



Bärenzwinger
Im Köllnischen Park
10179 Berlin

+49 30 9018 37461
info@baerenzwinger.berlin
www.baerenzwinger.berlin



My Fiction and You
Andy Kassier, Bianca Kennedy & The Swan Collective,
Britta Thie, Mikka Wellner

Eröffnung: 07. November 2019, 19 Uhr
Ausstellung: 08. November 2019 – 26. Januar 2020

Pressemappe DE | EN

Ausstellungskonzept | Exhibition concept
Künstler*innen | Artists
Historisches | History
Kulturstandort | Cultural site
Kontakt | Contact

Ausstellungskonzept

Die Ausstellung »My Fiction and You« untersucht, wie Fiktionen und Imaginationen zum Bestandteil der eigenen Realität werden und inwiefern diese kollektiviert werden und sich zum Teil des sozialen Umfelds entwickeln. Wie stark überschneiden sich unsere imaginären Lebensmodelle mit der Wirklichkeit und wie beeinflussen und wo dominieren sie uns? Dabei erkunden die ortsspezifischen Installationen das Verhältnis von Fiktion und dem Gegenüber. Hinterfragt wird dabei auch, inwiefern ein damit in Zusammenhang stehendes Konzept von Freiheit des Individuums nicht selbst schon eine Illusion ist.

Die Künstler*innen Andy Kassier, Bianca Kennedy und The Swan Collective, Britta Thie und Mikka Wellner nehmen in ihrer unterschiedlichen Befragung realer und imaginärer Identitäten Bezug auf den Transfer und die Transformation des analogen Lebens in die digitale Gegenwart und entwickeln davon ausgehend mitunter dystopische Zukunftsszenarien.

So wird beispielsweise in provokativer Selbstinszenierung die Funktionsweise und spektakuläre Überzeugungskraft einer profitorientierten Person und die Rolle, die die Wünsche und Erwartungen der Rezipienten dabei spielen, thematisiert. Referenzen aus Popkultur und Filmgeschichte verbinden sich mit Reflektionen der physiologischen Grundlagen des Sehens zu einer skulpturalen und ortsspezifischen Installation. Prozesse der »Gamification« werden anschaulich, wenn Elemente eines digitalen Spiels in eine analoge Umgebung übertragen werden und sich so Spiel und alltägliches Leben wortwörtlich überschneiden. Dabei werden auch Fragen der Kommerzialisierung des eigenen Bildes und das »Trading«, also das »Handeltreiben« mit der eigenen Person in den sozialen Medien thematisch. Nicht zuletzt befragen virtuelle kafkaeske Verwandlungen unseren Status und unsere Zukunft auf der Erde.

Gegenwärtig sieht die Lage des Wohnungsmarktes zahlreicher Großstädte alles andere als entspannt aus. Sozialer Wohnraum ist Mangelware, die Mietpreise sind hoch, trotz eines Mietendeckels, der juristisch gut aufgestellten Immobilienunternehmen seine Hintertürchen öffnet. Die Gentrifizierung schreitet scheinbar unaufhaltsam voran.

Symptom verfehlter Wohnungspolitik ist der Bauboom von Eigentumswohnungen. Luxusappartements zählen immer noch zu den Prestigeobjekten einer kaufkräftigen »Elite«. Ein Zukunftsszenarium: Die Politik hat die prekäre Situation fehlenden Wohnraums nicht mehr im Griff. Neben dem rezenten Problem fehlenden Wohnraums der einen Seite der »Schere«, herrscht ebenso rapide steigender

»Wohnbedarf« auf der vermögenden Seite. Die Lage spitzt sich zu und Investoren und Immobilienmakler setzen ungehemmt ihren Fokus auf neue Objekte: Kulturstandorte sollen jetzt zu Luxuswohnraum umfunktioniert werden. Institutionen der Kunst und Kultur gehören längst zu den Relikten zivilisatorischer Vergangenheit. Diese Vision verfolgt **Andy Kassier** in der Rolle eines Provokateurs, dem jedes Mittel recht ist, grenzenlosen Profit herauszuschlagen. In seiner installativen Arbeit »Kassier Trust« inszeniert er einen erfolgreichen Immobilienmakler und wirbt in einem Video und auf großformatigem Plakat für eine zukünftige Luxusimmobilie, dem Bärenzwinger, der auch vor Ort im besichtigt werden kann. So spielt er mit den Wünschen und der Gier einer überschaubaren »Elite«, die alles will, um jeden Preis, und zu allem bereit ist.

»Spektakuläre Lügen müssen nicht perfekt sein. Sie stützen sich weniger auf das Geschick des Lügners, als auf die Erwartungen und Wünsche des Zuhörers.« (Siri Hustvedt)

Bianca Kennedy und The Swan Collective präsentieren eine immersive Installation, die den Besucher*innen eine neue Identität verleiht. Ihre Arbeit erfährt man mittels Virtual Reality (VR), bei der eine Wirklichkeit in einer computersimulierten Umgebung virtuell erlebt wird sowie der Augmented Reality (AR), einer Vermischung von VR mit der physischen Realität.

Der Titel: *ANIMALIA SUM: Ich bin Tiere. Ich esse Tiere.* klingt wie ein Statement und offenbart zugleich einen Konflikt. Mit dem Aufsetzen der VR-Brille geht man interaktiv einen weiten Schritt in die terrestrische Rangordnung zurück und wird in den Körper eines Käfers katapultiert. Mit dieser medial vermittelten kafkaesken Verwandlung wird veranschaulicht, in welcher Abhängigkeit wir bald von diesen winzigen Wesen sein könnten, wenn wir unsere ökologische Lebensweise und Einstellung nicht bald ändern. »Bei der AR-Arbeit lässt der Blick in den digitalen Zerrspiegel einem Fühler und Insektenkiefer wachsen, der Mensch selbst wird in diesem Szenario unweigerlich als Aggressor wahrgenommen.« Durch die virtuellen Interventionen der Künstler*innen soll dem Publikum der Blick durch die Augen eines Insekts ein besonderes Empathievermögen vermittelt werden. So plädieren hierbei unter anderem die Insekten für den Verzehr von Walfleisch. Wieso sollte ein einzelner Wal mehr wert sein als eine Milliarde freundlicher Käfer?

Portraits von Jugendlichen hängen großformatig an den Wänden. Beim Betreten des Raumes, wird man von zahlreichen Augenpaaren verfolgt. Die Ästhetik der Bilder entspricht der von sogenannten *Trading*

Cards Games, Sammelkartenspiele, im Stil von Science-Fiction und Fantasy. Ein bekannter Vertreter dieses Genres ist das im Jahr 1993 entstandene Spiel *Magic: The Gathering*. Analoge Kartenspiele wie dieses sind nicht nur wegen ihres festen Regelwerks, der Decks (Spielkarten Sets), Quests (Aufgaben), unzähliger Phantasiewesen, Zaubersprüchen, Artefakten, Helden (Planeswalker) und der Mana (Zauberkraft) äußerst populär, sondern das Sammeln, das Tauschen und das Handeln mit diesen Spielkarten entwickeln eine eigene Dynamik und Faszination. In ihrer Installation **POWERBANKS** präsentiert **Britta Thie** eine übergroße Ausführung eines aufwändig gestalteten vollständigen Karten-Decks, das man sofort für ein Spiel einsetzen könnte. Dazu verwendet die Videokünstlerin die Protagonist*innen ihrer jüngsten gleichnamigen Filmproduktion, die auch im Rahmenprogramm dieser Ausstellung gezeigt werden wird. Die einzelnen Charaktere sind aus dem Film direkt in ihr kreierte Deck, also von der digitalen auf die analoge Ebene transferiert worden und haben eine neue Identität angenommen. Die Spieler*innen dieser Karten wiederum leben kollektiv die angebotene Fiktion aus. In Bezug auf den heutigen Kunstmarkt verweisen die Karten auf den Umgang mit Kunstgütern und die Praktiken des Sammelns und Akquirierens.

Zudem wird der Prozess der Gamification illustriert, wenn spieltypische Elemente (Punkte, Level, Fortschrittsbalken, Prozentzahl, Auszeichnung) in eine neue Umgebung übertragen werden und Spiel und alltägliches Leben sich so wortwörtlich überschneiden. Das Verhalten und die Motivation des Individuums werden auf diese Weise beeinflusst und zugleich Phänomene wie Kommerzialisierung und die Vermarktung des eigenen Bildes thematisiert. Die Künstlerin untersucht die möglichen Auswirkungen des Nutzer*innen-Verhaltens in sozialen Medien: In den Kontext von Fantasie-Symbolen exponiert, sind die Figuren mit Skills ausgestattet und gelten als Referenz für die Selbstinszenierung und -vermarktung, dem sogenannten ›Trading‹ der eigenen Person in Social Media.

In der Arbeit »The MacGuffin-Bloc« von **Mikka Wellner** verbinden sich Referenzen aus der Popkultur und der Filmgeschichte mit dem physiologischen Prozess des Sehens zu einer skulpturalen und ortsspezifischen Installation. Der Begriff ›MacGuffin‹ wurde durch Alfred Hitchcock populär und beschreibt ein Objekt (oder eine Person), das die Handlung eines Films initiiert und vorantreibt, ohne selbst von besonderem Nutzen zu sein. Es ist das verbindende Element, das einer Geschichte Struktur und Glaubwürdigkeit verleiht, ohne selbst glaubwürdig oder sinnvoll sein zu müssen. Hier manifestiert es sich in einem spiegelnden Block, der die visuelle

Wahrnehmung, also die Verarbeitung optischer Reize thematisiert. Da visuelle Wahrnehmung über das reine Aufnehmen von Information hinausgeht und Handlungen initiiert, die relevante Informationen extrahiert, Elemente erkennt und durch Abgleich mit Erinnerungen interpretiert, dienen die Spiegel als Metapher und es gilt, sich beim Sehen für das Objekt oder die Reflexionen der Umgebung zu entscheiden. Das Objekt selbst ist ein MacGuffin und damit zweitrangig. Es fordert dazu auf, sich über den eigenen Prozess des Sehens Gedanken zu machen. Dieser Prozess wird durch eine auf die Spiegel gedruckte Ich-Erzählung unterstützt. In der Erzählung wird nicht deutlich, wer hier eigentlich spricht; vielmehr sollen Spekulationen angefacht werden, ob es sich um die Perspektive eines Tieres oder eines Menschen handeln könnte. Der Block versteht sich in seiner hermetischen Anmutung als ein Schutzraum. Wie ein Haus uns vor Wind und Wetter schützt, so schützt uns ein Gefängnis vermeintlich vor den Eingesperrten. Es bleibt im Unklaren, wer hier eigentlich geschützt wird und vor wem.

Der Künstler kritisiert mit dieser Arbeit den Glauben an Erkenntnis durch Fortschritt und plädiert für einen radikalen Bruch mit unseren (Seh-)Gewohnheiten. Wer schaut, wer schaut zurück, oder bezugnehmend auf den sich im Inneren des Blocks befindlichen Comic: Who watches the Watchmen?

30. November 2019 15 – 16:30 Uhr
The Act of Doing Makes It (Feel Like) Becoming
von Gabriela Maria Dorniak

08. Januar 2020 19 – 22 Uhr
TheorieMittwoch
Ein Abend über FanFiction und mit FanReality
von Laura Eggert, Hannah Müller, Nele Stuhler

18. Januar 2020 19 – 22 Uhr
Powerbanks Screening
von und mit Britta Thie

Kuration Ausstellung & Veranstaltungen
Tanja Paskalew und Isabelle Stamm
Katja Kynast

Produktion: Carolina Redondo
Produktionsassistent: Juan Saez, Marcos Mangani,
Camilo Pérez Schmidt
Grafik: Viktor Schmidt
Übersetzung: Andrea Scrima

Exhibition concept

The exhibition »My Fiction and You« investigates how fiction and imagination create their own reality, to what extent they become collectivized and merge with our social surroundings. How powerfully do our imaginary notions of life overlap with reality, and how do they guide our actions and dominate us? The site-specific installations explore the relationship between fiction and the alter ego. The exhibition also questions to what degree the related concept of individual freedom might itself be an illusion. In their various inquiries into real and imaginary identities, the artists Andy Kassier, Britta Thie, Bianca Kennedy and The Swan Collective, and Mikka Wellner refer to the transfer and transformation of analogue life into the digital present and formulate what are, at times dystopian future scenarios.

A provocative self-presentation, for instance, addresses the mode of operation and spectacular persuasive power of a profit-oriented individual and what role the viewer's desires and expectations play. References from pop culture and film history combine with reflections on the physiological foundations of seeing to create a sculptural and site-specific installation. Processes of »gamification« become visible when elements of a digital game are transferred into an analogous environment, where game and everyday life literally overlap. In the process, issues of commercializing one's own image and »trading«, in other words »doing business« with one's own persona in social media, are addressed. Last but not least, virtual Kafkaesque metamorphoses question our status and our future here on Earth. At present, the housing market situation of many major cities looks anything but relaxed. Affordable housing is in short supply, and rents are high despite rent control laws, which provide legal loopholes for judicially well-positioned real estate companies. The steady progress of gentrification is seemingly unstoppable.

A symptom of misguided housing policies is the construction boom in condominiums. Luxury apartments still count among the prestigious possessions of a wealthy »elite«. A resulting scenario in the future could be that politicians no longer have control over the precarious shortage of living space. In addition to the recent problem of a housing shortage on one

side of the social divide, there is also a rapidly increasing demand for residential properties among the wealthy. The situation is escalating and there is nothing to stop investors and real estate agents from homing in on new objects: cultural spaces are expected to become luxury apartments. Institutions of art and culture have long become relics of our civilization's past: this is the vision **Andy Kassier** explores in the role of a provocateur for whom everything is a means to maximizing profits. In his installation work *Kassier Trust*, he plays a successful real estate broker. Using video and large-scale posters, he advertises the Bärenzwinger, a luxury property under construction, which one can view on site. In this work, Kassier plays with the desires and greed of a small »elite« who want everything, at any price, and are prepared to do anything to obtain it. »Spectacular lies don't need to be perfect. They rely less on the liar's skill than on the listener's expectations and wishes.« (Siri Hustvedt)

Bianca Kennedy and The Swan Collective present an immersive installation that gives visitors a new identity. Their work is experienced through two relatively new technologies, virtual reality (VR), in which reality is experienced virtually in a computer-simulated environment, and Augmented Reality (AR), a mix of VR and physical reality.

The title *ANIMALIA SUM: I am an animal. I eat animals.* sounds like a statement and at the same time reveals a conflict. After putting on the VR glasses, one takes a big interactive step back in terrestrial ranking and is catapulted into the body of a beetle. This Kafkaesque media-induced metamorphosis illustrates how we might soon become dependent on these tiny creatures if we don't change our ecological practices and attitude soon.

»In the AR work, looking into a digital distorting mirror causes an antenna and insect jaw to grow, while the human being is inevitably perceived as an aggressor in this scenario.«

Through the artists' virtual interventions, the audience sees through the eyes of an insect and is given a special ability to empathize. Among other things, the insects here plead for the consumption of whale meat. Why should a single whale be worth more than a billion friendly beetles?

Large-scale portraits of teenagers hang on the walls. Upon entering the room, multiple pairs of eyes follow the viewer. The images' science fiction and fantasy aesthetic is reminiscent of the so-called »trading cards games«. A well-known example of this genre is the game *Magic: The Gathering*, created in 1993. Analogue card games like these are extremely popular not only because of their fixed rules, decks, quests, countless fairy-tale creatures, spells, artifacts, heroes (Planeswalkers), and »Mana«, but also because collecting, swapping, and trading in these playing cards develop their own dynamism and fascination.

In her installation, *POWERBANKS*, video artist **Britta Thie** presents an oversized version of a playable elaborately designed complete deck of cards. For the work, Thie has drawn from the protagonists of her latest film production of the same name, which will be screened in the exhibition's supporting program. The individual characters have been transferred from the film directly to the card deck, i.e. from the digital to the analogue, and have taken on a new identity. The card players, in turn, collectively live out the fiction presented to them. In a reference to today's art market, the cards allude to the handling of art goods and the practices of collecting and acquiring.

Additionally, the installation illustrates the process of gamification whereby elements typical for games (points, levels, progress bars, percentages, awards) are transferred to a new environment and game and everyday life literally overlap. Thus, the work exerts its influence on individual behavior and motivation while at the same time addressing phenomena such as the commercialization and marketing of one's image. Thie's work explores the potential impact of user behavior in social media: exposed in the context of fantasy symbols, the characters are endowed with skills and considered a referent for self-promotion and marketing in a so-called »trading« of their person in social media.

In the work *The MacGuffin-Bloc* the artist **Mikka Wellner** references from pop culture and film history combine with the physiological process of seeing to create a sculptural and site-specific installation. The term »MacGuffin« was popularized by Alfred Hitchcock and describes an object (or person) that initiates and drives the plot of a film without itself being of any particular use. It is the unifying element

that gives a story structure and credibility without having to be credible or meaningful.

In this work, it's manifested by a mirrored block that addresses visual perception, i.e. the processing of optical stimuli. Because visual perception goes beyond merely taking in information and initiates action, extracts relevant information, recognizes elements and interprets them by comparing them to other memories, the mirrors serve as a metaphor; during the act of seeing, it becomes a matter of choosing either the object or reflections of the environment. The object itself is a MacGuffin and therefore secondary. It prompts the viewer to think about his or her own process of seeing. This process is supported by a first-person narrative printed on the mirror.

Yet the narrative doesn't make it clear who is actually speaking; instead, it fans speculation over whether it might be written from the perspective of an animal or a person. In its hermetic appearance, the block sees itself as a shelter. In the way a house protects us from the elements, a prison supposedly protects us from those imprisoned. It remains unclear, however, who is being protected here, and from whom.

In this work, the artist Mikka Wellner criticizes the belief in knowledge through progress and advocates a radical break with our (visual) habits. What are we looking at? And why? Who looks, who looks back, or in a reference to the comic inside the block: Who watches the Watchmen?

11/30/2019 3 – 4:30 pm

The Act of Doing Makes It (Feel Like) Becoming
by Gabriela Maria Dorniak

01/08/2020 7 – 10 pm

TheorieMittwoch

An evening on FanFiction and with FanReality
by Laura Eggert, Hannah Müller, Nele Stuhler

01/18/2020 7 – 10 pm

Powerbanks Screening
by and with Britta Thie

Exhibition & events curated by
Tanja Paskalew and Isabelle Stamm
Katja Kynast

Production: Carolina Redondo

Production assistant: Juan Saez, Marcos Mangani,
Camilo Pérez Schmidt

Graphic: design Viktor Schmidt

Translation: Andrea Scrima

Künstler*innen

Andy Kassier

Andy Kassier, geboren 1989 in Berlin, studierte an der Kunsthochschule Köln, u.a. bei Johannes Wohnseifer und Mischa Kuball. 2018 schloss er sein Diplom-Studium der Medienkunst mit Auszeichnung ab.

Die Ästhetik des Wohlstands, Konzepte der Selbstdarstellung und die Faszination virtueller Identitäten und Darstellungsmöglichkeiten, die durch das soziale Netzwerk kreiert und rekreiert werden, prägen die Bildsprache von Kassiers Werken. Dabei verwischen die Grenzen zwischen Fiktion und Realität, Kunst und Leben. Die Alter Ego, die er kreiert, verkörpern ironisch die Narrative von Reichtum und Glück in der spätkapitalistischen Gesellschaft. Die Figur Kassier ist die Personifikation des falschen Versprechens; Geld, Macht und Zugehörigkeit seien für alle erreichbar.

Kassier arbeitet mit Fotografie, Video, entwickelt Installationen, Skulpturen und Performances und stellte bisher unter anderem in Singapur, Köln, London, Düsseldorf, Zürich, Winterthur und Berlin aus. Kassiers digitale Identitäten und Performances manifestieren sich auch auf Social-Media-Seiten wie Facebook und Instagram.

www.andykassier.com

Bianca Kennedy

Bianca Kennedy wurde 1989 in Leipzig geboren und lebt und arbeitet in Berlin. Neben der Athens School of Fine Arts studierte sie auch an der Akademie der bildenden Künste in München und schloss ihr Diplom mit einem Meisterschüler-Abschluss bei Klaus vom Bruch in 2017 ab.

In ihren analytischen Stop-Motion-Animationen stellt sie den menschlichen Abgrund dar und arbeitet regelmäßig an Fotografien und Zeichnungsserien, in denen sie selbst erstellte Miniaturen inszeniert. Kennedys Animationen, Zeichnungen und ortsspezifische Installationen wurden zahlreich in Ausstellungen, Screenings und Festivals präsentiert. Einzelausstellungen hatte sie unter anderem in der C-Gallery in Mailand und in der Alten Münze, Berlin. Sie erhielt zahlreiche Preise (beispielsweise den TOY Berlin Masters Award, Loop Discover Award

Barcelona) und Stipendien (u.a. von der Studienstiftung des deutschen Volkes). Künstlerresidenzen führten sie nach Nordamerika, Barcelona, Athen und Tokio und zuletzt ins Künstlerhaus Lukas in Ahrenshoop.

www.biancakenedy.com

Felix Kraus / The Swan Collective

Felix Kraus *1986 in München geboren, ist Gründer von The Swan Collective und studierte von 2007 bis 2014 Medienkunst an der Akademie der bildenden Künste in München, der HFG Karlsruhe und der ASFA in Athen.

Weitere Mitglieder von The Swan Collective sind Richard Tator, Miles Macre, Coca Lloyd und Nils Sanddorn. Die Gruppe mischt verschiedene Techniken wie Virtual & Augmented Reality, Literatur, Malerei und Papierprägungen. Werke des Kollektivs wurden in Institutionen wie dem Kunstmuseum Stuttgart, dem CCBB Brasilien, dem Goethe-Institut Toronto, der Espronceda Barcelona, ZKM Karlsruhe und dem Ägyptischen Museum München gezeigt. Seine Arbeiten sind in folgenden Sammlungen vertreten: Kunstmuseum Stuttgart, Sammlung Zabłudowicz London, Sammlung Philara, Edwin Scharff Museum, Porsche Collection, MACBA Barcelona. Er erhielt Stipendien, Künstlerresidenzen im In- und Ausland und zahlreiche Preise. Zuletzt erhielten Kraus und Kennedy den 1. Preis für ANIMALIA SUM beim Toronto New Wave Festival (2019).

www.felixkraus.com

Britta Thie

Britta Thie wurde 1987 in Minden geboren und lebt in Berlin. Nach ihrem Studium der Bildenden Kunst, das sie als Meisterschülerin bei der Filmemacherin Prof. Hito Steyerl an der UdK Berlin abschloss, verbreitete sie ihre videobasierten Arbeiten meist selbst über das Internet. Von 2010 bis 2011 studierte sie mit einem DAAD Stipendium in New York an der Cooper Union for Science and Art. In den Jahren 2016 und 2017 war sie Stiftungsprofessorin für Zeit-

basierte Medien und Performance an der Hochschule für Gestaltung Offenbach.

Thie benennt das Verlorensein zwischen Virtualität, Internationalität und Simultanität. Ihre Web-Serie Translantics (2015, koproduziert von der Schirn Kunsthalle und ZDF/ARTE) beleuchtet am Beispiel von drei jungen Frauen eine Generation, die sich zwischen der analogen Vergangenheit und der Ästhetik der modernen Technologien hin und her bewegt. Die Künstlerin zeigte diese Arbeit als Installation im Schinkel Pavillon in Berlin, in der Video-Kunstsammlung Julia Stoschek und auf Filmfestivals (Forum des Images, Series Mania). Im Juni 2018 eröffnete ihre Einzelausstellung POWERBANKS im Museum Abteiberg.

www.brittathie.tv

Mikka Wellner

Mikka Wellner, in Berlin geboren, studierte von 2006 bis 2011 an der HfBK Dresden.

Von 2011 bis 2013 war er Meisterschüler bei Prof. Eberhard Bosslet. Er lebt und arbeitet in Berlin.

In seinen Arbeiten verbinden sich Referenzen der Geschichte und kulminieren in ortsspezifischen, skulpturalen Installation. Er erhielt diverse Stipendien. Nach Ausstellungen und Ausstellungenbeteiligungen u. a. in Istanbul, Beirut, Hamburg, Berlin, Halle, Frankfurt am Main und Amrum präsentierte er seine Arbeiten jüngst in einer Einzelausstellung im Rockefeller Center in Dresden.

www.mikkawellner.de

Artists

Andy Kassier

Andy Kassier, born 1989 in Berlin, studied at the Kunsthochschule Köln, among others with Johannes Wohnseifer and Mischa Kuball. In 2018 he graduated with a diploma in media art.

The aesthetics of prosperity, concepts of self-representation and the fascination of virtual identities and possibilities of representation created and recreated by the social network shape the pictorial language of Kassier's works. The boundaries between fiction and reality, art and life become blurred. The alter ego he creates ironically embodies the narratives of wealth and happiness in late capitalist society. The figure of Kassier is the personification of the false promise that money, power and belonging are accessible to all.

Kassier works with photography, video, develops installations, sculptures and performances and has exhibited in Singapore, Cologne, London, Düsseldorf, Zurich, Winterthur and Berlin. Kassier's digital identities and performances also manifest themselves on social media sites like Facebook and Instagram.

www.andykassier.com

Bianca Kennedy

Bianca Kennedy was born in Leipzig in 1989, lives, and works in Berlin. In addition to the Athens School of Fine Arts, she also studied at the Academy of Fine Arts in Munich and graduated with a master's degree from Klaus vom Bruch in 2017.

In her analytical stop-motion animations, she depicts the human abyss and regularly works on photographs and drawing series in which she stages miniatures she has created herself. Kennedy's has presented her animations, drawings and site-specific installations in numerous exhibitions, screenings and festivals. She has had solo exhibitions at the C-Gallery in Milan and the Alte Münze in Berlin, and received numerous prizes (such as the TOY Berlin Masters Award, Loop Discover Award Barcelona) and scholarships (such as the Studienstiftung des deutschen Volkes).

Artist residencies have taken her to North America, Barcelona, Athens and Tokyo, and most recently to Künstlerhaus Lukas in Ahrenshoop.

www.biancakenedy.com

Felix Kraus / The Swan Collective

Felix Kraus *1986 born in Munich, is the founder of The Swan Collective and studied media art at the Academy of Fine Arts in Munich, the HFG Karlsruhe and the ASFA in Athens from 2007 to 2014.

Other members of The Swan Collective are Richard Tator, Miles Macre, Coca Lloyd and Nils Sanddorn. The group mixes various techniques such as virtual & augmented reality, literature, painting and paper embossing. The collective's has shown their works in institutions such as the Kunstmuseum Stuttgart, the CCBB Brazil, the Goethe-Institut Toronto, the Espronceda Barcelona, ZKM Karlsruhe and the Egyptian Museum Munich. His works are represented in the following collections: Kunstmuseum Stuttgart, Zabłudowicz Collection London, Philara Collection, Edwin Scharff Museum, Porsche Collection, MACBA Barcelona. He has received scholarships, artist residencies at home and abroad, and numerous prizes. Most recently, Kraus and Kennedy received the 1st prize for ANIMALIA SUM at the Toronto New Wave Festival (2019).

www.felixkraus.com

Britta Thie

Britta Thie was born in 1987 in Minden and lives in Berlin. After her studies of fine arts, which she completed as a master student with the filmmaker Prof. Hito Steyerl at the UdK Berlin, she released her video-based works mostly via the Internet. From 2010 to 2011 she studied with a DAAD scholarship in New York at the Cooper Union for Science and Art. In 2016 and 2017 she was endowed professor for time-based media and performance at the Hochschule für Gestaltung Offenbach.

Thie describes being lost between virtuality, internationality and simultaneity. Her web series Translantics (2015, co-produced by Schirn

Kunsthalle and ZDF/ARTE) uses the example of three young women to illuminate a generation that moves back and forth between the analogue past and the aesthetics of modern technologies. The artist showed this work as an installation in the Schinkel Pavillon in Berlin, in the video art collection Julia Stoschek and at film festivals (Forum des Images, Series Mania). In June 2018, her solo exhibition POWERBANKS opened at the Museum Abteiberg.

www.brittathie.tv

Mikka Wellner

Mikka Wellner, born in Berlin, studied at the HfBK Dresden from 2006 to 2011.

From 2011 to 2013 he was a master student of Prof. Eberhard Bosslet. He lives and works in Berlin.

His works combine references from history and culminate in site-specific, sculptural installations. He has received various scholarships. After solo exhibitions and exhibition participation in Istanbul, Beirut, Hamburg, Berlin, Halle, Frankfurt am Main and Amrum, among others, he recently presented his works in a solo exhibition at the Rockefeller Center in Dresden.

www.mikkawellner.de

Bärenzwinger

Historisches

Bis zu jenem Tag im Herbst 2015, an dem Schnute, die letzte weibliche Stadtbärin eingeschlafert wurde, beherbergte der Bärenzwinger für fast achtzig Jahre mehrere Generationen von Braunbären, dem Berliner Wappentier

Der Bärenzwinger wurde am 17. August 1939 mit den vier Bären Urs, Vreni, Lotte und Jule offiziell eröffnet. Urs und Vreni kamen aus dem weltbekannten Berner Bären-graben und waren Geschenke der Stadt Bern anlässlich der 700-Jahrfeier Berlins im Jahr 1937. Das ursprünglich als Stadtreinigung erbaute Gebäude im Köllnischen Park, war vom Berliner Architekten Georg Lorenz zum Bärenzwinger um- und ausgebaut worden. Eingebunden in eine fast achtzigjährige bewegte Stadtgeschichte stand der Bärenzwinger zweimal vor dem Aus. So kamen alle Bären bis auf Lotte während des Krieges um und der Bärenzwinger selbst wurde verschüttet. Das Areal wurde dank des Einsatzes von Bürger*innen vom Schutt befreit und am 29. November 1949 mit den Bärinnen Nante und Jette wiedereröffnet. Der Erhalt des im Ostteil der Stadt gelegenen Bärenzwingers stand kurz nach dem Mauer-fall angesichts seines schlechten baulichen Zustandes erneut zur Debatte, bis private Spendeninitiativen seine Restaurierung in Gang brachten.

Seit etwa den Nullerjahren regte sich wiederum aufgrund von Zweifeln am Wohlergehen der Tiere zunehmend Widerstand gegen die Haltung von Bären in dem Areal. Die tierschutzrechtliche Kritik veranlasste schließlich den kommunalen Beschluss, dass nach dem Tod von Schnute keine weiteren Bären in den Zwinger einziehen würden.

Kulturstandort

Durch die Übertragung des Fachvermögens an das Amt für Weiterbildung und Kultur und die Bereitstellung von Fördermitteln durch spartenübergreifende Förderung ist es möglich, im Baudenkmal Bärenzwinger Ausstellungen und Veranstaltungen, Vorträge und Diskussionen durchzuführen. Künstler*innen und Wissenschaftler*innen werden vor Ort ihre Ausstellungsideen entwickeln und in schrittweisen und behutsamen ortsspezifischen Interventionen und Rauminstallationen präsentieren. Organisiert wird das Kulturprogramm des Bärenzwingers von jungen Kurator*innen des Fachbereichs Kunst und Kultur Mitte, die für den Zeitraum ihres wissenschaftlichen Volontariats den Bärenzwinger als Ort der Praxis und des Lernens zur Verfügung gestellt bekommen.

Damit hat das Amt für Weiterbildung und Kultur nach fast 2-jährigem Leerstand die Verantwortung für ein Kulturdenkmal übernommen, das sich durch das Berliner Wappentier über 80 Jahre zu einem stadträumlichen Anziehungspunkt mit hohem Bekanntheits- und Sympathiewert entwickelt hat. Die immense identitätsstiftende Wirkung des Bärenzwingers bei Berliner Bürger*innen ist deshalb auch von beispielhaftem Wert, sowohl für die künftige Stadtgestaltung im Bereich der nördlichen »Luisenstadt« als auch jener nahegelegenen historischen Berliner Mitte, derer sich das Bezirksamt nun angenommen hat.

Ziel ist es, den Standort als öffentlichen, kulturellen Lern- und Lehrort sowie Wissensplattform für Stadtkultur zu entwickeln. Zusätzlich sollen durch Ausstellungen, Work-shops und Veranstaltungen Bezüge zur kulturellen Stadtgestaltung, Berlingeschichte und Gegenwartskunst hergestellt und vermittelt werden.

Bear enclosure

History

Until that day in autumn 2015, on which Schnute, the last female city-bear was euthanized, several generations of brown bears – Berlin's heraldic animal – had inhabited the Bärenzwinger (bear enclosure) for almost eighty years.

The Bärenzwinger was officially opened on the 17th of August 1939, with the four bears Urs, Vreni, Lotte and Jule. Urs and Vreni came from the world-famous bear enclosure of Bern and were gifts from the city of Bern to mark the occasion of the 700th anniversary of Berlin, in 1937. Originally built for the city's sanitation department in Köllnischer Park, it was converted into the Bärenzwinger by Berlin architect Georg Lorenz. Bound to an almost eighty-year history of the city, the Bärenzwinger faced closure on two occasions. All the bears except for Lotte were killed during the Second World War, and the Bärenzwinger itself was buried under rubble. Thanks to the intervention of citizens, the area was cleared of rubble and re-opened on the 29th of November 1949, housing the bears Nante and Jette. The preservation of the bear enclosure, located in the former East of the city, became a matter for debate shortly after the fall of the Wall due to its poor structural condition, until private do-nation initiatives finally set its restoration in motion.

Around the turn of the millennium, the keeping of the bears on the site encountered increasing opposition once again, this time because of doubts concerning the welfare of the animals. Criticism from animal welfare groups finally led to the municipal decision to discontinue the site's usage as a bear enclosure after the death of Schnute.

Cultural site

The cultural use of the Bärenzwinger as a location for exhibitions and events, lectures and discussions has been made possible through the transfer of the property to the Department for Further Education and Culture of Berlin-Mitte and the provision of support through interdisciplinary funding. Artists and scientists will be able to develop exhibition ideas on-site and progressively pre-sent them by way of carefully considered site-specific interventions and installations. The cultural program of the former bear enclosure is organized by young curators of the Department of Arts and Culture, to whom the Bärenzwinger will be made available as a place of practice and learning during their traineeship.

After having stood empty for almost two years, the Department for Further Education and Culture has assumed responsibility for a cultural monument, which was home to Berlin's heraldic animal for more than 80 years and thus has developed a high degree of popularity and sympathy among the citizens of Berlin. Its immense effect on creating identity among Berliners is therefore of great value, both for the future urban planning around the area of the northern »Luisenstadt« as well as for the nearby historical center of Berlin.

The aim is to develop the location as a public place of cultural learning and teaching as well as a knowledge base for urban culture. In addition, exhibitions, work-shops and events will reference cultural urban design, the history of Berlin and contemporary art.

Kontakt | Contact

Bärenzwinger
Im Köllnischen Park
10179 Berlin

+49 30 9018 37461
info@baerenzwinger.berlin
www.baerenzwinger.berlin

facebook.com/baerenzwinger.berlin
instagram.com/baerenzwinger.berlin

Öffnungszeiten
Dienstag – Sonntag 11 – 19 Uhr
Eintritt frei

Verkehrsverbindungen
U8 Heinrich-Heine Straße
U2 Märkisches Museum
U+S Jannowitzbrücke
Bus 165, 265, 248

Der Bärenzwinger ist barrierefrei erreichbar. Gäste mit Kommunikations- bzw. Assistenzhilfebedarf melden diesen bitte an unter Rufnummer (030) 9018 37461 oder per E-Mail an info@baerenzwinger.berlin

Bezirksamt Mitte von Berlin
Amt für Weiterbildung und Kultur
Fachbereich Kunst, Kultur und Geschichte
Mathilde-Jacob-Platz 1
10551 Berlin

Fachbereichsleitung
Dr. Ute Müller-Tischler

Künstlerisches Leitungsteam
Katja Kynast, Tanja Paskalew, Ulrike Riebel,
Jan Tappe, Nandita Vasanta, Hauke Zießler

Produktion: Carolina Redondo
Produktionsassistent: Juan Saez, Marcos Mangani,
Camilo Pérez Schmidt
Grafik: Viktor Schmidt
Übersetzung: Andrea Scrima

Mit freundlicher Unterstützung der Senatsverwaltung für Kultur und Europa, Spartenoffene Förderung, Fonds für Ausstellungsvergütungen und Ausstellungsfonds.

Mit herzlichem Dank an: Amt für Stadtentwicklung, Bauaufsichtsbehörde, Förderband e.V., Jugend im Museum e.V., Stiftung Stadtmuseum und KoSP GmbH.