksystemen. Durch den Einsatz der rostigen Oberflächen als Symbol für Vergänglichkeit wird die Zeit-Dimension im Kunstwerk nochmals betont.



TURBULENCE II  
kinetische Stahlskulptur fünfteilig, gebogen, geschweißt, montiert  
Nadellager, Kugellager  
260 x 190 x 190 cm (H x B x T)  
2015



WINDSCHERE II  
kinetische Stahlskulptur vierteilig, geschmiedet, gebogen, geschweißt  
290 x 160 x 160 cm (H x B x T)  
2011/2015



## Cosima Göpfert

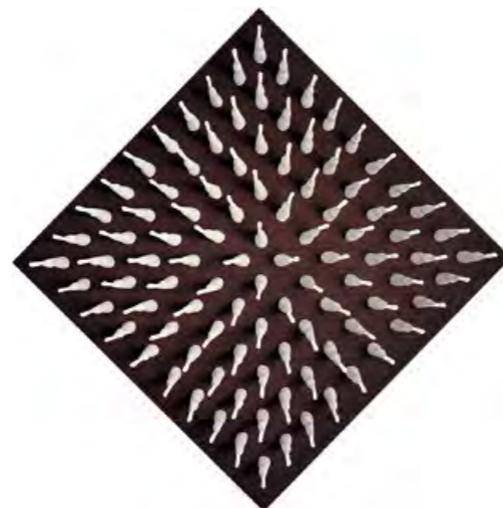
- 1981 geboren in Apolda
- 2000-2004 Grafische Ausbildung und Arbeit als Grafikerin im Werbebereich, Regensburg und Ingolstadt
- 2005-2012 Kunststudium an der Burg Giebichenstein, Halle/Saale  
Wechsel an die Bauhaus-Universität Weimar  
Studium der Freien Kunst und des Gymnasial-Lehramts für Kunst und Geschichte  
Diplom Freie Kunst und Erstes Staatsexamen
- seit 2012 Arbeit als Freie Künstlerin
- 2018 Katalog-Förderung Sparkasse Mittelthüringen
- 2019 Landesstipendium für Bildende Kunst des Freistaats Thüringen

Im Dorfe 33, 99428 Bechstedtstraß

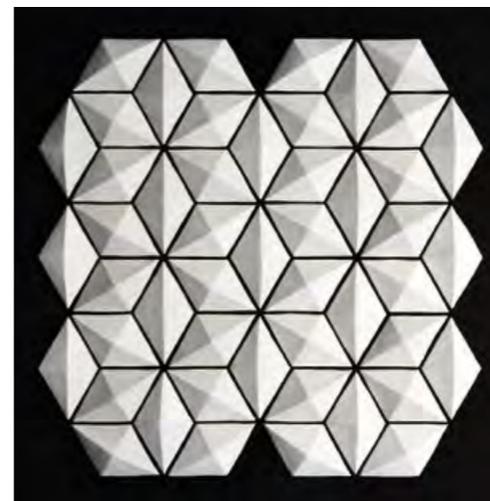
[www.cosimagoepfert.de](http://www.cosimagoepfert.de)

Den konzeptuellen Arbeiten Cosima Göpferts liegt oftmals eine satirisch-kritische Haltung zu aktuellen Themen aus Politik und Zeitgeschehen zu Grunde. Dabei bedient sie sich diverser Techniken und Medien. Einer ihrer bevorzugten Werkstoffe ist das Porzellan. Seit einiger Zeit entwickelt die Künstlerin einen neuen Werkzyklus, mit dem sie sich wieder intensiver auf ihre Wurzeln in der Konkreten Kunst besinnt. Göpfert konstruiert objekthafte Bildtafeln, auf denen sie wiederkehrende Porzellan-Elemente zu seriellen Reliefstrukturen ordnet. So verschmelzen Material und Konzept, also Porzellan und seriell-konstruktive Gestaltung, zu Formgebilden von sowohl sinnlicher als auch von wahrnehmungspsychologischer Intensität.

(Text: Philipp Schreiner, Kunstwissenschaftler)



Homage: Porzellan auf pigmentierter Holzfaser, 100-teilig, 70 x 70 x 13 cm, 2017



Cluster I: Porzellan auf pigmentierter Holzfaser, 49-teilig, 60 x 60 x 5 cm, 2017



Cluster II: Porzellan auf pigmentierter Holzfaser, 71-teilig, 70 x 80 x 5 cm, 2017

Die optische Spielweise der Op-Art beruht auf den Eigenheiten der menschlichen Wahrnehmung. Meine Wandobjekte, zusammengesetzt aus wiederkehrenden Porzellan-Elementen, bedienen sich dabei des Licht- und Schatten-Effekts. Bei längerer Betrachtung oder bei Positionenwechsel führt dies, je nach Lichteinfall und -intensität, zu immer wieder neuen Form- und Musterwahrnehmungen.

(Text: Cosima Göpfert)



## Gisela Hafer

Künstlerin, Textilgestalterin und Dipl. Ing.  
geboren in Zittau, lebt und arbeitet in Frankfurt am Main  
Seit 1983 freiberuflich künstlerisch tätig  
Tutorin der Fortbildungsreihe textiles Gestalten  
für den hessischen und bayrischen Volkshochschulverband  
Dozentin für Projekte der Europäischen Bildungs- und Begegnungszentren e.V. (EBZ)  
Ausstellungskuratorin  
Bis 2018 Vorsitzende von Quiltkunst e.V.  
Mitglied von European Textile Network (ETN)  
Umfangreiche Ausstellungstätigkeit, u.a. fünf mal Europäische Quilt-Triennale  
Einige Arbeiten in öffentlichem Besitz, u.a. American Museum of Art and Design, New York  
Kopernikusstraße 36, 65929 Frankfurt am Main, giselahafer@googlemail.com  
[www.giselahafer.de](http://www.giselahafer.de)



Farbklang – Domino  
je Domino 0,56 x 0,26 m, 2019

### Spielanleitung für Farbklang-Domino

Die überdimensionalen Dominosteine lassen sich wie ein ganz normales Dominospiel entsprechend der Augenzahl hintereinanderlegen oder im Winkel von 90 Grad aneinanderfügen. Die Augen sind so gewählt, dass sich zahlreiche Varianten ergeben. Durch die unterschiedliche Farbigkeit der Elemente verändert sich je nach Zusammensetzung der Farbklang, die Farbe wird in spielerischer Form als Interaktion erfahrbar (Josef Albers: Interaction of Colour). Gespielt und experimentiert werden kann mit diesen Dominosteinen horizontal auf dem Boden bzw. auf einem großen Podest.



## Paul Hirsch

1958: geboren in Niedermohr/Pfalz

Künstlerische Ausbildung an der Europäischen Kunstakademie in Trier

Regelmäßige Teilnahme an Vorlesungen der Städelschule Frankfurt

Studium der Philosophie mit Promotion zu einem kunsttheoretischen Thema

Paul Hirsch ist seit 2002 freiberuflich künstlerisch tätig. Er lebt und arbeitet in Weiterstadt und Frankfurt.

Er hält neben seinem bildhauerischen Schaffen Kunstvorträge, moderiert Künstlergespräche, berät virtuelle Präsentationsprojekte in Museen (zum Beispiel Städel Museum) und ist in verschiedenen Kunstbeiräten und Jurys tätig.

2016: 1. Preis „Kunst im Park“, Baltenhaus Darmstadt

Falltorstr. 51, 64291 Darmstadt

[www.paulhirsch.gmxhome.de](http://www.paulhirsch.gmxhome.de)

Die Holzskulpturen von Paul Hirsch bestehen aus mehreren Teilen, die gegeneinander beweglich sind, jedoch direkt aus einem Stamm gearbeitet sind. Durch die Beweglichkeit der Teile kann die Skulptur bei jedem Aufbau unterschiedlich aussehen. Der Betrachter kann also die Skulptur variieren, sodass er sein ihm eigenes ästhetisches Empfinden einbringen kann. Zunächst kann beim Betrachter der Eindruck entstehen, dass die Skulptur in fast beliebiger Weise aufgestellt werden kann. Allerdings sind die Skulpturen so geschnitten, dass nicht alle Variationen möglich sind. Hirsch eröffnet dem Betrachter also einen Möglichkeitsraum für das Aufstellen der Skulptur, gibt aber zugleich die Kontrolle über die möglichen Variationen nicht vollständig ab.



obere Reihe: beweglich 88, Linde, 50 x 40 x 40 cm, 2019  
untere Reihe: duo, Linde, 50 x 40 x 40 cm, 2019





## Irmelis Hochstetter

1956 geboren in Mönchengladbach  
Architekturstudium in Berlin und Aachen, Diplom  
selbstständige Tätigkeit in freier Kfz-Werkstatt in Aachen  
seit 2012 tätig als freischaffende Künstlerin  
lebt und arbeitet in Herzogenrath und Aachen  
Ausstellungen in Aachen, Köln, Bonn, Trier, Wuppertal, Willebadessen, Leipzig  
seit 2015 Mitglied der GEDOK Bonn  
Amstelbachstr. 45, 52134 Herzogenrath, i.hochstetter@arcor.de

**„Box“**  
Blickt man ins Innere der „Box“, so sieht man zunächst nur Dunkel. Sucht man mit dem Auge ein wenig, so entdeckt man schnell einen hellen Bildausschnitt. Doch das, was man nun sieht, steht auf dem Kopf und befindet sich in der Realität an anderer Stelle als erwartet. Eine Anregung, seine Sehgewohnheiten zu überprüfen.

„Box“  
Verzinktes Stahlblech, geschweißt, Spiegel  
23,5 x 23,5 x 23,5 cm  
2016





## Britta Ischka

- 1958 geboren in Graz  
Lehramtsstudium für Bildende Kunst und Englisch  
Ausbildung zur Visagistin, Mitarbeit bei Foto- und Filmproduktionen im In- und Ausland
- 1995 Umzug nach Deutschland
- 2005 Studium der Malerei (Hilmar Braun) und zeitbasierte und computergestützte Medien (Prof. Ulrich Wegenast) an der Freien Kunstakademie Nürtingen
- seit 2008 freiberufliche Tätigkeit
- 2012 Lehrauftrag für Malerei an der Freien Kunstakademie Baden-Württemberg (bis 2015) und Ausstellungsmanagement für "KUNST IN DER KLOSTERVILLA" in Adelberg

Grabenweg 20, 73099 Adelberg

[www.ischka.com](http://www.ischka.com)

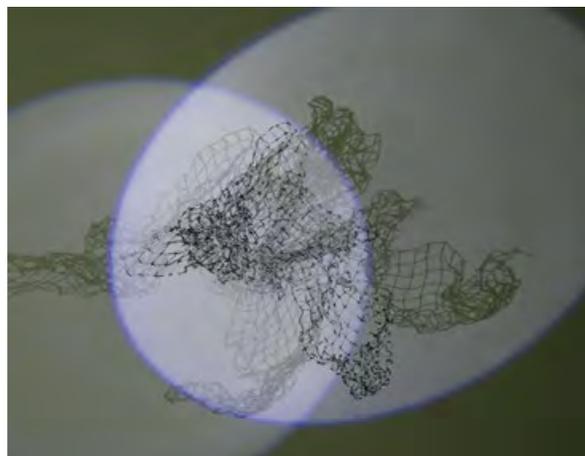


Interferenz, Triptychon, Acryl auf Leinwand, 80 x 80 cm, 2009

### Interferenz Triptychon, Acryl auf Leinwand, 80 x 80 cm, 2009

Blicken Sie eine Weile ganz entspannt in die Mitte eines der Bilder. Wenden Sie sich dann einem anderen zu, werden Sie bemerken, dass sich allmählich zur real gemalten Komposition noch andere Formen und Farben gesellen. Das zuvor Gesehene besteht als visuelle Erscheinung für eine bestimmte Zeit als sogenanntes Nachbild auf der

Netzhaut fort und kann in diesen, dafür konzipierten Kompositionen durch den Betrachter virtuell hinzugefügt werden. Formen behalten die gleiche Größe und Ausrichtung. Farben wechseln zu Kontrastfarben. Form und Farbe können „örtlich versetzt“ werden. Das kombinierte Bild existiert nur im Auge des Betrachters.



### Virtuelle Zeichnung, partizipatorisches Objekt, Draht, Taschenlampen, ca. 40 x 60 x 25 cm, 2018

Spielen erwünscht: Lassen Sie den Strahl der Taschenlampen in unterschiedlichen Winkeln auf das Objekt fallen. Eine Schattenzeichnung entsteht an der Wand, die je nach Bewegung wächst, dynamisch ihre Form verändert und wieder verschwindet, sobald das Licht ausgeknipst wird.



## Jean Kirsten

- 1966 geboren in Dresden
- 1990-95 Studium Malerei/Grafik bei Günter Horlbeck an der Hochschule für Bildende Künste Dresden
- 1995-97 Meisterschüler und
- 1998-2004 künstlerischer Assistent bei Günther Hornig an der HfBK Dresden
- 2006 Aufbau einer professionellen Siebdruckwerkstatt zur eigenen Verwendung
- seit 2009 Beschäftigung mit der Raum-Harmonielehre von Rudolf Laban und seiner Kinetographie, auch Labanotation genannt

Jean Kirsten ist Mitglied im Deutschen Künstlerbund, der Laban Guild in England, im Kunst für Chemnitz e.V. und im Forum zeitgenössische Hybridkultur e.V. in Leipzig. Er lebt und arbeitet in Dresden-Zschieren.

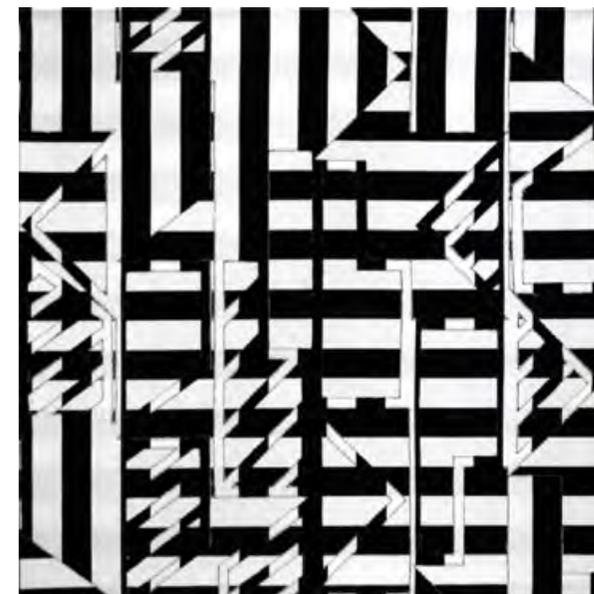
Struppener Straße 77, 01259 Dresden, j-kirsten@gmx.de

[www.j-kirsten.de](http://www.j-kirsten.de)

Die Applikationsserie ist von 2017 bis 2019 entstanden. Mit den Richtungssymbolen der Labanotation wurden unterschiedliche räumliche Bewegungsverläufe definiert und im Bild niedergeschrieben. Innerhalb dieser Serie, und in anderen Bildern (z. B. Inkrustation) und räumlichen Konstruktionen (Stele) werden diese Bewegungsverläufe nun auf ganz verschiedene Art zwei- und dreidimensional dargestellt. Die ausgestellten Bilder der Applikationsserie wirken durch die Verwendung von Schwarz und Weiß gemusterten Stoffen spielerisch und vielleicht kunstgewerblich, aber das Collageprinzip hebt sie hinan zur Malerei. Sie wirken wie informelle Bilder, aber der Informationsgehalt ist für in Labanotation geschulte Betrachter erkennbar. Die Art der Abwandlung der einzelnen Arbeiten hat einen Übungscharakter wie das flüssige, leichte Durchspielen von Klavieretüden, wo

eine Note der anderen folgt, wie Perlen einer Kette. Trotz des spielerischen Ansatzes entziehen sich die zwei- und dreidimensionalen Arbeiten nicht der Ernsthaftigkeit eines durchaus wissenschaftlichen Ansatzes.

Als bildender Künstler beschäftigt sich Jean Kirsten seit 2009 mit der Raumharmonielehre von Rudolf Laban (1879 – 1958), und seiner Kinetographie, auch Labanotation genannt. 2019 jährt sich Rudolf Labans Geburtstag zum 140. Mal. Im allgemeinen öffentlichen Bewusstsein ist Laban in Deutschland, begründet durch seine Emigration im Jahre 1937 nach Paris und 1938 weiter nach England, zu Unrecht vergessen und heute leider oft nur Fachleuten bekannt, dabei ist Laban der Begründer des europäischen Ausdruckstanzes, und die Entwicklung der modernen Choreographie wäre ohne ihn nicht denkbar.



Inkrustation 01\_15  
Baumwolle, 20 x 120 cm, 2015

Stele 4\_3  
schwarzes MDF, 66 x 20 x 20 cm, 2019



## Matthias Kraus und Alois Straub

### Matthias Kraus

1955 geboren in Fulda  
 Abitur an der Karl-Rehbein-Schule Hanau, Studium in Offenbach, Hochschule für Gestaltung  
 1982 Diplom für Visuelle Kommunikation  
 seit 1989 krauskunsthaus, Werkstatt für Zeichnung, Siebdruck und Plastik in Hasselroth bei Hanau  
 2003 Kunst und Kulturpreis des Main Kinzig Kreises  
 2005-2018 Atelier in Berlin

### Alois Straub

1961 geboren in Wörth am Main  
 Abitur am Gymnasium Erlenbach, dann Maschinenbau-Studium in Schweinfurt und Schmiedelehre, schließlich Übernahme der Schmiede vom Vater  
 seit 2001 Werkstatt in Wörth, direkt am Ufer des Mains gelegen

krauskunsthaus, Wiesenstraße 4, 63594 Hasselroth, krauskunst@web.de

Schmiede Straub, Rathausstraße 25, 63939 Wörth am Main, schmiede.straub@web.de

### Promenade der Elementarteile

Man sagt heutzutage leichthin, alles sei nur eine Frage der Perspektive. Elementarteile aber sind völlig perspektivlos, für sie gilt keine Richtung, kein oben und unten. Ihr Dasein ist eine große Promenade und der Sinn des Promenierens ist es, auf- und abzugehen, stehen zu bleiben, zu reden, zu schauen, zeitlos zu sein, sich einzulassen auf dieses Spiel, um der Begrenztheit der eigenen Zeit entgegenzuwirken.

Es gibt bereits zahllose Elementarteile, und vermutlich kommen auch immer wieder neue hinzu. Niemand kann sie dem anderen zeigen, ein jeder muss sie selber finden

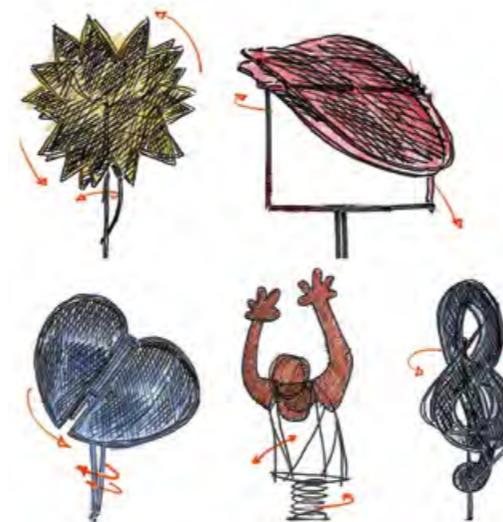
und erkennen, denn sie bilden die Brücke von Lebewesen zu Lebewesen. Der Moralist hofft, dass sich alle Lebewesen bei ihren Bemühungen an die Spielregeln halten, was sie natürlich nur selten beachten.

Der Forscher hält nichts vom Spiel, denn er ist Wissenschaftler und fröhlich ist die Wissenschaft, denn sie lügt gewissenhaft. Was bleibt? Weitermachen: Uns gehört die Welt, wir bauen Brücken, wo es uns gefällt.

Unser einziges Ziel ist die Zukunft.



Promenade der Elementarteile  
 Außeninstallation aus Stahl, Streckmetall, ca. 7,50 m lang, 2017



### Spiel- und Bewegungsanleitung

1. Sonne/Sonnenblume (Wärme)
2. Zunge (Miteinander reden)
3. Herz (Empathie)
4. Kraft (Zukunft)
5. Notenschlüssel (Kunst)

... ist der Wind zu schwach, um die Figuren zu bewegen, so kann man selbst in der Art und Weise der orangenen Pfeile Hand anlegen.



## Claudia Katrin Leyh

- 1982-89 Studium an der Hochschule für Kunst und Design, Burg Giebichenstein Halle/Saale  
1990 Diplom, eigenes Atelier für Gestaltung
- 2002 Beginn der Arbeit in Bronze
- 2009 Beginn der plastischen Arbeit mit Papier/Papiermassen
- 2010 Verband Bildender Künstler Thüringen
- 2011 Bundesverband Bildender Künstler und Künstlerinnen
- 2015 3. Internationales Art Symposium Riga/Lettland Art Fuss Riga
- 2017 Internationaler Artist Exchange Vilnius/Litauen | Focus Europa/Bund fränkischer Künstler

Bernhardhaus, Fischhaus 1, 98617 Rhönblick-Hermannsfeld, sculpture@claudiakatrinleyh.de

[www.claudiakatrinleyh.de](http://www.claudiakatrinleyh.de)

Das große Thema meiner Arbeit ist der Mensch. Sein Seelenleben, seine Spannungen und Verspannungen, Verstrickungen, Reaktionen auf andere Individuen, aber auch Einflüsse seiner Umgebung, Zwischenmenschliches. Der Spiegel des erlebten Momentes in der Physiognomie des Individuums, der Einfluss von Lebenssicht und Lebenseinstellung – nicht nur auf das Umfeld, sondern auch auf die eigene Konstitution des Absenders – sind mir ein ewig währendes Faszinosum.

### Spielanleitung

Das Bürokratenkarussell drehen: Zuerst wird der große, am Stativ befestigte, halbe Ring in Bewegung gesetzt, so kommt das Karussell in eine gleichmäßige, leichte Drehbewegung. Erst danach können zusätzlich die kleinen, waagerechten Ringe mit den Figuren bewegt werden – Dies geschieht durch einen leichten Anstups. Die Bürokraten drehen sich somit um sich selbst und umeinander. Werden sie nicht durch Impulse von außen bewegt, schwingen sie langsam wieder aus und bleiben am Ende stehen.

### Bürokratenkarussell

Bürokraten / Titel der Figuren:

- 1 kömmer heute nich entscheiden
- 2 mir sinn die Hände gebunden
- 3 nich mein Verantwortungsbereich



Bürokratenkarussell  
Drei Bronzeplastiken auf frei beweglichem, kinetischem Objekt, inkl. Sockel ca. 120 x 120 x 160 cm, 2017

Konzept/Idee/Bronzefiguren: Claudia Katrin Leyh  
Ausführung Kinetik: Michael Ernst  
Foto: Marie Liebig



## Carolin Liebl und Nikolas Schmid-Pfähler

Carolin Liebl (1989, Lichtenfels) und Nikolas Schmid-Pfähler (1987, Gießen) arbeiten seit 2012 als Künstlerduo, ihre Arbeiten sind häufig skulptural, teils kinetisch, oder robotisch, oft auch installativ.

Das Duo schloss sein Kunst-Studium an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main 2017 mit Auszeichnung ab. Im August 2018 realisierte das Duo seine zweite Einzelausstellung „WIR|ES“ im „CADORO – Zentrum für Kunst und Wissenschaft“, Mainz. Zu ihren jüngsten Gruppenausstellungen zählen das „International Meeting of New Artistic Forms“ im Azkuna Art Center, Bilbao, Spanien (2018), das „Robotics – Festival of Art and Robotics“ in Trieste, Italien (2018), die Ausstellung „inter\_nal movements“ die im Rahmen ihres Artist-in-residence Aufenthalts 2018 am Espronceda Center for Art & Culture in Barcelona, Spanien entstand, sowie die WRO-Biennale im Nationalmuseum Wroclaw, Polen (2017).

Birkenlohrstr. 3, 63071 Offenbach am Main

[www.radiate.fish](http://www.radiate.fish)

Liebl und Schmid-Pfähler beschäftigen sich mit den Auswirkungen technischer Entwicklungen auf ästhetische und soziale Aspekte des menschlichen und nichtmenschlichen Lebens. Das Medium – die Technologie – ist dabei sowohl Träger gesellschaftlicher Konventionen als auch bildnerisches Material.

Ihre Objekte unterschiedlicher Dimension, Form und energetischer Expression untersuchen das Potenzial elektrischer Energie, das Wesen dieses Materials und die Selbstwahrnehmung des Menschen in seiner Beziehung zu diesem. Die Beobachtung der technischen Gebilde mit ihren feinen, scheinbar organischen Regungen lässt Rückschlüsse auf menschliche Eigenarten im Umgang mit nichtmenschlichen Akteuren zu.



They (5): magnetische Spulen, Edelstahl, Kunststoff, Kupferlitze, 50 x 50 x 50 cm, 2018



Siblings: elektronische Elemente in Gips-Keramik, je 7 x 5 x 5 cm, 2018



They (4): magnetische Spulen, Edelstahl, Kunststoff, Kupferlitze, 11 x 32 x 60 cm, 2018

Die Siblings sind eine Gruppe kleiner Roboter, die sich bei Dunkelheit ruhig verhalten, doch sobald es hell wird, flitzen sie los. Mit abdunkelnden Gläsern können Betrachter die Geschwister spielerisch in Schach halten. Die Verwandten haben einen Grundkörper aus Gips-Keramik, aus dem ihre elektronischen Komponenten herausragen. Kein Sibling gleicht dem anderen.

Entlang einer aus mehreren Segmenten bestehenden flexiblen Konstruktion aus Kunststoff und Metall – einem Rückgrat nicht ganz unähnlich – befinden sich mehrere Gebilde mit Drahtspulen, die von einem spinnennetzartigen Metallkonstrukt umfangen werden. Das Objekt scheint im Raum zu schweben, gehalten von einer Vielzahl an kupfernen Haaren. Durch sie werden Impulse an die Spulen-Organen geleitet, wodurch das Objekt mal geschmeidige, mal ruckartige Bewegungsabläufe vollführt. They (4) ist durch die zweidimensionale Anordnung seiner Spulen zu unkontrollierten Bewegungen fähig, das Objekt bringt sich durch schlängelnde Bewegungen selbst in Schwingung.



## Faxe Müller

- 1963 geboren in Jossgrund-Burgjoß / Spessart  
Berufsausbildung zum Mechaniker
- seit 1984 Bildhauer, Autodidakt; Figurative Skulpturen in Holz, Stein, Metall und Gußtechniken
- 1997 Errichtung eines Ateliers in Jossgrund
- 1998 Kulturpreis des Main – Kinzig – Kreises
- seit 2000 Klangskulptur und Landschaftsinstallationen
- 2014+2017 Waldkunstprojekte
- 2018 Kunstpreis des Darmstädter Baltenhaus  
Ankäufe durch öffentliche und private Sammlungen sowie Kunst am Bau  
viele Ausstellungen seit 1987, mehrmals in Kleinsassen

Kapellenweg 3, 63637 Jossgrund-Burgjoß, info@faxe-mueller.de

[www.faxe-mueller.de](http://www.faxe-mueller.de)

### Kubus – Klangskulpturen

Ein in Endlosschleife laufender sphärischer Musiksound bereitet den Besuchern eine entspannte Atmosphäre im Raum. Die rhythmischen Klänge in dezenter Lautstärke bilden einen Klangteppich, auf dessen Grundlage sich in spielerischer Art und Weise mit den bereitliegenden Schlagwerkzeugen Klänge auf mehreren Klangskulpturen erzeugen lassen. Experimentierfreude und Neugierde leiten den Besucher in die Interaktion.

Der als Basis wirkende Stahlkubus wirkt als Resonanzkörper, der auch angeschlagen werden kann. Die darauf montierten mit der Kettensäge vierkantig geschnittenen und strukturierten Klangstäbe ziehen durch ihre geschwunge-

nen Formen die Aufmerksamkeit auf sich. Sie resonieren durch ihre Masse schwach. Die mit einem Gummi versehenen Schlagwerkzeuge erzeugen einen angenehmen Sound, bei dem sich der Spieler vermutlich an der Lautstärke des Soundteppichs orientiert. Das Anschlagen an unterschiedlichen Punkten erzeugt verschiedene Klangfarben, und durch das Ausprobieren der unterschiedlichen Schlagwerkzeuge entstehen neue Variationen. Da es bei den Klängen kein Falsch und Richtig gibt, weckt die Neugierde das Experimentieren und Erforschen. Ohne Klangverstärkung bleibt die Tonerzeugung ein persönlicher Akt, der sich beim gemeinsamen Spiel von mehreren Personen zu einer Performance ausweiten kann.



Kubus – Klangskulpturen  
Eichenholz, gesägt mit der Kettensäge, geflammt  
Stahlblech verschweißt, diverse Schlagwerkzeuge,  
Klangteppich elektronischer Musik

Maße: ca. 60 x 60 x 260/315 cm (L x B x H)  
Klangstäbe: ca. 10 x 10 x 160/250 cm (L x B x H)

2019



## Karin Reichardt

1955 geboren in Günthers  
seit 1980 künstlerisch tätig  
Keramik, Materialkollagen, Fotografie, Performance, Buchautorin  
Ausstellungen in der Region und der Kunststation Kleinsassen

Dörmbach 17, 36115 Hilders

Heile Welt, kitschig, bunt, begrenzte Sicht, nichts ist wirklich. Wir spielen auf kleinem Raum, steuern die Figuren nach unserem Willen, grenzen den Alltag aus. Mein Spiel ist Spaß, lässt mich für einen Moment Ich sein. Komm, spiel mit.

### Spielanleitung

Die einzelnen Figuren können an jeden beliebigen Platz auf dem Spielfeld geheftet werden. Dadurch entstehen immer wieder neue Situationen.



Spiel mit: Synthetikfilz auf Sperrholzplatte, Pailletten, Pannesamt, 12 Einzelfiguren  
15 cm hoch, 120 x 80 cm, 2019



## Eva Schmeckenbecher

- 1977 geboren in Tübingen
- 1997-2004 Studium an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart
- 2010-2011 Studium an der Akademie der Bildenden Künste Nürnberg
- 2013 Berufung in die DFA (Deutsche Fotografische Akademie)
- 2014/15 Stuttgart-Straßburg-Stipendium  
HEAR (Haute école des arts du Rhin) Straßburg / Frankreich
- 2017 Lobende Erwähnung beim DEKALOG-Filmpreis der Guardini-Stiftung Berlin
- 2018 Residency Paul Artspace St.Louis / Missouri

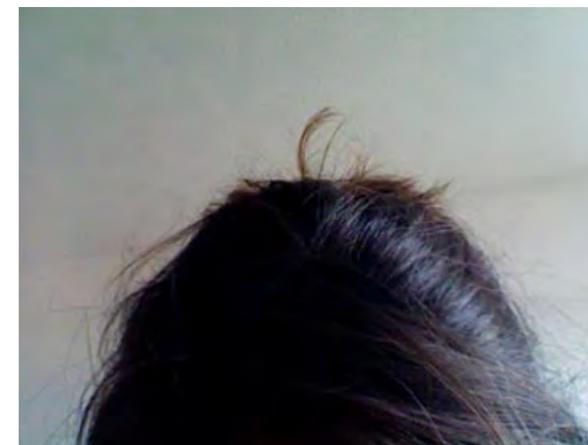
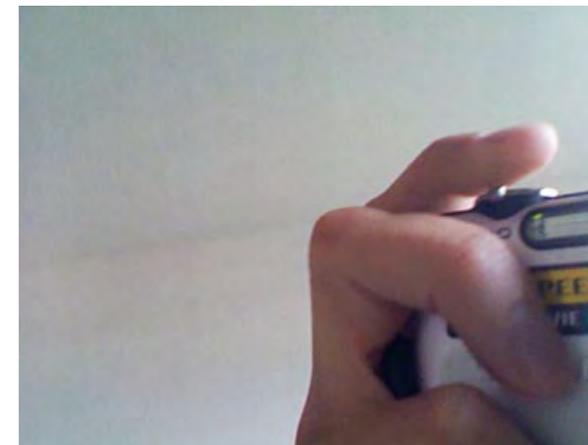
Hölderlinstr.17, 70174 Stuttgart

[www.eva-schmeckenbecher.de](http://www.eva-schmeckenbecher.de)

In meiner Videoarbeit fotografiere ich die Kamera, die mich gerade filmt. Die Kamera ist mein Werkzeug und gleichzeitig mein Untersuchungsgegenstand. Sie ist mein Gegenüber – und umgekehrt. Ich wehre mich gegen ihren Blick, gegen das Gesehenwerden, aber ich benutze sie auch als Spiegel, als Mittel der Kommunikation, der Verbindung und der Abgrenzung.

Zwischen den zwei Kameras, die einander abbilden, entsteht ein Zwischenraum, in dem meine Rolle durch das Bedienen der Geräte funktional ist. Der Betrachter gerät mit hinein in diesen Zwischenraum, in dem die Ebenen von fotografierender Person (mir), Werkzeug, Motiv, Bild – und seine eigene – in einem rätselhaften Verhältnis zueinander stehen.

Er selbst wird fotografiert, scheinbar. Er sieht (durch den Sucher der filmenden Kamera) die fotografierende Kamera – aber nicht, was deren Bilder zeigen würden: die Kamera, die sein eigenes Auge ist. Mein Versuch der Annäherung von so etwas wie verschiedenen Subjekten ist vergeblich und scheitert. Es bleibt die Sehnsucht nach Einheit und Identität.



O.I. (fotografieren), Video,  
8:37 Min., mit Ton, 2012



## Ingo Schrader

- 1959 geboren in Köln  
Studium der Architektur an der TU Braunschweig und am Architekturinstitut Venedig
- 1995 eigenes Architekturbüro  
Neben der Architektur widmet sich Ingo Schrader kontinuierlich freien künstlerischen Arbeiten. Eine mehrjährige Lehrtätigkeit für Freihandzeichnen und Darstellende Geometrie führte ihn an die msa Münster school of architecture.
- seit 2007 Arbeit als Architekt, Fotograf und bildender Künstler in Berlin

Die künstlerischen Arbeiten von Ingo Schrader kreisen um das Thema Raum und seine Wahrnehmung und lassen so auch den Bezug zur Architektur erkennen. Der Grenzbereich zwischen zwei und drei Dimensionen wird ausgelotet, um dem Geheimnis von Raum auf die Spur zu kommen. Räumliche Illusionen, Spiegelungen oder Farbwirkungen beziehen den Betrachter als Akteur und Empfänger mit ein – sie erschließen sich meist erst in der Bewegung, in der Veränderung des Umgebungslichtes im Tagesverlauf und machen die Vielschichtigkeit und Subtilität der eigenen Sinneseindrücke bewusst.

Hedwigstraße 10, 12159 Berlin

[www.ingoschrader.com](http://www.ingoschrader.com)

### Spiegelbilder

Die je nach Standort des Betrachters oder Lichteinfall unterschiedliche Wirkung der Spiegel-Bilder lädt zu spielerischer Bewegung im Raum ein, zum Einnehmen immer neuer Blickwinkel. Auch im Tagesverlauf erhalten die Werke durch Lichtveränderung jeweils neue Wirkungen und Facetten, sie entfalten, bei aller formaler Reduktion, einen unerwarteten Reichtum an Ausdruck und Varianz, den man fast „lebendig“ nennen könnte.

Diese Eigenschaft unterscheidet die Arbeiten ganz bewusst von den allgegenwärtigen flachen Reproduktionen von Kunstwerken, Fotos und Bildschirmhalten.

Der authentische Augenblick und sein Vergehen, die physische Präsenz von Werk und Betrachter im Raum und ihre Wahrnehmung mit dem eigenen Körper finden hier zusammen.



Klang (blau), Glasspiegel, Acrylfarbe  
Durchmesser: 50 cm, 2018



## Martin Schwarz

Martin Schwarz (geboren 1946) ist ein vielseitiger Künstler und Wanderer zwischen Kunst-, Alltags-, Beziehungs- und Medienwelten. Er arbeitet in verschiedenen Stilen und Techniken und verknüpft mit seinen Fantasiewelten die Vergangenheit und Gegenwart. Seine Fotomontage-Postkarten zeigen unter anderem Zürich an einem Wasserfall. Ein humoristischer Gehalt täuscht hinweg über den Ernst der Fragen nach Ortsidentitäten, Architekturmigration und Klimaveränderungen. Malerisch bedient er sich der Kunstgeschichte und ihren berühmten Protagonisten und Techniken. So malt er „Kandinsky-Blumen vor van Gogh-Tapeten“. Er fragt sich, ob Modigliani wohl einen Männerakt gemalt hätte, und antwortet sich selbst damit, dass er es stellvertretend im Modigliani-Stil malt. Weltberühmt sind seine Buchobjekte, die verwandelten Bücher (u.a. dokumenta 6): Aus dem einen erwächst ein Berg, im anderen wohnen Tiere oder Wellen entspringen daraus.

Martin Schwarz lebt und arbeitet in Winterthur (Schweiz) und Bartenstein (Deutschland). Er ist Verleger des EigenArt Verlags, Preisträger verschiedenster Kunstpreise und zeigt seine Werke in diversen Ausstellungen im In- und Ausland. Seine Kunst ist in bedeutenden privaten und öffentlichen Sammlungen vertreten.

(Text: Martin Gut)

Schlossplatz 1, 74575 Schrozberg-Bartenstein

[www.martinschwarz.ch](http://www.martinschwarz.ch)

Für eine Kartei mit einer Ideensammlung möglicher und bereits verwirklichter Kunstwerke entwarf ich im Jahre 1996 die ersten Schachbrettvariationen. Anfänglich befanden sich diese noch einfachen Erweiterungen links oder rechts oder sowohl als auch vom 64 Felder-Schachbrett. Schon seit der Kindheit hat mich das Wesen des Schachspiels fasziniert, wobei das Element des spielerischen Experiments für mich immer wesentlicher war, als das strategische Denken zur Erreichung einer Mattstellung. In meiner Ausbildung zum Grafiker-Lithographen war ich einige Male Gast an geselligen Abenden im Arbeiterschachklub Winterthur. Ich erkannte bald, dass das Spiel mich derart zu beschäftigen begann, dass meine Ausbildung und mein Interesse an der Malerei zu wenig Hinwendung bekommen könnten. So suchte ich dann

viele Jahre später eine Synthese, im Sinne wie Marcel Duchamp es beschrieb: „Wenn auch nicht alle Künstler Schachspieler sind, so sind doch alle Schachspieler Künstler“, und ich entwickelte Schachbrett-Variationen als KUNSTSCHACH. Ich vertiefte mich in den Sommermonaten 2006 fast ausschließlich in dieses Arbeitsgebiet, in einem weiten Ausloten der Gesetzmäßigkeiten des Schachspiels in Relation zu meinen neuen Felderanordnungen. Ungezählt viele Quadrate zeichnete ich in Entwurfskizzen, welche die Grafik-Designerin Maja Greiner als Computerdaten definierte. So konnten 3 spielbare Offsetdrucke und ein Buch mit 69 Schachbrett Variationen realisiert werden. Das Turnier-Schachspiel ist heute sehr mit den Rechnungsleistungen der Computer verbunden, dass es bald mehr ein Wettbewerb der Computer-Programmierer



Kunstschach  
Schachbrettvariation 2:  
Königsflucht  
Offsetdruck, 2006

ist, als das Gegeneinander von Schachspielern. Auf den allermeisten meiner neuen Schachbrett-Variationen kann zur Berechnung der Spielzüge kein Computer verwendet werden, da bis anhin keine Regeln und Notationen von ziehenden Figuren gespeichert worden sind. Sogar für die Computerberechnungen wäre die Spielzüge-Variationsvielfalt zu groß und könnte nicht errechnet werden. Darum sitzen sich noch denkende und handelnde Menschen gegenüber, und die spielerische Leistung ohne Computer zählt. Ungeachtet der vielen vereinfachten und

verkomplizierten Brettformen will ich nicht so verwegen sein zu behaupten, die optimalsten Spielkonstruktionen und dazu angepassten Regeln gefunden zu haben. Diese der konstruktiven Kunst verwandten Felder-Kompositionen sollen ein Eigenleben mit der Möglichkeit zur Weiterentwicklung des Schachs bekommen, und deshalb nehme ich gerne als Dialog originelle und spielbare Erweiterungs Ideen entgegen.

Viele kreative Spielfreuden wünscht Martin Schwarz.



## Sebastian Stamm

1983 geboren in Naila  
aufgewachsen in den dunklen Wäldern Oberfrankens  
Studium „Illustration“ und „Animation“ an der Kunsthochschule Kassel

Stamm ist Mitbegründer des preisgekrönten Indie Gamestudios Black Pants Game Studio, wo er als Art Director und Illustrator tätig ist. Stamms Arbeiten und Spiele wurden vielfach ausgezeichnet, unter anderem beim Independent Game Festival in San Francisco, dem deutschen Entwicklerpreis, der Berthold-Leibinger Stiftung und bis dato dreimal mit dem Deutschen Computerspielpreis.

In seinen Arbeiten kombiniert er Illustration, sequentielles Erzählen und interaktive Medien wie Computerspiele. Bevor er seiner Passion für Illustration und Spiele folgte, arbeitete er als Altenpfleger, Kabelverleger, Vorstand eines Jugendvereins und war Mitbegründer des Woodland Festivals und von ANJS-Skateboards. Er lebt mit seiner Familie in Berlin, wo er als Comiczeichner und Illustrator arbeitet. Stamm unterrichtet und forscht als Professor für Game Art an der UE Berlin.

Leuschnerdamm 13, 10999 Berlin, write@the-stamm.com

[www.the-stamm.com](http://www.the-stamm.com)



On Rusty Trails, 2016  
Entwickler & Publisher: Black Pants Game Studio GmbH  
Kernteam: Rico Possienka, Johannes Spohr, Tobias Bilgeri, Christian Niemand, Sebastian Schulz, Sebastian Stamm, Steffen Martin, Florian Masuth

Stamm fokussiert sich sowohl in seinen künstlerischen als auch in vielen seiner kommerziellen Arbeiten auf die Medien Computerspiel sowie Illustration und Comic. Er lotet konstant deren formalästhetische wie auch inhaltlichen Schnittmengen aus und forscht an der Frage, welche neuen, narrativen und stilistischen Möglichkeiten aus der Verschmelzung beider Medien entstehen. Er untersucht, welche Rolle der Zeichner mit seiner subjektiven Sichtweise und Autorenschaft in einer digitalisierten Welt einnehmen kann.



Tiny & Big: Grandpa's Leftovers, 2012  
Entwickler & Publisher: Black Pants Game Studio GmbH  
Kernteam: Florian Grolig, Johannes Spohr, Tobias Bilgeri, Christian Niemand, Sebastian Schulz, Sebastian Stamm, Tobias Boehm, Vincent Zurwesten



## Claudia Ullaß

- 1984 geboren in Heidelberg  
2005-2009 Pädagogische Hochschule Heidelberg  
Kunst, Physik, Mathematik auf Realschullehramt (1. Staatsexamen)  
2009-2015 Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe  
Klasse Prof. Silvia Bächli, Malerei und Grafik (Diplom)  
2015-2016 Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe  
Meisterschülerin bei Prof. Silvia Bächli und Michel Gholam

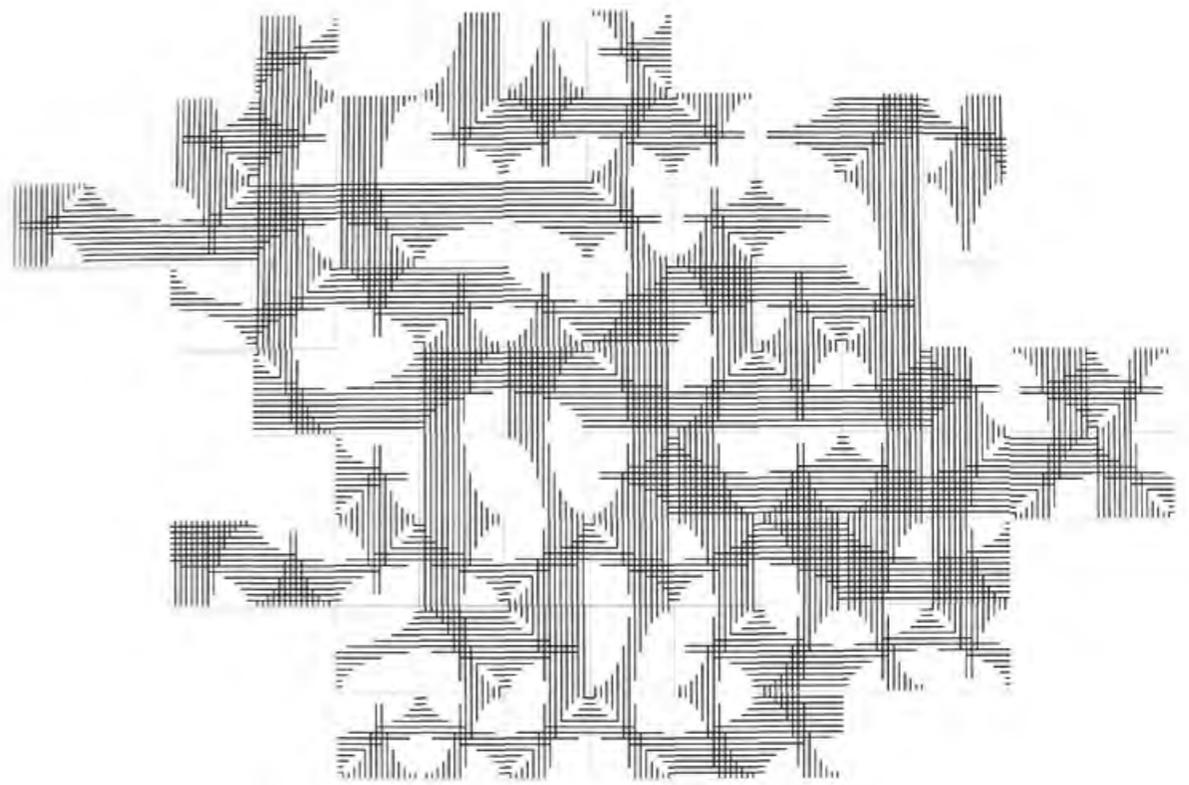
Hauptstraße 123, 60168 Wiesloch

[www.claudia-urlass.de](http://www.claudia-urlass.de)

Das künstlerische Spiel fib(1; 1; 2; 3; 5; 8; 13) basiert auf den ersten sieben Zahlen der Fibonacci-Reihe. Es ist ein variables System, ein Muster.

Die Fibonacci-Folge ist die unendliche Folge von natürlichen Zahlen, die zweimal mit der Zahl 1 beginnt. Im Anschluss ergibt jeweils die Summe zweier aufeinanderfolgender Zahlen die unmittelbar danach folgende Zahl. Berechnet man jeweils den Quotienten zweier aufeinanderfolgender Zahlen, so erhält man immer bessere Näherungswerte für den „Goldenen Schnitt“. Die Summe der Quadrate zweier benachbarter Fibonacci-Zahlen ist ohne Ausnahme auch immer eine Fibonacci-Zahl. Die Fibonacci-Zahlen tauchen häufig in der Natur auf: Die Blätter oder Früchte von Pflanzen bilden oft Spiralmuster, die Anzahl der Spiralen sind meist Fibonacci-Zahlen. Benannt ist die Folge nach dem Mathematiker Leonar-

do Fibonacci, der damit 1202 das Wachstum einer Kaninchenpopulation beschrieb. Die Folge war aber schon in der Antike, sowohl den Griechen als auch den Indern, bekannt. Die Karten des Spiels entstehen aus drei Grundmodulen mit verschiedenen auf- und absteigenden Linien in den entsprechenden Längen der Zahlenverhältnisse der Fibonaccizahlen zueinander. Durch alle Möglichkeiten der Drehung und Spiegelung ergeben sich nun 16 Liniengrundformen, je acht senkrecht und acht waagrecht. Diese werden wiederum in allen Möglichkeiten zu weiteren 64 Gitterformen überlagert. Die insgesamt 80 Linien- und Gittermodule lassen sich so aneinander setzen, dass die Linien immer Übergänge bilden. So entsteht ein Muster aus Linien und Gittern, in dem weiße kreis- und ellipsenähnliche Leerstellen auftauchen. Diese haben einen besonderen optischen Reiz.



fib(1; 1; 2; 3; 5; 8; 13)  
Direktdruck auf Forex, 80 mal 10 x 10 cm, Auflage: 2, 2015

Das Spiel kann allein oder mit mehreren Mitspielern, gemeinsam oder gegeneinander, gespielt werden. Die Grundregeln des Spiels lauten, dass die Karten so aneinandergelegt werden müssen, dass die Linien von einer Karte zur nächsten immer weiterlaufen, alle Karten verbaut werden müssen und keine „Löcher“ entstehen dürfen. Ziel ist es, allein oder gemeinsam, ein temporä-

res Kunstwerk zu erschaffen, welches beim nächsten Mal wieder ganz anders aussehen wird. Desweiteren besteht auch die Möglichkeit, vor Beginn alle Karten gleichmäßig auf zwei oder mehr Spieler aufzuteilen und unter Berücksichtigung eines festgelegten Zeitlimits pro Zug der Reihe nach die eigenen Karten anzulegen. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Karten angelegt hat.



## Volker Wessendorf

1964 geboren

Fachoberschulreife für Gestaltung und abgeschlossenes Architekturstudium; langjährige Teilnahme an verschiedenen Zeichenkursen und Zeichengruppen; Leitung von Zeichenkursen im Rahmen des Architekturstudiums (Akt- und Sachzeichnen)

Seit 2002 steht die Auseinandersetzung mit kinetischen Skulpturen im Vordergrund. Inhalte der kinetischen Arbeiten sind das Maschinenwesen, der soziale Bezug nach außen und die Ambivalenz zwischen Lebendigem und Künstlichem sowie die Interaktion mit dem Erleber.

Zahlreiche Ausstellungsbeiträge, z.B. 2018 „Mit Droste im Glashaus“ (Schloss Senden), 2017 „BurgArt“ (Lüdinghausen), „Revierkunst“ (Zeche Ewald in Herten).

Wienburgstraße 179, 48147 Münster, vwessend@muenster.de

[www.blauesohr.de](http://www.blauesohr.de)

### Kybernetische Installation „Evolution“

Wirkung und Ausdruck:

Ein Wesen mit großem Gesicht erwacht zu neuem Leben und stirbt wieder, sobald keine Energie mehr zugeführt wird. Doch entsteht es immer wieder neu, wenn die Energie wieder fließt. Diese Botschaft „Werden und Vergehen, Kommen und Gehen, Geburt und Tod“ ist das grundlegende Wesen der Installation. Nur der Augenblick des Erlebens zählt, nicht das Vergangene oder noch Kommende.

Funktion und Form:

Der Erleber treibt die Maschine über ein umgebautes Fahrrad an, welches an einem dachförmigem Stahlskelett befestigt ist. Das hinten, seitlich angebrachte Fahrrad treibt über eine Übersetzung eine nach vorne laufende Welle an. Am vorderen Ende der Welle befindet sich ein Propeller mit nach vorne geklappten Propellerflügeln. Die gelenkig angebrachten Propellerflügel richten sich bei Rotation auf und drücken eine weitere Achse in der Welle nach hinten, die wiederum über Zugseile eine textile Gesichtsmaske vor dem Propeller aufzieht. Durch den Luftdruck wird die Gesichtsmaske in Form geblasen.



Evolution  
Textile Gesichtsmaske, Stahl, Alu, Acrylglas und 4 Betonplatten  
240 x 150 x 210 cm (L x B x H), 2009



Studioausstellung: 2. Juni – 23. August 2019

## Guido Weggenmann – Handle With Care

- 1980 geboren in Berlin  
1995 Ausbildung zum Holz – Steinbildhauer  
2002-2007 Studium an der Akademie der Bildenden Künste München bei Prof. Olaf Metzel (2007 Meisterschüler)  
2008 Diplom Akademie der Bildenden Künste München  
Ausgezeichnet mit vielen Stipendien und Preisen (zuletzt 2016 von der Erwin und Gisela von Steiner Stiftung Akademie München), seit 2000 zahlreiche Ausstellungen europaweit (2019 u. a. London Art Fair, Venet Haus Galerie Neu-Ulm, Kunstpreis Füssen)

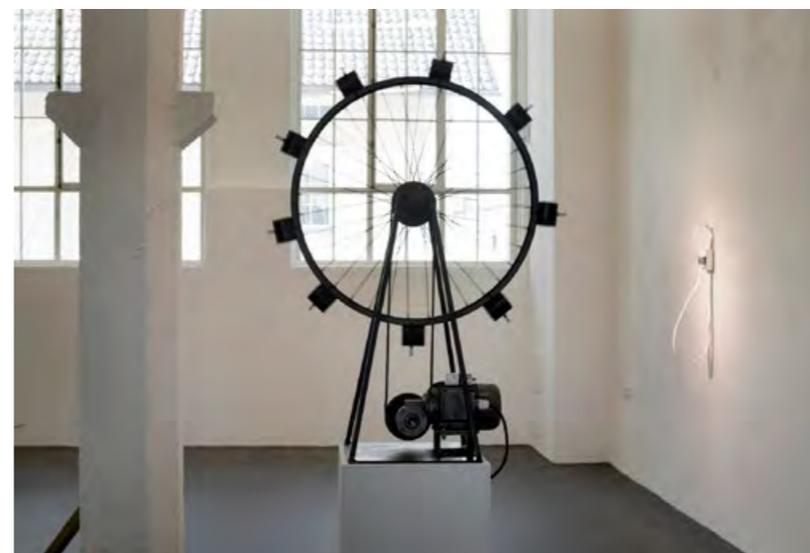
Keplerstraße 24, 87435 Kempten, guidoweggenmann@mail.com

[www.guidoweggenmann.de](http://www.guidoweggenmann.de)

Guido Weggenmann verhilft regelmäßig den alltäglichen Dingen zu einem Eigenleben. Als Forscher, Sammler, Verwerter, Modellierer und Schöpfer, wie er sich selbst bezeichnet, entdeckt er den Wert und die verborgenen Erzählungen alltäglicher Objekte. Am Anfang des Werkprozesses stehen oftmals ganz persönliche Erlebnisse des Künstlers. Diese sollen für die Besucherinnen und Besucher aber nicht sichtbar, höchstens spürbar sein. Denn Weggenmann schafft es, seine persönlichen „Wahrheiten“ in allgemeine, vielschichtige Sinnbilder zu übersetzen. Deren vordergründig humorvoller Ton birgt

bei genauerer Betrachtung so manche Aussage zu den Bedingungen des Menschseins. Um den Dingen das Sprechen beizubringen, bedient sich der Allgäuer unterschiedlicher Strategien: Serielle Anordnungen, weibliche Vornamen als Werktitel, farbige Bemalungen und die Kombination aus Alt und Neu gehören hier ebenso zu seinen künstlerischen Mitteln wie die Bewegung einfacher Objekte durch einen Motor.

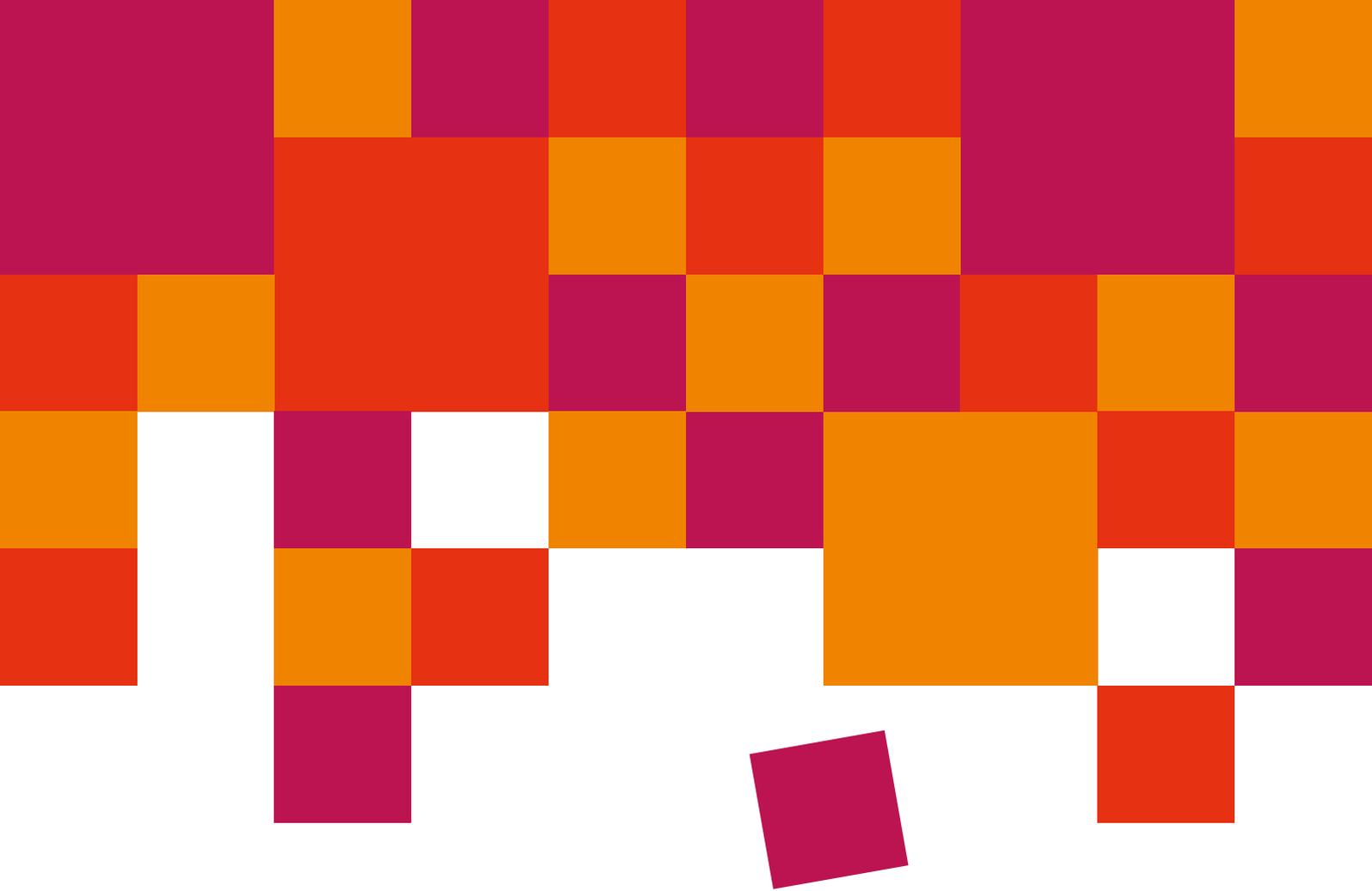
(Auszug aus einem Text von Marco Hompes, 2018)



Brumm Brumm  
Stahl, Getriebemotor, Bärenstimmen  
94 x 66 x 30 cm, 2017



Olga  
Stahl, Getriebemotor, Waschbürste  
290 x 80 x 80 cm, 2014



## Impressum

Herausgeber: Kunststation Kleinsassen e.V.

Copyright: Kunststation Kleinsassen

Ausstellungskonzept/Kuratie: Dr. Elisabeth Heil, Kunststation Kleinsassen

Redaktion, Lektorat: Dr. Elisabeth Heil, Kunststation Kleinsassen;

Layout: Joachim Schüler, Grafik Design 25

Die Fotos und Texte wurden von den jeweiligen Künstler/innen zur Verfügung gestellt.

Wir danken unseren Unterstützern:



KUNSTSTATION KLEINSASSEN

An der Milseburg 2 • 36145 Hofbieber-Kleinsassen  
Fon: 06657 8002 • [www.kunststation-kleinsassen.de](http://www.kunststation-kleinsassen.de)

Öffnungszeiten:  
Dienstag bis Samstag 13 - 18 Uhr  
Sonntag und Feiertag 11 - 18 Uhr