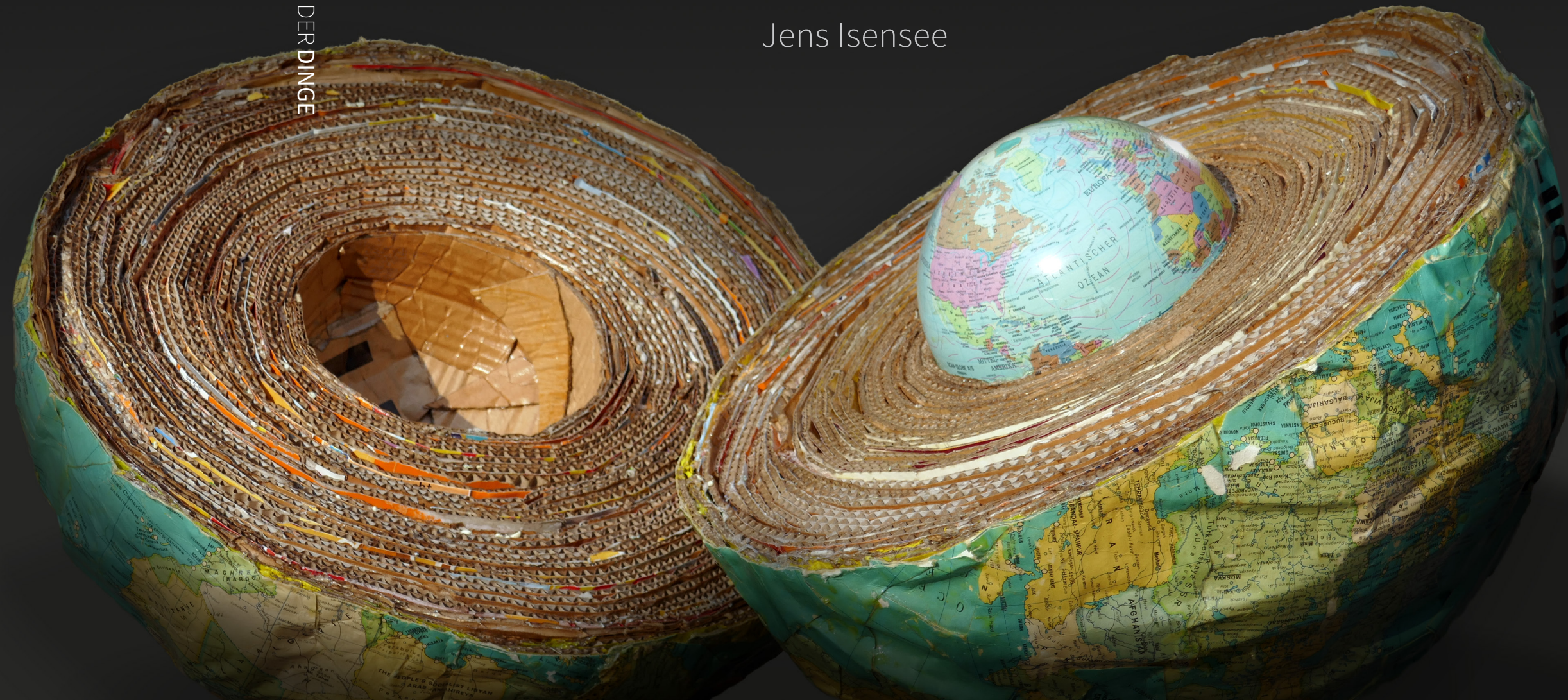


Jens Isensee KERN DER DINGE

KERN DER DINGE

Jens Isensee



Katalog zur Ausstellung
in der Künstlerstätte Stuhr-Heiligenrode – 2016

www.jensisensee.de

KERN DER DINGE

Jens Isensee

Katalog zur Ausstellung in der
Künstlerstätte Stuhr-Heiligenrode



VORWORT

Melanie Prost

Für seine installativen Plastiken verwendet Jens Isensee prekäre Materialien wie Karton, Pappe und Plastik, die als Verpackungen einmalig gebraucht und entsorgt worden sind. Es ist die Schnelllebigkeit und Vergänglichkeit unserer Zeit, die Isensee in der Wahl dieser Werkstoffe thematisiert. Jedoch bringt der Recycling-Prozess des Künstlers das Material in einer neuen Qualität zurück. Jens Isensee macht die störrische Kartontage mit Kunststoff-Heißkleber gefügig; aus rechtwinkeligen Kisten und Boxen werden organische Formen und Gewächse. Während klassische Bildhauerei mit hochwertigem Marmor oder Bronze Ewigkeitsansprüche formulierte, welche die Gegenwart längst hinter sich gelassen hat, bilden heute Pappe und Plastik die charakteristischen Materialitäten einer Gesellschaft, welche rasend schnell konsumiert, benutzt und wegwirft. Die kulissenhaften Großplastiken sind mit Acryllack beschichtet und reflektieren in sei-

denmattem Glanz die Erwartungshaltung des Betrachters. Es scheint, als betreibe der Künstler die exemplarische Erschaffung einer autonomen Formwelt, ebenso wie sich jeder im Geiste seine eigene Wirklichkeit zusammensucht und konstruiert. So sind seine Konstrukte in ihrer Anmutung auch für den Titel der aktuellen Ausstellung „Kern der Dinge“ sinnstiftend. Während dieser für sich genommen nach einer großen metaphysischen Verkündung klingt, bricht er sich schallend auf den Oberflächen von Isensees Hohlkörperstrukturen und in ihr Inneres vermag nur das betrachtende und spekulierende Subjekt einzudringen und seinen eigenen Kern pflanzen. Bei der Arbeit „Objekte für Subjekte“, handelt es sich beispielsweise um eine wachsende Sammlung von Reliefs aus Pappe. Diese hängen an der Wand, wie historische Exponate in einem Museum. Im unteren Bereich sind es eher Werkzeuge, sie waren die ersten Medien der menschlichen Entwicklung. Sie haben sich mitentwickelt und wurden zu komplexen Zeichen, Symbolen, Brands und Logos. Zu oberst hängen sie wie die Icons auf unseren Desktop.

Gefundene und gesammelte Figuren und Elemente bevölkern als Objets trouvés Isensees künstliche Welten, so auch die „Nation im Herbst“. Ein hohler Baum aus Karton, gleich einer Trauerweide, an deren herabhängende Zweige sich kleine Äffchen klammern, ihr Fell aus schwarz, rot, goldenem Plüsch. Diese Schützenfest-Artikel tragen Schildchen mit der Aufschrift „Einig Vaterland“ zwischen den Tatzen – ein skurriler Fund. Sie wirken umso verzweifelter einer Idee von Nation verhangen, je weniger diese zu tragen scheint. Der Boden des Ausstellungsraumes ist von diesen Figuren übersät, als handele es sich um herabgefallenes Laub. Ein ironischer Abgesang auf die intersubjektive Fiktion einer nationalen Gemeinschaft. Konzeptionell hinterfragt Jens Isensee mit seinen Arbeiten die gesellschaftlichen Zustände um ihn herum. Das setzt sich in der Objektreihe „Heimat, Werte und Wappen“ an der Wand fort. Sie scheinen jeweils auf Kernkompetenzen der bürgerlichen Gesellschaft anzuspielen, wie beispielsweise Gemeinschaft und Arbeit. Ein Objekt namens „Dinos fressen Jesus“ könnte als banale Provokation missverstanden werden, stattdes-

sen handelt es sich um die aller trockenste Offenlegung ungeklärter Konfliktlinien in unserem gedanklichen Erbe.

Immer wieder finden wir in Isensees Installationen auch technische Elemente. Das reicht von Motoren und Lampen über Lautsprecher, Kameras und Sensoren bis hin zu Computer-Hardware und Bildschirmen. Diese Komponenten machen die Arbeiten zu autonomen Systemen und verleihen ihnen oft auch eine neuartige Interaktivität, über die sie mit dem Betrachter in Kontakt treten. Hierfür steht die Arbeit „Deformation“, auf deren Oberfläche unterschiedlich geformte Objekte rotieren und zwar dank Bewegungsmeldern in Relation zu den Bewegungen des Betrachters im Ausstellungsraum.

Wir nähern uns dem Konzept des Künstlers noch weiter an, wenn wir Kunst als einen kommunikativen Akt verstehen. Es geht ihm um die Interaktion, darum einen Dialog zwischen Arbeit und Betrachter zu provozieren. Jens Isensee holt dazu die virtuelle Welt in die reale und vermischt diese, indem er Teile des Ateliers „nachbaut“ und wiederum in seine Arbeit integriert. Er schafft eine fiktive Welt, um sie exemplarisch als

Suggestion zu setzen. Man will sich am Lagerfeuer wärmen oder an den gedeckten Tisch setzen, aber das Feuer lodert nicht und die Stühle können unser Gewicht nicht tragen. So vertieft er die Frage, was unter den Oberflächen der alltäglichen Welt lauert, die zwischen Wahrheits- und Form-Behauptung oszilliert.

Aber existiert für uns denn überhaupt so eine originäre Echtwelt, als ein Ursprung von dem wir ausgehen könnten? Oder steht diese selbst als Illusion zur Debatte? Der Philosoph Jean Baudrillard meinte dazu, dass unsere Wirklichkeit von sogenannten Simulakren bevölkert sei, von lauter Zeichen ohne Referenz. Dem Medienphilosophen Vilém Flusser zufolge sind die virtuellen Räume nur noch Modelle von möglichen Wirklichkeiten ohne Bezug zu Wirklichkeit im eigentlichen Sinne. Die rasante Abwanderung in optimierte, mediale Parallelwelten zeigt sich archetypisch in den Virtual Realities moderner Computerspiele. Die verlockende, digitale Immersion als konkrete Gefahr sich zu verlieren, als letzte Zuflucht des Eskapismus oder die individualistische Filterblase ohne Wiederkehr. Jens Isensee greift dieses Thema in seinen interakti-

ven und dreidimensionalen Videoinstallationen auf, die er mit Computerspiel-Software umsetzt. Im virtuellen Raum der Arbeit „Wachstum“ lässt er digitale Strukturen so berechnen, dass sie aus der Perspektive des Betrachters als Teile der physischen Wirklichkeit erscheinen. Es ist der kühne Versuch, unsere Welt des Subjektiven und Imaginären wenigstens in einer experimentellen Geste mit der objektiven Realität zu versöhnen. Jens Isensees Reflexionen der medialen und gesellschaftlichen Realitäten zelebrieren einen aufgeklärten Individualismus in Zeiten der Globalisierung. Der Betrachter gestaltet nun selbst, er interagiert, er nimmt teil am Geschehen. Diese Teilhabe scheint umso wichtiger, je schneller sich der mediale Kontext wandelt. Jens Isensee will als Multimedia-Künstler eher die Voraussetzungen und Möglichkeiten für offene Formprozesse schaffen. Er möchte durch seine spezifische Material- und Medienwahl den klassischen Bildraum und den gängigen Bildbegriff in der Kunst erweitern. Damit Kunst weiter ihren Anteil daran haben kann, uns die Welt zu erschließen, bedarf es einer Öffnung für die akuten Umwälzungen.





PROLOG

Melanie Prost

For his installations and sculptures, Jens Isensee uses fragile materials such as boxes, cardboard and plastic which have been used once as packaging and then disposed. By using such materials, Isensee makes the fast pace and transience of these days the subject of discussion. The artist's recycling process revives the material by giving it a new quality: Isensee makes inflexible cardboard packaging supple through the use of hot glue, transforming right-angled boxes into organic shapes and sculptures. Whilst classic sculptures made from high-quality marble or bronze expressed a claim to eternity, which the present day has long since left behind, nowadays cardboard and plastic are the representative materials of a society which increasingly consumes, uses and disposes.

The large sculptures are coated in an acrylic lacquer, and their silky matt shine reflects the expectations of the viewer. It seems that the artist produces an exemplary world of shapes, to visu-

alize how everyone perceives and creates his own reality. Therefore the title of his latest exhibition, 'Kern der Dinge' ('heart of things') is very apt when we take the appearance of his sculptures into account. Whilst the title may sound like an exaggerated metaphysical annunciation when taken in isolation, it resounds from the surfaces of Isensee's hollow structures, and only the beholding subject can permeate these surfaces to plant its own seed of interpretation inside.

For example, the work 'Objects for Subjects' is a growing collection of paper relief sculptures. These hang on the wall in a similar fashion to historical exhibits in a museum. Ancient tools are arranged lowest; since these were the first media of human development. They have evolved alongside us, becoming complex signs, symbols, brands and logos. At the top of this object cluster they are arranged like the icons on our desktop.

Figures and elements that have been found and gathered populate Isensee's artistic worlds as 'objets trouvés', such as in 'Nation im Herbst' ('Nation in Autumn'). A hollow weeping willow tree made of cardboard and wood, tiny monkeys with black, red and golden fur made from plush fabric cling to

its drooping branches. These marksmen's festival figures carry small signs between their paws displaying the text 'Einig Vaterland' ('United Fatherland')—a quirky find. They appear to be more desperately committed to the idea of nation the more it is exposed to be overthrown and outdated in our days. The floor of the exhibition room is littered with these figures, strewn about like fallen leaves. It is an ironic farewell to the intersubjective fiction of a national community.

Through his work, Jens Isensee conceptually scrutinises the state of society around him. This can be seen in the 'Heimat, Werte und Wappen' ('Homeland, Values and Blazons') series of reliefs. They appear to allude to the core competencies of bourgeois society, such as community and work. One blazon, called 'Dinos fressen Jesus' ('Dinosaurs eat Jesus'), could be misinterpreted as banal provocation; however it simply represents an arid portrayal of unsettled conflicts in our intellectual heritage.

We continuously discover technical elements in his installations. These range from motors, lamps and loudspeakers, cameras and sensors to computer hardware and screens. These components

turn his works into autonomous systems, often lending them a new kind of interactivity for viewers to engage with. An example of this is the piece 'Deformation'. Different shapes start to rotate on the surface of this object and thanks to motion sensors this happens in relation to the viewer's movements in the exhibition room.

We are drawn closer to the artist's concept as we begin to understand art as a communicative act. For Isensee, it is about interaction and provoking dialogue between the work and the viewer. To this end, he merges the virtual and real world, combining them by 'recreating' parts of the studio and reintegrating them into his work. Jens Isensee creates a fictional world to present it as an exemplary suggestion. We want to warm ourselves up by the campfire or sit at a set table, however the fire does not burn and the chairs cannot hold our weight. Thus, the exhibition delves deeper into the question of what lurks underneath the surfaces of our everyday world, which oscillates between claims of truth and form.

But does such a proprietary real world actually exist, as an origin we can start from and rely on? Or is it in itself an illusion and therefore subject

to discussion? The philosopher Jean Baudrillard believed that our reality is inhabited by so-called simulacra—full of symbols without any reference. According to the media philosopher, Vilém Flusser, virtual rooms are simply models of possible realities without any referency to reality in the proper sense.

The rapid movement towards optimized, parallel media worlds is archetypically depicted in the virtual realities of modern computer games. The enticing immersion as a concrete danger of losing oneself, as the last resort of escapism or the individual filter bubble of no return. Jens Isensee addresses this phenomenon in his interactive, three-dimensional video installations which are implemented with game software. In the virtual space of the work 'Growth', digital structures are generated and projected in such a way that they seem to be part of physical reality from the recipients point of view. It is the bold attempt to reconcile our world of subjectivity and imagination with objective reality at least in an experimental gesture.

The artists reflections of media and societal realities are celebrating an enlightened individ-

ualism in an age of globalization. The viewer becomes the designer themselves, interacts and participates. A state of participation that appears more indispensable the faster the media context changes. As a multimedia artist, Jens Isensee looks to create the conditions and possibilities for open forming processes. He also uses his specific choice of materials and media to expand the classic comprehension of pictorial space and the common concept of the image in art. In order for art to continue making the world accessible for us, it needs to open up to the ongoing upheavals.





Wildnis

Karton, Heißkleber, Acryllack

'Wilderness' | Carton, wood, plastic, hot glue, acrylic

3 × 4 × 2,5 m | 2016





Gehilfen

Lackierte Wanderstöcke am Eingang zur Ausstellung | Karton, Gips, Heißkleber, Acryl
'Assistants' | Lacquered hiking poles at the exhibition entrance | Carton, plaster, hot glue, acrylic
 0,4 × 0,5 × 1,1 m | 2016





Deformation

Interaktives Objekt | Discokugel-Motoren, Bewegungsmelder, Acryl, Holz, Karton

Interaktive sculpture | Disco ball motors, motion detectors, acrylic, wood, carton

0,7 × 0,9 × 1,3 m | 2016

Die Installation registriert Bewegungen mit Sensoren und seine Extremitäten beginnen sich in gegenläufigen Drehungen zu deformieren.

Der Betrachter wird zum Mitgestalter.

The installation detects movements and its extremities begin to deform in opposing rotations.

The spectator becomes part of the process.

www.jensisensee.de/deformation





Räderwerk

4-Kanal-Video-Installation | LCD-Screens, Mini-PC, Ventilatoren, Karton, Acryl

'Wheelwork' | 4-channel video installation | LCD-screens, mini-PC, fans, carton, acrylic

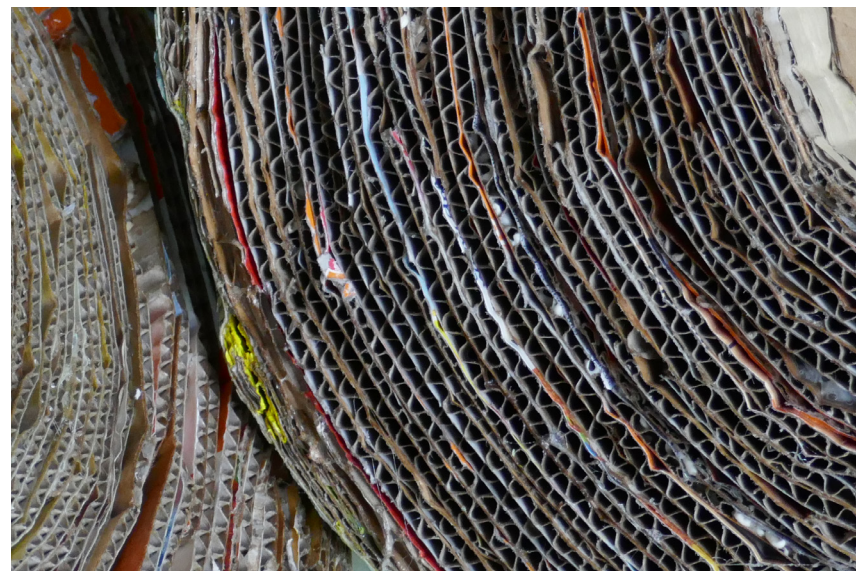
0,8 × 0,7 × 1,3 m | 2016

Durch vier Öffnungen in dieser Plastik sieht man in ihr simuliertes Inneres, eine Mechanik aus hölzernen Zahnrädern. Sie wurden im historischen Mühlenensemble von Heiligenrode abgefilmt.

Through four openings in this sculpture its simulated inner workings can be seen, a mechanism made of wooden gears that was filmed in the historic mill ensemble of Heiligenrode.

www.jensisensee.de/wheelwork





2. Welt

Landkarte, Karton, Heißkleber, Acryl

'2nd World' | Map, carton, hot glue, acrylic

0,8 × 0,8 × 1,1 m | 2016





Objekte für Subjekte

Karton, Acryllack, Heißkleber

'Objects for Subjects' | Carton, acrylic lacquer, hot glue

1,4 × 3,2 × 0,2 m | 2016





Nation im Herbst

Fundstücke, Karton, Holz

'Nation in Autumn' | Found objects, carton, wood

1,6 × 1,7 × 1,9 m | 2016





Heimat, Werte und Wappen

„Gemeinschaft“, „Dinos fressen Jesus“, „Jagd“ und „Arbeit“

Feuerwerk, Spielobjekte, Lichterketten, Geweih, Karton

'Homeland, values and blazons' | 'Community,' 'Dinos eat Jesus,' 'Hunting' and 'Work'

Fireworks, game pieces, christmas lights, horns, carton

jeweils ca. 0,7 × 0,7 × 0,4 m | 2014–2016





White Washing Parade

Figuren und Fundstücke, bemalt

Figures and finds, painted

2,2 × 1,3 × 0,5 m | 2016





Wachstum

Interaktive Videoinstallation | Bewegungsensor

Computer, Kurzdistanz-Projektor, 3D-Software

'Growth' | Interactive spacial video installation

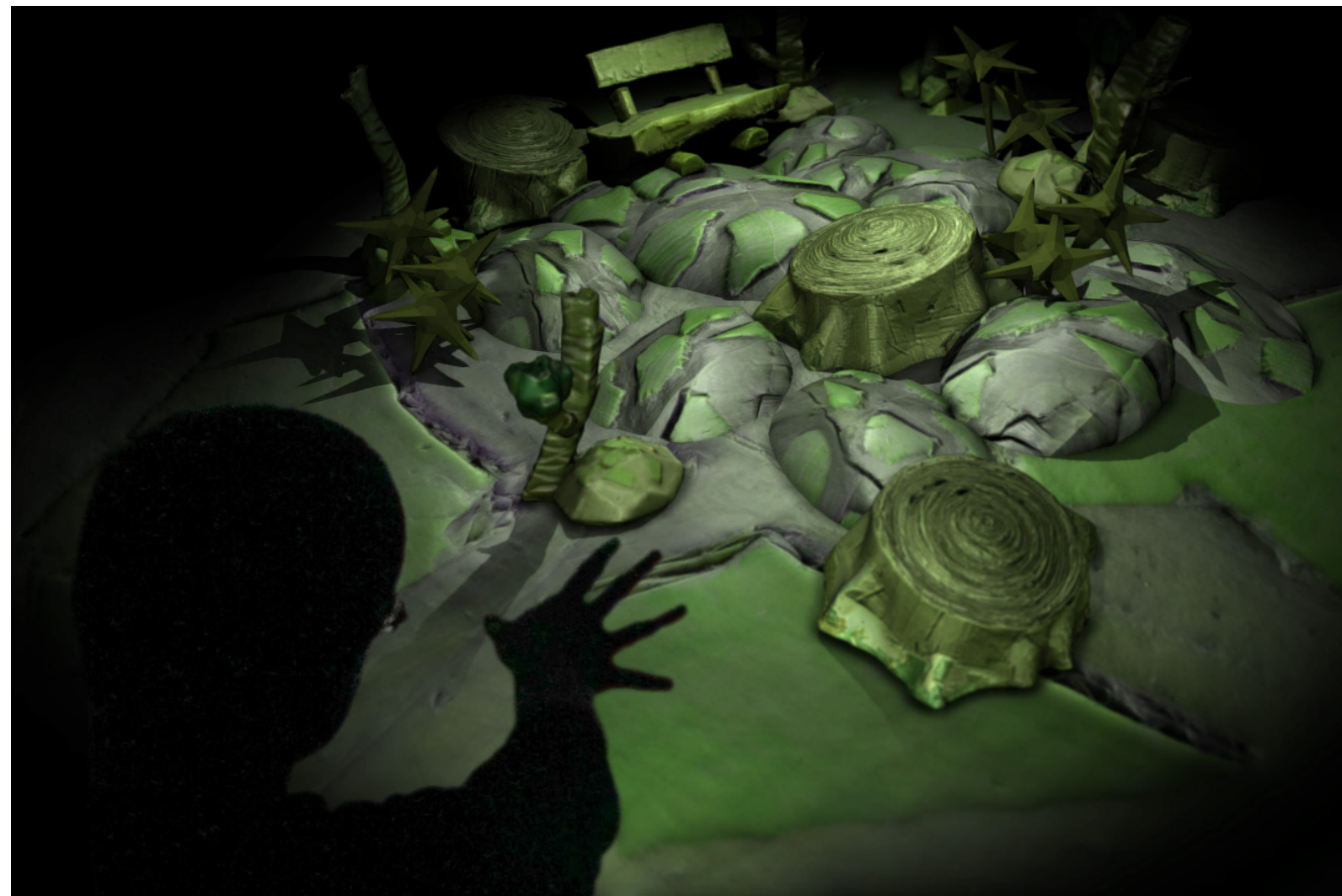
Motion sensor, PC, short distance projector, 3D-software

2,7 × 1,8 × 4 m | 2016

Die Sensorik dieser interaktiven Installation erkennt den Blickwinkel des Betrachters in 4 m × 4 m Metern Umgebung vor der Projektion und stellt ihm die dreidimensionale Szene entsprechend seiner Perspektive dar.

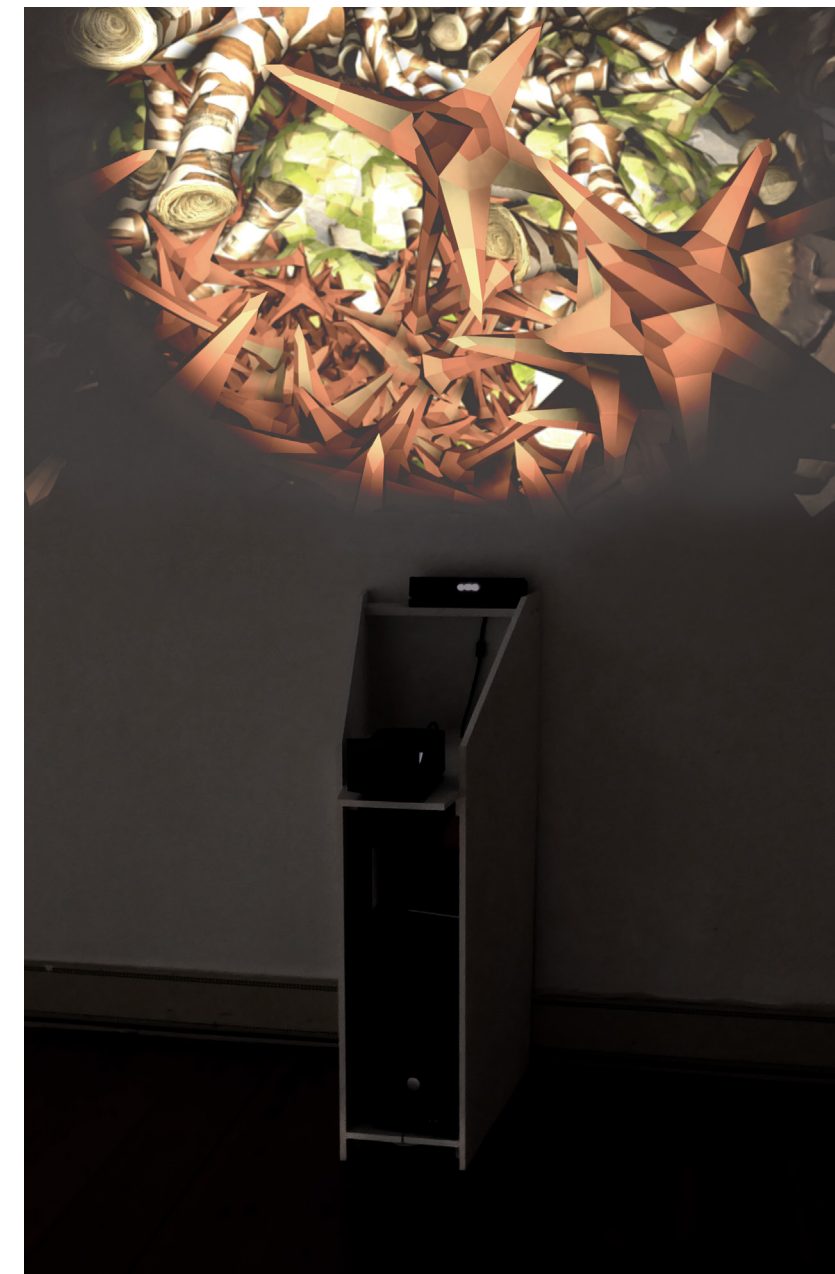
The sensor of this interactive installation detects the viewing angle of the viewer in front of the projection and the three-dimensional scenario is generated and displayed according the recipients perspective.





Auch die Handbewegungen des Betrachters werden erfasst und in den virtuellen Raum übertragen. Sie wandern als Lichtquellen über das Szenario. An den entsprechenden Stellen sprießen organische Strukturen, es entsteht eine virtuelle Plastik, die der Betrachter durch seine Interaktion individuell generiert.

The hand movements of the viewer are captured as well and transferred into the virtual space. As light spots they float over the scenario. Organic structures are sprouting at the corresponding places. The spectators interactions generate an individual sculpture.
www.jensisensee.de/growth





Pfeiler

Pappe, Holz, Heißkleber

‘Column’ | Cardboard, Wood

1,2 × 3,2 × 0,3 m | 2016

NACHWORT

Sebastian Schneck

Ob vergessen, weggeworfen oder verloren:

Seine Zukunft, in der es recycelt wird, verdankt es einer Vergangenheit, von der es ausrangiert wurde. Die Herausnahme des Relikts kann für die Zerstörung einer Konstellation stehen oder die Erinnerung an sie bewahren. Es wird stummer Zeuge eines verstrichenen, abgelösten Zusammenhangs. So ergeht es auch Objekten, denen selbst niemals eine Geschichte zugedacht war: Behelfsmitteln und Verpackungen; Hüllen und Peripherien für hochgeschätzte „eigentliche“ Produkte.

Hier bietet ein Objekt aus dem Fundus solchen Materials seinen Betrachtern eine Seite dar und verspricht: Du kannst um mich herumgehen und meine anderen Seiten betrachten, ich bleibe doch dasselbe. Jede seiner Seiten verhält sich zu diesem Ding auf dieselbe Weise, wie es selbst sich zu dem Zusammenhang verhält, in den es eingebettet ist: Die Seite ist nicht das Ganze – und gibt doch das Versprechen, dass ein Ganzes

sie trägt. Das Ding wird davon konstituiert, dass es auf einen tragfähigen Kontext verweist, auf ein stabiles Fundament und einen substantiellen Kern seiner Facetten. Es bildet einen geschlossenen Körper, doch sein Zusammenhang bleibt offen. Wie geschlossen, abgekapselt und die eigene Einheit verbürgend erscheinen die Objekte den Zeitgenossen virtueller Räume? Die Kernhaftigkeit der Dinge geht nicht im Raum auf und bleibt doch auf ihn angewiesen. Welche Konsistenz stiften Simulationsreservate und Zeichenregime?

Für diesen Zusammenhang zwischen Objekt und Raum garantieren diejenigen, welche das Ding für die Wahrnehmung arrangieren. Damit geben sie es preis für die Vorstellungen und Assoziationen der Anderen. Diese fügen bei, akzentuieren und retuschieren; sie übersehen oder übergehen Aspekte. Für den Zusammenhang und seinen Wandel bürgt also auch, wer hinzutritt und sich dem Zueinander der Teile aussetzt und es für sich nachvollzieht und rekonstruiert. Schreiben- und Lesende, Produzierende und Konsumierende, KünstlerInnen und BetrachterInnen: Ihr Zueinander formiert die Dinge, welche keine der

Parteien allein initiiert und kontrolliert. Erst der zweite Blick des Betrachters entlarvt diese Säule aus Karton, dieses Imitat eines Stützpfeilers inmitten des Raumes, den die Säule eben nicht trägt. Sie steht als Mimikry einer fundamentalen Gewissheit, welche sich plötzlich auflöst, für das unvermittelt klaffende Bodenlose. Mit sinnlicher Gewissheit korrespondiert ein persönliches Geborgenheitsbedürfnis. Das restaurierte (mit erneuerten Stützen versehene) Bauernhaus im ländlichen Idyll repräsentiert einen wohligen Raum des Rückzugs ins Private. Es steht für etwas, das zu verlieren wir immer schon von einem Außen her bedroht waren; es steht für die Gefahr zu verlieren, was wir nie besaßen. Wenn wir es uns aneignen und uns seiner versichern könnten, wenn wir es uns einverleiben könnten, dann wäre es nicht länger exponiert und böte keinen Schutz mehr nach außen. Sicherheiten und Versicherungen – das Vorgegebene, welches vermeintlich schon immer so und nicht anders war, all dies wird hier in Frage gestellt. Seien es Status, Autoritäten, Zugehörigkeiten oder Rollenmuster: unhinterfragt übernommen gaukeln sie uns vor, wir müssten

„unsere“ Häuser verteidigen gegen Neueinschreibungen und Perspektivwechsel. Hingegen machen Beziehungen zum Anderen und Äußeren die Häuser erst wetterfest; die Gelegenheit und die Bereitschaft, zweimal hinzuschauen, macht die Stützpfeiler tragfähig für den unumgänglichen ausschnittweisen Entzug des Ganzen. Diese einsturzgefährdete Säule aus Karton repräsentiert die substanzverbürgende notwendige Möglichkeit, in neue Kontexte gestellt zu werden, auf neue Weise intendiert, begehrt, gefürchtet oder belächelt zu werden. Denn was ewig stehen bleibt und den Wechsel der Zeiten überdauert ist wie die Pyramiden von Gizeh: Zwecklos. Verpackung und Hülle für nichts.

EPILOG

Sebastian Schneck

Being found is having been left behind. Whether a thing is forgotten, lost or thrown away: It owes its future to a past that discarded it. A relict can either stand for the deletion of a constellation or keep its memory. It becomes a silent witness for a passed-off situation. Same for objects that were never intended to tell their own story: wrappings, makeshifts and packaging for precious proper products.

An object made of such material presents one of its aspects to its observers and promises: You may move around me and observe my other sides, I will stay the same. Each one of its aspects is to the object as itself is to the context it is embedded in. One aspect is not the whole thing but promises to be carried by an entire entity. The object is constituted by referring to a reliable context, a stable base and substantial core. It shapes a compact physical body but its context stays open. How encapsulated, closed within themselves and guaranteeing their own entirety do objects appear to

their observers nowadays in times of virtual spaces? The ones who arrange things for perception vouch for the relation between object and space. They expose the object to the prospects and associations of the others. These attach, accentuate and retouch, overlook. These ignore and omit aspects. Who exposes themselves to given connections of aspects, who reenacts and retraces them vouches as well for the cohesion and its variation. Writers and readers, producers and consumers, artists and observers: The interplay between them is forming the objects, which none of them initiates and controls by her or himself.

The second look reveals that this pillar is made of cardboard, this imitation of an upright support which is unable to carry the room in the center of which it is posed. It stands as mimicry of a fundamental certainty that suddenly dissolves. Sensual certainty corresponds to a personal need for safety and security. The exhibition room, a restored farmhouse in a rural idyll represents a comforting place of a safe, calm and private life. By doing so, it also stands for something we are always about to lose, which means losing something we never entirely owned: If we appropriated it and totally

assured ourselves that we own the place guarding us like we possess something we swallowed up, it would be no longer exposed and would not provide any defense to external interference. Truths may not be doubtless due to a plenty of validations but to a lack of doubts. Some manners things have allegedly always been in are challenged here. If authorities, status, paradigms and identities remain unquestioned, they make believe change and even change of perspectives would endanger what provides safety and security. However, the exposure and the relations to the external make a house a house as well as the chance and the willingness to take a second look ensure us whether a thing is constructed coherently. This is represented by a pillar made of cardboard showing the necessary possibility to be put in new contexts, to be intended, feared, desired or laughed at in a different way. What's standing still forever and what's constantly enduring the alteration of times is like the Pyramids of Giza: Useless. Packaging and shell for nothing.

AUSGEWÄHLTE ARBEITEN

2011–2015



Objektiv

Interaktive Videoinstallation | VR, Head Tracking

'Objective' | Interactive Video Installation | VR, head tracking

0,6 × 0,6 × 2 m | 2015

Die interaktive Videoinstallation „Objektiv“ von Jens Isensee erweitert den klassischen Bildbegriff, indem sie dem Betrachter ein dreidimensionales Bild eröffnet, in welchem er sich bewegen und umschauen kann. Sichtbar ist zunächst nur ein Hügel, auf dessen höchstem Punkt ein großer Baum steht. Dem Zuschauer wird bald klar, dass er auf ihn zu gehen oder ihn seitwärts umrunden kann und sich bis zu einem gewissen Grad umzusehen vermag. Der Blick wandert jedoch stets zurück und bleibt auf den Baum als Zentrum der Szene fixiert. Die virtuelle Umgebung wird zur Bühne eines Formprozesses, den der Betrachter durch seine Anwesenheit und seine Bewegungen in Gang bringt und beeinflusst. Dabei entstehen dreidimensionale Gebilde, die sich in Relation zur Haltung und Perspektive und entwickeln. Diese surreale Szene wird von Computerhardware mit Echtzeit-3D-Software simuliert und ein

Kamerasensor verfolgt die Kopfbewegungen des Betrachters. Sie werden als Bewegungen und Perspektivenwechsel in den virtuellen Raum übertragen. Das Szenario erscheint zunächst statisch, gerät aber überraschend in Bewegung sobald jemand für kurze Zeit vor der Installation stehen bleibt. Als nächstes erblickt man menschliche Silhouetten, die sich ebenso um dieses Epizentrum der Wahrnehmung eingefunden haben und in Erwartung oder Kontemplation zu Plastiken erstarrt scheinen. Sie rufen dem Betrachter seine Perspektive ins Bewusstsein, werfen ihn zurück auf eine Reflexion seiner eigenen Erwartungshaltung.

Tritt man noch näher heran, lassen sich bald organische Strukturen auf der Oberfläche des Baumstammes ausmachen, die sich unter dem wandernden Blick des Betrachters augenblicklich verändern und zu wachsen beginnen. Im

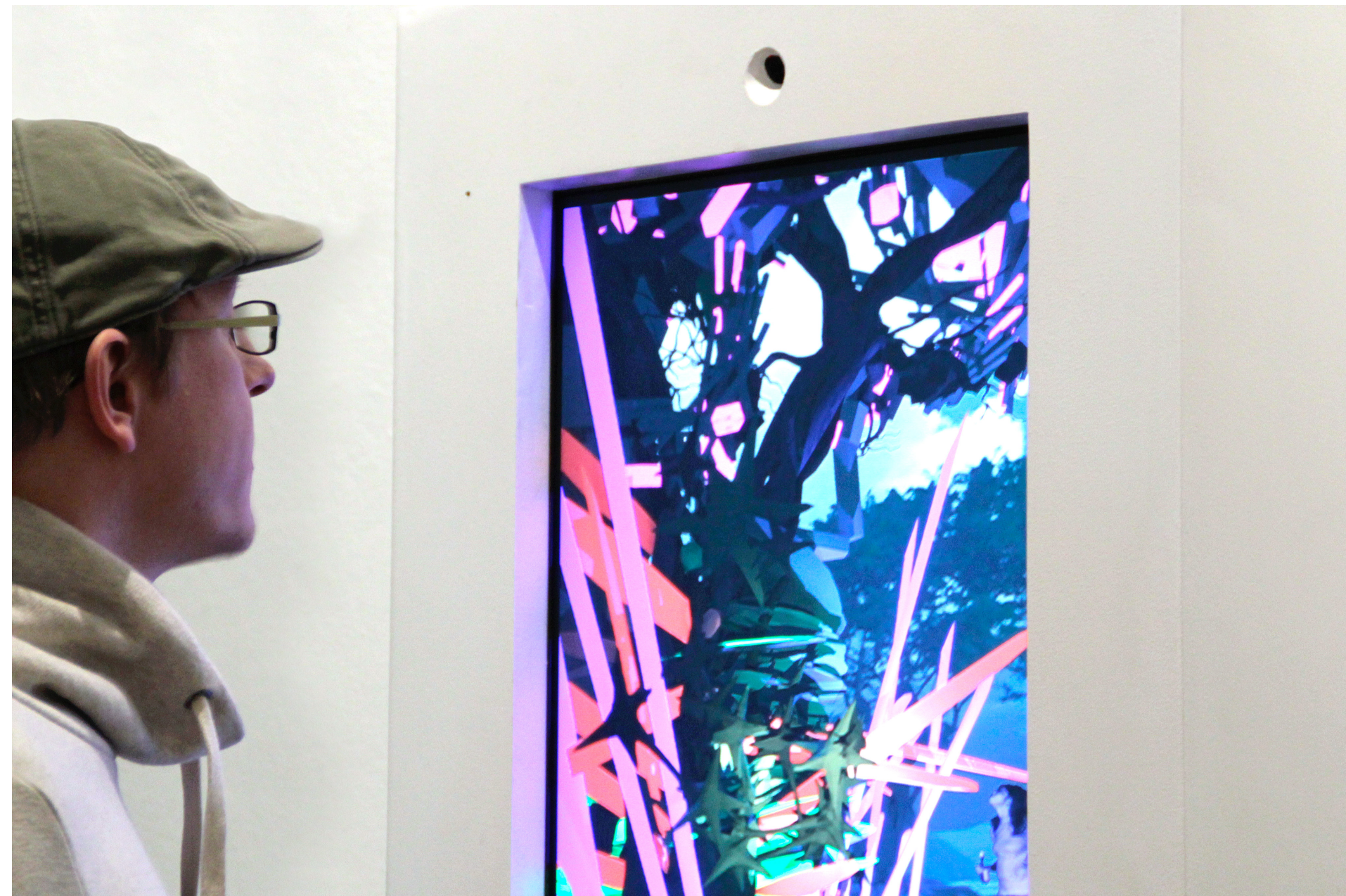




Zuge dessen nehmen die Objekte an Färbung und Intensität zu. Im Spiel der ausufernden Formen gewinnt das Szenario eine abstrakte Qualität, welche in der Interaktion des Betrachters seinen Ursprung hat. Die Arbeit erhebt diesen in den Rang eines Teilhabers und emanzipiert ihn zum aktiven Mitgestalter. Das gelingt ihr gerade indem sie den zutiefst selektiven Charakter menschlicher Wahrnehmung visualisiert, und so die durch sie generierte Illusion einer objektiven Wirklichkeit aufbricht.

Jens Isensee's interactive video installation, 'Objective' shows the viewers an interactive three-dimensional image. The first thing to become visible is a hill with a tree-like structure on its peak. It soon becomes clear to viewers that they can move towards it and look around in the scene. The virtual surroundings become the stage for a process of form generation, which viewers put in motion by their presence, and influence through their movements. This results in the creation of three-dimensional structures which develop in relation to the position and perspective of the recipients. The surreal scene is simulated with computer

hardware and real-time 3D software and a camera sensor which tracks head movements. These head movements are transmitted as movements and changes of perspective in the virtual space. The scenario initially appears to be static, but as soon as someone is detected in front of the installation, it surprises them by swinging into action. Next recognisable things are the silhouettes of people who have gathered at the epicentre of perception, seemingly frozen in anticipation or in contemplation of the sculptures. Stepping closer still, viewers can make out organic structures on the surface of the tree trunk, which immediately begin to change and grow under the wandering eye of the beholder. The objects begin to increase in size, colour and intensity. In this interplay of escalating forms, the scenario gains an abstract quality which has its origin in the viewers' interaction. The work turns them into participants, and empowers them to become active co-designers. It does this by visually representing the profoundly selective nature of human perception, and thus shattering the illusion of an objective reality.





Procedural Sculptures

Interaktive Videoinstallation | Head Tracking

Interactive video installation | Head tracking

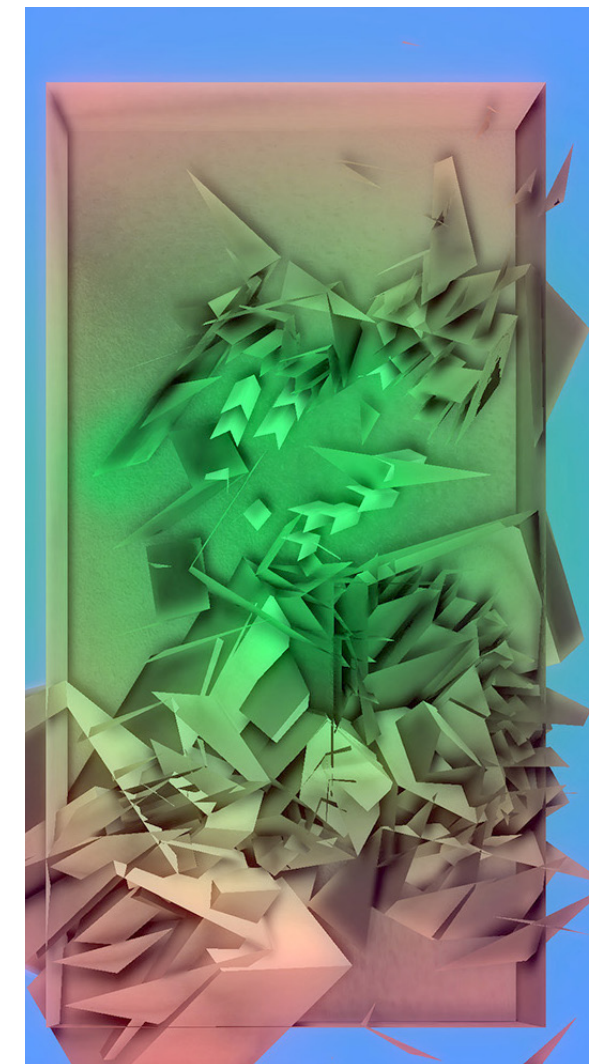
0,6 × 0,6 × 2 m | 2014

In der Konzeption dieser interaktiven Videoarbeit wird ein dreidimensionaler Raum in der Form auf dem Bildschirm projiziert als wäre der Screen eine Glasscheibe, durch welche man in das Innere einer hochformatigen Vitrine blicken kann. In diesem hohlen, quaderförmigen Innenraum entstehen räumliche Strukturen, die entsprechend dem Blickwinkel des Betrachters berechnet werden. Hierzu werden dessen Kopfbewegungen interpretiert und formgebend in den skulpturalen Entstehungsprozess eingebunden.

Diese räumliche Illusion funktioniert jedoch nur für den anvisierten Betrachter. Anderen Anwesenden entlarvt sich das Bildschirmgeschehen als verzerrte, auf einen Blickpunkt zugeschnittene Illusion. Auf diese Art spielt diese Installation mit der Subjektivität unserer Wahrnehmung. Darüber hinaus vollzieht sich in dieser Arbeit

eine Verlagerung von klassischen, skulpturalen Prozessen der Formfindung in das digitale Umfeld neuer medialer Möglichkeiten. Dies berührt die Fragestellung, wie sich künstlerische Praxis im wandelnden medialen Kontext weiter entwickelt und ob der Verlust der akuten Präsenz des materiellen Objekts zu überwinden ist. Kann die anhaltende Tendenz zur kulturellen Abwanderung in neuzeitliche Informationsräume auch im Kontext der Kunst eine Verdichtung und Fokussierung auf den ideellen Charakter der Werke bedeuten?

This interactive video work simulates a three-dimensional room displayed on a screen as though it were a panel of glass. The viewer looks into the interior of a vertical display case in which spatial rectangular structures are changing according to the viewing angle of the spectator whose head



movements are tracked and interpreted. The on-screen action is generated only for the tracked point of view, for others it is revealed as a customised spatial illusion. This way the installation plays with the subjectivity of perception. Furthermore, this work also depicts a shift from classical, sculptural processes of form-finding to the digital environment of new media possibilities. This poses the question of how artistic practice will develop in a changing, media context and whether the loss of the actual presence of material objects is to be overcome. Will the continuing tendency of cultural migration towards new-age information spaces also set the focus on the intentions of artwork?





Ego-Tunnel

Selbstlaufende Computerinstallation | PC-Hardware, Karton

‘Ego Tunnel’ | Independent computer installation | PC hardware, cardboard

1,2 × 1 × 0,8 m | 2013

Für diese Installation wurde ein veraltetes PC-System ausgenommen und alle Komponenten in einer neuen Konstellation verbaut. Dieses neu konfigurierte System eignet sich ferner nur noch dazu, sich selbst (durch eine Webcam) zu observieren, und in dieser Wiederholung echohaft zu reproduzieren. In diesem Sinne ist es redundant und in sich abgeschlossen, als würde das System gleichermaßen einen Film von sich ablaufen lassen. Das macht es zu einer Installation, wie sie der Mensch nach seinem Ebenbilde geschaffen haben könnte. Zumindest wenn man es mit Thomas Metzinger hält, der in seinem gleichnamigen Buch „Der Ego-Tunnel“, das „Selbst“ zu einer vehement betriebenen Illusion des Menschen erklärt, ganz dem neurobiologischen Kenntnisstand entsprechend.

For this installation an old PC system was dismantled and all components rebuilt into a new constellation. This newly configured system is only able to observe itself (through a webcam) and reproduce the image of itself in repetition. In this sense it is redundant and self-contained as though the system is similarly running a film of itself. This might vaguely be reminiscent of Thomas Metzinger, a philosopher involved in neuroscience who, in his book ‘The Ego Tunnel’ describes the ‘Self’ as a self-illusion vigorously practised by human beings.

www.jensisensee.de/ego-tunnel





Kanzel

Karton, Heißkleber, Lack, Megafon

'Pulpit' | Cardboard, hot glue, paint, megaphone

1,5 × 1,2 × 0,8 m | 2013

Diese Arbeit spielt mit den subtilen Reizen, die unerreichbare Orte und Geschehnisse in der Betrachtung entwickeln können. „Die Kanzel“ repräsentiert einen solchen, privilegierten Ort und weist weitere Elemente auf. Bei dem Mikrofon, welches aus dem aufgebrochenen Rumpf der Kartonplastik herab hängt, handelt es sich um die modifizierte Sprechmuschel eines Megafons. Dieser integrierte Lautsprecher macht den Betrachter mindestens in Form einer Geste zum Aktivisten, ihm wird sozusagen das Wort erteilt und die symbolische Offerte gemacht aus seiner passiven Rolle hervorzutreten. Dem liegt ein Grundgedanke über Partizipation zu Grunde, der Jens Isensee in vielen seiner Arbeiten umtreibt. Das Objekt versetzt quasi in die Lage, sich Gehör zu verschaffen, nicht zuletzt gegen die hermetische Stille einer Ausstellungssituation.

Die Ambivalenz dieser Installation ist die einer Herrschaftsarchitektur oder Institution deren Funktion gegen sich selbst verkehrt wurde.

The 'Pulpit' plays with the subtle attraction of privileged places, but it also features elements to overcome them. The microphone, which hangs from the ruptured body of the cardboard sculpture, is a modified megaphone mouthpiece. This integrated loudspeaker is a symbolic offer to the viewers to make their voice heard for example against the often hermetic silence or state of an exhibition environment, to name only one institution. Participation is one of the basic concepts and is prevalent in much of Jens Isensee's work. The ambivalence of this installation lies in its autocratic architecture, whose very function has been turned against itself.





Off, Over and Out

Lichtinstallation | Lichterketten, Bewegungsmelder

Light installation | Fairy lights, motion detectors

2,4 × 1,6 × 0,3 m | 2015

Sechs Formate in Petersburger Hängung. Es handelt sich um manipulierte Kunstdrucke, Fundstücke und zwei alte Malereien auf Pressholz. Die Kunstdruckplatten sind mit Lichterketten zu Leuchttafeln umfunktioniert worden, die arrhythmisch durcheinander blinken. Die Formate sind allesamt mit Abstandhalter von 7 cm konstruiert, so dass sie auch nach hinten auf die Wand abstrahlen und ein vielfältiges Lichtspiel auf die Oberfläche der Wand werfen. Leise Surren die elektronischen Relais der Lichtschaltungen in die Stille. Die Installation aktiviert sich bei Annäherung auf kürzere Distanz. Ein Überraschungsmoment für den Betrachter, welcher zunächst nicht den Zweck der Kabel zu erkennen vermag, da die in den Formaten eingelassenen Lampen optisch untergehen. „Off, Over and Out“ wurde jüngst in der Gruppenausstellung „Neu“ im BBK Kunsthaus, Braunschweig gezeigt.

Six pictures in a Petersburg hanging. The collection features manipulated art prints, found objects and two old paintings on compressed wood. The pictures have been transformed into illuminated panels using fairy lights, which light up in an arrhythmic fashion. All tableaus have 7 cm spacers to their back so that they also illuminate the wall behind them, creating a varied light play. The gentle humming of the lighting's electronic relays penetrates the silence. The installation is activated as it is approached. There is a moment of surprise for viewers who won't necessarily notice the embedded lights in the first place.





Aufstieg

Acryl-Lack, Heißkleber, Karton, Audioplayer
'Ascent' | Acrylic paint, cardboard, audio player
 2,8 × 1,5 × 1,2 m | 2014

Die Installation „Aufstieg“ ist eine Art Baumhaus-Miniatur aus Pappe und Holz, die über eine lange Treppe mit Serpentinaen zugänglich erscheint, zudem enthält der Aufstieg eine elektronische Komponente. Aus dem kleinen Haus an der Spitze der Treppe hört man grölende Menschenmassen, eine Soundcollage von Paraden und Volksfesten. Isensee spielt mit dem Reiz des Unzugänglichen und Unerreichbaren, wobei elektronische und multimediale Elemente eine wichtige Rolle einnehmen.

The installation 'Ascent' is a miniature tree house made from paper and wood which appears accessible via a long spiral staircase. It includes electronic components, as one can hear the sound of bellowing crowds of people coming from the little house at the top of the staircase; a collage of sounds from parades and carnivals. Isensee plays with the appeal of the inaccessible and unattainable.





Gegenwartsmühle

Interaktive Videoinstallation | Videospielautomat

'Mill of Presence' | *Interactive video installation* | *Video game machine*

0,6 × 0,6 × 2 m | 2014

Der Kunstverein Hannover würde als realer Ausstellungsort mit einer ortsspezifischen Rekonstruktion seiner selbst kontrastiert. Dem Betrachter eröffnet sich auf dem Bildschirm dieses minimalistischen Videospiel-Automaten eine realistische und begehbare Entsprechung seiner tatsächlichen Umgebung. Der virtuelle Raum mag ebenso Eskapismus sein wie Konfrontation. Ob die Installation nun mit der Wirklichkeit bricht oder nur mit der Erwartungshaltung des Betrachters, das bleibt vorerst offen. Jedenfalls weist die virtuelle Ausstellungssituation sehr bald eigenwillige Facetten auf.

In dieser Ausstellung des Kunstvereins in sich selbst finden wir dreidimensionale Objekte aus Computerspielen zu virtuellen Ready-Mades arrangiert, welche auf Annäherung reagieren, vom Sockel springen und sich deformieren. Die Materialität der Dinge steht in diesem informa-

tionsbasierten Raum zur Disposition und die Frage nach dem intentionalen Kern gewinnt an Gewicht. Umgekehrt spiegelt sich der Betrachter in seiner Anschauung, denn der virtuelle Raum ist von zu Plastiken erstarrten Rezipienten bevölkert, die in Experimenten mit 3D Scannern entstanden sind. Diese Übertragungs- und Durchdringungsversuche zwischen analogem und digitalem Kosmos sollen die Durchlässigkeit dieser Grenzen ausloten.

Die Videoinstallation wurde mit Echtzeit-3D-Software realisiert und spielt mit dem immersiven Charakter des Virtuellen. Kamerabasierte Gesichtsverfolgung errechnet unbemerkt den Blickpunkt des Betrachters und überträgt ihn ins Virtuelle.

Ins Zentrum des Interesses wird jener Moment der Interaktion gerückt, den moderne Computertechnik und Software initiieren. In diesem





Moment treten Objekte aus der Passivität ihrer Ausstellungssituation heraus und gehen in einen Zustand aktiver Kommunikation mit dem Betrachter ein. Mal offenbaren sie freimütig ihre Facetten und Details, mal lassen sie sich diese nur widerwillig entlocken und müssen erkundet werden. So entwickelt „Der andere Raum“ seinen artifiziiellen und eigensinnigen Reiz. Alle Bilder zeigen eine Computer-Reskonstruktion des realen Ausstellungsortes, die in einem Spielautomaten begehbar wird.

The exhibition venue of the Hanover Art Association is contrasted with a site-specific reconstruction of itself. Viewers witness a realistic, accessible version of the actual exhibition hall around them on the screen of this minimalist video game machine. The virtual room is a place for both escapism and confrontation and the virtual exhibition environment soon displays unconventional facets. In this exhibition of the Art Association within itself, we find three-dimensional models and objects from computer games arranged into virtual ready-mades. They respond when approached and leap from their base in a constantly deform-

ing appearance. The materiality of things is questioned in this information-based room and their intentional core takes precedence. The virtual room is populated with sculptures of transfixed recipients created in 3D scanner experiments. These attempts of transfer and penetration between the analogue and digital cosmos map out the permeability of the borders between them. The installation establishes a communicative state of interactivity with the recipient. Sometimes it openly reveals its facets and details, and at other times these are only reluctantly unveiled and have to be discovered. This way 'Other Room' develops an artificial, obstinate appeal, that was achieved with the use of real-time 3D software and camera-based face tracking. All images show the computer-generated reconstruction of the actual exhibition site, accessible via a video gaming machine.

www.jensisensee.de/gegenwartsmuehle





Empfänger

Bedruckter Karton, Heißkleber, Lack

‘Receivers’ | Printed cardboard, hardware, hot glue, paint

0,4 × 0,5 × 0,5 m | 2012

Dieser Objektcluster besteht aus Papier- und Kartonkörpern, die mit Texturen bedruckt sind und Anachronismen wie analoge Radiogeräte und alte Kastenradios darstellen. Durch die Einzelteile des Haufens lässt sich ein Innenleben aus Kabeln und programmierbaren Boards nebst angeschlossener Ultraschall-Sensorik erkennen, die auf räumliche Annäherung des Betrachters reagiert. Beim Umgehen der Plastik bekommt man den Eindruck, das Radiosignal dieser artifiziellen Gerätschaften zu stören, bzw. so zu beeinflussen, dass gewisse Radiokanäle nur von bestimmten Positionen die der Betrachter im Raum einnimmt empfangen werden können.

This cluster of objects consists of paper and cardboard items printed with textures representing old analogue radio devices. Inside the pile of items one can recognize cables and programmable boards connected to ultrasound sensors. When walking around the sculpture, viewers have the impression that they are disturbing the artificial equipment and interfering radio waves in such a way that certain radio stations can only be heard from certain positions around the object.



Echolot

Minicomputer, Mikrofon, Kopfhörer, Karton

‘Sonar’ | Mini computer, microphone, headphones, cardboard

0,7 × 0,6 × 0,5 m | 2013

Der physische Teil dieser Arbeit besteht aus zwei Umzugskartons, welche zu dieser maskenhaften Plastik umgeformt wurden. Im Verbund mit Heißkleber lassen sich Objekte konstruieren, die ebenso stabil sind wie sie in ihrer Anmutung fragil und vergänglich wirken. Zuvorderst hängen aus dem Objekt zwei Headset-Kopfhörer, die mit ihrem eigenen Kabel zugebunden sind. Es wirkt auf den ersten Blick, als wäre das Zuhören verhindert. Wer dennoch sein Ohr daran hält, wird eine Soundcollage aus akustischen Echos vernehmen, in der bald auch aufgenommene Schnipsel der eigenen Stimme und Geräusche auftauchen. Ein Programm nimmt akustische Signale und Äußerungen, die vor der Plastik zu hören sind auf und bildet daraus eine akustische Komposition.

The physical part of this work comprises two removal boxes which have been remoulded into

a mask-like sculpture. Together with hot glue, objects can be created which are just as strong as the impression they make is fragile and volatile. Two headphones are hanging from the front of the object, each attached via their own cable. At a first glance it appears as though this would hinder hearing anything. However, upon holding one's ear to the headphones, a collage of acoustic echos can be heard, interwoven with snippets of one's own voice and noises. A program records the acoustic signals and utterances made in front of the sculpture and forms an acoustic composition from them.

Kanäle

Modifizierte Hardware, Raspberry Pi, Arduino

‘Channels’ | Modified hardware, Raspberry Pi, Arduino

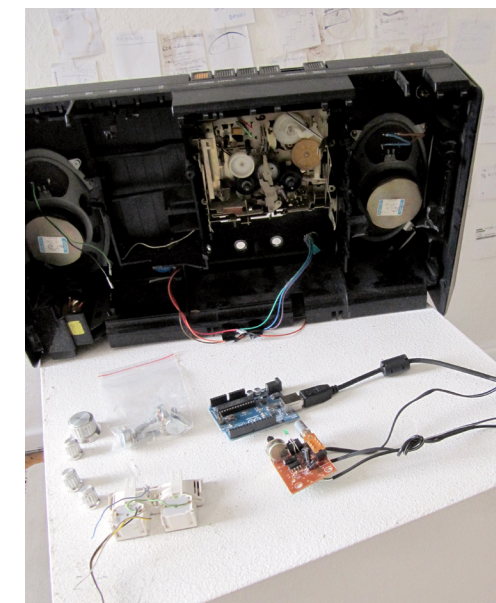
0,6 × 0,6 × 1,4 m | 2014

Das Innenleben dieses Radios wurde komplett durch einen programmierbaren “Raspberry Pi” Mini-Computer ersetzt, der den normalen Betrieb simuliert. Wenn der Betrachter an den klassischen Drehknöpfen durch das Frequenzband der Kurzwellensender spult und die LEDs leuchten, entdeckt er auf den unterschiedlichen Kanälen speziell collagierte Radiosendungen. Es sind Interviews, Erzählungen und Berichte, die allesamt aus den Genres Kunstkritik, Biografie und Künstlergespräch stammen. Sie wurden zusammen getragen und teilweise eigens für diese Arbeit produziert.

The interior of this radio has been completely replaced by a programmable ‘Raspberry Pi’ computer which simulates normal operation. As the viewer scrolls through the frequency band of the high-frequency transmitter using the classic

knobs with LEDs that light up, one discovers specially collaged radio stations on the various channels. These feature interviews, narratives and reports all relating to the genre of art criticism, biographies and artist interviews. They were collected and compiled—some were even produced for the purpose of this work.

www.jensisensee.de/channels





Das Imaginäre

Interaktiver Film | Computer, Bildschirm, Kamerasensor

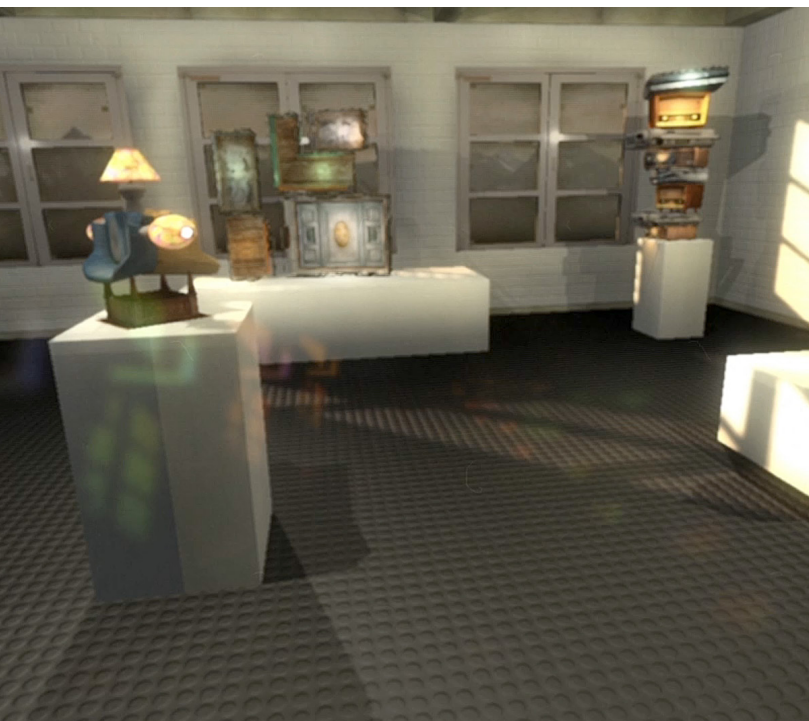
'The Imaginary' | Interactive film | Pc, screen, camera sensor

2 x 2 x 1,5 m | 2011

„Das Imaginäre“ ist ein interaktiver Film. In diesem virtuellen Computerszenario kann der Betrachter eine räumliche Umgebung betreten, erkunden und wird dabei eine Handlung erleben. Man betritt Räume, in denen sich 3D-Modelle in Ausstellungssituationen zu Plastiken arrangiert finden, die Umgebung stellt für sich genommen schon einen skulpturalen Akt dar. Parallel zur räumlich visuellen Ebene entfaltet sich eine abstrahierte Erzählung auf inhaltlicher Ebene. Der Betrachter findet auf seinem Weg durch die dreidimensionale Umgebung immer wieder herumstehende Radiogeräte vor. Aus diesen Empfangsgeräten lassen sich Ansagen eines Moderators vernehmen, die in scheinbar kommentierender Funktion eine Aufklärung der Umstände verheißten. Zu hören ist eine akustische Collage von Textfragmenten aus dem Essay „Das Imaginäre“, einem frühen Buch von Jean Paul

Sartre. In dieser Abhandlung geht es um eine phänomenologische Untersuchung der menschlichen Vorstellungswelt. Sartre unterscheidet hier zwischen Wahrnehmung und Vorstellung. Es geht ihm darum auszuloten, in wieweit der Mensch die Welt tatsächlich nur wahrnimmt und wann er notwendiger Weise beginnt die Grenzen des Wahrnehmbaren mit Hilfe seiner Vorstellungskraft zu überschreiten, wodurch er längst begonnen hat sie für sich umzugestalten. Diese Fragestellung verarbeitet die Installation in abstrahierter Form. Sie setzt die philosophische Hypothese in Kontrast mit der zwischenzeitlich entwickelten Multimedia-Technik zur künstlichen Erzeugung imaginärer Welten. Eröffnet die technologische Entwicklung neue Freiräume des Geistes oder zwingt sie ihn in ein Korsett aus Wahrnehmungslandschaften, die sich in der visuellen Konsumierbarkeit erschöpfen?

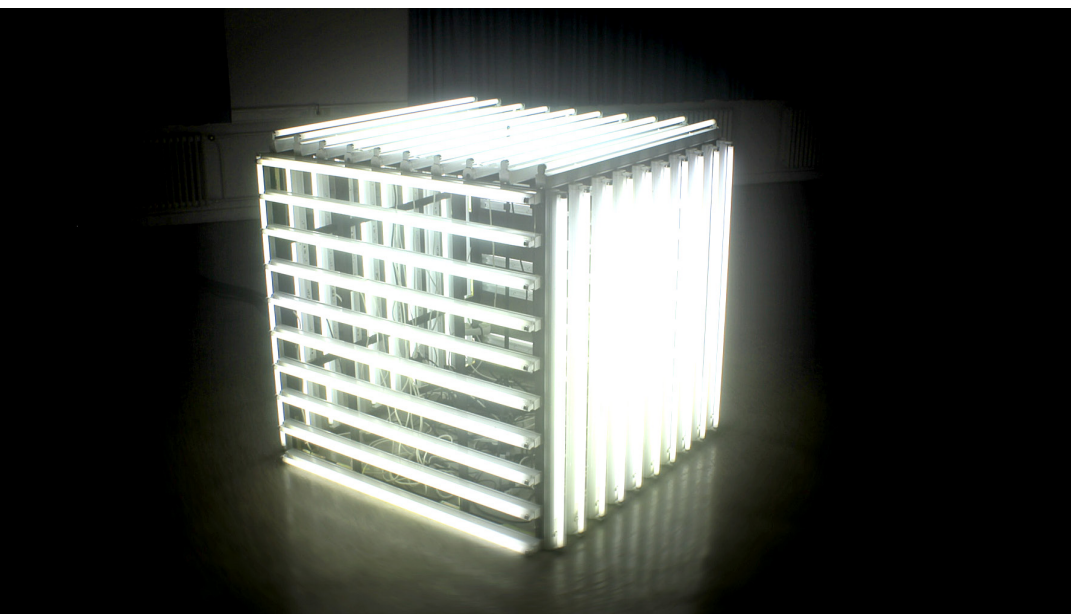




'The Imaginary' is an interactive film. In this virtual computer scenario, viewers can explore a spatial environment. Viewers enter rooms where 3D models are arranged into meta sculptures and the environment itself already represents a sculptural act. Parallel to the visual level, an abstract narrative unfolds on the contextual level. On their way through the three-dimensional environment, viewers repeatedly find themselves confronted with radios which emit the announcements of a moderator who, in commentary fashion, promises an explanation of the circumstances. One can hear an acoustic collage of text fragments from the essay 'The Imaginary', an early book by Jean-Paul Sartre. This work is a phenomenological study of human imagination. In it, Sartre distinguishes between perception and imagination.

He explores the extent to which humans really perceive the world, and at what point they necessarily begin to exceed the limits of perception through their imagination, whereby they have already begun to redesign the world itself. The installation contrasts the philosophical hypothesis of imagination with multimedia technology developed since Sartre's work, which enables the artificial creation of imaginary worlds. This inevitably poses the question whether developments in media technology opened up new, free spaces for the mind, or if they are only constructing a colourful scenery that in the end only leads to visual consumability.





Neo Kuben

Land Art | Objektreihe, Gemeinschaftsprojekt

'Neo Cubes' | Land art, series of objects

1 - 2 m³ | 2013

Ein Kurzfilm als dokumentarische Inszenierung einer Skulpturenreihe. Wie die abgebildeten Kuben andeuten, war dem Künstler daran gelegen, diese für uns alltägliche quadratische Grundform in eine für sie gänzlich untypische, organische Umwelt zu verpflanzen, voll von fließenden Formen. Als Inkarnation von Struktur und Gleichförmigkeit bilden die Würfel den größtmöglichen Kontrast zur Umgebung aus. Dabei vollzieht die Kamera gebannte, konzentrische Kreisbewegungen um die Kuben.

A short film for a documentary presentation of a series of sculptures. As the cubes pictured suggest, the artist was keen to transplant these everyday basic square shapes into a completely atypical environment full of organic, flowing shapes. As an embodiment of structure and uniformity, the cubes pose a stark contrast

to their environment. The camera carries out captivating, concentrated circular movements around the cubes.

www.jensisensee.de/neo-kuben





Arsenal

Papierausschnitte, Historische Weltkarte, Acrylglasplatte

'Arsenal' | Paper cuttings, historical world maps, acrylic glass panels

2,4 × 1,2 m | 2011

„Arsenal“ ist eine Arbeit, die als räumliche Installation angelegt war und zum Gegenstand bzw. zur Kulisse für eine Videoarbeit wurde. Es ist das experimentell-dokumentarische Video einer kontextuellen Installation. Sie ist ohne den dazu verfassten Text nicht zu denken, der ebenso eine Beschreibung des materiellen Werkes ist, wie die Installation eine Verkörperung des Textes und seiner Intention darstellt. Sie durchdringen und strukturieren einander.

In diesem Sinne findet auf inhaltlicher Ebene eine Bezugnahme, Interpretation und Auseinandersetzung mit dem Essay „Bild und Gewalt“ von Jean Luc Nancy statt. Der zeitgenössische Philosoph setzt sich darin mit der Natur oder Wahrheit der Gewalt und deren Verhältnis zum Bild auseinander. Er analysiert den sich verbildlichenden Charakter von Gewalt.

Auszug aus dem Text der Videoarbeit: „Diese

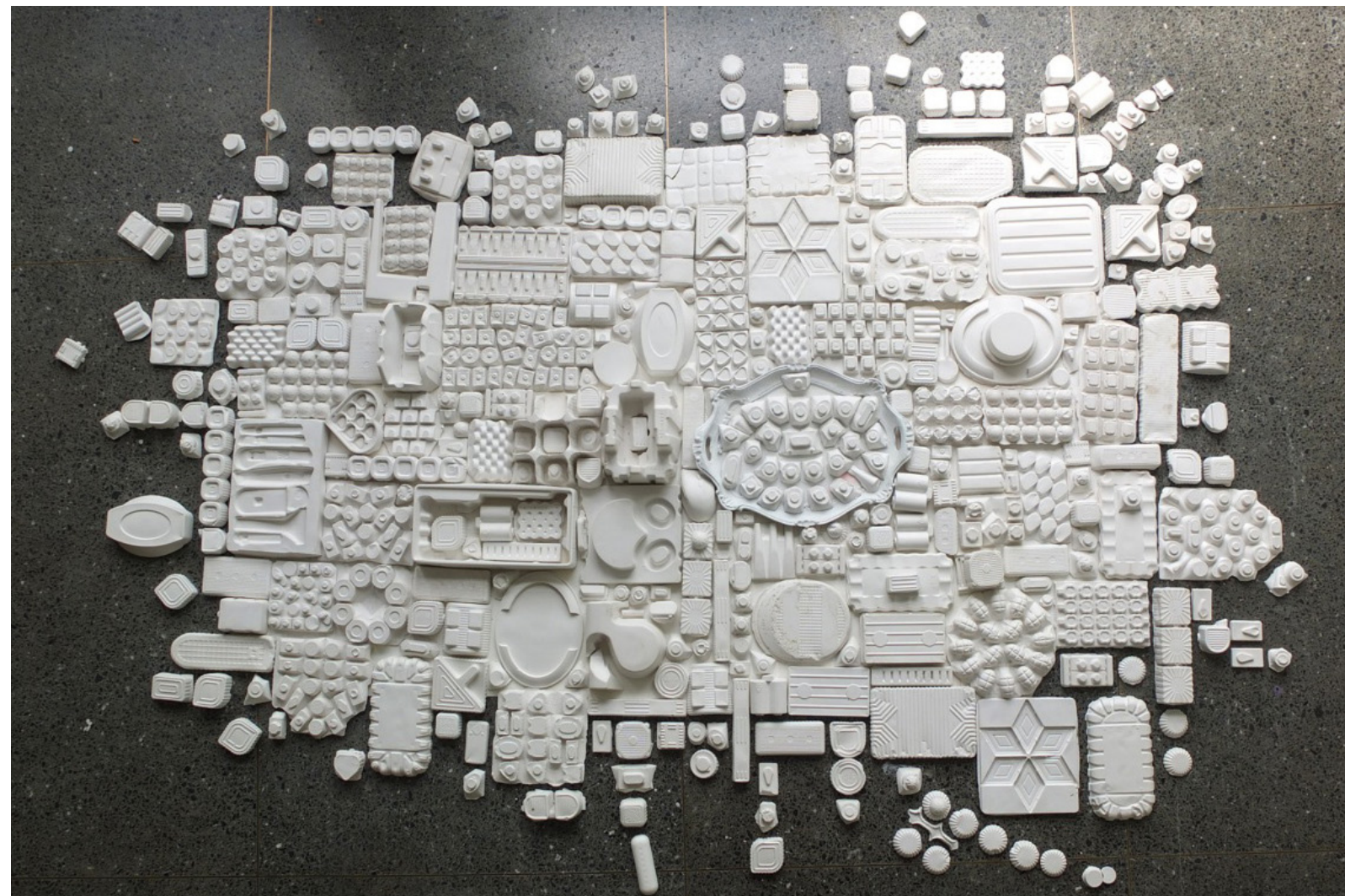
Arbeit möchte eine Reflexion zum allgegenwärtigen Diskurs bieten, der sich den Fragen nach Bildgewalten und Gewaltbildern widmet, wie sie die modernen Medien und Bildermaschinen erzeugen, wie sie letztlich unsere Kultur durchziehen und prägen. Ob es sich um Bildgewalten handelt, wenn beispielsweise von Werbebeschuss die Rede ist – von einer Bilderflut in der Werbung – der zu entrinnen bald schon hoffnungslos erscheint, oder ob es um Gewaltbilder geht, wie sie die Nachrichten dominieren, seien es nun jene von Kriegsschauplätzen, Katastrophen oder im weiteren Sinne die von politischen und wirtschaftlichen Machtprozessen. Welch verhängnisvollen Sog erzeugen diese Bildcollagen in der Form wie sie unser tagtägliches Weltbild skizzieren?“

'Arsenal' is an experimental, documentary video and a contextual installation. The text in the video is an interpretation of an essay entitled 'Bild und Gewalt' ('Imagery and Power') by Jean-Luc Nancy. The contemporary philosopher examines the nature and truth of power and its relationship to the image. He analyses the self-staging and self-portrayal nature of power.

Excerpt from the text in the video: 'This work offers a reflection of omnipresent discourse dedicated to the question of powerful imagery and images of violence, how they are created by modern media and image machines, and finally how they penetrate and shape our culture. Whether dealing with powerful imagery, such as when talking about advertising bombardment—a flood of advertising images—which seems practically impossible to escape, or whether it is about images of violence that dominate our news, such as war zones, catastrophes or other processes of political and economic power. Which disastrous maelstrom do these pictures of power create in the way they outline our everyday world view? ...'

www.jensisensee.de/arsenal





Ornament

Relief, Gipsabformungen

'Ornament' | Relief, plaster cast

2,4 × 1,8 m | 2014

Diese Arbeit ergründet eines der flüchtigsten Formenspiele der Gegenwart. Die Reliefe, Muster und Mosaike auf den Innen-Verpackungen von Produktkartonagen beschreiben eine der subtilsten Formsprachen der Wegwerfgesellschaft. Diese zeichnet sich zwischen produktionstechnischen Bedingungen und ungewürdigter, funktionaler Ornamentgestaltung ab. Die entstandenen Einweg-Abformungen machen die resultierenden Körper zu Unikaten, denn die Plastikteile deformieren sich und werden unbrauchbar. Die erlangte Beständigkeit der Objekte hat etwas konservierendes an sich, den Versuch diese Ästhetik in die Wahrnehmung zu rücken und zu bewahren.

This work explores one of the present day's most transient occurrences of shapes. The reliefs, patterns and mosaics on the inner packaging of

product cartons describe a subtle and overseen language of forms in our throwaway society. They are a result of the production conditions of production and the unacknowledged functional design of packaging. The moulding process turns the resulting forms into unique pieces, because the original plastic parts lose their shape and become unusable. The longevity of the generated objects makes the preserving attempt to draw attention to this transient aesthetic.





BIOGRAPHY

Jens Isensee is a multimedia artist with a focus on participative art and interactive video installations. His works are mostly made of temporal materials such as cardboard and plastic in combination with technical elements. These range from motors, loudspeakers and cameras to computer hardware, sensors and screens. He also creates digital prints and experimental shortfilms.

Born 1981 in Braunschweig, Germany

2003–2011

Fine Arts Studies, Diploma with distinction at HBK Braunschweig, University of Art Experimental film class – Prof. Michael Brynntrup Video installation – Prof. Corinna Schnitt Sculpture – Prof. Thomas Virnich

Grants and Awards

2015–2016

Artist in Residence, Künstlerstätte Stuhr-Heiligenrode

2014

Shortfilm contest winner, ‘Transit’, Public LED screening, Volksbank Brawopark

2013

LIONEL Award, ‘Das Imaginäre’, Ottmerbau, Braunschweig

2013

Performance Award, ‘Schrödinger’s Birds’, Fulldome Festival, Zeiss-Planetarium, Jena

2012

1st prize in interactive implementation

‘Das Imaginäre’, Koordinaten Festival for Spacial Media, FH-Kiel

Exhibitions – Selection

2016

Kern der Dinge, Solo exhibition, Künstlerstätte Stuhr-Heiligenrode

2014

Primat des Privaten, Exhibtion with Deborah Uhde Malerhof, Voigtholz

2013

Objekte für Subjekte, Solo exhibition, Kunstverein Jahnstraße e.V., Braunschweig

2012

Herbstausstellung, Group exhibition, Kunstverein Hannover

2009

A Visit from Braunschweig, Group exhibition, Organhaus Art Space, Chongqing, China

Group Shows, Screenings, Events

2016

Wechselspiel, Group show, Ausstellungshalle, Braunschweig

Indie Expo, Group show, Respawn Conference, Köln

2015

Hier und Jetzt, Group show, Konsumverein, Braunschweig

Representative of the HBK at IdeenExpo, Group show, Expo Area, Hannover

The Forest, Group show, Group Global, Berlin

Neu, Group show, Torhaus Galerie, Braunschweig

Nachts sind alle Katzen Grau, Group show, Aula Galerie, HBK Braunschweig

2014

Funding aproval by nordmedia for the software project Imagine Earth, Expo Plaza, Hannover

Intensivstation, Group show, Raumlabor, Braunschweig

StattLAB Collective No.1, Group show, Stattbad Wedding, Berlin

2013

Schrödinger’s Birds, Screening, B3 Bienale, Frankfurt

Arbeitskrise & Grundeinkommen, Screening, Contravision Filmfestival, Berlin

Quadrature of the Triangle, Public LED screening, Volksbank Brawopark

2012

Neo Kuben, Winner of Quigo student film contest, HAWK Hildesheim

Too Much, Screening, Extra Filmfestival, Kub Galerie Leipzig

Imagine Earth, Intel LevelUp Award, Best Simulation, Online Award

Romantik 2.0, Group show, Kulturanker e.V., Magdeburg

2011

Zeit ausstellen, Group show, Raumlabor, Braunschweig

Das Imaginäre, Diploma exhibition, Filmklasse, Rundgang HBK Braunschweig

2010

China Associations, Screening, Braunschweiger Filmfestival

China Associations, Screening, Asian Hot Shots Festival, Berlin

Visual Volt Amplified, Group show, Haus Nordischer Botschaften, Berlin

The Green Wall, Screening, Anadoma Filmfestival, LOT-Theater, Braunschweig

Schnittraum, Show with Adrian Schedler, Galerie Schnittraum, Braunschweig

2009

LiS Ensemble, Group show, Rebenpark, Braunschweig

China excursion of the film class HBK Braunschweig

The Green Wall, Screenings, Various galleries, Peking, Chongqing

Imagine Earth, Serious Games Award,

Best Simulation, ceBIT, Hannover

2008

Imagine Cup Finals, Group showcase presentation, Le Carrousel du Louvre, Paris

2007

Inside Out, Group show, Billboard show in public space, Braunschweig

2005

PLATTFORM #2, Group show, Kunstverein Hannover

IMPRESSUM

Diese Publikation erscheint anlässlich der Ausstellung

This catalogue is published in conjunction with the exhibition

KERN DER DINGE

14. Mai bis 4. Juni 2016 – Künstlerstätte Stuhr-Heiligenrode

Herausgeber <i>Editor</i>	Jens Isensee und Gemeinde Stuhr
Gestaltung <i>Design</i>	Stefan Senger
Textbeiträge <i>Texts</i>	Melanie Prost, Sebastian Schneck
Lektorat <i>Editing</i>	Kristina Hering, Jonas Laugs
Fotografien <i>Photographies</i>	Deborah Uhde
Auflage <i>Edition</i>	250
Schrift <i>Fonts</i>	Source Sans Pro

Dank an Andrea Wührmann, Frauke Wulf, Terence Goodchild und Florian Engler

Gefördert durch | *financially supported by*

Gemeinde Stuhr, Kreissparkasse Syke, Landschaftsverband Weser-Hunte

Copyright 2016 Jens Isensee und AutorInnen

