"Gott würfelt nicht"

© Angelika Ann Kammerer / 2021

AUSSTELLUNGSKONZEPT

"GOTT WÜRFELT NICHT"

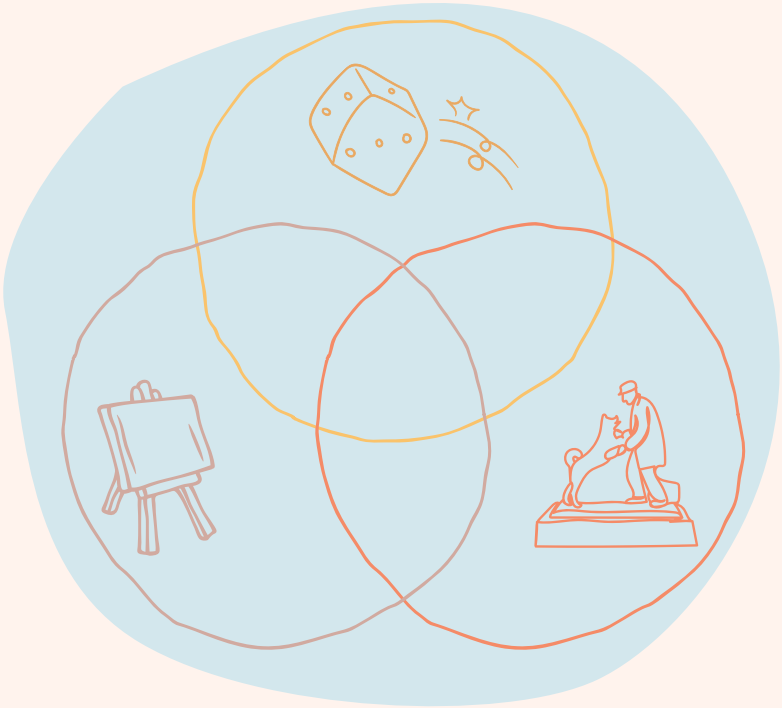
Konzept & künstlerische Gestaltung: Angelika Ann Kammerer

DIE IDEE

"Gott würfelt nicht" ist ein Zitat von Albert Einstein, der an den Zufall glaubte. Der Titel ist mehrdeutig im Bezug auf den Kern der Ausstellung: eine Reihe von Kunstwerken mit sozialkritischem Anliegen, die als lustige und harmlose Spiele kaschiert sind. "Komm und spiel mit mir!" ruft die Brettspielskulptur dem Betrachter zu. Aber was auf den ersten Blick nach Spaß aussieht, lässt einem bei genauerem Hinsehen das Lächeln im Gesicht erstarren.

Aufgrund ihres hohen Wiedererkennungswerts haben die Brettspiel-skulpturen auch für Menschen die sich sonst weder für Kunst noch für die behandelten Themen interessieren eine niedrige Eintrittsschwelle.

Um ein raum- und themenfüllende Einheit zu schaffen, umfasst die Ausstellung neben den Brettspielskulpturen auch kleinere figurale Skulpturen und Bilder zu den selben oder ähnlichen Themen. Die Ausstellung kann mit Kunstwerken anderer Künstler kombiniert werden, die sich mit den gleichen Themen sozialkritisch beschäftigen.



DAS KONZEPT

Die Kunstwerke beeindrucken auf verschiedenen Ebenen:

TEIL 1 - KUNSTAUSSTELLUNG FÜR DIE BREITE ÖFFENTLICHKEIT

Der Betrachter hat die Möglichkeit das gesellschaftliche Problem durch genauere Betrachtung des jeweils einzelnen Kunstwerkes zu verstehen. Dies ist während eines Besuchs der Ausstellung möglich.

TEIL 2 - "KUNST-TALK", EIN GESPRÄCH AUF INDIVIDUELLER EBENE

Durch eine nähere Erläuterung der Spielstrategie und der Fakten zum Thema durch den Künstler oder einer anderen qualifizierten Person kann der Zuschauer dem Kern des Themas näher kommen. Das Gespräch sollte unter Berücksichtigung der persönlichen Interessen und Prioritäten der Teilnehmer geführt werden.

TEIL 3 - INTERAKTIV: GEMEINSAMES SPIEL MIT DISKUSSION

Doch erst durch die aktive Teilnahme am Spiel taucht man mental und emotional wirklich in das Kunstwerk ein. Sinnvoll ist eine Spielrunde mit ausgewählten Teilnehmern unter fachkundiger Anleitung eines Moderators. Es ist davon auszugehen, dass die Teilnahme an diesen Spielen viele Emotionen bei den Teilnehmern wecken wird. Als Beispiel: das Spiel **No Mercy!** ist so konzipiert, dass nur wenige der Charaktere das Ende lebend erreichen. Dies ist ganz bewusst so gewählt, weil es der Realität entspricht. Für dieses interaktive Erlebnis ist es entscheidend, ein Kunstwerk mit dem richtigen Thema für die jeweilige Zielgruppe auszuwählen.

VERSCHIEDENE KUNSTWERKE ZU VERSCHIEDENEN THEMEN

Es gibt Kunstwerke zu verschiedenen sozialkritischen Themen, wie z.B. Menschenrechte, Flüchtlinge, Menschenhandel oder Fremden-hass. Weitere Kunstwerke zu gleichen oder anderen Themen kommen sukzessive hinzu. Mehr Information und die neuesten Kunstwerke findet man auf angelika-ann-kammerer.com .

DAS KONZEPT

Das Konzept besteht aus drei Teilen

- **Kunstausstellung für eine breite Allgemeinheit**
- **"Kunst-Talk" für eine begrenzte Teilnehmerzahl**
  - eine geeignete Anzahl wären um die 10 Personen
- **Interaktiv: Gemeinsames Spiel mit Diskussion**
  - die maximale Teilnehmerzahl ist je Spiel begrenzt (5-6 Pers.)

Das Thema des Kunstwerks wird für den Betrachter verständlicher, die Emotionen tiefer und die Probleme werden intensiver erlebt, je weiter man in den **Kern des Konzepts** vordringt. Das Konzept ist modular einsetzbar, wobei sowohl der "Kunst-Talk" als auch das "Interaktive Spiel" eigenständige Module darstellen. Denkbar wäre auch den Teilnehmern des Kunst-Talks die Möglichkeit zu geben, sich als Teilnehmer für ein bereits geplantes "Interaktives Spiel" anzumelden.

DIE KUNSTOBJEKTE

„Meine Kunstwerke wirken spielerisch und manipulativ. Die skulpturalen Installationen gleichen klassischen Brettspiele, in denen gesellschaftliche Szenarien dargestellt werden. Hier kann der Betrachter selbst wählen, ob er passiv oder aktiv an Korruption, Manipulation, Missbrauch, Vernachlässigung und Unterdrückung beteiligt sein möchte. Durch die Logik und Dramaturgie von Brettspielen entsteht eine gesellschaftliche Kritik, als ob alles nur Teil einer größeren Spielstrategie wäre.“

Alle Kunstwerke können auf angelika-ann-kammerer.com als Ganzes und in Detailbildern angesehen werden.

BRETTSPIEL-SKULPTUREN

- **Mongerpoly / 2020**
  interaktive Skulptur, auf dazu gehörigem Tisch (160 x 160 cm)
  *Dieses Werk handelt von **Trafficking und Prostitution**. In Englisch.*

- **Chemnitz Chasing / 2020**
  interaktive Skulptur, auf dazu gehörigem Tisch (160 x 200 cm)
  *Dieses Werk handelt von **Rechtsextremismus und Fremdenhass**. In Englisch.*

- **No Mercy! /2020**
  interaktive Skulptur, auf dazu gehörigem Tisch (160 x 200 cm)
  *Dieses Werk handelt **von der Flucht durch die Sahara.** In Englisch.*

- **The Catch / 2020**
  interaktive Skulptur, sechseckige Meeres-Grundplatte (cirka 160 x 160 cm)
  *Dieses Werk handelt von **Bootflüchtlingen auf dem Meer.***

- **Dinghy / 2020**
  interaktive Skulptur, Maße des grauen Bootes (160 x 30 x 70 cm)
  *Dieses Werk handelt von **Bootflüchtlingen auf dem Meer**.*

- **Mama ist so glücklich für Njala / 2021**
  interaktive Skulptur, an der Wand hängend (120 x 120 x 5 cm)
  *Dieses Werk handelt von **Genitalverstümmelung**.*

WÄHLE EINES DIESER KUNSTWERKE FÜR DAS INTERAKTIVE SPIEL

FIGURATIVE SKULPTUREN

- **Missbrauch / 2017**
  Figur in PVC-Modeliermasse auf Schiefer, 20 x 15 x 9 cm

- **Gerettet? / 2015**
  Figur in PVC-Modeliermasse auf Treibholz, 20 x 70 x 7 cm

- **Der Schutz / 2020**
  Figurengruppe in PVC-Modeliermasse, 49 x 42 x 22 cm

MALEREI

- **Die Unsichtbaren (UN Menschenrechte, Art. 25) / 2021**
  Akrylfarbe auf Hartfaserplatte, 80 x 80 x 3 cm

- **Eleni - United Colors of Abuse / 2020**
  Farbstifte & Pastell auf Papier, 70 x 120 cm, gerahmt

- **Naira - United Colors of Abuse / 2020**
  Farbstifte & Pastell auf Papier, 50 x 70 cm, gerahmt

- **Auf dem Totenbett / 2015**
  Akrylfarbe auf Leinwand, 60 x 50 cm

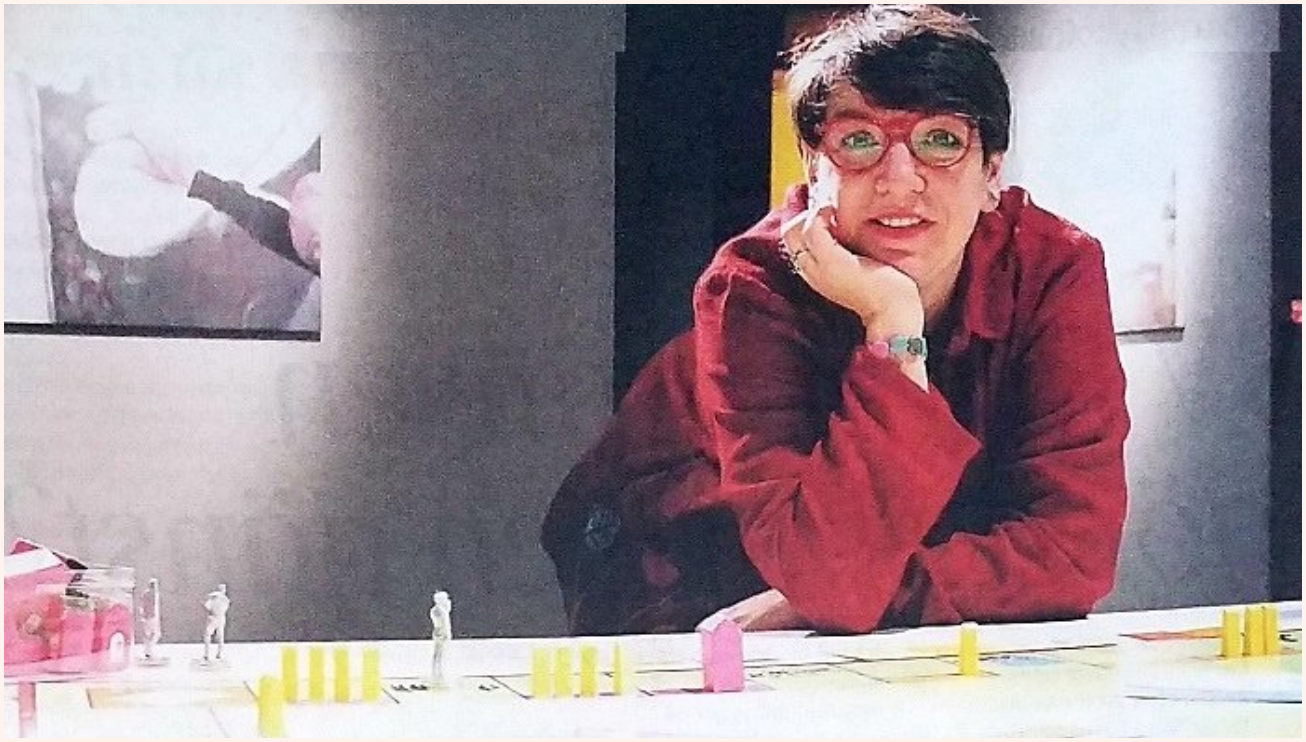
DIE ZIELGRUPPE

Spielen macht den meisten Menschen Freude und wird durch alle Gesellschaftsschichten praktiziert. Es liegt in der menschlichen Natur durch Spielen zu begreifen. Für die Spielskulpturen wurden einfache, bekannte Spielstrategien gewählt um einen sicheren Wiedererkennungswert zu schaffen, welches das Verstehen des Kunstwerkes deutlich fördert. Die Spielskulpturen laden somit auch Besucher ein, die es nicht gewohnt sind, kontroverse Kunst zu erleben und zu interpretieren. Durch eine bewusst niedrige Eintrittsbarriere wird es erleichtert, sich dem Thema zu stellen oder sich durch ein ernsthaftes Gespräch diesen schwierigen und kompakten Themen zu nähern.

Beispiele für Zielgruppen:

- Alle Menschen mit Interesse an Kunst
- Alle Menschen mit Interesse an Menschenrechten und mit sozialem Engagement
- Schüler- und Studentengruppen, die sich in ihrer Ausbildung einem dieser Themen annähern wollen
- Mitarbeiter und Ehrenamtliche, die im öffentlichen Dienst, im Gesundheitswesen, in NPOs oder in der Sozialhilfe mit Betroffenen dieser Themen in Kontakt kommen
- Menschen mit Aufgaben in der politischen Bildung

DIE KÜNSTLERIN



ANGELIKA ANN KAMMERER

- geb. 27.5.1965 in Bethesda, Maryland USA
- aufgewachsen in München, Deutschland
- wohnt und arbeitet in Mellböda / Öland, Schweden

Ausbildung:

2019-20	Konstlab, Lunnevad folkhögskola, Schweden
2019	Kunstgeschichte Online, Staedel Museum, Deutschland
2014-15	Falkenbergs Konstskola, Schweden

Ausstellungen:

2021	Pictures for the Human rights, Wanderausstellung, Deutschland
2021	"Konst-Prat" in der Galerie Konststallet, Öland, Schweden
2021	Vårsalong, Himmelsberga konsthall, Öland, Schweden
2021	When she rises, we all rise, online artgallery118.com
2020	Afterall, Galleri NP33, Norrköping , Schweden
2018	Vårsalong, Himmelsberga konsthall, Öland, Schweden
2017	Vårsalong, Himmelsberga konsthall, Öland, Schweden
2017	Solo Ausstellung, Färgladan, Öland, Schweden

DIE KÜNSTLERIN

Ich möchte mit meiner Arbeit dazu beitragen, dass Menschen ihre Vorurteile überdenken und sich sozialpolitischen Themen aus einer neuen Perspektive nähern. Deshalb hoffe ich, dass meine Kunstwerke zu diesen Thema eine Diskussion anstoßen können.

Kunstgeschichtliche und zeitgenössische Referensen

Joseph Beuys charakterisierte die „Soziale Skulptur“ (1967), ein Begriff, der beschreibt, wie Kunst durch Sprache, Gedanken und Handlungen Veränderungen in der Gesellschaft bewirken kann. Beuys propagierte nicht weniger als eine völlig neue Auffassung von Kunst als gesellschaftlicher Kraft.

Öyvind Fahlströms "World Trade Monopoly" (1970) ist eine detaillierte Systemkritik, in der das kritische Denken des Betrachters aktiviert wird. Das Kunstobjekt ist ein Spielplan mit den Ländern der Welt als Spielfeld und es fungiert als Fenster, durch das der Betrachter auf eine sich verändernde Welt mit fortwährender Manipulation und Veränderung blicken kann.

Margaretha Reichardts Hampelmann (1926) Bauhaus, schweizer Manufaktur Naef

Adam Palmquist (Universität Göteborg, 2021) führte eine Studie zur Gameifizierung in der Kompetenzentwicklung am Arbeitsplatz durch. Er entwickelte einen digitalen Weiterbildungskurs, der jedoch nicht in ein Spiel verwandelt wurde, sondern die Lernerfahrung im Kurs spielerisch war. Bisher gibt es nur Studien, bei denen Spielelemente in den Schulunterricht eingeflochten werden. Der Fokus der Gameifizierung liegt neben dem Spiel auf Wettbewerb, Belohnung und Konkurrenzdenken.

Jane McGonigal, Die Realität ist kaputt – Warum Spiele uns besser machen und wie sie die Welt verändern können. Pinguinbücher (2011).

"Today, I look forward and I see a future in which games once again are explicitly designed to improve quality of life, to prevent suffering, and to create real, widespread happiness."

Jane McGonigal

KONTAKT

Homepage in englisch:
angelika-ann-kammerer.com

art-against-indifference@gmail.com

Landsvägen Mellböda 74
38773 Löttorp / Öland
Schweden

Instagram/art_against_indifference