ONOFF

Berk Asal & Dan Dorocic http://www.onoff.cc

ONOFF ist ein Kunst Kollektiv mit einem Fokus auf Architektur und gestalterischen Prozessen mit Sitz in Berlin, Neukölln. In den letzten Jahren hat ONOFF vorrangig mobile Strukturen produziert, die sie "Co-Machines" nennen. Mithilfe dieser Maschinen untersuchen und hinterfragen sie die Beziehung zwischen Stadt-Bürger-Maschine im Öffentlichen Raum.

FUNKTIONAL/FIKTIONAL

Während der vergangenen Jahre haben die Mitglieder von ON / OFF zahlreiche Bauprojektein Form von Workshops initiiert und organisiert und haben als Kollektiv international an verschiedenen Workshop-Formaten teilgenommen. Wir glauben an die Wirkung direkter Aktionen, die wir durch das Einbinden der Öffentlichkeit bewirken können.Ob es sich um eine ausgewählte Gruppe von Einzelpersonen oder um eine breite Öffetlichkeit handelt, der konstruktive Impuls dieser flüchtigen Erfahrung dient den Teilnehmer*innen als Nährboden und zeigt ihnen vielfältige Möglichkeiten kollektiven Handelns. Im Fall von functional-fictional ist die Idee, den Bauprozess durch die Verwendung von Vorlagen zu vereinfachen, um so die Optimierung und Präzision zu

Dies wirkt sich nicht nur auf die Bauteile selber aus, sondern auch auf das pädagogische Vorgehen. An dieser Stelle kommt das mediale Konzept ins Spiel. Das Ziel von functional-fictional ist es, schrittweise konzeptionelle Visualisierungsmethoden, durch die Verwendung von 2D-Pläne, 3D-Modelle und Vorlagen, in den Bau Prozess einzuführen. Vom Standpunkt der Nicht-Profis arbeiten wir ausgehend, von einem zunächst abstrakten Punkt; 2D-Pläne sagen für einer im Lesen untrainierten Person erst einmal wenig. Werden diese jedoch durch die Einführung der 3D-Pläne kontextualisiert, stellt sich eine Verbindung zwischen beiden her und der Zusammenhang erschließt sich.kontextualisiert, stellt sich eine Verbindung zwischen beiden her und der Zusammenhang erschließt



Tristan Biere & Duygu Kaban http://spacedigger.tumblr.com/

Als Reaktion auf eine kurzsichtige stadtplanerische und architektonische Praxis wurde spacedigger 2013 von Gaia Agostini, Tristan Biere und Duygu Kaban in Shanghai ins Leben gerufen. Seit 2014 ist spacedigger in Berlin und untersucht in wissenschaftlichen, künstlerischen und spielerischen Formaten mögliche Zukünfte urbaner Räume.

"Networking: Online und Offline" ist ein Kiezspiel im Ganghofer Kiez in Berlin-Neukölln zum Thema "Digitale Stadt". In dem Workshop werden gemeinsam mit Jugendlichen Spiele in und für die Nachbarschaft entwickelt. Wo passiert was? Welche Rolle spielt das Internet für Geschäfte und Straßen? Und wie lassen sich diese Phänomene in kleine Spielformate packen?

Für das Kiezspiel werden Aufgaben und Lösungen auf eine große Tischkarte übertragen. Die einzelnen Stationen sind mit einem Computer bunden, sodass man Film- und Tonaufnahmen über die Tischkarte abspielen kann. Zwei Teams treten gegen einander an und erkunden die Nachbarschaft auf der Suche nach den richtigen Antworten.

Das erste Kiezspiel fand im August 2016 statt. Wir hatte eine Menge Spaß mit unserer riesigen Tischkarte, dem MakeyMakey, Team Pink aus "Der Scheune" und den Team Grün vom "Szenenwechsel".





Apartment Project ist eine Plattform für kollaboratives, künstlerisches Arbeiten und bewegt sich vor allem transdisziplinär und experimentell im politischen Kontext. Dabei stehen Kunst und kulturelle Bildung im Spannungsfeld von lokaler und globaler Verständigung.

Apartment Project wurde 1999 als erster, unabhängiger Kunstraum in Istanbul von der Video-Künstlerin Selda Asal gegründet. Seither ist Apartment Project eine Plattform für Kollaboration und Kooperation, die Künstler*innen aus verschiedenen

Zusammenhängen zu gemeinsamen Prozessen des Forschens und Hinterfragens zusammenbringt. Apartment Project entwickelt Kunstprojekte und unterstützt künstlerische Initiativen, die lokal und international den Geist von Interdisziplinarität und

Kollaboration weitertragen. Bisher wurden zahlreiche Projekte in der Türkei, Deutschland, dem Süd-Kaukasus, im Balkan und im Iran realisiert.

An all diesen Orten unterstützt Apartment Project künstlerische Arbeit, die sich an den Schnittstellen zu gemeinsamer Geschichte, Politik und aktuellen Ereignissen befindet und diese reflektiert. Dazu veranstaltet Apartment Projects interdisziplinäre Gemeinschaftsprojekte, Workshops, Performances, Diskussionen, Lectures, Screenings, sowie Treffen internationaler Künstler*innen, insbesondere auch Künstler*innen aus den Nachbarstaaten der Türkei.

2012 fand der Umzug von Istanbul nach Berlin-Neukölln statt. In Berlin fungiert Apartment Project zusätzlich als ein Dach für kleine Gruppen und Kunstkollektive, deren Philosophie und Projekte in Einklang mit seinen Ideen stehen.

In Kooperation mit:

Stadtvilla Global, Heinrich Mann Schule Jugendtreff-The Corner Albert-Schweitzer-Apotheke AWO Geschäftstelle Südost Eisdiele Delfino, Hörgeräte GanzOhr, Jugendzentrum "Die Scheune" Mädchenzentrum "Szenenwechsel" Quartiersmanagement Ganghofer

die Koordination Berk Asal, Mert Akbal Design: Selda Asal Übersetzungen: Tatjana Fell Projekt-Assistenz: Iver Ohm.

mit besonderem Dank an:

Necati Manap, Thomas Herzog, Henriette Huppmann, Martin Steffens, Ivanna Ivanovich, Martina TolottiStephanie Ballantine, Hussein El-Hammoud.

www.apartmentproject.org www.kultur.apartmentproject.org info@apartmentproject.org













Eröffnung: Freitag / 11.12.2017 / 16:00 Ausstellung:11-23 Dezember 2017 /DO.FR.SA 16:00-18:30 Uhr

Apartment Project Hertzbergstr13, 12055 Neukölln, Berlin



Selda Asal & Özgür Erkök Moroder

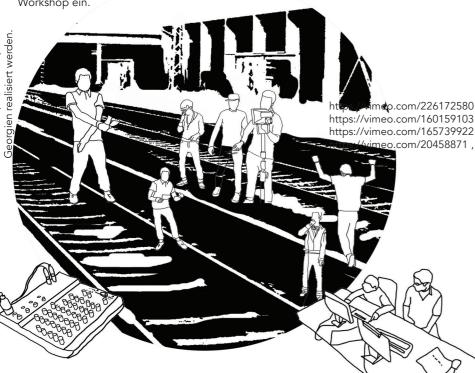
Das Kollektiv 2+1 setzt in seinen Projekten mit Jugendlichen die Medien Musik und Video als Katalysatoren für einen Prozess des sich Annäherns und gegenseitigen Anerkennens einer Vielstimmigkeit ein. Durch die Produktion von Rap-Musik-Videos werden Ausdrucksformen und gemeinschaftliche Praktiken erforscht, die es Jugendlichen mit unterschiedlichen kulturellen

Hintergründen ermöglichen, sich auszutauschen und in Dialog zu treten. Das Rap-Video-Projekt lädt jugendliche Geflüchtete von 15 bis 18 Jahren, Jugendliche aus der Willkommensklasse der Heinrich Heine-Schule sowie aus Flüchtlingseinrichtungen der angrenzenden Nachbarschaft zu einem Workshop ein.

Dabei ist die Produktionsphase, das gemeinsame Arbeiten und Gestalten und die damit verbundene Nutzung verschiedener Medien wie Video, Film und Musik essenziell, um den Wünsche, Bedürfnissen und Schwierigkeiten der Jugendlichen Ausdruck zu verleihen und sie dadurch besser verstehen zu können: Wer sind sie? Was beschäftigt sie? Wovon träumen sie und worauf hoffen sie?

Was bedeutet Zukunft für sie? Welche Bedeutung hat Heimat für sie? Wie stellen sie sich ihr Zuhause vor?

Was sind ihre Hoffnungen, ihre Leidenschaften und Träume...



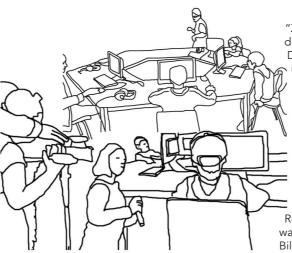
Wir erforschen alle Arten von Bedeutungen/Möglichkeiten, durch und mit denen Jugendliche sich selbst ausdrücken können. Dabei ist es wichtig, unterschiedliche Arbeitsgruppen zu bilden, deren gesamte Erfahrungen das Projekt gestalten.

Musik bietet einen einfachen Zugang zu Kommunikation. Ihr kultureller Reichtum öffnet eine Vielfalt von Möglichkeiten, Geschehnisse zu reflektieren und sich selbst auszudrücken. Aus diesem Grund benutzen wir hier "Rap" als eine Methode: wenn wir jemanden treffen/kennenlernen wollen, ist dies wesentlich effektiver als ein Interview zu machen.



"Zeige Deine Träume"

Mert Akbal & Duygu Atceken



"Zeige Deine Träume" ist eine Werkstatt zur digitalen Visualisierung nächtlicher Träume. Die Teilnehmer*innen arbeiten mit Visionen und Bildern aus ihrem medialen Alltag und Jernen dabei digitale Produktionsmethoden kennen (3D-Modelle, Animation, Coding, Virtuelle Realität und elektronische Sensoren). Die neuen Erfahrungen werden für die Visualisierung ihrer nächtlichen Träume als Bilder, Animationen, Videospiele oder als künstlerische Installationen eingesetzt. Die Methoden und Fragestellungen des Workshops vermitteln den Jugendlichen

Reflexionsvermögen und breiteres Wissen, was den kritischen Umgang mit digitalen Bilderfluten erleichtert.

"Ich bin Du, Du bist ich"

Autoscopie ist eine Forschungsgruppe im

Zeynep Akbal & Filiz Avunduk

Bereich Virtual Reality und wurde 2015 in Berlin von Filiz Avunduk, Mert Akbal und Zeynep Akbal gegründet. Der Forschungsschwerpunkt liegt in der Veränderung von Bewusstseinszuständen durch die Anwendung aufkommender VR- und HCI-Devices. Installationen und praxis-bezogenene Workshops werden konzipiert, um qualitative Daten mit einem künstlerischen und philosophischen Ansatz für individuelle Forschungszwecke zu erfasser Derzeit arbeitet die Forschungsgruppe an Themen wie dem Körper, Konzepten von virtueller Zeit und Raum, virtuellem Körpertausch, Selbstwahrnehmung in virtuellen Welten und in Träumen als biologische Form virtueller Realität.

Im Workshop "Ich bin Du, Du bist Ich: Eine

virtuelle Realitätserfahrung" von Zeynep Akbal & Filiz Avunduk liegt der Fokus auf einer körperlichen Spiegel-Erfahrung mit Hilfe digitaler Technologien. Mit VR-Technologien (Oculus Rift) werden Möglichkeiten erforscht, den Körper zu "tauschen" und für kurze Zeit einen anderen Körper zu "bewohnen". Dafür müssen je zwei Teilnehmer*innen Geräte (Oculus Rift und Kamera) tragen, die die Perspektive der jeweils anderen Person zeigt. Die Personen sitzen sich gegenüber und sind durch einen Paravent getrennt. Wenn die eine Person ihre Hände anblickt. so sieht sie die Hände der anderen Person und umgekehrt. Jede Person trägt ein Headset mit Audioquide, um Bewegungen zu synchronisieren und das Gefühl, in einem anderen Körper zu sein, zu stimulieren.

Mit Hilfe verschiedener Requisiten wie Ballons, Spiegel oder Snacks, wird eine Synchronizität von Tast- und Sehsinn erzeugt. Zusätzlich wird absichtlich mit den Sinnen gespielt, indem beispielsweise Früchte mit ähnlicher Oberflächenstruktur wie Cocktail-Tomaten und Trauben eingesetzt werden, um eine Fehlpaarung von Sehsinn und Geschmackssinn zu evozieren. Alle diese Erfahrungen können uns schließlich zu philosophischen Gesprächen über den Körper, das Selbst, die Sinne und den Verstand führen. Das Nutzen dieser neuen Technologien für die Forschung, anstelle einer Videospiel-Plattform, inspiriert die Jugendlichen dazu, die Vorteile und Möglichkeiten dieser Technologien jenseits purer Unterhaltung zu erkennen.

"t-Räume" ist ein multidisziplinäres Kunst- und Kulturprojekt für die Bewohner des Bezirks Neukölln. Das Projekt bringt unterschiedliche Sparten wie Musik, Urbanistik, Medienkunst und Architektur zusammen. Es besteht aus vier Workshops und jeweils anschließenden Ausstellungen. Mit dem Ziel, unterschiedliche Kommunikations- und Ausdrucksformen im öffentlichen Raum zu untersuchen, laden wir alle BewohnerInnen des Bezirks insbesondere Jugendliche, zivilgesellschaftliche Akteure, SchülerInnen, LehrerInnen, Studier-Projekt teilzunehmen.

ende und KünstlerInnen ein, an dem In Neukölln wohnen Menschen aus 160 Nationen. 40% der Einwohner sind entweder selbst Einwanderer oder stammen aus einer Einwandererfamilie. Im Norden des Bezirks wachsen 80% der Jugendlichen unter 18 Jahren in Einwandererfamilien auf. Viele kommen aus sogenannten Gastarbeiter familien, vor allem aus der ländlichen Türkei und aus Familien von Bürgerkriegsflüchtlingen aus dem Libanon, Palästina und Syrien. Auch Menschen, die vor den Kriegen im ehemaligen Jugoslawien flohen, leben hier. Die zugewanderten Neuköllner haben ihre eigenen Traditionen und Lebensstile mitgebracht, die nicht immer mit denen der einheimischen Berliner harmonieren. Trotzdem hat Neukölln eine offene und liberale Stadtgesellschaft. Die Verständigung zwischen den vielfältigen

gesellschaftlichen Gruppen basiert

auf gegenseitigem Respekt und ist

die Grundlage von Integration. Keine

Gruppe dominiert über eine andere.

In Neukölln lebende Menschen begegnen sich ohne Angst, unabhängig von Nationalität, kultureller Herkunft, Hautfarbe, Alter, Geschlecht, Religion, Weltanschauung, sexueller Neigung, Behinderung oder Krankheit. Wo die Sprache eine Hemmung für Kommunikation bildet, können die Ausdrucksformen der Kunst und Musik intervenieren. Gedanken und Emotionen können statt Sprache durch Gesang, Bilder oder Körpersprache zum Ausdruck kommen. Der öffentliche Raum ist ein Ort der Begegnung. Er definiert sich als ein Modell der Partizipation und Demokratie durch die Teilhabe der Stadtbewohner. In Neukölln hat der öffentliche Raum eine sehr besondere Qualität: Hier treffen Menschen aus vielen verschiedenen Kulturen auf der Straße

Obwohl die gemeinsame Sprache Deutsch ist, sind die Sprachkenntnisse zumeist nicht ausreichend für das gegenseitige Kennenlernen von komplexen kulturellen Strukturen. In diesem Fall kann die Sprache von Musik, Kunst und Architektur einspringen und der multikulturellen Kommunikation dienen. Kennenlernen und kennengelernt zu werden baut ethnische Spannungen ab und trägt zu einem solidarischen Zusammenleben bei. Apartment Project initiiert mit

Apartment Project initiiert mir "t-Räume" fünf individuelle, von Künstler*innen und

Medienkünstler*innen konzipierte Workshops: "2+1", "Zeige Deine Träume", "Networking: Online und Offline", "Ich bin Du, Du bist Ich: Eine virtuelle Realitätserfahrung" und "Functional/Fictional-Lebendige Strukturen".

Das Projekt "t-Räume" wird ermöglicht durch die freundliche Unterstützung von: TGD- Mein Land-Zeit für Zukunft, Kultur Macht Stark, Bundesministerium für Bildung und Forschung, Stadt Villa Global.

