

PLEASE BE . ME

Vorwort

Im Jahr 2022 wurden vom Ministerium für Wissenschaft und Kultur in der Region Hannover 20 Stipendien für innovative Projekte vergeben, die sich künstlerisch mit der aktuellen gesellschaftlichen Situation auseinandersetzen. Die Entscheidung über die Vergabe wurde von einer ehrenamtlich besetzten Jury getroffen, die sich aus unabhängigen Expertinnen und Experten aus verschiedenen Kultursparten zusammensetzte. Eines dieser herausragenden Projekte, die mit einem Stipendium geehrt wurden, war das Projekt PLEASE BE . ME der Künstlerin Michaela Hanemann.

In Zusammenarbeit mit Galerien, Museen und Kunstvereinen gestaltete Michaela Hanemann in der 6-monatigen Stipendienzeit ein temporäres digitales Netzwerk. Im Zeitraum von Mai bis Ende Juni stellte sie immer für jeweils kurze Zeit Verbindungen zwischen zwei Ausstellungsorten her. Teilnehmende konnten in diesen Zeitfenstern die verbundene Ausstellung virtuell mit Hilfe lebender Avatare besuchen. Die Avatare waren echte Menschen, die durch ein Kostüm als Person neutralisiert wurden und durch mündliche Andweisungen durch die Ausstellung gesteuert werden konnten. Die Teilnehmenden hatten so die Möglichkeit am verbundenen Ort Kunstwerke zu entdecken, Unterhaltungen zu führen und zu interagieren als wären sie wirklich dort.





Kunstverein Hannover
Die Teilnehmerin steuert den Avatar durch die Ausstellung in Hildesheim.



Galerie im Stammelbach Speicher Hildesheim
Der Avatar wird von der Teilnehmerin im Kunstverein durch die Ausstellung gesteuert.

Sinnfragen und Solidaritätsspiele

von Michael Stoeber

Michaela Hanemann studierte in Hannover Freie Kunst und schloss ihr Studium im Jahr 2008 ab. Sie ist dort als Malerin ausgebildet worden, hat aber nach Erwerb Ihres Diploms sehr bald begonnen, als Künstlerin auch im Bereich der multimedialen Installation zu arbeiten. Im Rückblick lässt sich bereits ein formidables Gemälde von Hanemann aus dem Jahr 2009 mit dem Titel „Festhalten“ wie ein früher Hinweis auf ihr Interesse an der Installation lesen, obwohl das Werk ganz und gar Malerei ist. Was wir sehen, ist eine mächtige rote Welle aus pastos aufgetragener und doch wie entfesselt wirkender Farbe. Es scheint, als wolle dieser Farbtunami die zarte junge Frau am unteren linken Bildrand förmlich überschwemmen, die dort in hellen Lasurfarben gegenständlich dargestellt ist. Man könnte in ihr durchaus ein Porträt oder jedenfalls ein alter ego Hanemanns vermuten. Auch, weil ihre Hände in die rote Farbe getaucht sind, die das Gemälde so wirkmächtig bestimmen. Das Werk vereint virtuos zwei unterschiedliche Malsprachen, Abstraktion und Gegenständlichkeit, die Wassily Kandinsky noch als unvereinbar aufgefasst hat. Eine solche Zusammenführung von Gegensätzen, die der Künstlerin immer wieder in hervorragender Weise gelingt, charakterisiert Hanemanns malerisches Werk bis heute. Das Bild ist einerseits ein Werk der Orientierung und Selbstvergewisserung der Künstlerin, was ihre Malerei und Kunst angeht. Andererseits könnte man die Welle aber auch im Blick auf die kommenden Installationen als eine Art von emblematischem Symbol interpretieren, in dem sich unausgesprochen alle möglichen Verwerfungen, Vorstellungen und Probleme ballen, die Michaela Hanemann dazu motivieren, ja, förmlich dazu drängen, sie in ihren kommenden Projekten zu thematisieren.



Festhalten, Acrylfarbe auf Leinwand, 150 x 200 cm, 2009
Holding, acrylic color on canvas, 59 x 79 in, 2009



Ohne Titel, Graphit auf Papier, 20 x 20 cm, 2011
No title, graphite on paper, 8 x 8 in, 2011

So wie das Gemälde „Festhalten“ durch die Parallelführung unterschiedlicher Idiome Spannung aufbaut, so wird auch die Architektur von Hanemanns Installationen durch dialektische Konstruktionen bestimmt. Schon eine frühe Arbeit aus dem Jahr 2011 macht das beispielhaft deutlich, wenn die Künstlerin im Weggeworfenen und Aussortierten, im scheinbar Wertlosen eines Stücks Plastik, einer zerknüllten Tüte und eines leeren Eierkartons Schönheit und Adel entdeckt. Sie stellt die Objekte aus und folgt ihren Lineaturen, Texturen und Schattenwürfen mit dem Zeichenstift. In anderen Werken thematisiert sie das widersprüchliche Verhältnis von Natur und Kultur und dekliniert es in vielfältiger Weise durch. Hanemanns Kunstblumen aus Plastik überlisten die Vergänglichkeit ihrer natürlichen Schwestern mit einem scheinbaren Ewigkeitsversprechen. Zugleich täuschen sie aber auch Lebendigkeit vor. Das Zuckerwasser, mit dem die Künstlerin sie ausgestattet hat, lockt Bienen herbei, die sie zur Befruchtung aufsuchen. Wenn Hanemann in anderen Interventionen Blumen und Büsche in grelle Kunstfarben taucht, irritiert sie unsere Vorstellungen vom „Kunstschönen“ und „Naturschönen“, um die Termini Immanuel Kants hier in Anschlag zu bringen. Das tut Hanemann auch, wenn sie das natürliche Grün oder Blau von Pflanzen, Blumen und Früchten durch die Hinzufügung von Farbe in hypertropher Weise übersteigert. Oder wenn unter ihrer Regie ein natürlicher Baum im White Cube eines Ausstellungsinstituts zum Kunstexponat wird, und von ihr in natürlicher Umgebung „gepflanzte“ Kunstbäume veritablen Tannenduft verströmen.

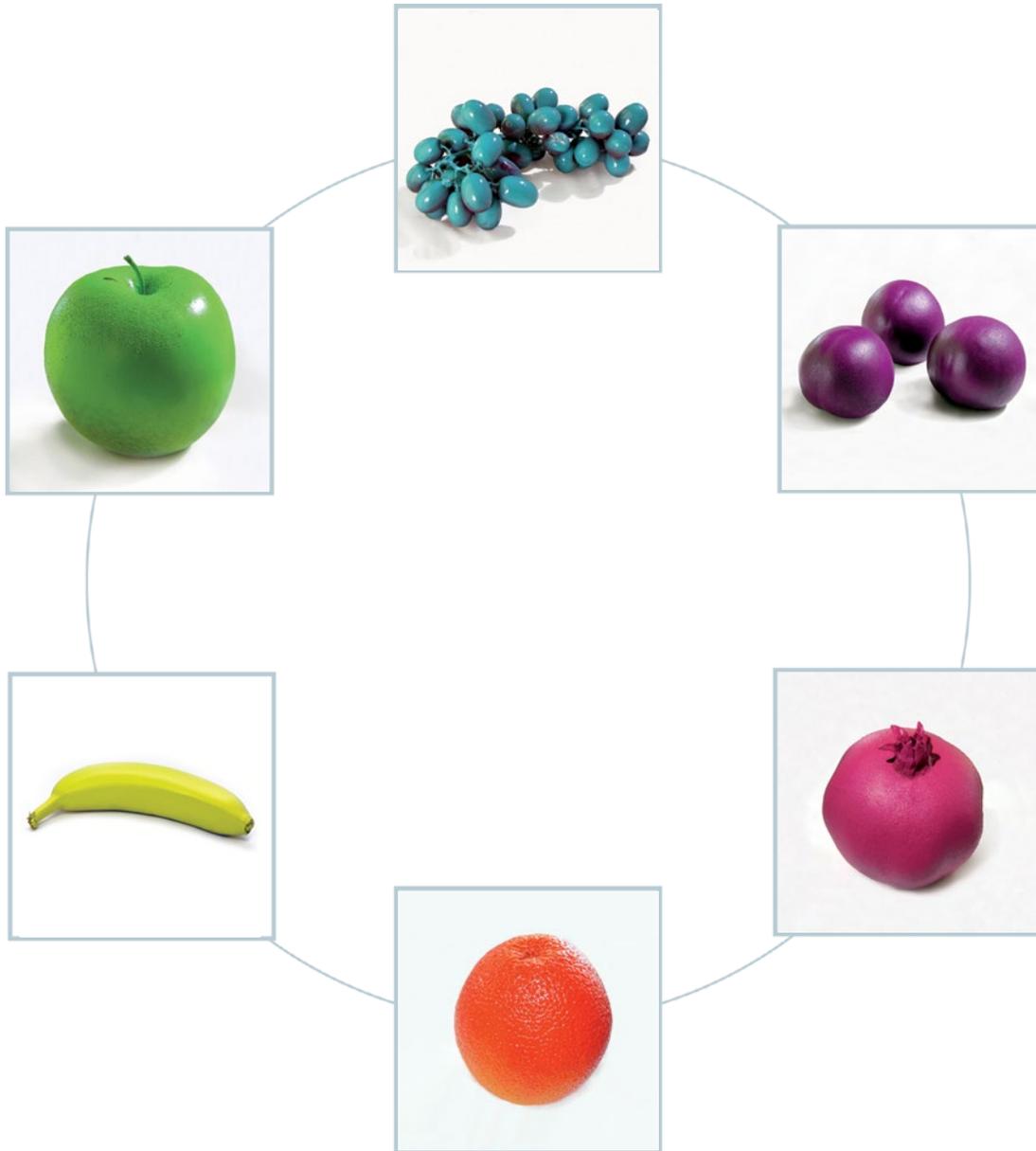


endless summer, 2500 künstliche Heckenrosen, Zucker, Parfüm 2013
endless summer, 2500 artificial roses, sugar, perfume, 2013





Von Bienen und Blumen, Lambda print on Fuji Crystal DP II, 2013
From bees and flowers, Lambda print on Fuji Crystal DP II, 2013



Pimp the fruit, Früchte Lackfarbe, 2014
pimp the fruit, fruits, paint color, 2014



Pimp the fruit - Weintraube, Früchte Lackfarbe, 2014
pimp the fruit - grapes, fruits, paint color, 2014

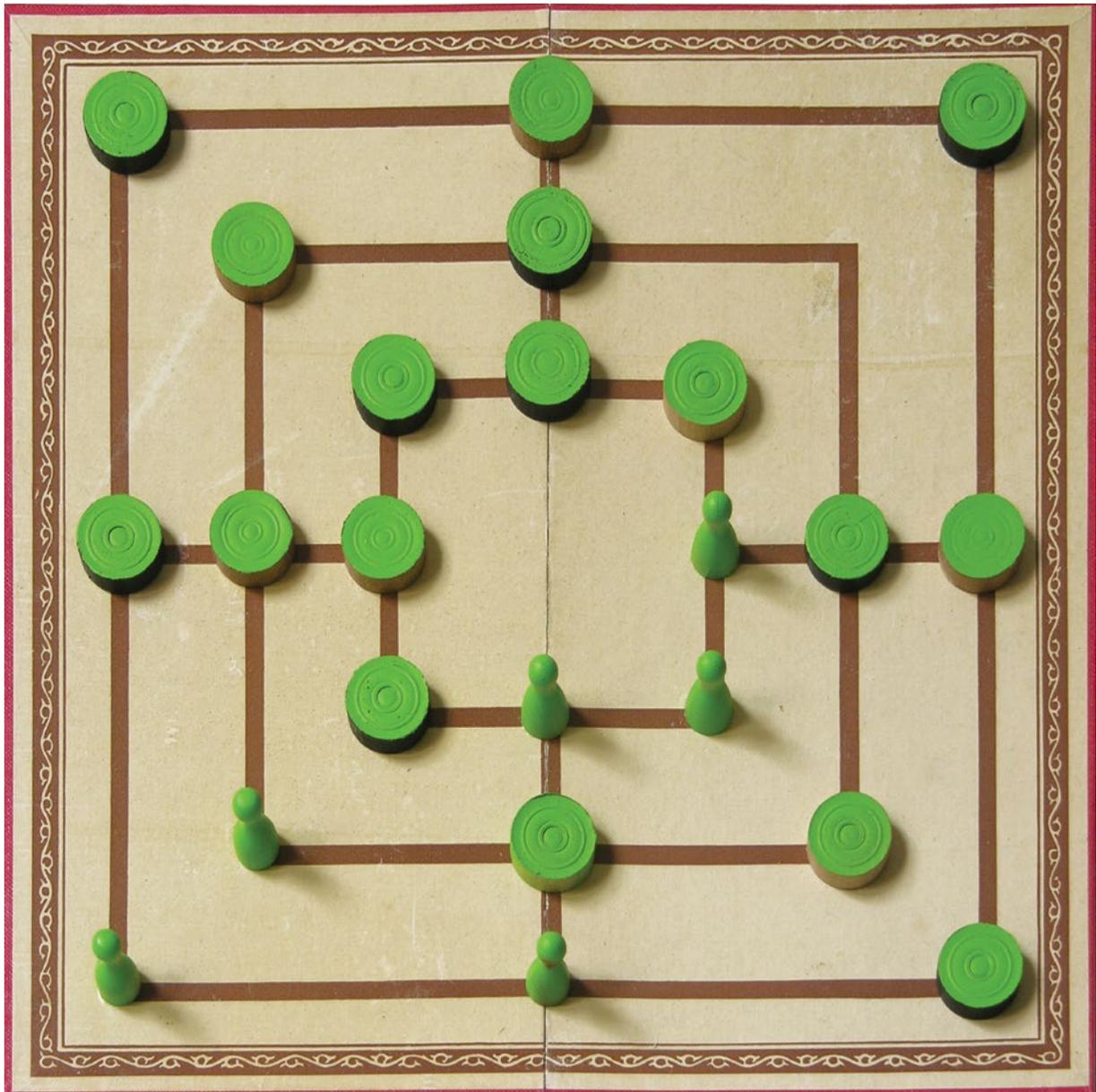


Pretty in pink, Floristenfarbe, Apfelbaum, 2014
Pretty in pink, florist color, appletree, 2014

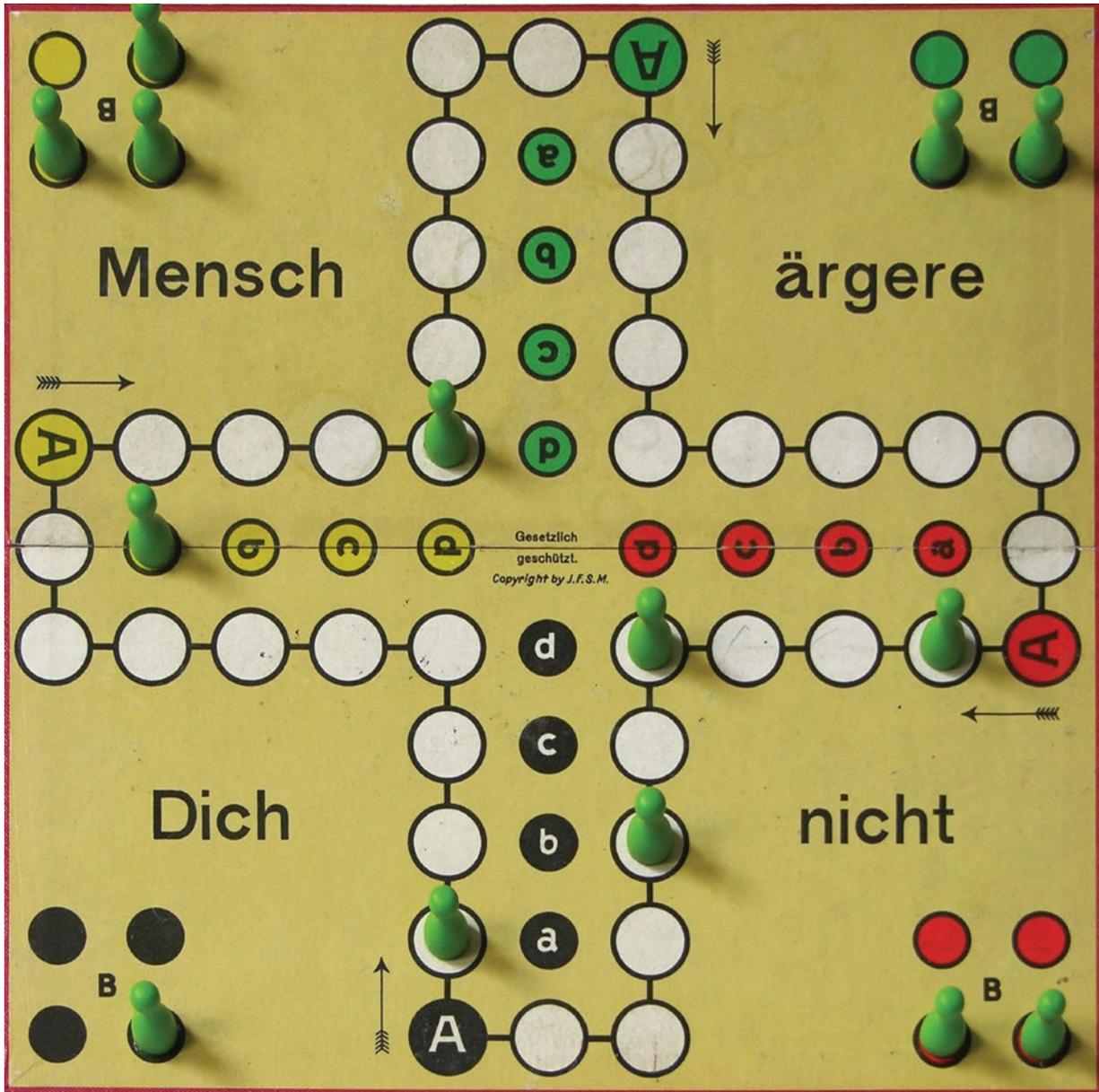
Es sind Installationen und Interventionen der Künstlerin, die zu unseren Sinnen sprechen. Die uns danach fragen lassen, was wir eigentlich in Geist und Gefühl realisieren, wenn wir etwas realisieren? Die unsere Wahrnehmung schärfen, das Realisierte in unser Bewusstsein rücken und damit nicht selten auch Sinnfragen zu seinem ontologischen Status stellen. Letzteres wird noch schärfer prononciert, wenn wir als Betrachter aktiv in das künstlerische Geschehen involviert werden. Zum Beispiel, wenn Michaela Hanemann Brettspiele wie „Mühle“, „Schach“ und „Mensch, ärgere Dich nicht“ zu neuer Kenntlichkeit verändert und dabei das kompetitive Element der Spiele in ein solidarisches Miteinander transformiert. Statt ums Gewinnen geht es nun um die Herstellung einer gemeinschaftlichen Leistung. Keine Frage, dass den Werken in subtiler Weise auch eine gesellschaftskritische Qualität eignet. In jüngeren Werken wie „Refugium“ (2021) mit seinen Rettungsbaken tritt das noch deutlicher hervor. Auf ihnen kann sich der Betrachter nicht nur symbolisch in Sicherheit bringen. Selbst wenn das nicht vonnöten sein sollte, spendet ihre an Friedrich Hölderlin orientierte Botschaft Trost: „Wo aber Gefahr ist, wächst das Rettende auch.“ Ebenso involviert Hanemanns „Glückinsel“, ebenfalls aus 2021, den Betrachter aktiv. Für sie hatte die Künstlerin im Park von Schloss Agathenburg tausend vierblättrige, Glück versprechende Kleeblätter gepflanzt und die Besucher aufgefordert, in einem dort ausliegenden Buch ihre Vorstellungen vom Glück aufzuschreiben. So entstand ein vielstimmiges Gespräch über das Glück, das ähnlich einer Therapie auch für Unglückliche entlastend und anregend zu wirken vermochte.



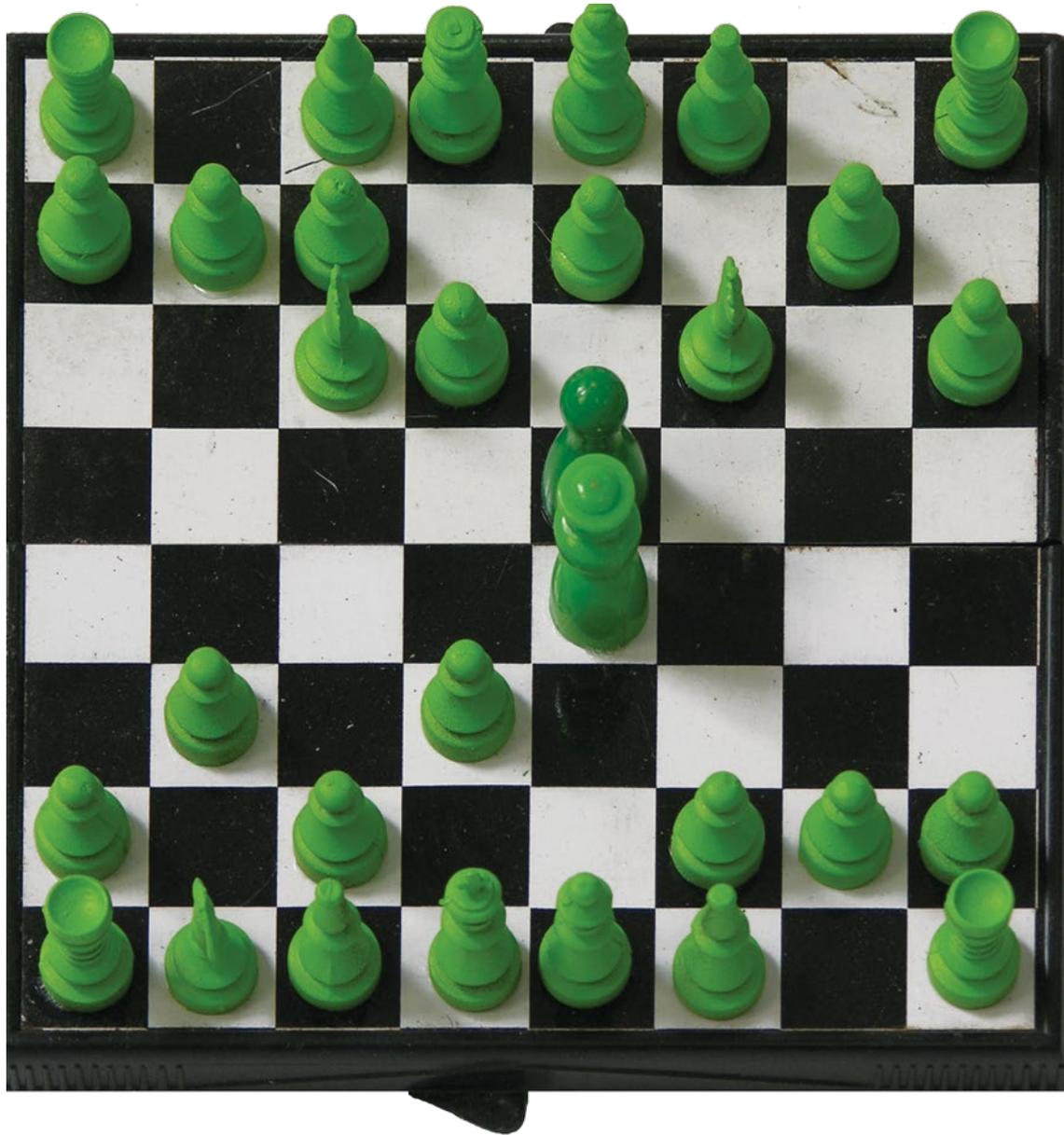
Ein Wald vor lauter Bäumen, 50 künstliche Weihnachtsbäume, Tannenduft, Baumstumpf, 2015
A forest for the trees, 50 artificial christmas trees, parfume, tree stump, 2015



Solidaritätsspiele, Mühle Spielbrett, Spielfiguren, 2015
Games of solidarity, mill game board, game figures, 2015



Solidaritätsspiele, Mensch ärgere Dich nicht Spielbrett, Spielfiguren, 2015
 Games of solidarity, Patchesi board, game figures, 2015



Solidaritätsspiele, Schachbrett, Spielfiguren, 2015
Games of solidarity, chess board, game figures, 2015



Baken, Holz, Metall, Möbelgriffe, 2021
Baken, wood, metall, furniture handles, 2021



Baken, Holz, Metall, Möbelgriffe, 2021
Baken, wood, metall, furniture handles, 2021



Glücksinsel, 1000 Kleepflanzen, Buch, 2021
island of luck, 1000 clover plants, book, 2021

Beim Blick auf die Natur interessiert die Künstlerin aktuell nicht nur ihre Beziehungen zu Kunst und Kultur, sondern auch, wie sich Natur und künstliche Intelligenz (KI) zueinander verhalten. Im Besonderen geht es ihr dabei um Büsche und Bäume und darum, welche Bedeutung die Robotertechnik für sie haben könnte. Bäume beeindrucken uns schon auf Grund ihres Alters. Sie vermögen mehrere hundert, ja, bis zu tausend Jahre alt werden. Imponierend sind sie auch wegen ihrer Größe, die die Menschen in alten Zeiten veranlasst hat, sie als mythische Mittler zwischen Himmel und Erde zu verehren. Für den Historiker Alexander Demandt beginnt die Kulturgeschichte des Menschen mit dem Feuer, das der Blitz in den Bäumen des Waldes entzündete, und dem Werkzeug, zu denen sie das Holz lieferten. Für den Dendrologen und Förster Peter Wohlleben sind Bäume nichts weniger als Lebewesen, die miteinander kommunizieren. Mag uns der Wald mit Matthias Claudius auch „schwarz und schweigend“ erscheinen, die Bäume reden miteinander. Sie haben ein soziales Bewusstsein und verfügen sogar über ein Gedächtnis. Mutterbäume beschützen ihren Nachwuchs und gesunde Bäume helfen kranken Bäumen mit der Zufuhr von Baumsäften und nahrhaften Lösungen. Natürlich haben Bäume keine Sprache wie Menschen und Tiere. Aber sie kommunizieren mittels eines Pilzgeflechts und eines Netzwerks aus Wurzeln, die sich flächendeckend über und unter dem Waldboden erstrecken. Dabei senden sie elektronische Signale in das vernetzte Erdreich, was Forscher veranlasst hat, in Anlehnung an das Internet einigermaßen kalauernd von einem Wood Wide Web zu sprechen.



Cyber (-netik) forest, Skizze, Stipendium Ministerium für Wissenschaft und Kultur, 2021
Cyber (-netik) forest, , scetch, Stipendia Ministerium für Wissenschaft und Kultur,2021

Die digitale Assoziation, die den Dendrologen beim Studium der Bäume gekommen ist, bewegt in gewisser Weise auch Michaela Hanemann bei ihrem künstlerischen Projekt eines „Cyber(-netic) Forest“ (2022). In ihm experimentiert sie mit Robotertechnik und Prothesen in der Absicht, einen kybernetischen Wald zu schaffen, dessen Pflanzen, Büsche und Bäume über deutlich mehr Bewegungsenergie verfügen, als ihnen von Natur aus gegeben ist. Zwar können sie auf ganz natürlichem Wege Bedürfnisse signalisieren und weitergeben. So, wenn die durstigen Wurzeln eines Baumes seinen Blättern zu verstehen geben, sie sollten doch, bitte, ihre Poren schließen, damit weniger von dem Wasser verdunstet, auf das sie, die Wurzeln, gerade dringend angewiesen sind. Sie können sich auch geschmeidig weitgehend wechselnden Wind- und Wetterverhältnissen anpassen. Aber ihren Standort können sie grundsätzlich nicht verändern. Sie führen eine sedentäre Existenz, selbst wenn sie durch die Luft, sozusagen per W-LAN, miteinander kommunizieren, wobei sie Duft- und Botenstoffe aussenden, um sich gegenseitig vor gefährlichen Schädlingen und drohenden Wildverbiss zu warnen. Sigmund Freud hat den Menschen einmal einen Prothesengott genannt, der mit Hilfe seiner Intelligenz alle mögliche Defizite seines Körpers zu kompensieren vermag. Ein bisschen davon, soll auch der Wald der Künstlerin mit Hilfe ihrer geistvollen Interventionen abbekommen. Sie will ihn sozusagen zum Laufen bringen, damit er seine Bedürfnisse besser befriedigen kann. Aber nicht nur seine, sondern auch unsere. Es geht Hanemann darum, den Wald so zu programmieren, dass er den Wünschen des Menschen perfekt entsprechen kann.



Cyber (-netik) forest, Skizze, Stipendium Ministerium für Wissenschaft und Kultur, 2021
Cyber (-netik) forest, , scetch, Stipendia Ministerium für Wissenschaft und Kultur,2021

An der Schnittstelle von analogen und digitalen Prozessen operiert auch Michaela Hanemanns Projekt „PLEASE BE. ME“ (2022). In ihm ist das Publikum aufgefordert, sich mit Hilfe eines lebenden Avatars durch eine Kunstaussstellung zu bewegen, die an einem anderen Ort stattfindet als der, an dem sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer befinden. Dabei sollen sie, gleichfalls von einem Kunst-Ort aus, per Zoom und Computer mit ihm kommunizieren. Das heißt, die Erfahrung der Kunst machen die Teilnehmenden nicht direkt, sondern durch einen Avatar, bei dem es sich um eine Frau oder einen Mann handeln kann. Ihn können sie dann als Sprachrohr und Vermittler nach ihrem Willen durch die Ausstellung dirigieren. Je nach ihren Kenntnissen und denen des Avatars wird es dabei, was die Ausstellung angeht, mehr oder weniger expert zugehen. Wie im Leben. Mit anderen Worten: Es wird vom kognitiven und emotionalen Status der Teilnehmenden abhängen, wie autonom trotz der Heteronomie der Situation sich die Erforschung von Kunst und Ausstellung gestaltet. Der weiß gekleidete Avatar – sein neutraler textiler Auftritt ist durchaus symbolisch zu verstehen – tritt als Person deutlich hinter das Geschehen zurück. Für die Zoom-Kommunikation trägt er ein an seinem Körper befestigtes Tablet und in Augenhöhe eine Webcam, die er auf alles richtet und mit der er alles filmt, was ihm zu sehen und zu filmen aufgegeben wird. Wenn es darum geht, Informationen mitzuteilen, die er nicht hat, oder auf Fragen Antworten zu geben, die er nicht kennt, wird er sich bemühen, das Notwendige in Erfahrung zu bringen. Fordert man ihn auf, seine persönliche Ansicht zur Kunst, zur Ausstellung oder zu einzelnen Werken zu äußern, wird er sich bemühen, eine Meinung dazu zu haben.



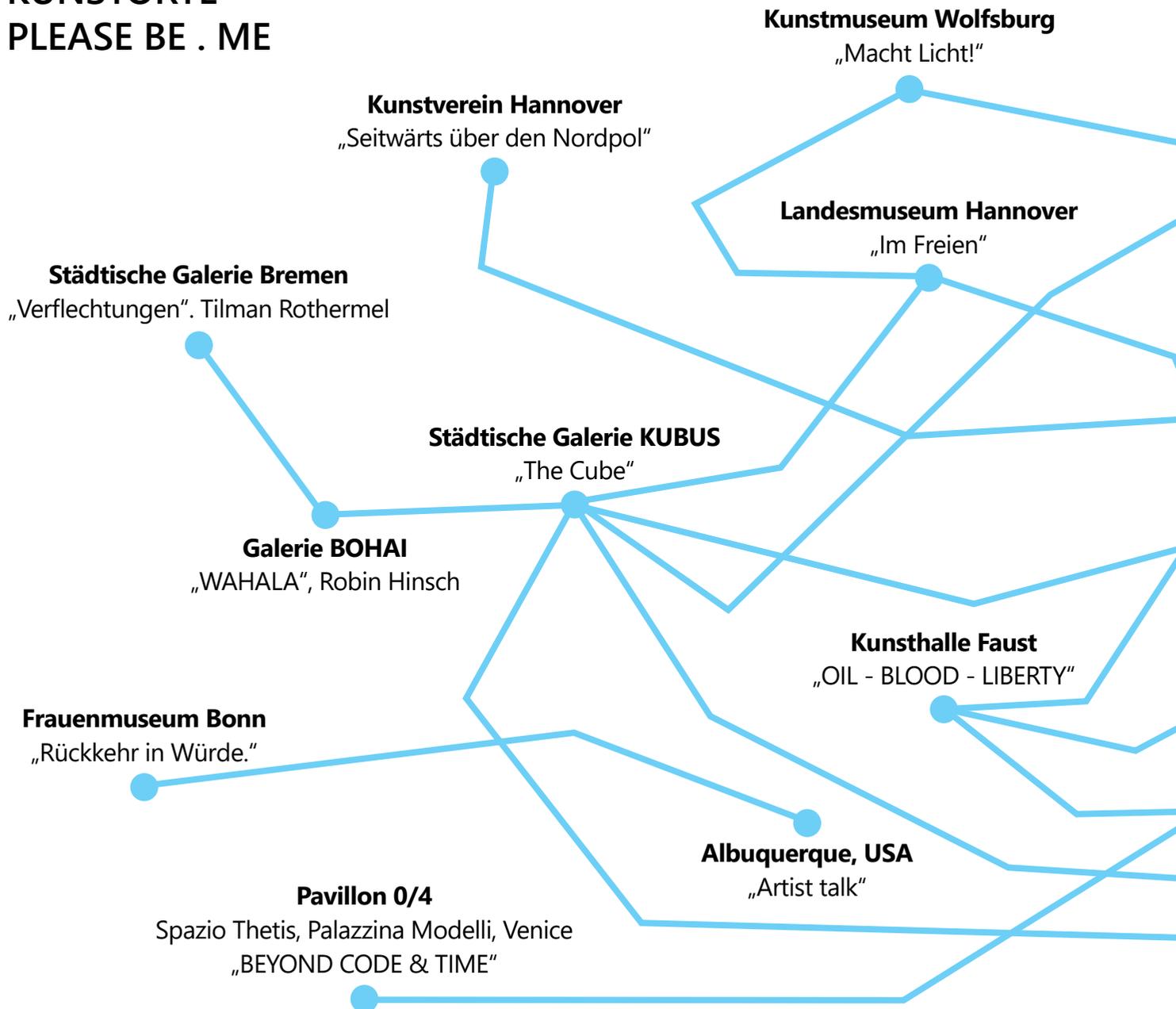
Staedtische Galerie Bremen
Der Teilnehmer Franz Betz steuert den Avatar von der Galerie BOHAI aus durch
die Ausstellung „Verflechtungen“ von Tilman Rothermel

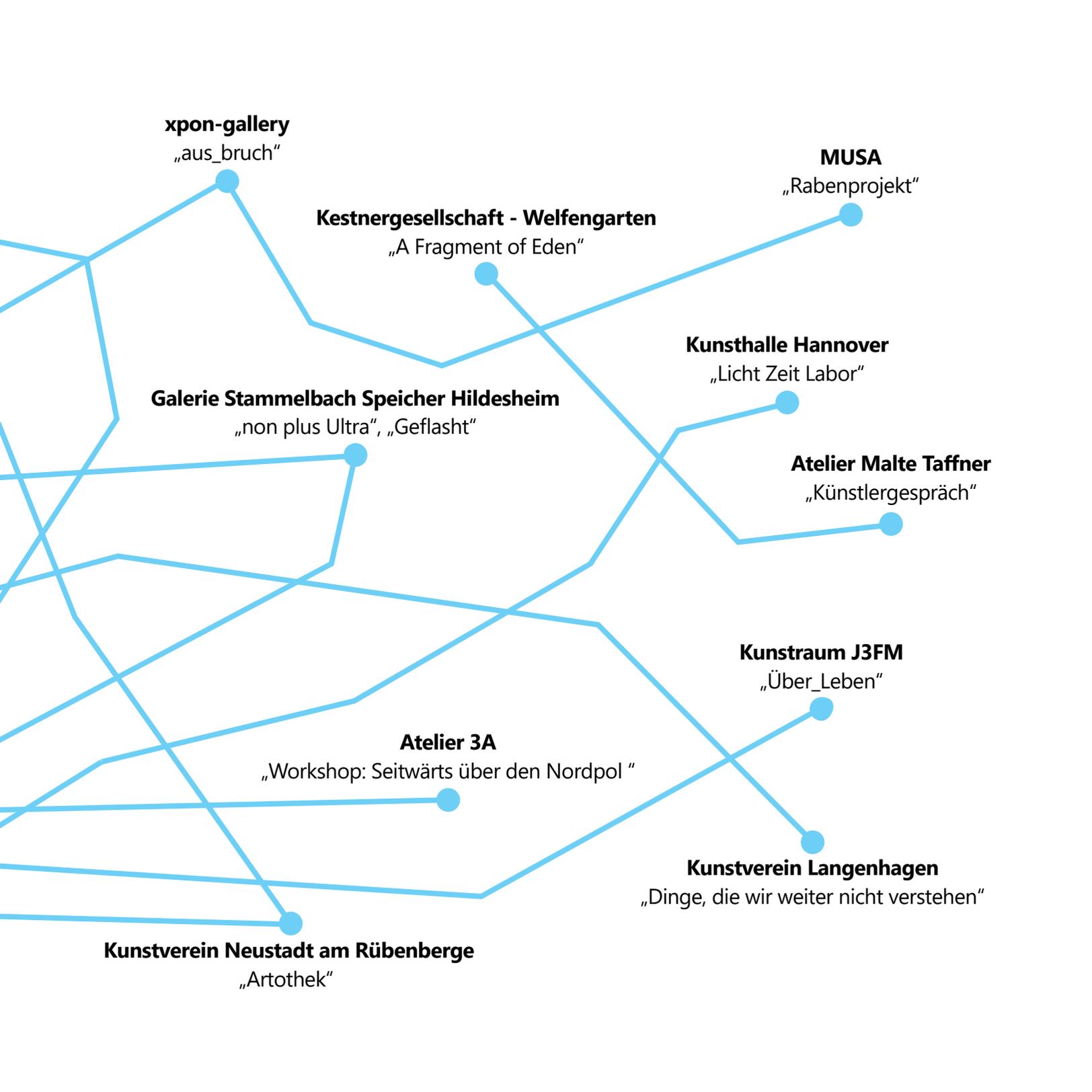


Landesmuseum Hannover
Kuratorengespräch mit Dr. Thomas Andratschke in der Ausstellung „Im Freien“

Populär wurde der Begriff des Avatars im Jahre 1992, als der inzwischen zum Kultbuch avancierte Science-Fiction Roman „Snow Crash“ von Neal Town Stephenson erschien. Die Welt schildert er als düstere Dystopie, in der sich die Protagonisten mit Hilfe von Avataren immer wieder in ein Metaversum retten, eine Mischung aus Internet und Computerspiel. Den Begriff des Avatars gibt es indes bereits viel länger. Es handelt sich dabei um eine Ableitung aus dem Sanskrit – Avatara bedeutet „Abstieg“. Im Hinduismus ist ein Avatar eine der neun Inkarnationen Vishnus. Er ist ein Gott, der sich als Avatar manifestiert und auf die Erde hinabsteigt. Was in Hinblick auf seine Verwendung in der virtuellen Welt des Internets nachdenklich macht, aber auch höchst aufschlussreich ist. Denn dort dient der Avatar regelmäßig als visuelle Identifikationsfigur. Sei es, dass er als Grafikfigur in Internetforen und sozialen Netzwerken einem Benutzer zugeordnet ist. Oder dass er als virtueller Stellvertreter eines realen Menschen in Computer-Spielen wie „Second Life“ auftritt, wo er ein „zweites Leben“ für ihn lebt und per Maus-Click von ihm gesteuert wird. Solche Avatare werden durch die technologischen Fortschritte im Bereich der Digitalisierung immer perfekter. Oft genug vermag man kaum noch zu sagen, ob man im Netz einem Menschen oder einer Software begegnet. Neuartige Rendering-Verfahren lassen digitale Avatare so echt aussehen, dass sie sich von einem wirklichen Menschen kaum noch unterscheiden. Was natürlich in Hinsicht auf die Wahrheit, für die sie stehen, dramatisch ist. Wenn jedermann seinen digitalen Doppelgänger ins Netz stellen kann, gewinnt die Diskussion um die Ethik der KI und um die mögliche Erkennung von Deepfakes neue Dimensionen.

KUNSTORTE PLEASE BE . ME





xpon-gallery
„ausbruch“

Kestnergesellschaft - Welfengarten
„A Fragment of Eden“

MUSA
„Rabenprojekt“

Galerie Stammelbach Speicher Hildesheim
„non plus Ultra“, „Geflasht“

Kunsthalle Hannover
„Licht Zeit Labor“

Atelier Malte Taffner
„Künstlergespräch“

Kunstraum J3FM
„Über_Leben“

Atelier 3A
„Workshop: Seitwärts über den Nordpol“

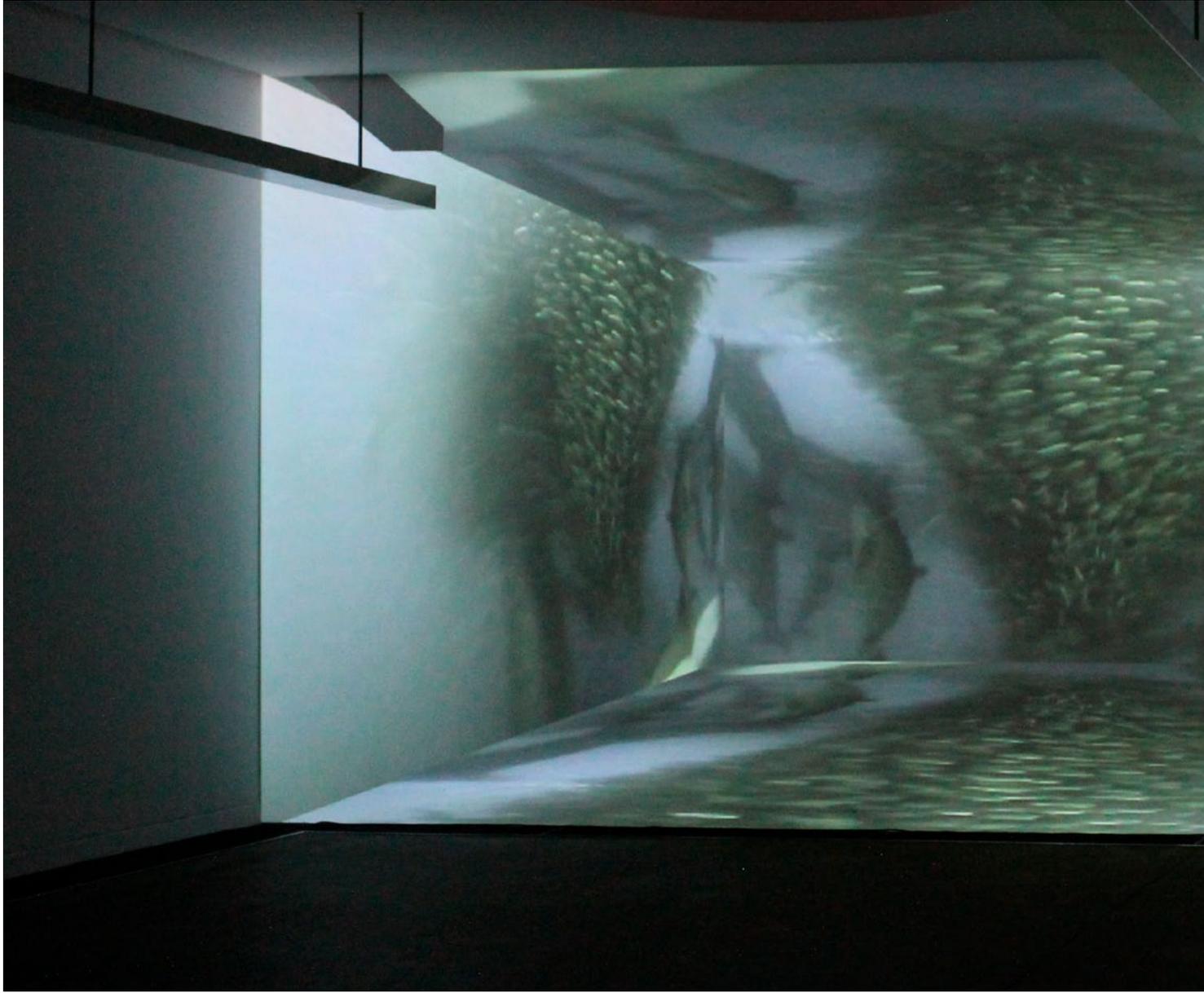
Kunstverein Langenhagen
„Dinge, die wir weiter nicht verstehen“

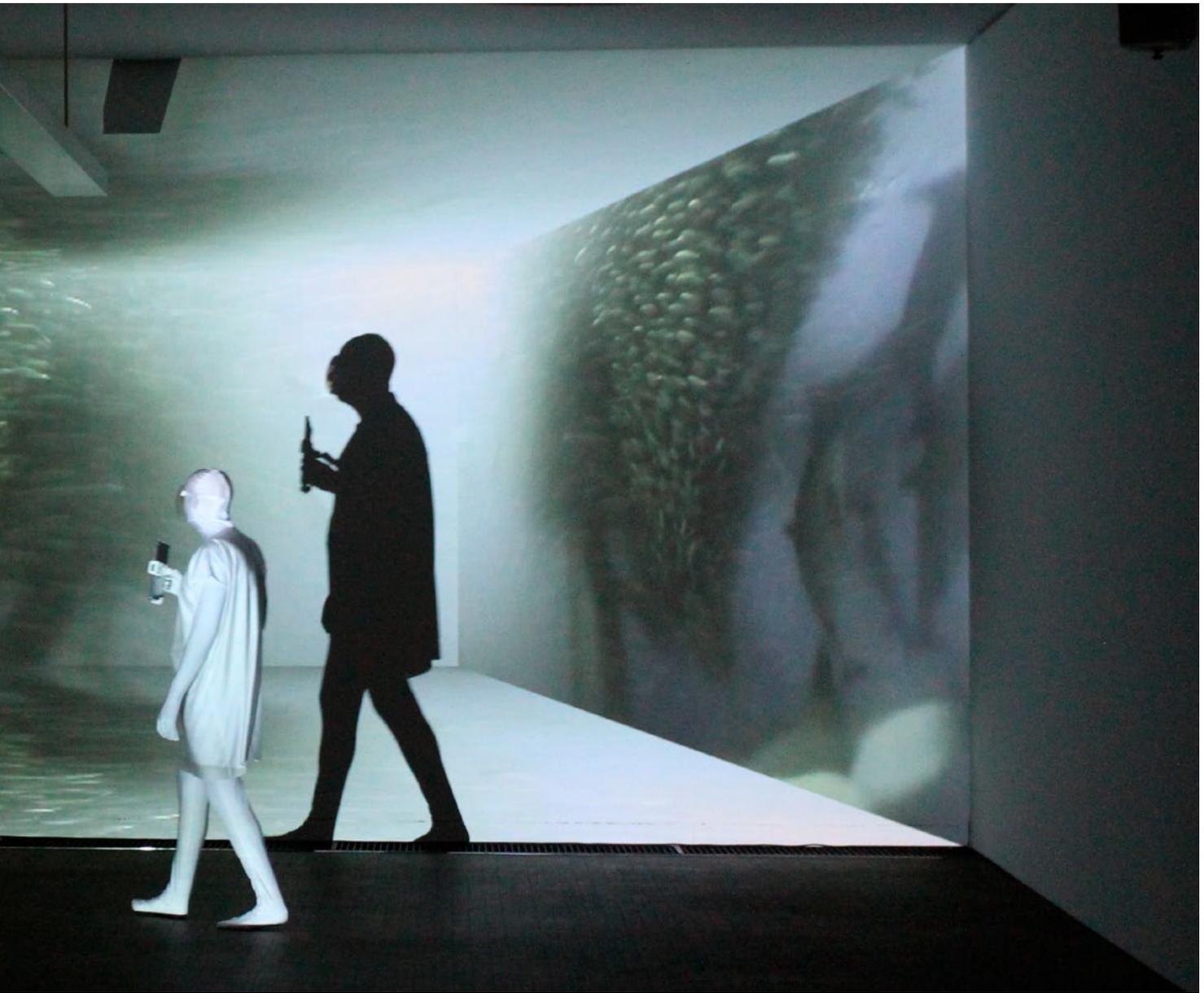
Kunstverein Neustadt am Rübenberge
„Artothek“

In diesem Zusammenhang stellt das Projekt von Michaela Hanemann einen wichtigen Beitrag zur Bewusstwerdung der mit der Existenz unserer virtuellen Doppelgänger im Netz verbundenen Probleme dar. Dass die Künstlerin den Blick direkt auf sie lenkt, macht bereits der Titel ihres Projekts deutlich: „PLEASE BE. ME“. Er bringt den Wunsch nach einer völligen Übereinstimmung zwischen Teilnehmendem und Ausführendem, zwischen Lenker und Gelenktem in diesem Experiment zum Ausdruck. Auch die Verwendung des Begriffs „Avatar“ für ein Double, das natürlich in diesem Dialog keineswegs eine perfekte Wiedergängerin oder einen Wiedergänger der Teilnehmer oder Teilnehmerinnen darstellen kann, macht das deutlich. Im Kontext der Problematik der digitalen Identitätspolitik sind die ebenso kritischen wie ironischen Untertöne in Hanemanns Begrifflichkeit unüberhörbar. Die von der Künstlerin für ihr Projekt angeworbenen „Avatare“ sind weder zur Erde herabgestiegene Götter oder Göttinnen noch ideale Spiegelungen ihrer unvollkommenen Lenker und Lenkerinnen. Aber auch das Desideratum nach einer vollkommenen Symbiose zwischen ihnen gerät bereits im Projekttitle ins Stolpern. Aus gutem Grund hat Michaela Hanemann dort zwischen „BE“ und „ME“ einen Punkt eingefügt, der die Autonomie eines singulären Seins betont. Und damit in der Tradition des abendländischen Idealismus ein Plädoyer für den unverwechselbaren und einzigartigen Menschen anstimmt. Im Sinne des berühmten Verses von Johann Wolfgang von Goethe aus dem „Westöstlichen Divan“ (1819): „Höchstes Glück der Erdenkinder ist nur die Persönlichkeit!“. Es tut gut, heute im Zuge immer stärker stromlinienförmiger Netz-Berühmtheiten daran erinnert zu werden.



Kunstverein Langenhagen
Ein Teilnehmer geht durch die Ausstellung „Dinge, die wir weiter nicht verstehen“





Städtische Galerie KUBUS
Eine Teilnehmerin im Kunstverein Langenhagen besucht die Ausstellung „The Cube“



MUSA, Göttingen
Gespräch mit einer Teilnehmerin vor meiner Installation „Schwarm“

Die Idee zum Projekt geht auf den Wunsch zurück an zwei Orten gleichzeitig sein zu können und sicher ist auch ein Einfluss der Coronazeit zu spüren. Meine Arbeiten sind in der Regel prozesshaft angelegt. Das Material, die Natur oder in diesem Fall die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind oft aktiver Teil des Entstehungs- oder Veränderungsprozesses. Daher spielt in meinen Arbeiten auch der Zufall immer eine Rolle.

Michaela Hanemann, 24.3.2022



Frauenmuseum Bonn
Michaela Hanemann besucht ihre Vernissage in Form eines Avatars.



Kunstmuseum Wolfsburg

Der Teilnehmer Harro D. Schmidt unterhält sich in Form des Avatars mit Sara Grois (wissenschaftliche Mitarbeiterin und Kunstvermittlerin)

[...] [Michaela Hanemann] untersucht mit Hilfe lebender Avatare und temporärer digitaler Vernetzungen den Grenzbereich zwischen realer und virtueller Welt und ermöglicht so den Teilnehmenden einzigartige Erfahrungen, die zum Nachdenken anregen.“

*Adam Budak (Künstlerischer Direktor, Kestner Gesellschaft e.V., Hannover)
Auszug aus Empfehlungsschreiben vom 11. Januar, 2022*



Welfengarten

Der Künstler Malte Taffner spricht als Avatar über seine Arbeit „A Fragment of Eden“,



Pavillon 0, Venedig
Bessuch der Ausstellung „BEYOND CODE & TIME“



Kunsthalle Faust

Ein Teilnehmer lässt sich die Hintergründe zu einer Arbeit in der Ausstellung erklären.



Atelier 3A, Hannover
Eine Teilnehmer nimmt am Workshop „Seitwärts über den Nordpol“ teil.



Kunstraum J3FM

Eine Teilnehmerin führt ein Gespräch mit der Künstlerin in ihrer Ausstellung „Über_Leben“.



xpon-art gallery, Hamburg
Eine Teilnehmerin unterhält sich mit dem Künstler Gerald Chors über seine Arbeit.



Galerie BOHAI

Von der städt. Galerie Kubus aus wurde die Ausstellung „WAHALA“ von Robin Hinsch besucht.



Kunstverein Neustadt am Rübenberge
Eine Teilnehmerin aus Hannover lässt sich die Arbeiten der „Artothek“ zeigen.

BETEILIGTE KUNSTORTE

Kunstmuseum Wolfsburg, „Macht Licht!“

Pavillon 0/4, Spazio Thetis, Palazzina Modelli, Arsenale Nord, Venice, „BEYOND CODE & TIME“

Kunstverein Hannover, „Seitwärts über den Nordpol“

Frauenmuseum, Bonn, „Rückkehr in Würde“

Landesmuseum, Hannover, „Im Freien“

Städtische Galerie Bremen, Bremen, „Verflechtungen“

Kunsthalle Faust, Hannover, „OIL - BLOOD - LIBERTY“

Kunstverein Langenhagen, Langenhagen, „Dinge, die wir weiter nicht verstehen“

Galerie Stammelbach Speicher, Hildesheim, „Geflasht“, „Non plus Ultra,“

Städtische Galerie Kubus, Hannover, „The Cube“

Atelier Malte Taffner, Künstlergespräch“

Malte Taffner, Welfengarten, „A fragment of eden“, Kestnergesellschaft, Hannover

xpon-gallery, Hamburg, „ausbruch“

Galerie BOHAI, Hannover, „WAHALA“, Robin Hinsch

Kunstraum J3FM, Hannover, „Über_Leben“

Kunstverein Neustadt am Rübenberge, „Artothek“

MUSA, Göttingen, „Rabenprojekt“

ehem. Anastasiuskirche, Hannover, „Licht Zeit Labor“

Danke

Ich möchte mich herzlich bei allen bedanken, die PLEASE BE . ME finanziell, aktiv oder moralisch unterstützt haben. Ein besonderes Dankeschön geht selbstverständlich an die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Ministerium für Wissenschaft und Kultur und die Mitglieder der Jury, die das Projekt erst möglich gemacht haben.

Ein ganz großes Dankeschön richte ich an Michael Stoeber, der mein Projekt und meinen künstlerischen Weg so wunderbar in Worte gefasst hat und an einem kritischen Punkt hinter mir stand.

Dann möchte ich mich bei allen Kunstorten und den jeweiligen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern bedanken, die mich und mein Projekt so herzlich aufgenommen und unterstützt haben. Allen voran Adam Budak von der Kestnergesellschaft Hannover, der mir durch seine Empfehlung viele Türen geöffnet hat und in diesem Zusammenhang bei Malte Taffner, der als Avatar ein Künstlergespräch vor seiner Installation „A fragment of Eden“ im Welfengarten geführt hat. Dann möchte ich bei Prof. Dr. Katja Lembke für die herzliche Einladung ins Landesmuseum bedanken und bei Dr. Thomas Andratschke und Caroline Stahr für die informativen Kuratorenführungen durch die Landesgalerie sowie für die Begleitung und Unterstützung. Des weiteren möchte ich Dr. Andreas Beitin für die Einladung ins Kunstmuseum Wolfsburg und Frau Welke und Sarah Grois für die Unterstützung danken. Vielen Dank an Christoph Platz-Gallus für die Einladung in den Kunstverein Hannover sowie an Kristina Sinn für die Unterstützung bei der Umsetzung. Danke an Anne Prenzler für die Einladung in die städtische Galerie Kubus in Hannover und an Sarah Paasch für die Unterstützung. Danke an

Ingmar Lähnemann für die Einladung in die Städtische Galerie Bremen sowie an Anja Wohlgemuth für die Unterstützung. Danke an Sebastian Stein für die Einladung in den Kunstverein Langenhagen. Danke an Harro Schmidt für die Einladung in die Kunsthalle Faust und in den Pavillon 0 in Venedig., sowie an Halyna Hartwig und Neele Fischer für die tatkräftige Unterstützung. Danke an Marianne Pitzen und Gudrun Angelis für die Einladung ins Frauenmuseum Bonn. Danke an Arne Lösekann für die Einladung in die xpon-art gallery. Danke an Henner Rosenkranz und den Vorstand für die Einladung in die Galerie BOHAI. Danke an Dr. Norbert Hilbig für die Einladung in den Stammelbach Speicher in Hildesheim. Danke an Rita Steinbach-Spenhoff und den Vorstand für die Einladung in den Kunstverein Neustadt am Rübenberge. Danke an den Vorstand von J3FM für die Einladung in den Kunstraum. Ein riesiges Dankeschön an alle ausstellenden Künstlerinnen und Künstler, die mir erlaubt haben ihre Kunstwerke virtuell zu zeigen und das Projekt zu dokumentieren. Vielen Dank auch an alle die ich hier nicht genannt habe..

Ein großes Dankeschön auch an alle Helferinnen und Helfer, die mich in Form eines Avatars oder in der Teilnehmerbetreuung unterstützt haben: Sarah R. Andersen, Sarah Sphie Berk, Pascal Boedecke, Klara Buechner, Isabel Herth, Rebecca Herth, Sam Höfers, Nuri Muratoglu, Hannan Orhan, Anton Padberg, Alice Scharf, Marie Thomson, Alexandra von Kriegstein.

Last but not least geht ein ganz besonderes großes Dankschön an meine Familie, die mir ermöglicht hat mich auf das Stipendium zu konzentrieren und immer hinter mir stand.

Michaela Hanemann, Juli 2022

Impressum

Copyright: © 2022 Michaela Hanemann

Text: Michael Stoeber

Fotografien: Michaela Hanemann, ...

Übersetzung ins Englische: Gerritt McGill

Druck und Verlag: epubli GmbH, Berlin, www.epubli.de

Atelier 3A

Podbielkskistrasse 3a

30163 Hannover

www.michaelahanemann.de

Nachdruck und Vervielfältigung jeder Art, auch auf Bild-, Ton-, Daten- und anderen Trägern, insbesondere Fotokopien (auch zum privaten Gebrauch) sind nicht gestattet.