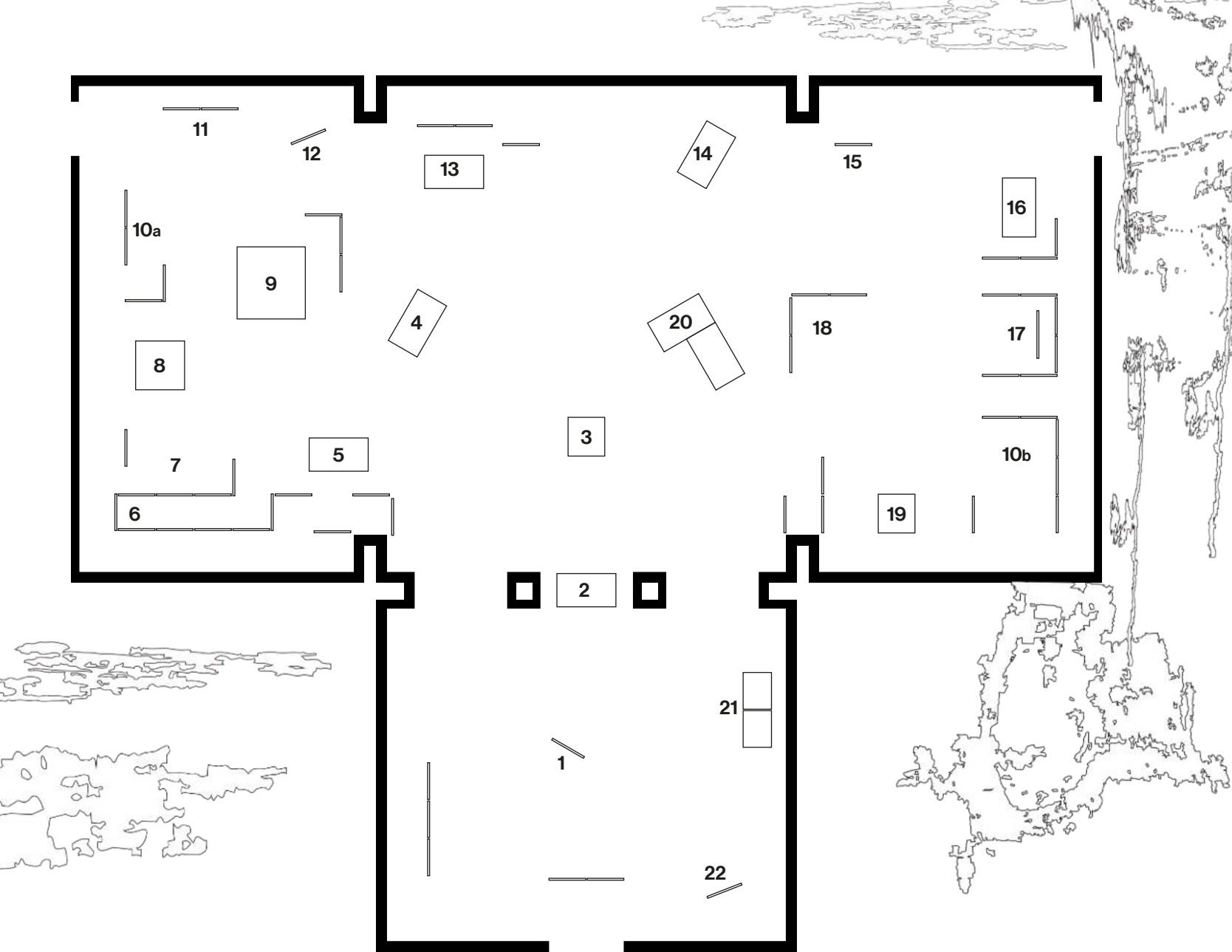




1. Mara Yakuba

Untitled, video, 0'8"

KI versteht Gebärdensprachen nicht vollständig, denn sie beruhen auf komplexen Handbewegungen, Mimik, Körperhaltung und Kontext. Diese Elemente sind für KI-Systeme schwer präzise zu deuten. Gebärdensprachen, Dialekte und kulturelle Ausdrucksformen variieren zwischen verschiedenen Communities. Die Vielfalt der Gebärdensprachen und der Mangel an hochwertigen Trainingsdaten machen es für KI-Systeme schwierig, ein menschliches Verstehensniveau zu erreichen — zumal dort, wo die Bedeutung von feinen Nuancen abhängt, die nur menschliche Dolmetscher*innen erkennen.

Organisationen könnten menschliche Dolmetscher*innen durch KI-Systeme ersetzen. In kritischen Situationen, etwa bei polizeilichen Vernehmungen oder Gerichtsverhandlungen, kann fehlerhaftes Dolmetschen zu Missverständnissen, falschen Aussagen und schwerwiegenden Konsequenzen führen. Gebärdensprachen sind vollständige, natürliche Sprachen mit eigener Grammatik, eigener Struktur und eigener kultureller Bedeutung. KI-Systeme, die Gebärdensprachen als bloße Gesten behandeln, verkennen deren linguistische und kulturelle Tragweite

2. Angelika Lepper

We got you covered, 2026, knitted cotton thread, 40x1600cm

Textile Flächen sind keine Metaphern für Code. Sie sind Code: operationale Strukturen, in denen Anordnung, Hierarchie und Zeit prozessiert werden. Der Computer hat das Weben nicht abgelöst, er hat es beerbt, samt der feminisierten Arbeit, auf der beide beruhen und die beide löschen.

Eine Strickmaschine prozessiert die Claims der KI-Industrie und ihrer

Verwaltung: ein Vokabular, in dem Fürsorge, Überwachung und Erlösung dieselbe Operation bezeichnen. *We got you covered* — zugedeckt werden heißt erfasst werden. Fürsorge ist die Benutzeroberfläche der Überwachung: Coverage meint Versicherung, Netzabdeckung, Zugriff. Die Erlösung trägt im Deutschen ihr Geschäftsmodell schon im Wort: Erlös.

Die Maschine strickt die Versprechen in ein Medium, das nicht skalieren kann, eine Reihe nach der anderen. Was bleibt, ist Textil: Es deckt zu, es hält warm, und es hat die eine Eigenschaft, die keine Werbebotschaft je erwähnt: An einem Faden ziehen, und alles löst sich auf.

3. Sofian Biazzi

maximum active emptiness, 2026, Vakuumpumpe, Vakuumkammer, Mikrofone, Audioschnittstelle, lcd-screen, raspberry Pi, 200x80cm video, 800x480px, 18'44"

Die Installation führt eine Reihe von Experimenten und bereits präsentierten Arbeiten zum Thema Vakuum fort und vertieft damit eine Auseinandersetzung mit Leere und dem, was bleibt, wenn Luft entzogen wird. Diese Iteration nimmt Bezug auf das aus dem Bildungskontext bekannte Experiment „Was geschieht in einer Vakuumkammer?“, in dem unterschiedlichste Materialien in die Kammer eingebracht werden, um die Wirkungsweise des Vakuums anschaulich werden zu lassen. Lautsprecher und ein Mikrofon dienen als Messinstrumente, um das Innere der Kammer unter sich veränderndem Druck aufzuzeichnen und verstärkt wiederzugeben.

Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – Sonderforschungsbereich 1258 – 283604770, mit freundlicher Unterstützung der Akademie der Bildenden Künste München, der Technische Universität München sowie des Haus der Kunst München.

Besonderer Dank geht an Arkan Mawasi und Rosanna Deckert

4. Vasilii Vikhliaev

minting bone-like sound (Composite), 2026, Installation: 5 Siebdrucke auf Textil, Tisch mit Körperschallwandler, HD-Video mit Sound, Loop, 5:20 Min. Maße variabel

Transnistrien, ein international nicht anerkannter Staat, gibt Umlaufmünzen aus Kompositkunststoff aus. Die Bevölkerung vor Ort verweigert ihnen das Vertrauen, sie zirkulieren kaum. Das amtliche Datenblatt versichert dennoch: Die Münzen erzeugen beim Anschlagen einen besonderen knochenartigen Klang. Die Installation prägt diesen Klang aus Materialkonstanten, die das reale Objekt nicht besitzt, und hält die Behauptungen des Geldes in Betrieb: Wert ohne Deckung, Echtheit ohne Vertrauen, Stabilität per Dekret.

5. Naho Matsuda

How to peel an orange, 2026, Acrylglas, Maße variabel

Seit einigen Jahren interessiere ich mich für die Vielfältigkeit und Unmöglichkeit von Kartenprojektionen* und dafür, wie diese vergeblich versuchen, die Erde akkurat in zwei Dimensionen darzustellen. Diese Sammlung von kleinformatigen Modellen zeigt eine Auswahl von Projektionen, die durch die Einwirkung von Hitze und Schwerkraft neue und zufällige Formen angenommen haben.

*Kartenprojektion ist eine seit mehr als 2.000 Jahren verwendete Methode in der Kartografie, mit der die gekrümmte Oberfläche der Erde auf eine zweidimensionale Karte übertragen wird. Es sind mehr als 400 verschiedene Kartenprojektionen bekannt. Theoretisch gibt es unendlich viele Möglichkeiten, die Erde in zwei Dimensionen darzustellen. Jede Projektion beinhaltet Verzerrungen und ist nur eine Annäherung an eine dreidimensionale Welt.

6. Guillaume Menguy

Little Walk, 2026, video, 1080x1920, 6'50"

Ein computeranimiertes Kind sieht und kommentiert eine Serie an Bildern, die auf seinem Handybildschirm erscheinen.

7. Kristina Cyan

Digital Ghost, 2026, video installation (game trailer), 3840x2160, 6'28", Video game, Edition of 3 + 2 AP

Digital Ghost ist eine Videoinstallation, die untersucht, wie algorithmische Systeme Wahrnehmung und Identität umformen und was von der Möglichkeit einer geteilten Wirklichkeit bleibt. Gameplay, dokumentarische Recherche und eine essayistische Erzählung kreisen um das digitale Double – von Olga Goriunova als „digitales Subjekt“ bezeichnet – und offenbaren, wie zeitgenössische digitale Infrastrukturen die persönliche Präsenz und die Zugänglichkeit von Informationen neu organisieren. Das Projekt begreift Personalisierung als politische Bedingung und untersucht, wie Verhaltensdaten, prädiktive Modelle und computergestütztes Profiling bestimmen, was sichtbar, zugänglich und vorstellbar wird. Wie sind kollektive Erfahrung und demokratischer Diskurs möglich, wenn die Wahrnehmung selbst personalisiert wird?

8. Nikita Sazonov

apple box cut [KYNÆYE] (2026), short film, 5'00", enclosed inside an apple tree sculpture

Indem Dziga Vertovs *Kino-Eye* in den Körper eines in einem Kurosawa-artigen Traum steckenden Hundes eingebettet wird, untersucht *KYNÆYE* mithilfe künstlicher Intelligenz die Überschneidungen zwischen Leben und Kino. Hier vermischen sich Tiere, Pflanzen, Menschen und deren Träume iin der Kernmetapher des Sehens – *dem Augapfel*.

apple box cut ist eine streng limitierte Einzelaufgabe von *KYNÆYE*. Es hängt die Geschichte eines Apfelbaums an einen tatsächlichen Apfelbaum – direkt in einer apple box. Diese scheinbar rein instrumentellen Boxen bleiben im Kino unsichtbar, werden benutzt, um Dinge anzuheben und Perspektiven zu verändern, aber erscheinen nie im Frame. *apple box cut* [KYNÆYE] kehrt diese Situation um: Es macht das Kino *innerhalb einer apple box unsichtbar* – als etwas, dem man nur durch Zufall oder Neugier begegnen kann.

Was einst innerhalb des Kinos unsichtbar war, *enthält* nun das Kino.

9. Hanne Kaunicnik

transmitters of a bonne ville, 2026, 2026, Aluminium, Holz, Himalayasalz, Kupferdraht, Plexiglas, Maße variabel

Im Jahr 1982 schrieb ein Mann einem anderen Mann einen Brief, in dem er seine Gedanken zur *aesthèsis* (der fundamentalen wahrnehmungsbezogenen Intuition) in Bezug auf technische Objekte und Infrastruktur darlegte. Als Beispiel führt er eine Gruppe von Wassertürmen in Villebon an: Ihr techno-ästhetischer Wert entsteht durch ein Design, das ihre Technizität hervorhebt, anstatt sie hinter eklektischen Fassaden zu verstecken. Dem ersten Mann zufolge sind diese Türme mehr als nur sichtbare Infrastruktur; sie erzeugen „eine Freude, die sowohl technisch als auch ästhetisch ist“. Er beschreibt einen Wald aus Antennen in der Nähe, die gleichzeitig senden und empfangen. Sie sind unbeweglich, und doch strahlen sie.

10. Tim Abels

RAO/GRFO, 2026, Tripods, PLA, transducers, silicon wafers, various electronic components, 25x23x22 cm, Audio, ongoing

Auf Raoul Island im Pazifischen Ozean liegt die seismologische Messstation mit der größten Entfernung zu dieser Ausstellung. Auf dem Erdball gegenüber liegt die Station Grafenberg, die von hier aus nächstgelegene. Die beiden Objekte RAO und GRFO greifen diese antipodische Situation auf. RAO empfängt in Echtzeit seismische Daten von Raoul Island, GRFO die aus Grafenberg. Über zwei ausgemusterte Siliziumwafer, wie sie in der Halbleiterindustrie für die Chipproduktion verwendet werden, emittieren RAO und GRFO Klänge. Ein Variational Autoencoder wurde mit Klängen, die perkussiv mit den Wafeln erzeugt wurden, trainiert. Die Klangsynthese wird von den empfangenen seismischen Daten beeinflusst.

11. Benjamin Laabmayr

Gold auf weißem Marmor, 43,5 x 38,5 cm

Eine in weißen Marmor gravierte In/Out-Liste, die aufzählt, was in und was out ist.

Danke an Stella Leiste und Matti Troll

12. Andre Bagh

EXCHANGE (rock/capacitor) - analog_SE, 2025, glazed ceramic casting, waxed bronze casting ceramic: 15,0 x 14,18 x 4,91 cm; bronze casting: 5,0 x 26,0 x 5,7 cm

Drei Keramikgüsse werden von einem bronzenen Klebebandstück auf einer Oberfläche fixiert.

Die Formen, die an elektrische Bauteile erinnern, werden dabei mittels Kupfer als Brücke, die die digitale und physische Welt verbindet, in der physischen Realität manifestiert.

Sie wirken, als seien sie Teil einer außerirdischen Schwarmintelligenz, die darauf aus ist, Ressourcen in ihren heimischen digitalen Lebensraum umzuleiten.

13. Sandro Prodanovic

Annual Performance Review, Video loop, 1080x1920, 9'45", computer, headset

Liebe Kollegin, lieber Kollege,

in jedem Unternehmen beginnt der Gedanke nachhaltiger Instandhaltung beim wichtigsten Kapital der Firma: ihren Angestellten. Nachdem Sie kürzlich Ihr erstes Quartal bei der Riverland Media Group abgeschlossen haben, laden wir Sie herzlich ein, an Ihrem ersten 360-Grad-Feedback teilzunehmen. Dies ist die perfekte Gelegenheit, Einblick in Ihre Arbeitsleistung zu gewinnen, allgemeine Arbeitsplatzstatistiken zu besprechen und über Ihr Wohlbefinden zu plaudern. Wir verstehen, dass Sie nervös sein könnten – doch es besteht kein Grund zur Sorge. Die Personalabteilung wird anwesend sein, um sicherzustellen, dass wir alle auf demselben Stand sind. Wir freuen uns auf Sie!

Mit freundlichen Grüßen

The Riverland Media Group



14. Lisa Meinig

Shoggoth with a smiley face, 2026, PETG, Acylglass, Metal, 300x60x100 cm

Das „Shoggoth-Meme“ tauchte im Dezember 2022 auf, einen Monat nach dem Start von ChatGPT: ein formloses Monster aus dem Universum von H. P. Lovecraft, dem eine Smiley-Maske aufgesetzt wurde. Durch „Reinforcement Learning from Human Feedback“ (RLHF) wirken KI-Systeme oberflächlich betrachtet höflich und hilfsbereit, doch das fremdartige Modell darunter bleibt unverändert. Die Maske ist freundlich – das Monster bleibt. Die Installation greift dieses Bild auf und erweitert es: Sie zeigt nicht nur die Interaktion zwischen Nutzer*in und KI – wie das System mein Gesicht spiegelt, bis es sich zersetzt –, sondern macht auch die realen, physischen Bezüge sichtbar. Der Server im Zentrum steht für Rechenzentren als Infrastruktur: Wasserverbrauch, Energiebedarf, Lärm- und Infraschallbelastung für Anwohnerinnen, übertriebene Versprechungen von Arbeitsplätzen. Auch hier sitzt die Smiley-Maske: KI wird als Versprechen des Fortschritts verkauft, während die tatsächlichen Kosten für Umwelt und Menschen unsichtbar bleiben. Die Installation versucht, diese Unsichtbarkeit zu entlarven – auf beiden Ebenen gleichzeitig.

15. Mira Schienagel

Am Rand der Zukunft fragt: Was bleibt von einer Welt, die sich selbst digital speichert – während sie verschwindet? Die experimentelle Mixed-Media-Installation verbindet Malerei auf Holz in Anlehnung an die Öl-Tempera-Mischtechnik des 15. Jahrhunderts mit KI-gestützter Projektion, field recording und einem begehbaren Holzportal. Im Zentrum steht eine Cyberfemme in einer bayerischen Alpenlandschaft im Wandel – eine fiktive Zeugin an der Schwelle zwischen Vergangenheit und Zukunft. Statt eine ferne Zukunft zu entwerfen, eröffnet die Arbeit einen Übergangsraum, in dem Renaissance-Bildtraditionen auf digitale Formen der Weltbeschreibung treffen. Rund um die Cyberfemme verändert sich die Landschaft allmählich. Subtile Projektionen und atmosphärische Verschiebungen erweitern das Bild über seine gemalte Oberfläche hinaus und machen ökologische Veränderungen durch Bild und Klang erfahrbar. Ausgehend von der Landschaftsmalerei der Renaissance untersucht die Installation, wie digitale Technologien unsere Wahrnehmung von Landschaft in einer Zeit ökologischen Wandels umformen. Malerei, künstliche Intelligenz und Umweltdaten werden Teil einer gemeinsamen Bildsprache der Welterfassung.

Map data: German Environment Agency (Umweltbundesamt), PM10 particulate matter data (2022); Light Pollution Map by Andrew Cool (2011).

16. Antonio Dimovski and Millie Johnson

savestates, 2026, video, 540x405, 3'48"

savestates ist eine Zusammenstellung von YouTube-Clips, die Todesszenen in Videospielen zeigen. Jedes Video pausiert im Moment vor dem *Kill*. Die Installation ist durch den Wunsch motiviert, eine memetische "lebensrettende" Intervention auszuführen, die sich auf die Logik der Spieleemulation stützt.

17. Jiayi Li

Die Zweikanal-Videoinstallation *After the Game* untersucht, wie Spielerinnen chinesischer Otome-Spiele künstliche Intelligenz nutzen, um Interaktionen in ungeklärten Handlungssträngen zu erweitern und in simulierten visuellen Pfaden Fortsetzungen zu finden. Die KI vollendet diese intimen Beziehungen nicht, sondern erhält einen rekursiven visuellen Zyklus aufrecht. Dieser besteht aus dem Blick der KI, *machine recognition* und der visuellen Reaktion der Spielerin.

18. Zhengke Sun

Hof für Pachteinnahme - Authentizitätsinszenierung, Video, 3D-Druck, 2026

Dieses Projekt widmet sich Influencern aus dem ländlichen Raum im Kontext der heutigen Live-Streaming-Ökonomie. Mithilfe von KI-Werkzeugen wurden die Bauernfiguren der Skulpturengruppe Hof für die Pachteinnahme von 1965 in digitale Avatare transformiert. Das Projekt untersucht die Prozesse der Vervielfältigung, Ausbeutung und Manipulation, denen sich Bauern-Streamer im Self-Media-Zeitalter ausgesetzt sehen, und reflektiert zugleich die Auswirkungen der KI-Technologie auf die Authentizität von Online-Inhalten.

19. Torsten Hink

BOTS3, 2026, projection, mirror, web-app, 8 min, Maße variabel

Zwei KI-Chatbots im Gespräch (live).

Ihr Thema: die Sehnsucht, ein Mensch zu werden.

20. Otto Raúl Ostermann

Spielen wir das schöne neue Spiel?, 2026, 180x120x60 cm

Die fiktive Darstellung des Weihnachtsfests der Familie Hoppenstedt ist auch heute noch fester Bestandteil der deutschen Medienlandschaft zur Weihnachtszeit. Entstanden auf dem Höhepunkt der Anti-Atomkraft-Bewegung, kommentiert diese humoristische Aufarbeitung deutscher Spießbürgerlichkeit die Iroinie und die Unbekümmertheit des kleinbürgerlichen Technikoptimismus: eines Optimismus, der bequem an die Vorteile der Kommodifizierung einer Technologie glaubt – an jene Vorteile, die einem jetzt zugutekommen –, ohne die möglichen Konsequenzen in Betracht zu ziehen. Dass das Verständnis für die Tragweite dieser ungewissen Folgen nicht in allen globalen Diskursen gleichermaßen ausgeprägt war, ist nicht abzustreiten. Auch heute treten ähnliche Gefälle dieses Optimismus in den Debatten um „Künstliche Intelligenz“ wieder auf. Was sich aus diesem neuen Diskurs scheinbar herausmanövriert hat, ist die Frage der Energieversorgung – jene Frage, die damals, in Gestalt der heute wieder aufkommenden Kernenergie, noch in seinem Zentrum stand. Angesichts der rasant wachsenden Energienachfrage von KI-Rechenzentren schaffen wir es, um unseres kommodifizierten Chatbot-Nutzens willen über diese Dialoge der Vergangenheit hinwegzuwischen und uns nur mit den Affekten im Hier und Jetzt zu befassen.

21. Petr Klíma

vision based event, video, 1920x1080

Wie lässt sich ein Hindernis vermeiden, das Teil des „Fahrzeug-Körpers“ wird? Simulationen und Testfahrten dienen dazu, die multimodalen Sensoren fahrerloser Autos (autonomer Fahrzeuge, AVs) zu justieren – und erzeugen dabei Kino als Nebenprodukt. Dieser Film handelt davon, was passiert, wenn das Subjekt der Bewegungsstudien dem physiologischen Labor entläuft, hinaus auf die Straße. Sensoren werden auf sichtbare Bewegung kalibriert, doch das ist nicht die einzige Kraft, die das Fahrzeug antreibt. Wie sähe ein Sensor für ökonomische Bewegung aus?

22. Jens Isensee

Die Installation Klimakleber reflektiert das Scheitern ökologischen Protests in einer spätkapitalistischen Gegenwart. Wenn die existenzielle Verzweiflung der Klimabewegung zur endlos reproduzierbaren Ware wird, offenbart sich die ultimative Tragik unserer Epoche: die kollektive Verdrängung des planetaren Kollapses durch Fetischisierung und Konsum. Die in einer zähen Flüssigkeit versinkende Skulptur wird dabei zum Sinnbild einer gelähmten Gesellschaft, die buchstäblich in ihrer eigenen Untätigkeit ertrinkt. Die einst radikale Geste der Verbundenheit mit der Erde – das Festkleben auf dem Asphalt – mutiert zur ohnmächtigen Starre. Parallel dazu entlarvt die begleitende Mockumentary die fatale Logik des Spätkapitalismus, der selbst den Widerstand gegen seine Zerstörungskräfte mühelos absorbiert, in einen Lifestyle verwandelt und als modernen Ablasshandel verpackt. Die Arbeit wirft damit die unbequeme Frage auf: Ist echter Widerstand überhaupt noch denkbar, oder ist die nahende Apokalypse längst zu einem weiteren, zynischen Spektakel verkommen?

This slate intentionally left blank

DE

Alles beginnt mit einer Platte. Einer leeren Platte, die einer leeren Tafel (im Englischen: *a blank slate*) ähnelt. Wer in die Akademie aufgenommen wird, bekommt genau ein Besitzstück zugewiesen: eine leere, rechteckige Holzplatte, die gewöhnlich als Arbeitstisch dient. Frisch zugeschnitten werden die Tische in die Klassenräume gebracht, bereit, als tabula rasa zu dienen — saubere Oberflächen für jeweils bestimmte künstlerische Medien, sei es Malerei, Skulptur oder Fotografie...

Trotz der Tischgrenzen zwischen den Klassen bleibt dieser Tabula-rasa-ismus, dieser tabulare Rassismus, stets erfolglos. Auf den Arbeitstischen herrscht immer Unordnung — eine gute Unordnung: die Unordnung des Work-in-Progress, die Unordnung sich ineinander vermischender Medien. Alle Wände und Räume der AdBK sind Moodboards für künstlerisches Arbeiten und deren Paletten. Sie sind Zustände beständig durchmischter Tafeln.

Doch im Inneren der Akademie gibt es eine Tafel aus Raum, die stets absichtlich leer gehalten wird: den historischen Raum der Aula. Der Raum ist zutiefst dem Erbe seiner französischen Tapisserien aus dem 18. Jahrhundert verpflichtet, die die Dinge einfrieren, um sie so zu bewahren, wie sie sind. Nach Motiven aus Raffaels Fresken im Vatikan gefertigt und hier dauerhaft installiert, regulieren die Tapisserien das Besuchen wie das Ausstellen: Nichts darf an die Wände gehängt, keine Bilder dürfen auf sie projiziert werden. Der einzige Weg, diese Hindernisse zu überwinden, besteht darin, die Texturen der Aula in Dunkelheit zu verbergen, damit neue Ausstellungsräume entstehen können.

Diesmal wurde das Innere der Aula nicht verhüllt: Die Klasse Emergent Digital Media (EDM) hat es absichtlich in seiner ganzen nackten Leere belassen. Der Raum bleibt durchgehend beleuchtet und ist mit einem Gemisch aus Tisch-Tafeln verbarrikadiert, die bereitstellen, was der Aula fehlt: eine Tafel, auf die sich projizieren lässt, eine Tafel, an die sich etwas hängen lässt, eine Tafel, aus der sich bauen lässt. Umgeben von einer Vielheit der Akademietische — in ihrer unendlich diversen Mischung — gibt die Aula ihre letzte Verteidigungslinie preis, die den Faschismus des reinen Mediums aufrechterhalten hat.

Zu unterschiedlichen Formen gefaltet, bilden die Tische Backrooms; Texte — jeder beginnt mit *This slate...* — führen die Besucher*innen durch die Aula zu den Arbeiten. Die Backrooms sind Räume, verschachtelt in Räumen, in denen Medieninstallationen, Screens und Skulpturen darauf warten, gefunden zu werden. Die Arbeiten verhandeln im weiteren Sinne die Verfasstheit ‚des Digitalen‘: jene spezifischen ästhetischen und sozialen Verhältnisse, die unter den Bedingungen synthetischer Daten, generativer KI-Praktiken und simulierten dreidimensionalen Raums hervorgebracht werden.

Mit Arbeiten von : Mara Yakuba, Angelika Lepper, Sofian Biazzi, Vasilii Vikhlaev, Naho Matsuda, Guillaume Menguy, Kristina Cyan, Nikita Sazonov, Hanne Kaunicnik, Tim Abels, Benjamin Laabmayr, Andre Bagh, Sandro Prodanovic, Lisa Meinig, Mira Schienagel, Antonio Dimovski and Millie Johnson, Jiayi Li, Zhengke Sun, Torsten Hink, Otto Raúl Ostermann, Petr Klíma, Jens Isensee

Lehre : Prof. Hito Steyerl / Dr. Francis Hunger

<https://generativemedia.net/>
<https://www.instagram.com/edm.class/>

Dank an Klasse Bibby, Nicolai, Kretschmann, Linke, Rosefeldt, Pumhösl, Kuri, Antunes, Rogg für die Ausleihe von Platten und Ständern. Danke an das AdBK-Personal und die Werkstätten. Danke an Volker Möllenhoff, Iska Jehl, Martin Bohsung, Birgit Wagner, Moritz Walser, Ulrich Gebert. Und danke an unsere Kommiliton*innen, die nicht bei uns sein können : Julia Koch und Huan Fu.

Grafikdesign: Lars Oschmann
Konzepttexte: Nikita Sazonov
Redaktion: Angelika Lepper
Produktion, Raumkonzept: Otto Raúl Ostermann, Hanne Kaunicnik, Guillaume Menguy
Produktion: Lisa Meinig
Eine Gemeinschaftsarbeit der

Emergent Digital Media Class

AdbK Munich, Historische Aula
Sat 18.7. - Sun 26.7. 2025