

# MILDENBERGER

## Selected Works

Foto: Lisa Dutschmann



# MILDENBERGER



Foto: Lisa Dutschmann

**Stefan Mildenberger** ist ein interdisziplinär arbeitender Künstler, dessen Werk die Schnittstellen von Medienkritik, Wahrnehmung und digitaler Bildkultur auslotet. Er studierte Freie Kunst an der Hochschule für bildende Künste Hamburg bei Prof. Michaela Melián und Prof. Matt Mullican. Bis zum Abschluss seines Diploms im Jahr 2013 war er zudem als dessen Tutor an der HFBK tätig.

Mildenbergers künstlerische Praxis umfasst eine breite Palette an Medien: Skulptur, Collage, Video, Audio, digitale Scans, Installation, Textarbeiten, Papierarbeiten und Performance. Er bedient sich dabei bewusst ästhetischer und technischer Mittel der Massenmedien, um deren politische, soziale und kulturelle Implikationen zu hinterfragen und neu zu kontextualisieren. Ausgangspunkt seiner Arbeiten sind häufig massenmediale Bildwelten, ikonografische Versatzstücke, Rankingsysteme oder Phänomene aus der Populärkultur. Diese transformiert er durch konzeptuelle Strategien, visuelle Überlagerungen, fehlerhafte Übersetzungen und den gezielten Einsatz des Zufalls.

Ein weiteres Thema in Mildenbergers Arbeiten ist die Auseinandersetzung mit der Konstruktion von Identität im digitalen Raum. In Performances und Videoinstallationen untersucht er, wie digitale Technologien – insbesondere Augmented-Reality-Filter, KI-basierte Gesichtserkennung oder algorithmische Bildverarbeitung – Körper, Geschlecht und Subjektivität repräsentieren, normieren oder entgrenzen. Queer-feministische Theorien, Medientheorien und partizipative Formate sind dabei integraler Bestandteil seiner künstlerischen Methodik. Seit 2008 engagiert sich Mildenberger auch kuratorisch: Er ist Mitglied des Hamburger Ausstellungsraums hinterconti, wo er regelmäßig Ausstellungen organisiert und kollektive Formate initiiert. Während der COVID-19-Pandemie entwickelte er mit seinen Kolleg:innen das Onlineprojekt hinterconti Radio, eine Plattform für experimentelle Audioformate, Interviews und künstlerische Radiobeiträge, die er auch live auf signal (<https://signal.de/>) und als Podcast veröffentlicht ([https://soundcloud.com/hinterconti\\_radio](https://soundcloud.com/hinterconti_radio)).

Neben seiner künstlerischen Tätigkeit hat Mildenberger Workshops geleitet und erste Lehrerfahrungen im Hochschulkontext gesammelt. Seine Arbeiten wurden vielfach gefördert und im Rahmen zahlreicher Einzel- und Gruppenausstellungen im In- und Ausland gezeigt.

**Auswahl an Ausstellungen:** Rheinisches Landesmuseum, Trier (2026), noroomgallery / Abaton Kino, Hamburg (2024), Kunstverein Tiergarten Galerie Nord, Berlin (2022), MeetFrida Art Space / stilwerk, Hamburg (2022), Kunstverein Jesteburg (2020), Centre Photographique Marseille, Frankreich (2019), Kasseler Kunstverein (2019), Neuer Ravensburger Kunstverein e.V. (2018), Arp Museum Bahnhof Rolandseck (2016), Arp Museum Bahnhof Rolandseck (2016), helpers, New York, USA (2014), Bundeskunsthalle Bonn (2013)

English: <https://www.stefanmildenberger.de/cv>



BODIES IN MOTION #02 (DIET OF SEX), BODIES IN MOTION #04 (ROMANCE),  
BODIES IN MOTION #09 (LAS OSCURAS PRIMAVERAS)  
2026, C-Prints in Bio-Based Epoxydharz, 29,5 x 47 x 2 cm

## BODIES IN MOTION

2026

10 handgeführte Scans

C-Prints in Bio-Based Epoxydharz, 29,5 x 47 x 2 cm

Die fortlaufende Bildserie BODIES IN MOTION von Stefan Mildenerger visualisiert wellenförmige Bewegungen von Körpern während des Geschlechtsverkehrs. Die Aufnahmen entstanden durch einen experimentellen, handgeführten Scanprozess: Während auf einem Flatscreen die Online-Video-Compilation „10 Sexszenen aus echten Filmen! Leidenschaftliche Zusammenstellung“ lief, scannte Mildenerger die Bildfläche manuell mit einem Handscanner ab.

Durch die Bewegung des Scanners im Zusammenspiel mit der Dynamik der dargestellten Körper entstehen abstrakte, wellenartige Verzerrungen, in denen die ursprünglichen Geschlechterzuweisungen der Akteur\*innen verschwimmen. Die expliziten Filmszenen werden so aus ihrer narrativen und pornografischen Direktheit gelöst und in ambivalente, visuell poetische Formen überführt. Körper werden zu Linien, Bewegung wird zu Struktur.

Ein technischer Nebeneffekt des Scanprozesses – bunte, vertikale Artefakte – verleiht den Bildern eine zusätzliche ästhetische Ebene. Diese erinnern formal an Gerhard Richters Werk Streifen & Glas und verweisen zugleich auf die Fragilität digitaler Bildwiedergabe und die Materialität des Mediums selbst.

Die daraus resultierenden Bilddateien wurden auf lichtempfindliches Fotopapier übertragen, in eine eigens angefertigte Silikonform des eingescannten Tablets gelegt und mit UV-beständigem Epoxidharz ausgegossen.

In BODIES IN MOTION verschmelzen Intimität und Technologie, Lust und Formaflösung zu einer Studie über Körperwahrnehmung, Medienästhetik und das Potenzial der Abstraktion.

English: <https://www.stefanmildenerger.de/bodies-in-motion>



BODIES IN MOTION #05 (LOVE 3D)

2026, C-Print in Bio-Based Epoxydharz, 29,5 x 47 x 2 cm

Ausstellungsansicht **Rheinland-Pfalz Triennale, Rheinisches Landesmuseum, Trier**



SCANTRIFIED MOVIE: JESUS #15, #36, #44, #52, #79, #109, #138, #293, #336, #372  
2025, Handgeführte Scans, Diverse Drucke, Video-Stills

## SCANTRIFIED MOVIE: JESUS

2025

377 handgeführte Scans

Diverse Drucke, variable Maße

Videoanimation, HD, Farbe, 16:9, 2 h 08 min

Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, 2 h 08 min

Soundarbeit, Stereo, 2 h 08 min

Die Werkgruppe SCANTRIFIED MOVIE: JESUS untersucht das Zusammenspiel von Technologie, Glauben und Erinnerung im digitalen Zeitalter. Das Werk entsteht durch einen meditativen Akt des händischen Scannens – eine Geste, die üblicherweise Dokumenten und statischen Bildern vorbehalten ist –, angewendet auf eine sich bewegende, lichtemittierende Oberfläche.

Für den experimentellen Aufbau wird eine Glasplatte auf den Bildschirm eines um 90° geneigten Monitors gelegt. Während der Film „Jesus“ (John Krish, Peter Sykes, 1979) läuft, wird der Bildschirm kontinuierlich mit einem mobilen Scanner gescannt. Der performative Scanprozess erfolgt ohne Unterbrechung, bis der gesamte Film eingescannt ist. In der Videoanimation SCANTRIFIED MOVIE: JESUS werden die Scans als ein Band animiert, das sich von rechts nach links bewegt, gezeigt. Die Dauer des Videos entspricht der Laufzeit des Originalfilms von 128 Minuten. Der Originalton des Films „Jesus“ wird mithilfe eines Synthesizers in atmosphärische Klänge transformiert und dem Video hinzugefügt.

Der Scanner, der weder für Bewegung noch für hinterleuchtete Medien konzipiert ist, interpretiert die flackernden Pixel des Bildschirms falsch. Das Ergebnis ist eine Verzerrung der sakralen Erzählung: Gesichter zerfließen, Heiligenscheine glitchten, Kreuzigungen stocken und lösen sich in Abstraktion auf. Das Göttliche wird zu Daten, und Erlösung erscheint als Streifen und Scanlinien.

Link: <https://vimeo.com/1153403120>, <https://vimeo.com/1131029258>

English: <https://www.stefanmildenberger.de/scantrified-movie-jesus>



SCANTRIFIED MOVIE: JESUS, Ab 2025, Performancevideo  
Full HD, Farbe, 16:9, 2 h 08 min, Video-Still



**FROZEN TIKTOK (TOP 50 Most Liked TikToks of All Time ! Nov 2020)**

2021

50 handgeführte Scans

50 C-Prints in Bio-Based Epoxidharz gegossen, 14,70 x 7,20 x 0,78 cm

Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, Stereo, 10 min 27 sec

Videoanimation, HD, Farbe, 16:9, 16 min 31 sec,

Die Werkgruppe FROZEN TIKTOK basiert auf 13 Videos aus dem viralen Archiv „TOP 50 Most Liked TikToks of All Time ! Nov 2020“, das über soziale Netzwerke verbreitet wurde. Die ausgewählten Kurzvideos stehen exemplarisch für algorithmisch gesteuerte Bildkulturen und digitale Aufmerksamkeitsökonomien.

In einer Performance von Stefan Mildenerberger wurden die auf einem Smartphone abgespielten Reels mit einem mobilen Handscanner in Echtzeit erfasst. Durch das manuelle Scannen entstanden fragmentierte, analoge Bildspuren – visuelle Rückstände beschleunigter digitaler Bildmomente.

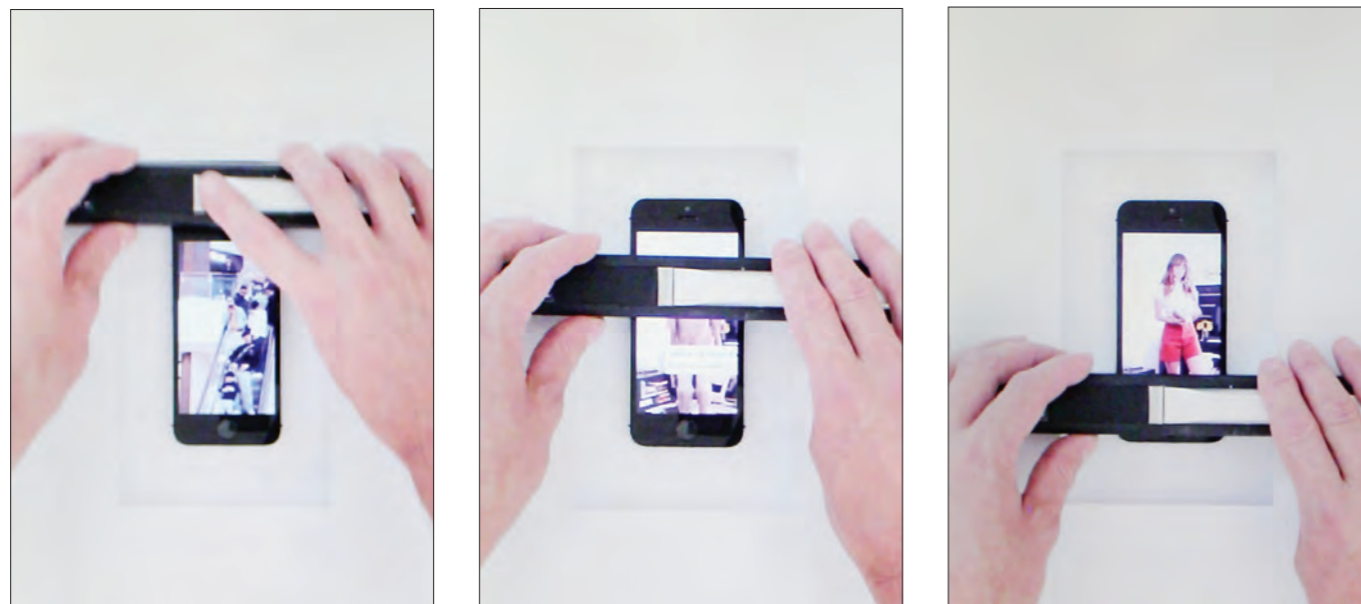
Die Scans wurden auf lichtempfindliches Fotopapier übertragen, in eine eigens hergestellte Silikonform des Smartphones gelegt und mit UV-beständigem Bio-Based Epoxidharz ausgegossen.

Die entstandenen Skulpturen fungieren als hybride Reliquien digitaler Bildkulturen. Sie übersetzen flüchtige Inhalte in materielle Objekte und machen zugleich die Brüche und Verluste sichtbar, die bei der Übertragung digitaler Bilder ins Analoge entstehen. FROZEN TIKTOK bewegt sich zwischen Performance, Skulptur, Fotografie und Medienarchäologie und reflektiert die Beziehung von Erinnerung, Körperlichkeit und digitaler Bildproduktion.

English: <http://www.stefanmildenerberger.de/frozen-tiktok>

**FROZEN TIKTOK #15 (@kkarrambaby – 22.8M), FROZEN TIKTOK #34 (@cryingb0y – 18.9M)**

2021, C-Prints in Bio-Based Epoxidharz gegossen, 14,70 x 7,20 x 0,78 cm



**FROZEN TIKTOK (TOP 50 Most Liked TikToks of All Time ! Nov 2020)**

2021

Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, Stereo, 10 min 27 sec

(Smartphone, Video: *TOP 50 Most Liked TikToks of All Time !*, Hand-Scanner, Halterung)



**FROZEN TIKTOK (TOP 50 Most Liked TikToks of All Time ! Nov 2020)**

2021, 50 C-Prints in Bio-Based Epoxidharz gegossen, 14,70 x 7,20 x 0,78 cm

Ausstellungsansicht, **Rheinland-Pfalz Triennale, Rheinisches Landesmuseum, Trier**



FROZEN INSTAGRAM #13 (ME GUSTA LA PEPSI SERVIDA CON PRECISIÓN)  
C-Print in Epoxidharz gegossen, 24cm x 17cm x 0,75cm

**FROZEN INSTAGRAM (12 MOST-VIEWED INSTAGRAM REELS OF ALL TIME + SPECIAL MENTION) 2023**

13 handgeführte Scans

13 C-Prints in Epoxidharz gegossen, 24cm x 17cm x 0,75cm

Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, Stereo, 4 min 31 sec

Videoanimation, HD, Farbe, 16:9, 5 min 54 sec

Das Ausgangsmaterial der Werkgruppe FROZEN INSTAGRAM bilden die 13 Videos des viralen Archivs „12 most-viewed Instagram reels of all time + Special Mention“ aus dem Jahr 2023, das über diverse soziale Netzwerke zirkulierte. Die Auswahl umfasst hochgradig algorithmisierte, global erfolgreiche Kurzvideos, die – durch Likes, Views und Shares – als visuelle Manifestationen digitaler Aufmerksamkeitsökonomie gelten können.

Im Rahmen einer Performance wurden diese Reels mit einem mobilen Handscanner in Echtzeit eingescannt, während sie auf einem Tablet abgespielt wurden. Der Scanner fuhr dabei manuell über das Display und übersetzte das bewegte Bildmaterial in analoge, fragmentierte Bildspuren. So entstanden 13 handgeführte Scans – jedes ein visuelles Residuum eines durchweg beschleunigten, hochauflösenden digitalen Moments.

Die daraus resultierenden Bilddateien wurden auf lichtempfindliches Fotopapier übertragen, in eine eigens angefertigte Silikonform des eingescannten Tablets gelegt und mit UV-beständigem Epoxidharz ausgegossen.

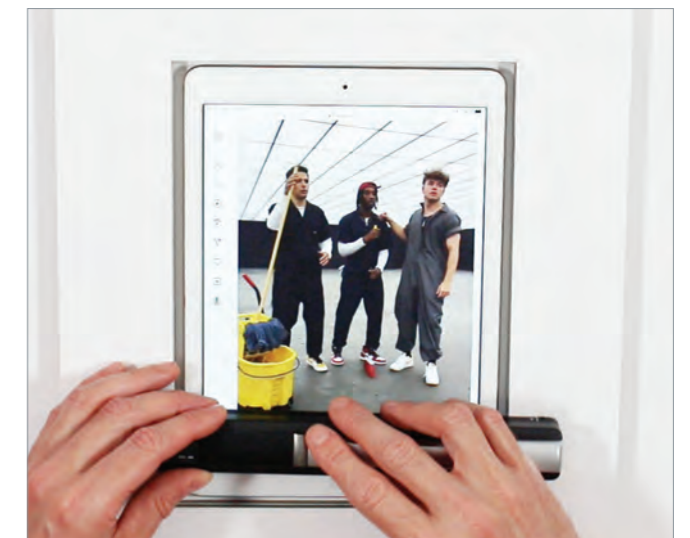
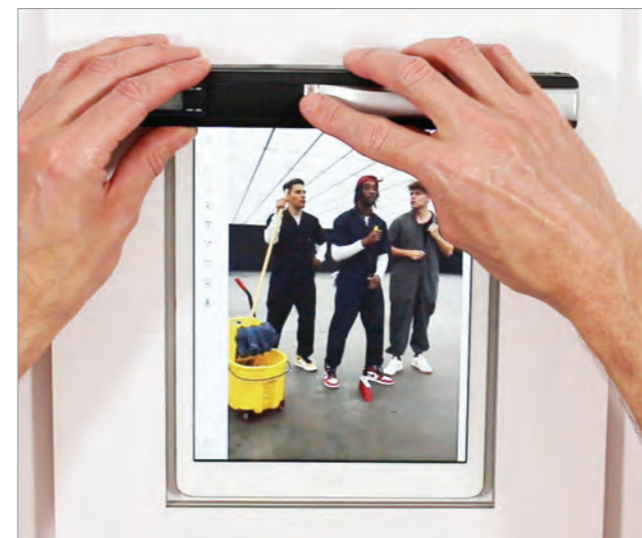
Die Skulpturen sind hybride Reliquien des digitalen Zeitalters und jeder Scan wird zu einer materiellen Verlangsamung der flüchtigen, digitalen Bilderflut – ein eingefrorener Strom aus Licht, Pixeln und Zeit. Zugleich verweisen die entstellten, streifenartigen Bildwelten auf die Unmöglichkeit, digitale Inhalte vollständig analog zu fassen: Die Brüche und Artefakte im Scanprozess werden zu ästhetischen Metaphern für Übersetzungsverlust, Medienkritik und Erinnerungslücken im digitalen Gedächtnis.

FROZEN INSTAGRAM thematisiert die Materialisierung flüchtiger Bildkulturen und stellt die Frage, wie sich kollektive Bildgedächtnisse im Spannungsfeld zwischen Dauer und Verschwinden, Sichtbarkeit und Kontrolle, Digitalität und Körperlichkeit einschreiben.

Die Werkgruppe operiert im Grenzbereich von Performance, Skulptur, Fotografie und Medienarchäologie – und transformiert virale Medienphänomene in kontemplative Objekte einer veränderten Bildwahrnehmung.

Link: <https://vimeo.com/867636210>, <https://vimeo.com/867637589>,

<https://vimeo.com/867692523>, English: <http://www.stefanmildenberger.de/frozen-instagram>



FROZEN INSTAGRAM (13 MOST-VIEWED INSTAGRAM REELS OF ALL TIME) 2023,  
Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, Stereo, 9 min 11 sec,  
(Tablet, Video, Hand-Scanner, Halterung)



Von links nach rechts:

FROZEN INSTAGRAM #01 (Learn from Khaby)

FROZEN INSTAGRAM #02 (Not all kids are fun)

FROZEN INSTAGRAM #03 (Blink & Express by Shivanjali Porje)

FROZEN INSTAGRAM #04 (Learn from Khaby Lama)

FROZEN INSTAGRAM #05 (I had the impression the fish was still alive)

FROZEN INSTAGRAM #06 (iamzalatanimrahimovic by Khaby Lama)

FROZEN INSTAGRAM #07 (One word – Happiness)

FROZEN INSTAGRAM #08 (Who said 3 blind mice can't #glitch by Aubrey Fisher)

FROZEN INSTAGRAM #09 (LOL! Open the door this way)

FROZEN INSTAGRAM #10 (GTA with dog by krishhhhhna)

FROZEN INSTAGRAM #11 (Batman maintenance team)

FROZEN INSTAGRAM #12 ('Runaway Aurora' with dog)

FROZEN INSTAGRAM #13 (Me gusta la Pepsi servida con precisión)



FROZEN INSTAGRAM (13 MOST-VIEWED INSTAGRAM REELS OF ALL TIME)  
2023, Austellungsansicht, **Rheinisches Landesmuseum / Rheinland-Pfalz-Triennale**,Trier



FROZEN INSTAGRAM #13 (Me gusta la Pepsi servida con precisión)  
2023  
C-Print in Epoxidharz gegossen, 24cm x 17cm x 0,75cm



FROZEN INSTAGRAM #06 (iamzalatanimrahimovic by Khaby Lame)  
2023  
C-Print in Epoxidharz gegossen, 24cm x 17cm x 0,75cm



## WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON

2015/2019

Multi-Media Interaktion / Workshop

(Smartphone, Tablet, Mobiler Scanner, Computer, Software, Beamer, Screen, Drucker, Papier, Glasplatte)

Im Alltag nutzen wir Smartphones und andere mobile Geräte vor allem zur passiven Rezeption von Bewegtbildern – etwa über soziale Medien, Streamingdienste oder Newsfeeds. Der interaktive Workshop WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON stellt diese passiv-konsumierende Haltung infrage und untersucht, wie mobile Geräte stattdessen als Werkzeuge für eine aktive, kreative Bildproduktion eingesetzt werden können.

Der Workshop findet bewusst innerhalb eines Ausstellungsraums statt – dieser wird zum Ausgangspunkt für visuelle Interventionen und experimentelle Bildbearbeitungen. Die Teilnehmenden sind eingeladen, ihre Wahrnehmung zu hinterfragen und ihre eigenen Perspektiven sichtbar zu machen.

English: <http://www.stefanmildenberger.de/what-if-your-hardware-is-on>

Links: <https://vimeo.com/313642154>

<https://kasselerkunstverein.de/en/exhibition/3wettransform-en/>



WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON

2019

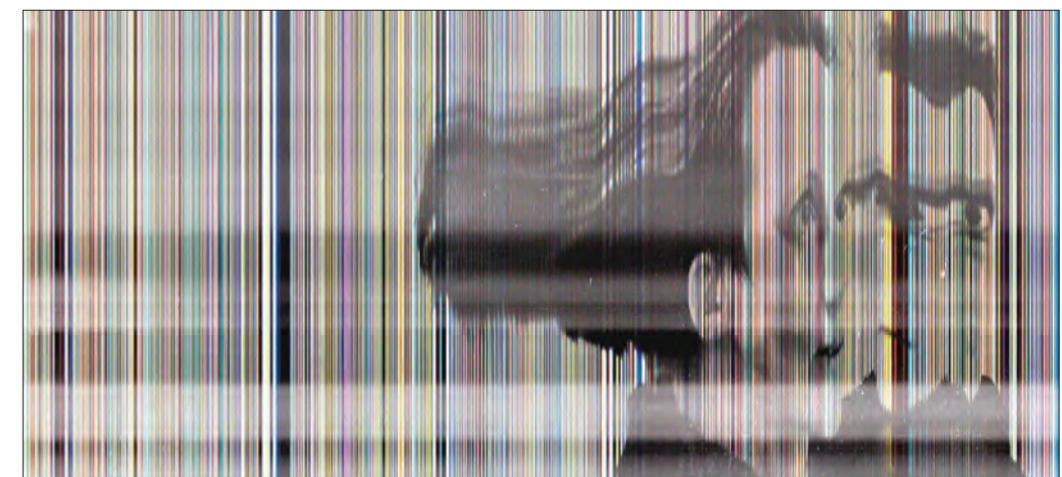
Multi-Media Interaktion / Workshop

Ausstellungsansichten **Kasseler Kunstverein**



WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON

2019, Video-Still



WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON

2019, Handgeführter Scan

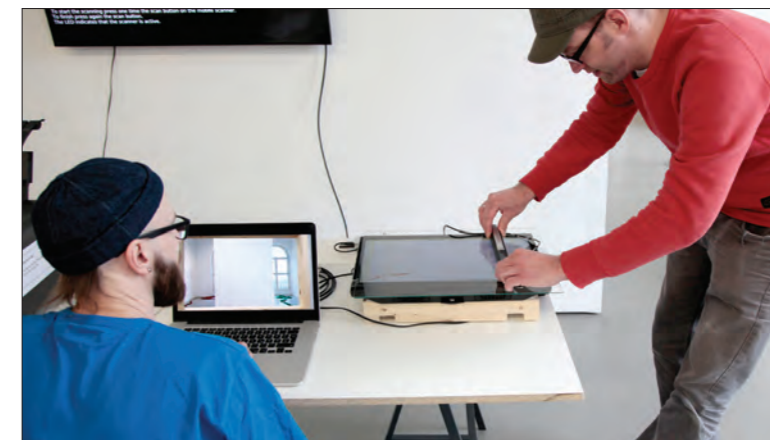


WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON

2015/2019

Multi-Media Interaktion / Workshop

(Smartphone, Tablet, Mobiler Scanner, Computer, Software, Beamer, Screen, Drucker, Papier, Glasplatte)



WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON

2015

Multi-Media-Interaktion

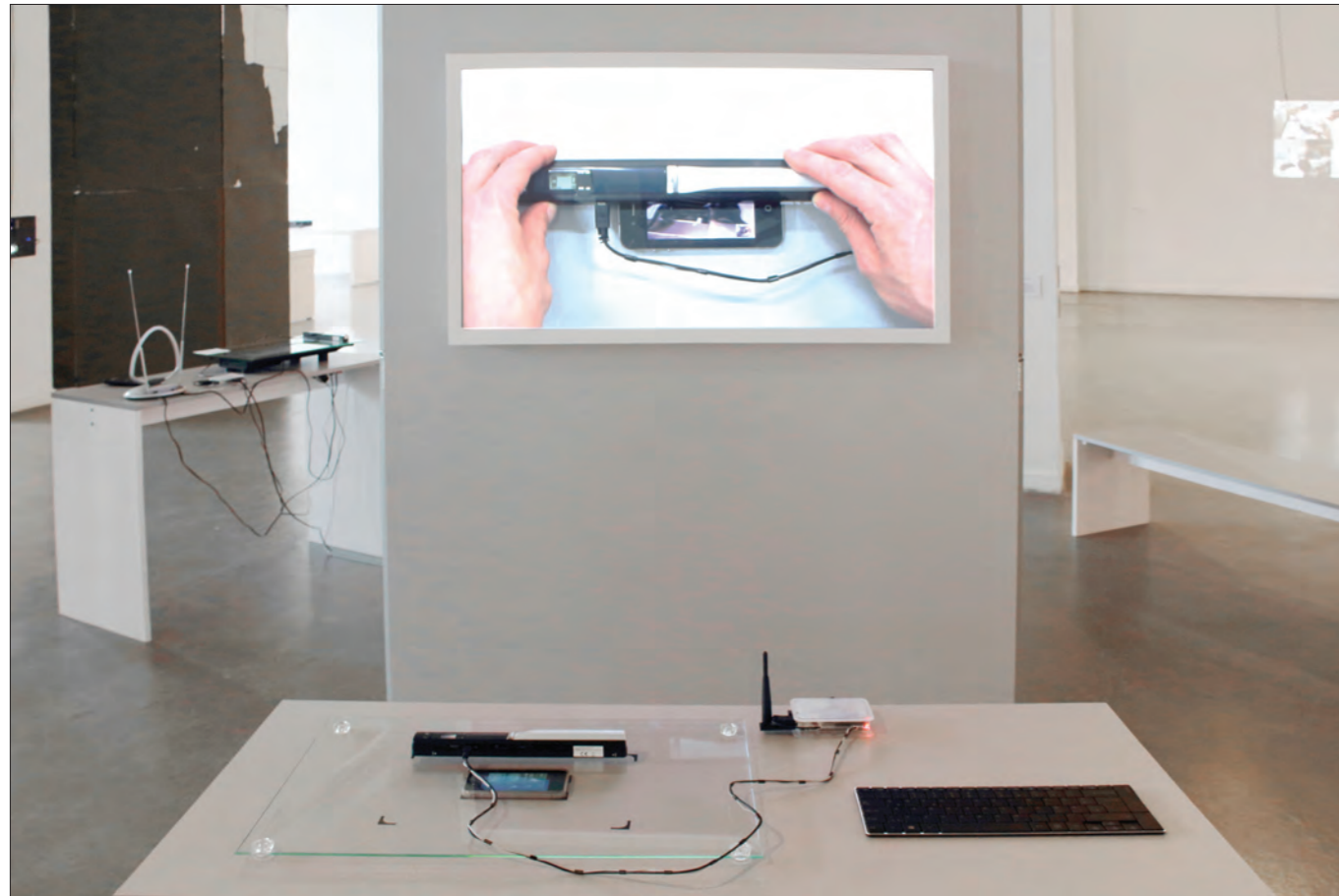
Ausstellungsansichten Kunstverein 2025, Hamburg

WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON

2019

Multi-Media-Interaktion

Ausstellungsansichten **Kasseler Kunstverein**



## SMART SCAN LAB

2015

**Multimedia-Installation mit programmierter Schaltung, 500 x 500 x 180 cm**

(Mobiler Scanner, Flachbildschirme, Zimmerantenne, Fernbedienung, Computer, Programm, USB-Sticks, WLAN-Stick, Tastatur, Mouse, Glas, diverse Materialien, Videoanimation: SCANTRIFED MOVIE: AVATAR)

**Software-Entwickler: Ulf Freyhoff**

Die Installation SMART SCAN LAB veranschaulicht frühere Werkgruppen, in denen bewegte Bilder aktiv rezipiert wurden.

An der ersten Wand der dreieckigen Säule ist in einem Video die Performance WHAT IF YOUR SMARTPHONE IS ON zu sehen. Darin wird mit einem mobilen Scanner die Bildfläche eines Smartphones abgetastet, während dieses Videos darauf wiedergibt. Die dabei entstehenden Scans werden in vergrößerter Form präsentiert.

An der zweiten Wand wird ein Video der Performance WHAT IF THE TELEVISION IS ON gezeigt. Auch hier findet ein Scan-Prozess statt, diesmal jedoch wird die Oberfläche eines Flatscreens mit dem mobilen Handscanner abgetastet, während dieser DVB-T-Programme empfängt. Die resultierenden Scans werden ebenfalls vergrößert zur Ansicht ausgestellt.

Die zugehörige Technik ist auf Tischen davor aufgebaut und kann von Besucher:innen unter Anleitung selbst genutzt werden. Die dabei entstehenden Bilder werden nach Eingabe der E-Mail-Adresse an die Teilnehmenden zugesendet.

An der dritten Wand läuft schließlich die Videoanimation SCANTRIFED MOVIE: AVATAR auf einem Flatscreen.

Link: <https://vimeo.com/170391493>, <https://vimeo.com/155430748>

English: <https://www.stefanmildenberger.de/smart-scan-lab>



## SMART SCAN LAB

2015, Multimedia-Installation, 500 x 500 x 180 cm

Ausstellungsansicht **Kunsthaus Hamburg**



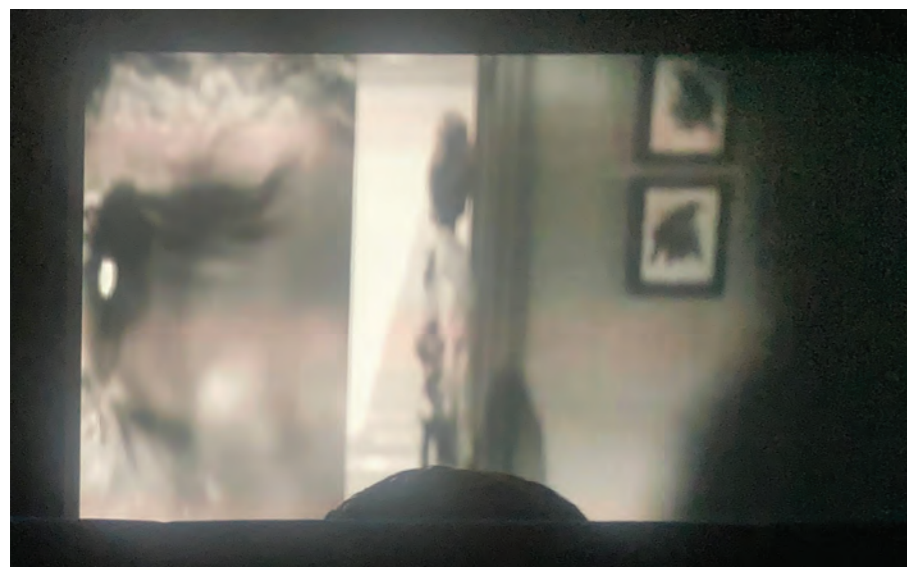
## SMART SCAN LAB

2016, Multimedia-Installation, 500 x 500 x 180 cm

Ausstellungsansicht **Arp Museum Bahnhof Rolandseck**



SMART SCAN PSYCHO,  
Performancevideo, 1 h 48 min, Videoanimation, 1 h 48 min, Video-Stills



SMART SCAN PSYCHO  
Filmvorführung **Abaton Kino**, Hamburg

## SMART SCAN PSYCHO

2017

620 Handgeführte Scans / C-Prints, Größen variabel

Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, 1 h 48 min

Videoanimation, HD, Farbe, 16:9, 1 h 48 min

Soundarbeit, Stereo, 1 h 48 min

Die Werkgruppe SMART SCAN PSYCHO präsentiert die Ergebnisse eines experimentellen Scan-Prozesses, bei dem der Film „Psycho“ von Alfred Hitchcock (1960) mit einem mobilen Handscanner sequenziell erfasst wurde, während er auf einem Smartphone-Display abgespielt wurde.

Für den Versuchsaufbau wurde das Smartphone in eine Vorrichtung eingelegt und mit einer Glasplatte abgedeckt. Während der gesamte Film „Psycho“ auf dem Display lief, fuhr der Handscanner wiederholt und ununterbrochen über die Bildfläche – über die gesamte Dauer von 1 Stunde und 48 Minuten. Durch diesen kontinuierlichen Scanvorgang wurde jedes Bild des Films in eine zeitlich linearisierte, visuell transformierte Form überführt.

Aus dieser Performance entstanden 620 einzelne Scans, die in SMART SCAN PSYCHO zu einem animierten Band zusammengefügt werden. Die Animation läuft von rechts nach links und dauert ebenfalls 1 Stunde und 48 Minuten – exakt so lange wie der Originalfilm. Dadurch entsteht eine neue filmische Struktur, die die Bewegung, Dauer und Fragmentierung des Originals reflektiert, während sie zugleich dessen visuelle Information auflöst und neu kontextualisiert.

Der Originalton des Films wurde mittels Synthesizern zu einer atmosphärischen Klanglandschaft transformiert und der Videoarbeit hinzugefügt. Diese abstrakte Tonspur begleitet die visuelle Textur des Scans und erzeugt eine meditative, fast hypnotische Wahrnehmungsebene zwischen digitalem Bildrauschen und filmischer Erinnerung. Die Scan-Performance selbst wurde videodokumentarisch festgehalten und bildet einen integralen Bestandteil des Werkkomplexes.

SMART SCAN PSYCHO ist inspiriert von Douglas Gordons Installation „24 Hour Psycho“ (1993), in der der gleichnamige Film auf seine zeitliche Struktur reduziert und bis zur Entschleunigung verfremdet wird. Während Gordon die filmische Zeit dehnt, transformiert SMART SCAN PSYCHO das Bild selbst – der Film wird hier nicht verlangsamt, sondern in seiner visuellen Kontinuität aufgelöst und als fortlaufende, maschinell erzeugte Spur neu erfahrbar gemacht.

Links: <https://vimeo.com/958591179>, <https://vimeo.com/247217907>

English: <http://www.stefanmildenberger.de/smart-scan-psycho>



SMART SCAN PSYCHO #242, #255, #257, #258, #260  
2017, C-Prints, 100 x 70 cm, Ausstellungsansicht **hinterconti e.V.**, Hamburg



LIQUID PORN CHAPTER I-III  
2017, Video-Installation, 250 x 250 x 250 cm, Digitale chromogene Drucke, 70 x 100 cm  
Ausstellungsansichten **Künstlerhaus FAKTOR**, Hamburg

#### LIQUID PORN CHAPTER I

2016  
33 Handgeführte Scans, C-Prints  
Performancevideo, HD, 16:9 Farbe, 12  
min 08 sec  
Videoanimation, HD, 16:9 Farbe, 12 min  
08 sec  
Soundarbeit, 12 min 08 sec

#### LIQUID PORN CHAPTER II

2017  
32 Handgeführte Scans, C-Prints  
Performancevideo, HD, 16:9, Farbe, 9 min  
45 sec  
Videoanimation, HD, 16:9, Farbe, 9 min 45  
sec  
Soundarbeit, 9 min 45 sec

#### LIQUID PORN CHAPTER III

2017  
62 Handgeführte Scans, C-Prints  
Performancevideo, 16:9, Farbe, 23 min 45 sec  
Videoanimation, HD, 16:9, Farbe, 23 min 45  
sec  
Soundarbeit, 23 min 45 sec

Link:

<https://vimeo.com/246687470>

<https://vimeo.com/250508932>

<https://vimeo.com/250960847>

English:

<http://www.stefanmildenberger.de/liquid-porn>

Die Video-Serie LIQUID PORN setzt sich mit der Vorstellung einer post-pornografischen Ära auseinander. Sie wurde inspiriert durch den Reader „Post Porn Politics – The Symposium Reader“, herausgegeben von Tim Stüttgen im Jahr 2009.

Für die klangliche Komposition der Serie entwickelte Mildenberger fiktive Figuren, die in einer solchen post-pornografischen Zukunft leben. Diese Stimmen reflektieren in erzählerischer Form ihren Alltag, ihre Gedanken und Erfahrungen im Umgang mit Sexualität und Intimität jenseits klassischer pornografischer Codes.

Die Videoanimationen basieren auf Scans, die während des Abspielens von Pornoclips auf einem Bildschirm entstanden sind. In einer performativen Handlung wird dabei mit einem mobilen Handscanner die Bildfläche des Monitors fortlaufend abgetastet, bis der jeweilige Clip vollständig eingescannt ist.

Aus diesen Scan-Vorgängen entstehen serielle Bildspuren, die in LIQUID PORN zu horizontal verlaufenden Animationen montiert werden. Die entstehenden Videobänder bewegen sich von rechts nach links und haben jeweils dieselbe Dauer wie die eingescannten Originalclips.

So transformiert LIQUID PORN die pornografische Bildsprache in abstrakte, fließende Strukturen – zwischen digitalem Rauschen, Körperfragment und medialer Auflösung – und verhandelt zugleich die Frage, wie Sexualität, Technologie und Bildproduktion im post-pornografischen Zeitalter miteinander verwoben sind.



#### LIQUID PORN CHAPTER III

2017, Performancevideo, 16:9, Farbe, 23 min 45 sec



SCANTRIFIED MOVIE: AVATAR #567, #113, #18, #27, #484, #115, #736, #560, #169, # 686  
 2015, Handgeführte Scans, C-Prints, Größen variabel  
 Video-Stills

## SCANTRIFIED MOVIE: AVATAR

2015

912 Handgeführte Scans, C-Prints, Größen variabel

Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, 2 h 42min

Videoanimation, HD, Farbe, 16:9, 2 h 42min

Soundarbeit, Stereo, 2 h 42min

Die Werkgruppe SCANTRIFIED MOVIE: AVATAR basiert auf einem experimentellen Verfahren, bei dem der komplette Spielfilm Avatar (James Cameron, 2009) mit einem mobilen Handscanner sequentiell eingescannt wurde.

Für den Versuchsaufbau wurde ein Monitor um 90° gedreht und mit einer Glasplatte abgedeckt. Während der Film in Originalgeschwindigkeit ablief, fuhr der Künstler mit einem Handscanner kontinuierlich über die Bildfläche des Monitors. Dieser Vorgang wurde über die gesamte Filmlänge hinweg durchgeführt – das Ergebnis sind 912 Einzelbilder, die jeweils zeitlich wie räumlich fragmentierte Momentaufnahmen des Films darstellen.

Diese gescannten Bilder wurden anschließend in einem Video zu einem horizontal verlaufenden Bildband animiert, der sich – analog zu einem Filmstreifen – von rechts nach links bewegt. Die Länge des Videos entspricht exakt der Laufzeit des Originalfilms: 161 Minuten.

Der ursprüngliche Ton von Avatar wurde mit Hilfe von Synthesizern abstrahiert und in eine atmosphärische Klanglandschaft überführt. Bild und Ton erzeugen zusammen ein neues audiovisuelles Erlebnis, das zwischen filmischer Narration, Medienanalyse und digitaler Entschleunigung oszilliert.

SCANTRIFIED MOVIE: AVATAR dekonstruiert das Kino als Illusion der Bewegung und rekonstruiert es als ästhetisches Kontinuum aus Daten, Pixeln und Zeit. Durch das analoge Scannen eines digitalen Films wird die Bildfolge verzerrt, gedehnt und entgrenzt – aus linearem Kino wird ein visuelles Kontinuum zwischen Fotografie, Film und Skulptur.

Link: <https://vimeo.com/290154237>,


English: <https://www.stefanmildenberger.de/scantrified-movie-avatar>



## SCANTRIFIED MOVIE: AVATAR

2015, Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, 2 h 42min

Video-Still



Have no fear.  
Habt keine Angst.



SPEECHES, YOU, TUBE AND I KNOW #03 (Andy Warhol, Eating A Hamburger)  
2013, Automatisierter Scan, Diasec, 70 x 100 cm



SPEECHES, YOU, TUBE AND I KNOW #01  
(Angela Davis, How Does Change Happen?)  
2013  
Automatisierter Scan, Diasec, 70 x 100 cm



SPEECHES, YOU, TUBE AND I KNOW #09  
(Neil Armstrong, Man On The Moon)  
2013  
Automatisierter Scan, Diasec, 70 x 100 cm

SPEECHES, YOU, TUBE AND I KNOW  
2013  
10 Automatisierte Scans  
Diasec, 70 x 100 cm  
Software-Entwickler: Ulf Freyhoff

Die Serie SPEECHES, YOU, TUBE AND I KNOW ist eine Hommage an berühmte Redner:innen und zugleich eine kritische Auseinandersetzung mit der medialen Zirkulation historischer Bilder und Stimmen im digitalen Zeitalter. Ausgangspunkt sind ikonische Reden, die über Internetplattformen wie YouTube recherchiert und ausgewählt wurden – etwa Neil Armstrongs Worte bei der Mondlandung.

Für den Versuchsaufbau wurde ein Flachbettscanner auf die Oberfläche eines um 90° gedrehten Monitors gelegt. Während der Monitor das jeweilige Video wiedergibt, tastet der Scanner die gesamte Bildfläche ab. Die Geschwindigkeit des Scanvorgangs wurde durch eine Manipulation des Scanner-Treibers drastisch reduziert, sodass ein einziger Scan sechs Minuten dauert. Auf diese Weise wird das bewegte Bild der Rede in einen zeitlich gedehnten, linearen Bildraum transformiert.

Die so entstandenen Scans sind keine klassischen Filmstills, sondern visuelle Verdichtungen, in denen Zeit, Bewegung und rhetorischer Ausdruck zu einer fließenden Spur verschmelzen. Gesten, Mimik und visuelle Artefakte der digitalen Übertragung werden zu abstrakten Strukturen, die die Energie und Atmosphäre des gesprochenen Wortes in eine neue, nicht-lineare Bildsprache übersetzen.

SPEECHES, YOU, TUBE AND I KNOW reflektiert die Frage, wie kollektive Erinnerung heute über digitale Bilder vermittelt wird und wie sich die Aura einer historischen Rede verändert, wenn sie durch technische Verfahren fragmentiert, verzerrt und neu zusammengesetzt wird.

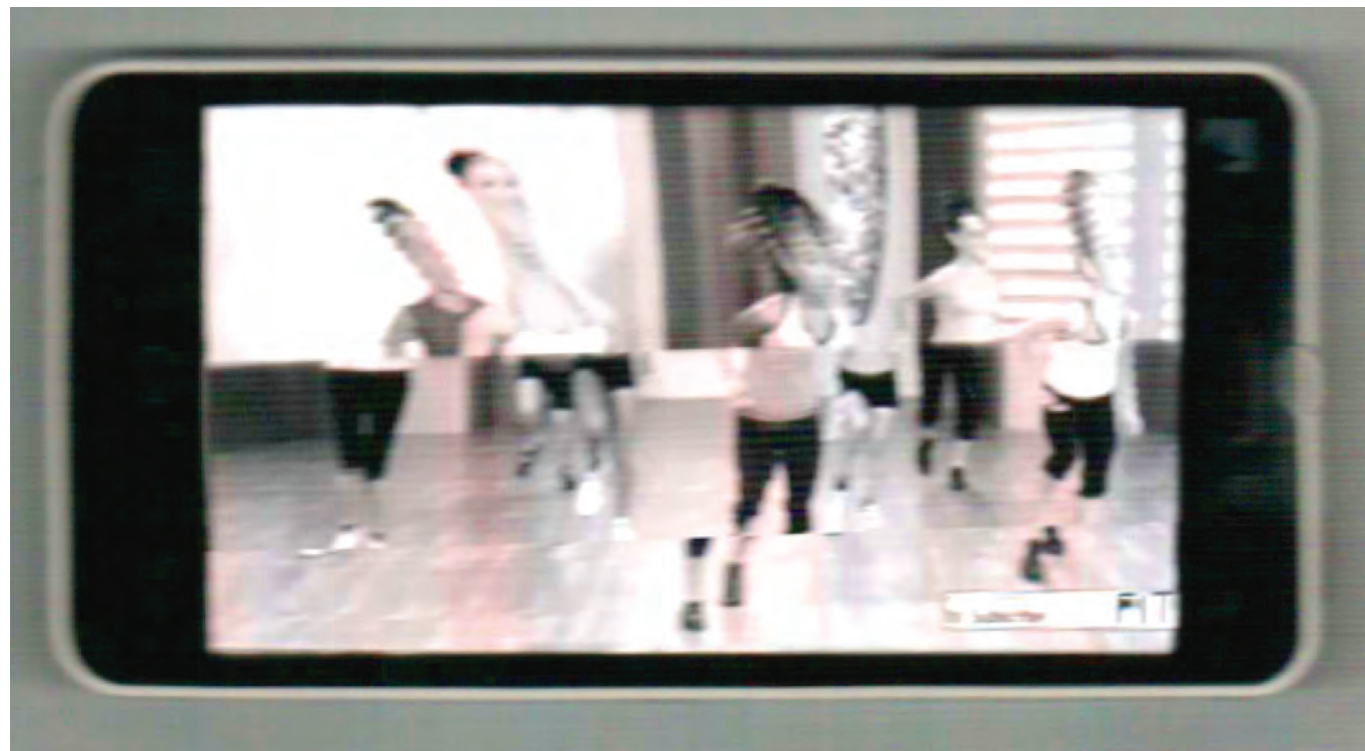
English: <https://www.stefanmildenberger.de/speeches-you-tube-and-i-know>



SPEECHES, YOU, TUBE AND I KNOW  
2013  
10 Automatisierte Scans, Diasec, 70 x 100 cm  
Ausstellungsansicht **Kunsthau Jesteburg**



WHAT IF YOUR SMARTPHONE IS ON  
2014, Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, 2 min 35 sec  
Video-Still



WHAT IF YOUR SMARTPHONE IS ON  
2014, Handgeführter Scan

WHAT IF YOUR SMARTPHONE IS ON  
2014

162 Handgeführte Scans

162 C-Prints auf Alu-Dibond, 52 x 35 cm

Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, 2 min 35 sec

Soundarbeit, Stereo, 2 min 35 sec

(Smartphone, Tablet, mobiler Hand-Scanner, Computer, Software, Lautsprecher, Synthesizer, Beamer, Leinwand)

Software-Entwickler: Ulf Freyhoff

Die Werkgruppe WHAT IF YOUR SMARTPHONE IS ON untersucht die visuelle und materielle Dimension digitaler Medien auf mobilen Endgeräten. Sie zeigt die Ergebnisse eines experimentellen Scan-Prozesses, bei dem die Bildfläche eines Smartphone-Displays während der Darstellung bewegter Bilder erfasst wird.

Für den Versuchsaufbau wird ein mobiler Handscanner über die Displayfläche des Smartphones geführt, während dieses Videos, Computerspiele, Filme, Dating-Profil, Chatrooms, Fernsehprogramme und andere digitale Inhalte anzeigt. Durch die Übertragung der digitalen Bildinformationen in physische Scan-Spuren entstehen fragmentierte, verzerrte und abstrahierte Darstellungen der Inhalte.

Für die Serie WHAT IF YOUR SMARTPHONE IS ON wurden sämtliche Formen von auf einem Smartphone darstellbaren Daten systematisch ausgewählt und eingescannt.

Das Spektrum reicht von interaktiven Medien über lineare Filme bis hin zu sozialen Netzwerken, Kommunikationsplattformen und digitalen Spielen. Durch diese umfassende Herangehensweise reflektiert die Serie die Vielfalt, Intensität und Beschleunigung digitaler Informationsflüsse sowie die zunehmende Mediatisierung persönlicher und öffentlicher Lebenswelten.

Die Arbeit eröffnet eine ästhetische Perspektive auf den alltäglichen Umgang mit mobilen Geräten: Bewegte Bilder werden verlangsamt, fragmentiert und physisch lesbar gemacht. Gleichzeitig hinterfragt WHAT IF YOUR SMARTPHONE IS ON die mediale Vermittlung von Erfahrung, die Rolle von Interfaces als Schnittstelle zwischen Nutzer:innen und digitaler Welt und die visuelle Grammatik persönlicher und öffentlicher Kommunikation.

Link: <https://vimeo.com/91910151>,

English: <https://www.stefanmildenberger.de/what-if-your-smartphone-is-on>



WHAT IF YOUR SMARTPHONE IS ON

2014, 62 C-Prints auf Alu-Dibond, 52 x 35 cm, Ausstellungsansicht tête, Berlin



SCANTRIFIED MOVIE: TITANIC #498  
2012  
Scan, Video-Still, C-Print, Größe variabel



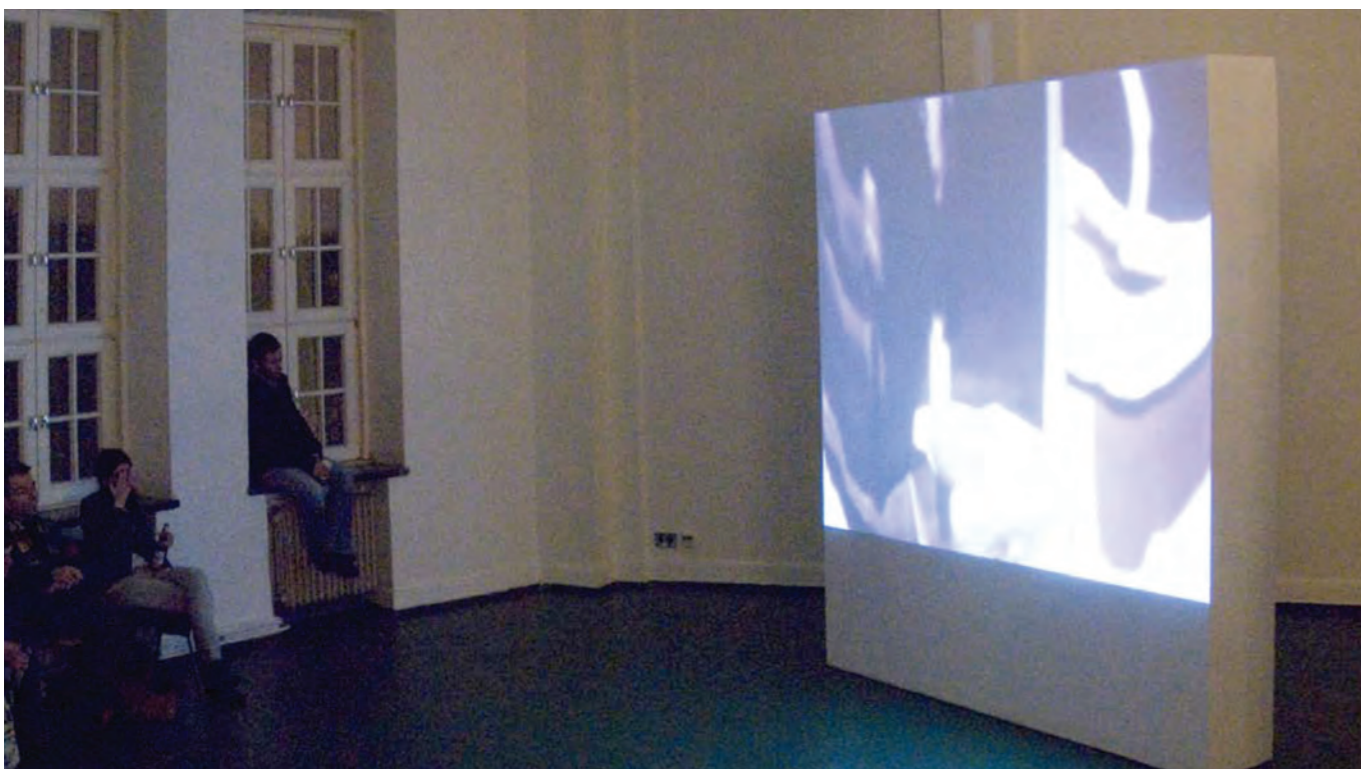
SCANTRIFIED MOVIE: TITANIC #980  
2012  
Scan, Video-Still, C-Print, Größe variabel



SCANTRIFIED MOVIE: TITANIC #981  
2012  
Scan, Video-Still, C-Print, Größe variabel



SCANTRIFIED MOVIE: TITANIC #982  
2012  
Scan, Video-Still, C-Print, Größe variabel



MILDENBERGER'S SCANTRIFIED MOVIE: SCANNERS I  
2010  
Videoinstallation, 230 x 230 cm  
Installationsansicht, **Ausstellungsraum der Fotofolgen**, HFBK Hamburg

**SCANTRIFIED MOVIE: SCANNERS I**  
2010  
627 Scans, C-Print, Größen variabel  
Videoanimation, HD, Farbe, 4:3, 1h  
43min  
Soundarbeit, Stereo, 1h 43min

**SCANTRIFIED MOVIE: SCANNERS II**  
2010  
598 Scans, C-Print, Größen variabel  
Videoanimation, HD, Farbe, 4:3, 1h  
44min  
Soundarbeit, Stereo, 1h 44min

**SCANTRIFIED MOVIE: SCANNERS III**  
2010  
522 Scans, C-Print, Größen variabel  
Videoanimation, HD, Farbe, 4:3, 1h 41min  
Soundarbeit, Stereo, 1h 41min

**SCANTRIFIED MOVIE: TITANIC**  
2012  
1164 Scans, C-Print, Größen variabel  
Videoanimation, HD, Farbe, 2.39:1, 3h 15min  
Soundarbeit, Stereo, 3h 15min,

Die Werkgruppen Scantrified Movie: SCANNERS I–III und Scantrified Movie: Titanic präsentieren die Ergebnisse eines sequenziellen Scan-Prozesses, bei dem die Filme "Scanners: Ihre Gedanken können töten" (1981, David Cronenberg), "Scanners II: The New Order" (1991, Christian Duguay), "Scanners III: The Takeover" (1992, Christian Duguay) sowie "Titanic" (1997, James Cameron) erfasst wurden.

Im technischen Aufbau wurde ein Flachbett-Scanner direkt auf die Bildfläche eines um 90° gedrehten Monitors gelegt. Mit einem Mausklick wurde gleichzeitig der Film gestartet und der Scan-Vorgang in Gang gesetzt. Der Scanner tastete die Bildschirmfläche kontinuierlich ab, während der Film lief. Nach jedem Scan kehrte der Scanner in die Ausgangsposition zurück, und der Film wurde kurz angehalten, um dann den Scanner und den Film erneut zu starten. Dieser Vorgang wurde über die gesamte Länge der Filme wiederholt.

Die daraus entstandenen Scans wurden zu einer horizontalen Bildspur zusammengesetzt und in Form eines Bandes animiert, das von rechts nach links läuft – analog zu einem klassischen Filmstreifen. Die Videoanimation entspricht exakt der Laufzeit der Originalfilme.

Der Original-Ton der Filme wurde mithilfe von Synthesizern in abstrakte, atmosphärische Klanglandschaften überführt und mit der Videoanimation verknüpft. Das Ergebnis ist ein neues audiovisuelles Werk, das den ursprünglichen filmischen Ablauf dekonstruiert, indem es die lineare Bewegung des Kinos in eine fragmentierte, visuell und akustisch abstrahierte Form überführt.

SCANTRIFIED MOVIE hinterfragt die Wahrnehmung filmischer Zeit, die Materialität digitaler Medien und die Transformation narrativer Strukturen durch manuelles Scannen. Aus linearen Spielfilmen entstehen visuelle Kontinua zwischen Fotografie, Film und Skulptur, die sowohl vertraut als auch fremd erscheinen und das Verhältnis von Bewegung, Bildinformation und Klang neu definieren.

Link: <https://vimeo.com/1125823098>

English: <https://www.stefanmildenberger.de/scantrified-movie-titanic>



WHAT IF THE TELEVISION IS ON  
2013  
Performanceansicht, HFBK Hamburg



WHAT IF THE TELEVISION IS ON, #48, #89, #123, #340  
2013, Handgeführte Scans, C-Prints, 88 x 75 cm  
Ausstellungsansicht, **Bromer Art Collection**, Roggwil, Schweiz

WHAT IF THE TELEVISION IS ON  
2013

342 Handgeführte Scans  
C-Prints, Größen variabel

Performancevideo, HD, 16:9, Farbe, 2 min 35 sec

Soundarbeit, Stereo, 2 min 35 sec

Software-Entwickler: Ulf Freyhoff

(Fernseher, mobiler Hand-Scanner, Zimmerantenne, DVBT-Receiver, Fernbedienung, Beamer, Drucker, Papier, Computer, Software, Lautsprecher, Synthesizer, Rückentrag, Leinwand)

Die Werkgruppe WHAT IF THE TELEVISION IS ON untersucht die visuelle und akustische Fragmentierung von Fernsehbildern durch den Einsatz eines mobilen Handscanners. Die Arbeiten entstehen beim Einscannen eines laufenden Fernsehprogramms, wobei der Scanner die Bildfläche eines Monitors abtastet.

Die Scan-Performance kombiniert analoges und digitales Arbeiten: Auf einem tragbaren Rückentraggestell befinden sich in drei Etagen ein Drucker, ein Laptop, Lautsprecher und ein Projektor. Sobald der Schalter am mobilen Scanner betätigt wird, erscheint das beim Scan entstandene Bild auf einer Leinwand und wird gleichzeitig ausgedruckt. Parallel dazu wird der Ton der jeweils gescannten Fernsehsendung mit einem Synthesizer verfremdet und über Lautsprecher wiedergegeben, wodurch vertraute audiovisuelle Inhalte in eine abstrakte, neue Form transformiert werden.

Für die Performance werden nacheinander alle Fernsehsender ausgewählt, die über einen DVB-T-Receiver empfangen werden können. Auf diese Weise entstehen unterschiedliche visuelle und akustische Ergebnisse, die den flüchtigen, fragmentierten Charakter von Medienrezeption und Informationskonsum reflektieren. Die Arbeit hinterfragt Wahrnehmung, Kontrolle und die Schnittstelle zwischen menschlicher Hand, Maschine und medialer Oberfläche.

WHAT IF THE TELEVISION IS ON macht sichtbar, wie alltägliche Fernsehbilder dekonstruiert, neu zusammengesetzt und ästhetisch erfahrbar werden. Die Performance erzeugt ein Zusammenspiel von Bewegung, Bild, Klang und Materialität, das den Blick für die formalen und inhaltlichen Strukturen des Mediums Fernsehen sensibilisiert.

Link: <https://vimeo.com/97003338>

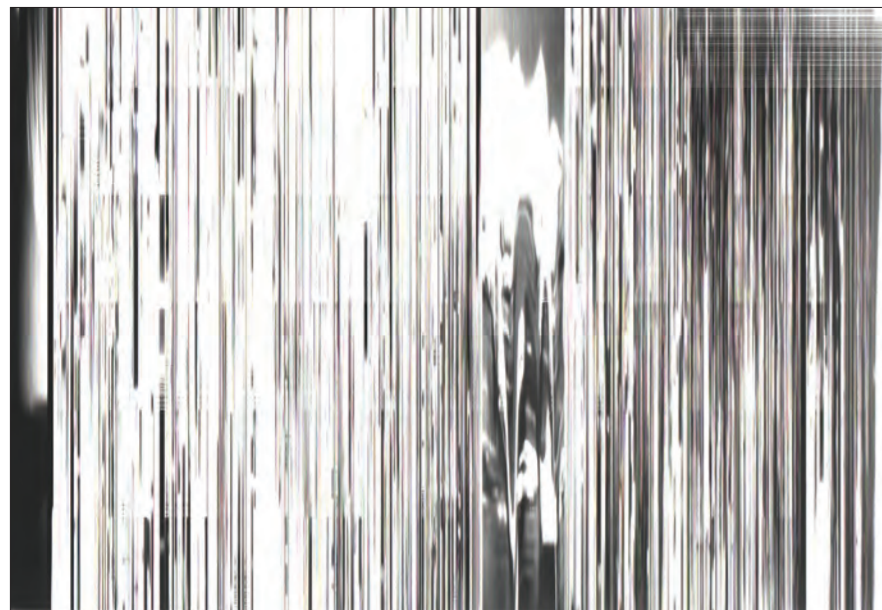
English: <http://www.stefanmildenberger.de/what-if-the-television-is-on>



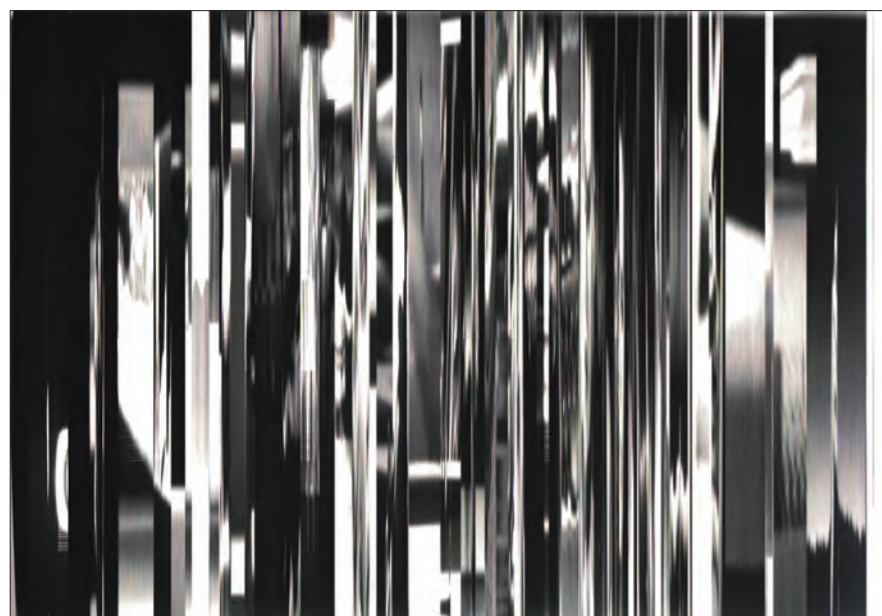
WHAT IF THE TELEVISION IS ON, #44  
2013  
Handgeführter Scan



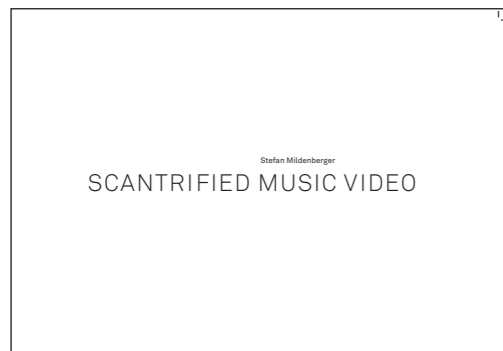
WHAT IF THE TELEVISION IS ON, #25  
2013  
Handgeführter Scan



SCANTRIFIED MUSIC VIDEO #15 (1998, Madonna, Ray of Light)  
2012  
Automatisierter Scan, Diasec, C-Print



SCANTRIFIED MUSIC VIDEO #01 (1984, The Cars, You might think)  
2012  
Automatisierter Scan



SCANTRIFIED MUSIC VIDEO  
Buch, 42 x 30cm  
2013, Materialverlag-HFBK,  
Hamburg  
Auflage: 25 Exemplaren  
material 325

SCANTRIFIED MUSIC VIDEO  
2012  
28 Automatisierte Scans  
C-Prints, Diasec, Größen variabel  
Software-Entwickler: Ulf Freyhoff

Die Serie SCANTRIFIED MUSIC VIDEO präsentiert Arbeiten, die beim simultanen Einscannen einzelner Filme aus der Liste erfolgreicher Filme (2011) oder von Musikvideos aus der Auswahl MTV's Video of the Year (1984–2012) entstanden sind. Ziel der Arbeit ist die Dekonstruktion von filmischen und videographischen Strukturen durch manuelles Scannen und die gleichzeitige Neuassemblierung von Bildinformationen.

Für den experimentellen Versuchsaufbau wurde ein Flachbett-Scanner direkt auf die Bildfläche eines Monitors gelegt, auf dem der jeweilige Film oder das Musikvideo abgespielt wurde (z. B. Titanic). Während der Monitor das bewegte Bild zeigte, tastete der Scanner die gesamte Bildschirmfläche ab.

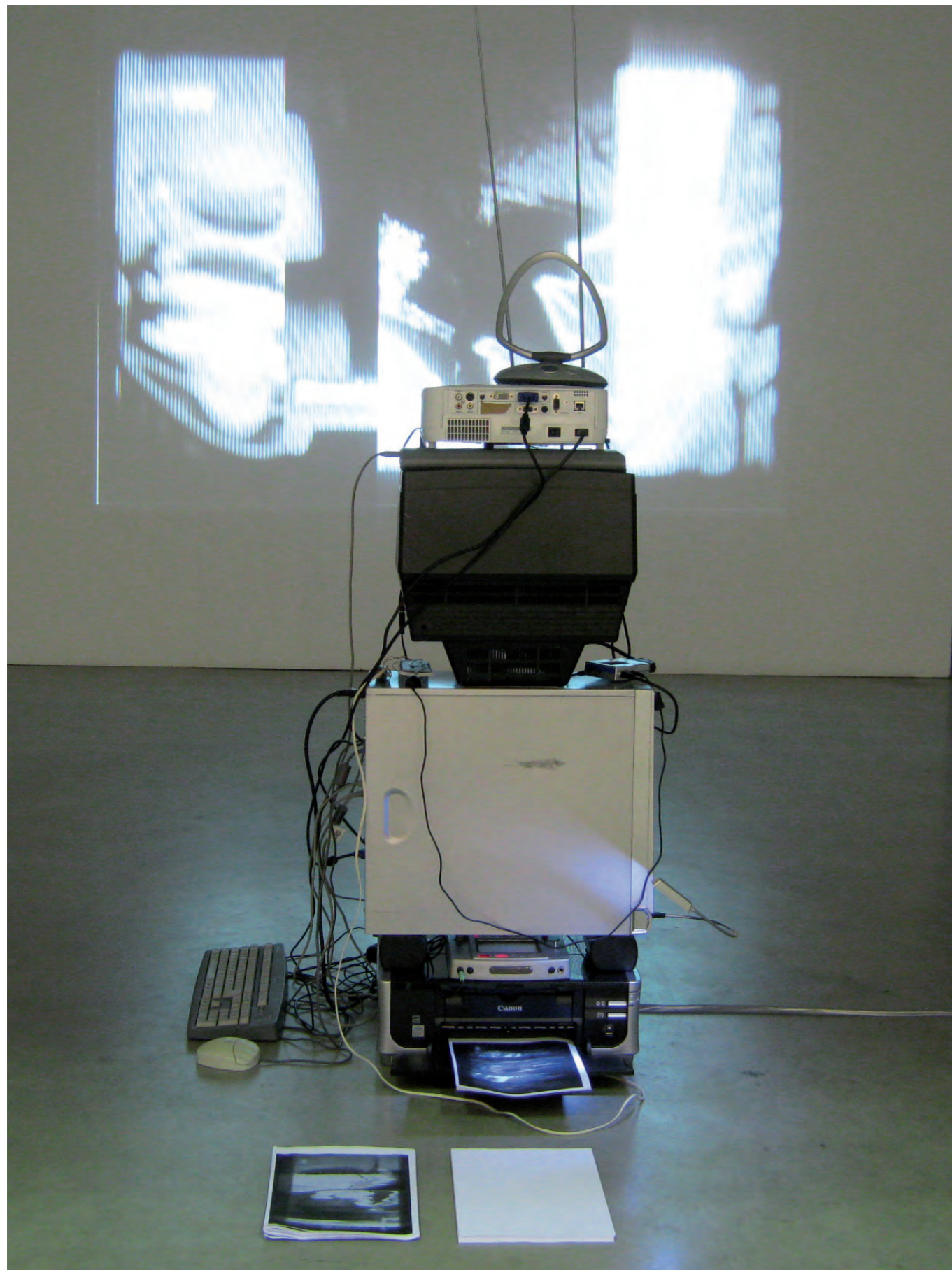
Der Scanvorgang wurde durch gezielte Manipulation des Scanner-Treibers verlangsamt, sodass ein einzelner Scan die gesamte Länge des jeweiligen Films oder Musikvideos einnahm. Auf diese Weise entstehen visuelle Streifen und horizontale Bildkontinua, die den ursprünglichen linearen Ablauf des Mediums in fragmentierte, abstrakte Strukturen überführen.

Die Arbeiten der Serie eröffnen eine neue ästhetische Erfahrung von Zeit, Bewegung und Bildinformation. Bekannte Filme und Musikvideos werden durch das Scanverfahren dekonstruiert, ihre narrative Struktur und Bildsprache transformiert. Dadurch entsteht ein Spannungsfeld zwischen Vertrautem und Fremdem, in dem filmische und musikalische Inhalte visuell abstrahiert und gleichzeitig in ihrer Länge, Rhythmik und Materialität neu erfahrbar werden.

English: <http://www.stefanmildenberger.de/scantrified-music-video>



SCANTRIFIED MUSIC VIDEO #15 (1998, Madonna, Ray of Light)  
2012  
Diasec, 70 x 100 cm  
Ausstellungsansicht, **Bromer Art Collection**, Roggwil, Schweiz



SCANTRIFIED TELEVISION  
2010  
Installation mit programmierter Schaltung  
Installationsansicht, **Kunsthaus Hamburg**

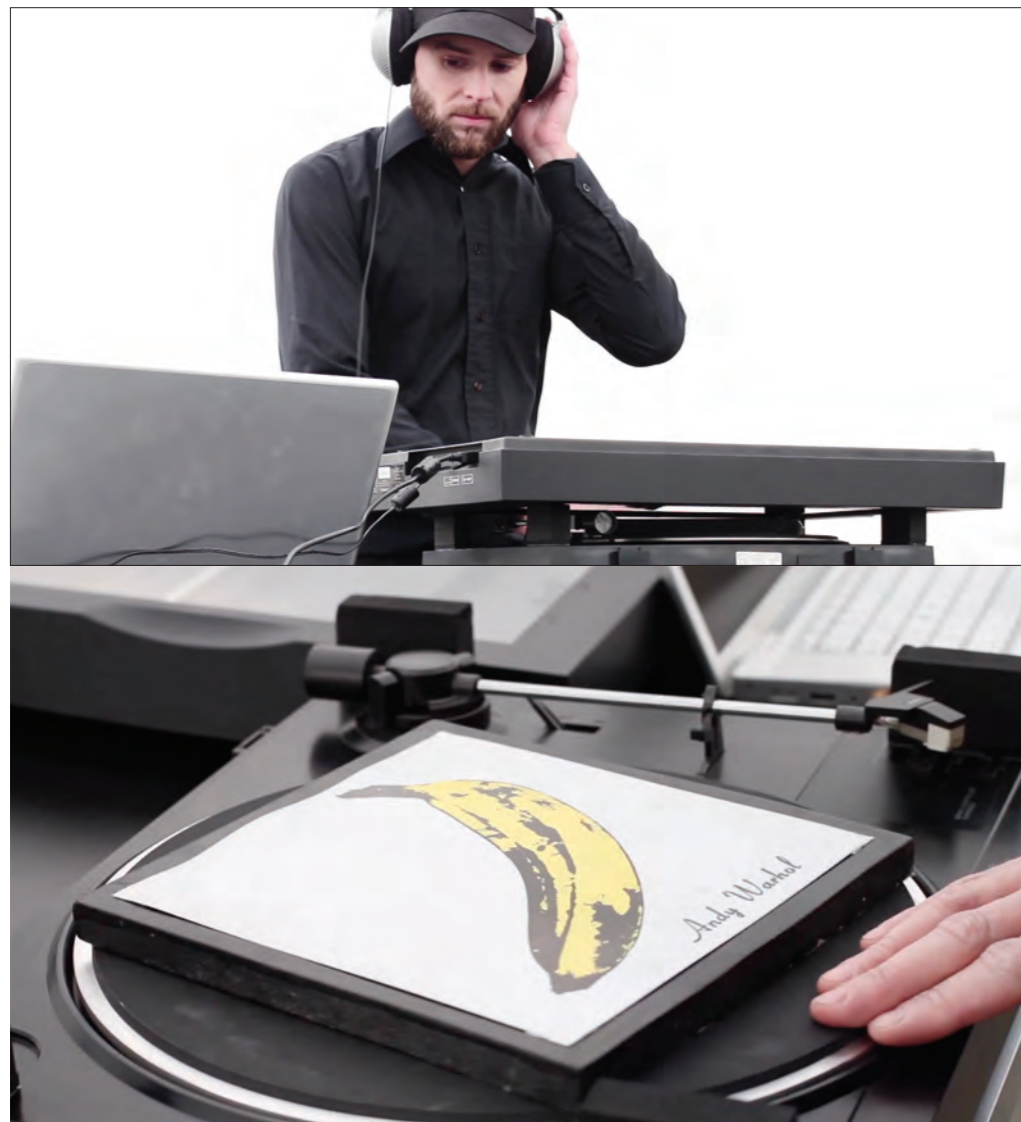
SCANTRIFIED TELEVISION  
2010

Multimedia-Installation mit programmierter Schaltung  
345 Automatisierte Scans, C-Prints, Größen variabel  
Tintenstrahldrucke, DIN A4  
Videoanimation, 1 h 41 min  
Videodokumentation, 5 min 37 sec  
Software-Entwickler: Ulf Freyhoff  
(Fernseher, Flachbettscanner, Zimmerantenne, DVBT-Receiver, Fernbedienung, Beamer)

Ein Fernseher liegt um 90° gekippt auf dem Rücken und empfängt über einen DVB-T-Receiver fortlaufend Fernsehsendungen. Der Ton der jeweils empfangenen Sendung wird mithilfe eines Synthesizers in atmosphärische Klanglandschaften transformiert, wodurch vertraute audiovisuelle Inhalte in abstrakte, neue Formen überführt werden. Auf der Bildfläche des Fernsehers liegt ein Flachbett-Scanner, der mittels Programmierung das Bild kontinuierlich abtastet. Nach Abschluss eines Scan-Intervalls wird das entstandene Bild auf eine Leinwand projiziert. Befindet sich Papier im Einzugsfach des angeschlossenen Druckers, wird das Bild zusätzlich ausgedruckt. Anschließend schaltet das Fernsehprogramm automatisch zum nächsten Sender, und der gesamte Prozess beginnt erneut: Scannen, Projektion und optionaler Ausdruck. Dieser Ablauf verläuft kontinuierlich und erzeugt einen endlosen, performativen Zyklus, der die Fragmentierung und Abstraktion von medialen Inhalten sichtbar macht. Die gedruckten Scans der Fernsehsendungen stehen den Besucher\*innen der Ausstellung zum Mitnehmen zur Verfügung, wodurch die Arbeit einen interaktiven Aspekt erhält und das Medium Fernsehen buchstäblich in greifbare Objekte transformiert. Die Installation thematisiert die Schnittstelle zwischen menschlicher Hand, Maschine und medialer Oberfläche und hinterfragt Wahrnehmung, Kontrolle und die materialisierte Erfahrung von medialen Inhalten im digitalen Zeitalter.  
Links: <https://vimeo.com/91785157>     <https://vimeo.com/690225521>  
English: <http://www.stefanmildenberger.de/scantrified-television>



SCANTRIFIED TELEVISION #41 TRAIN, #15 PLAYGROUND, #105 VIEW, #38 HEAVEN  
2010  
C-Prints, 50cm x 70 cm, Dimensions variable  
Exhibition view, **Bromer Art Collection**, Roggwil, Schweiz



SCRATCHED IN BEAT  
2011, Performancevideo, 2 mIn 15 sec  
Video-Stills



SCRATCHED IN BEAT #44 (The Velvet Underground – The Velvet Underground)  
2011  
C-Prints auf Vinyl, Ø 31 cm

## SCRATCHED IN BEAT

2011

56 Scans, C-Prints auf Vinyl, Ø 31 cm

Performancevideo, 2 mIn 15 sec

(Halterung, Plattencover, Plattenspieler, DIN A3 Flachbettscanner, Mp3)

Die Serie SCRATCHED IN BEAT präsentiert Arbeiten, die aus dem gleichzeitigen Scratching und Scannen von Albumcovern entstehen. Anstelle der Schallplatten werden die jeweiligen Albumcover auf den Plattenteller gelegt und im Takt der darauf enthaltenen Hits gescratched. Ein DIN A3 großer Flachbettscanner, der über dem Plattenteller positioniert ist, erfasst das Cover während des Scratchvorgangs. So wird der Rhythmus der Musik direkt in das gescannte Bild des Covers übertragen, wodurch die visuelle Oberfläche des Albums mit der Bewegung und Dynamik der Klangspur verschmilzt.

Durch diese Methode entstehen abstrakte, rhythmisch durchdrungene Bildkompositionen, in denen Klang, Bewegung und Bildinformation zu einem neuen audiovisuellen Ausdruck verschränkt werden. Bekannte Albumcover werden dekonstruiert, ihre Form, Farbe und Typografie moduliert und in einen neuen Kontext gesetzt, der die Verbindung zwischen Musik, Körperbewegung und digitaler Bildmanipulation sichtbar macht.

SCRATCHED IN BEAT untersucht das Zusammenspiel von haptischer Aktion, musikalischem Timing und visueller Materialität und eröffnet eine neue Perspektive auf die Wahrnehmung von Musik und Bild im digitalen Zeitalter.

Link: <https://vimeo.com/91966715>

English: <http://www.stefanmildenberger.de/scratched-in-beat>



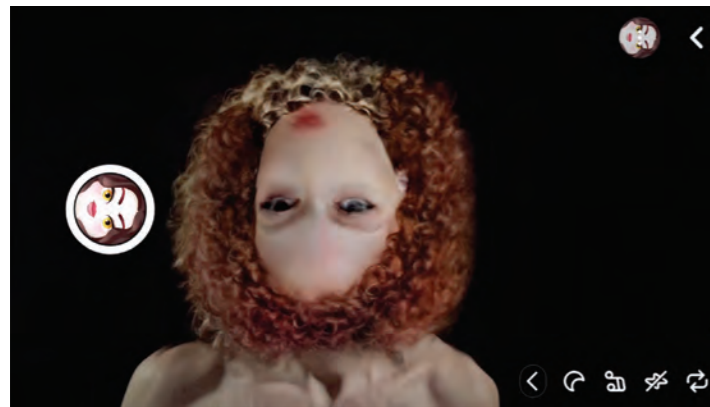
## SCRATCHED IN BEAT

2011, C-Prints auf Vinyl, Ø 31 cm

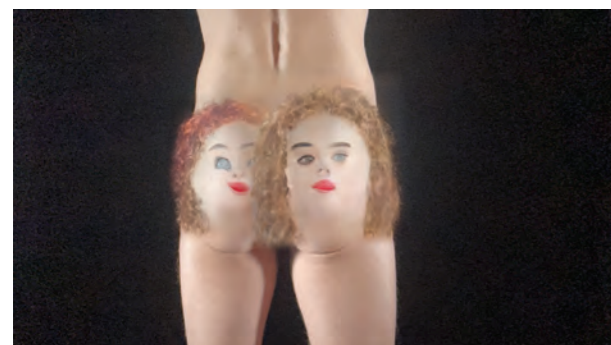
Installationsansicht **Kunsthau Jesteburg**



28 Face Imprints (30x40cm) auf Aquarellpapier  
Exhibition view Galerie LaDöns, Hamburg  
Link: <https://vimeo.com/1112586918>



Video sculpture I, HD, Farbe, Loop  
Link: <https://vimeo.com/1089709245>



Video sculptures II, HD, Farbe, Loop  
Link: <https://vimeo.com/1089652278>



Video sculpture III, HD, Farbe, Loop  
<https://vimeo.com/1089666026>

## GENDER IS (MORE THAN A LOOK)

2022-24

Performance

(Smartphone, Snapchat-AR-Filter, Body-Paint, Pinsel, Papier, Ring-Licht, Beamer )

Face Imprints, 30 x 40cm

Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, 21 min. <https://vimeo.com/952900242>

Geschlechterdarstellungen in Social-Media-Apps folgen zumeist einer binären Geschlechterlogik. Visuelle Filter, wie der „Sibling“-Gender-Swap-Filter von Snapchat, reproduzieren stereotype Vorstellungen von „männlich“ und „weiblich“ und schreiben diese ästhetisch fort.

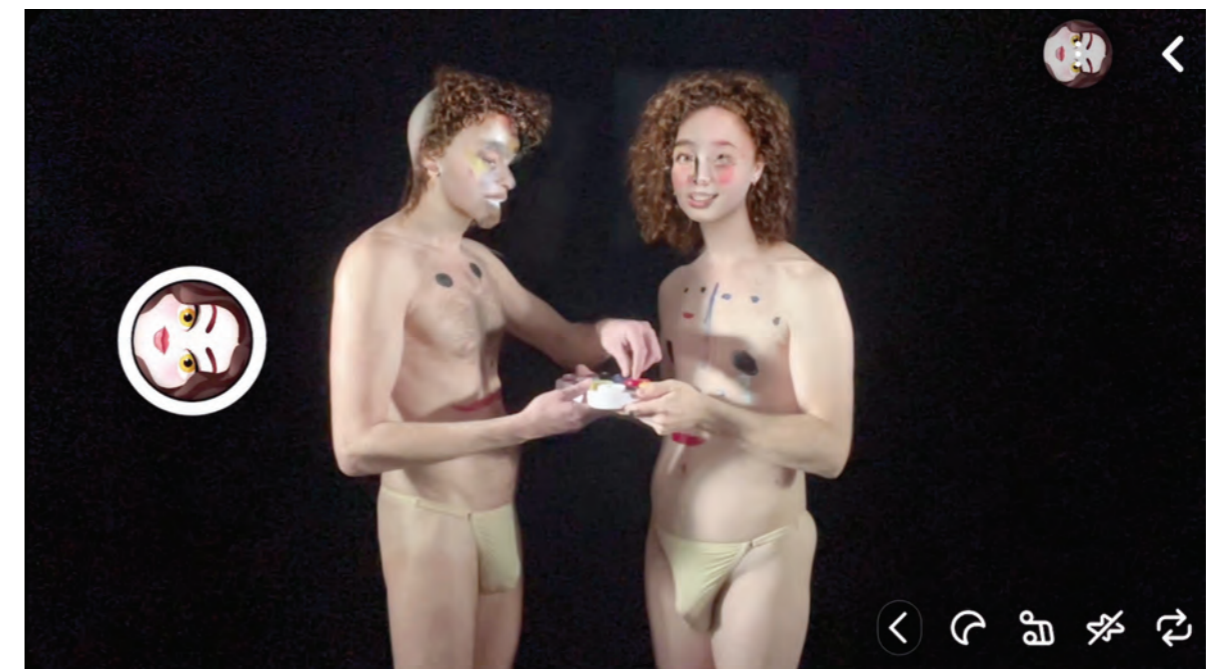
Die Künstler\*innen Stefan Mildenberger und Soma Boronkay unterlaufen diese normativen Zuschreibungen, indem sie den Filter gezielt stören: In ihrer Performance bemalen sie sich gegenseitig Gesicht und Körper mit abstrakten, geometrischen Mustern – Schritt für Schritt, in einem prozesshaften Akt der Überlagerung.

Währenddessen ist der AR-Filter zunächst noch aktiv – erkennt jedoch zunehmend „Fehler“ in der Darstellung. Die digitale Oberfläche, die das Gesicht feminisiert oder maskulinisiert, beginnt zu flackern, verschwindet zeitweise oder taucht an unerwarteten Körperstellen wieder auf – überall dort, wo der Algorithmus vermeintlich ein Gesicht erkennt. Die visuelle Ordnung der App gerät ins Wanken. Am Ende der Performance, nachdem der Filter vollständig „verschwunden“ ist, nehmen die Performenden gegenseitig einen Abdruck ihrer Gesichter auf Papier – ein analoges Echo des digitalen Eingriffs.

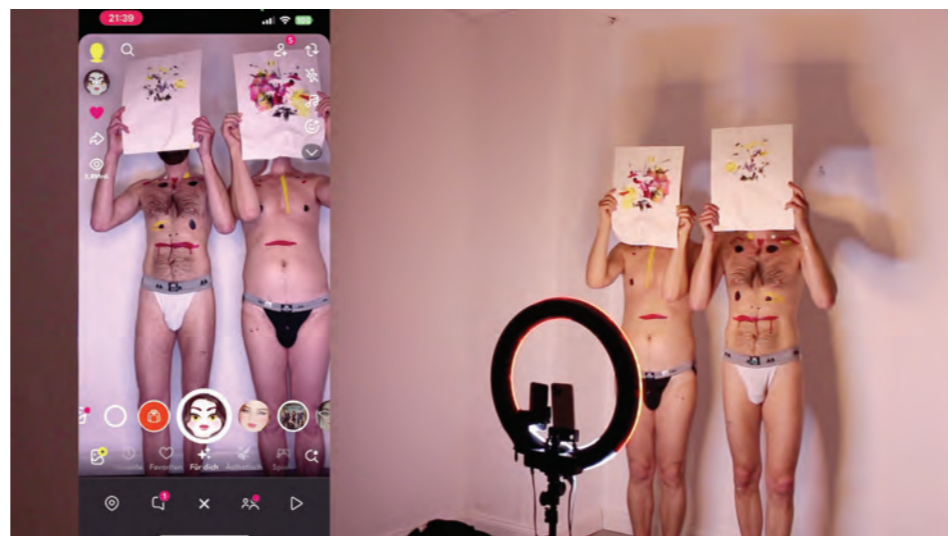
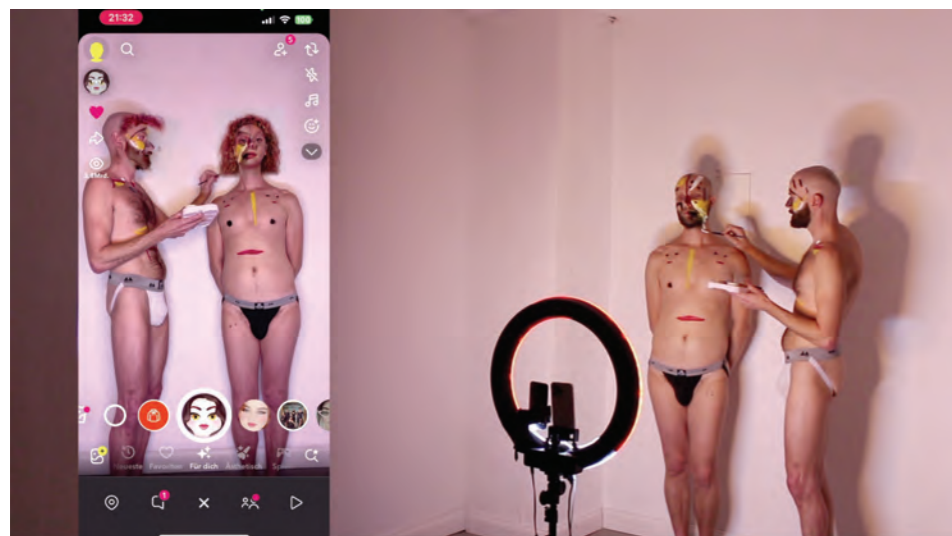
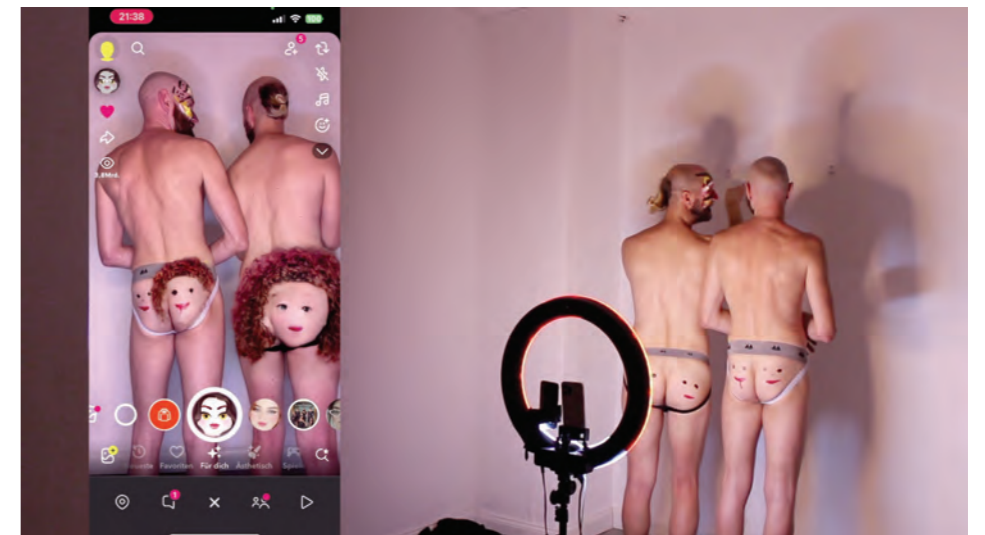
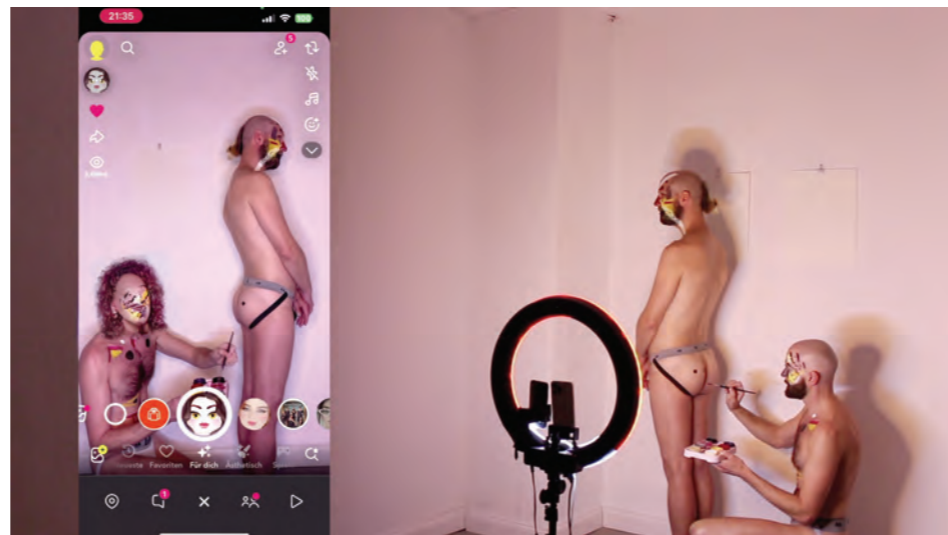
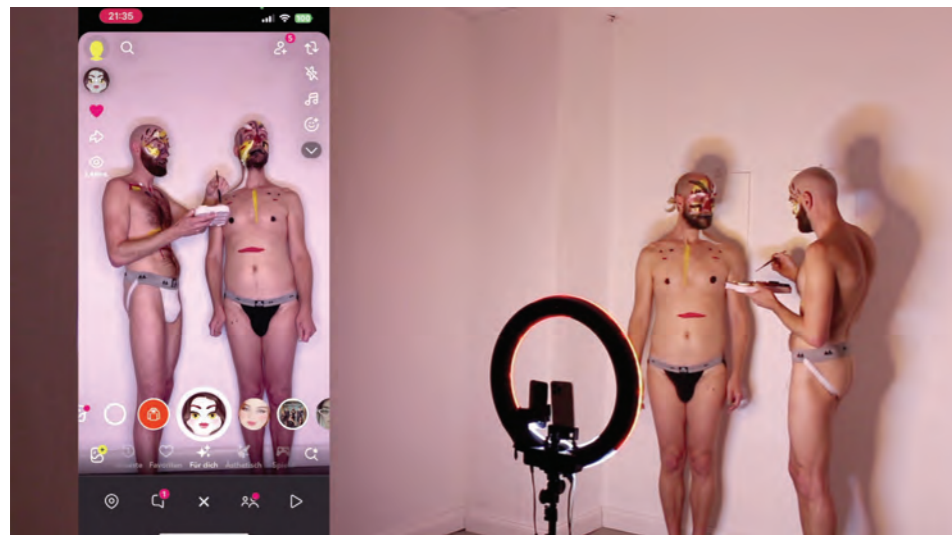
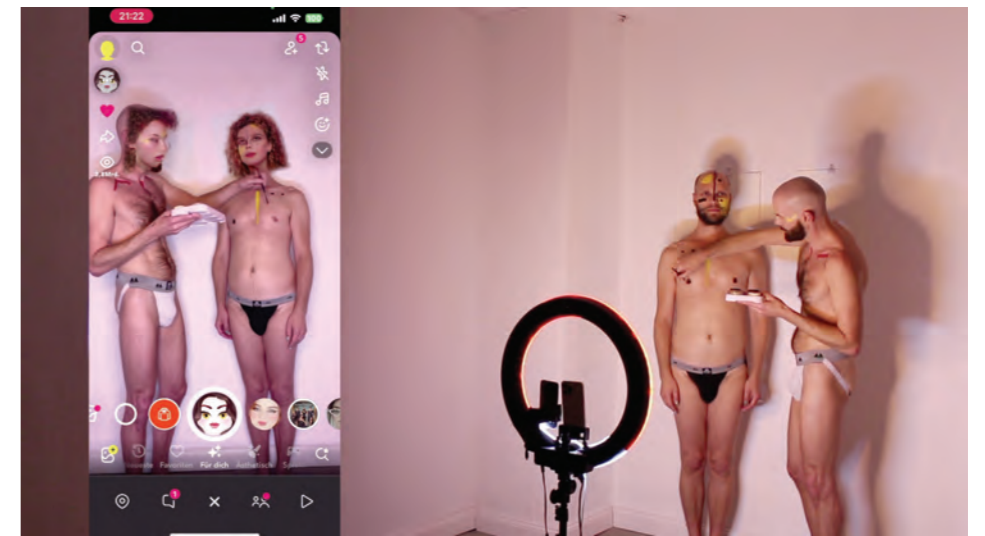
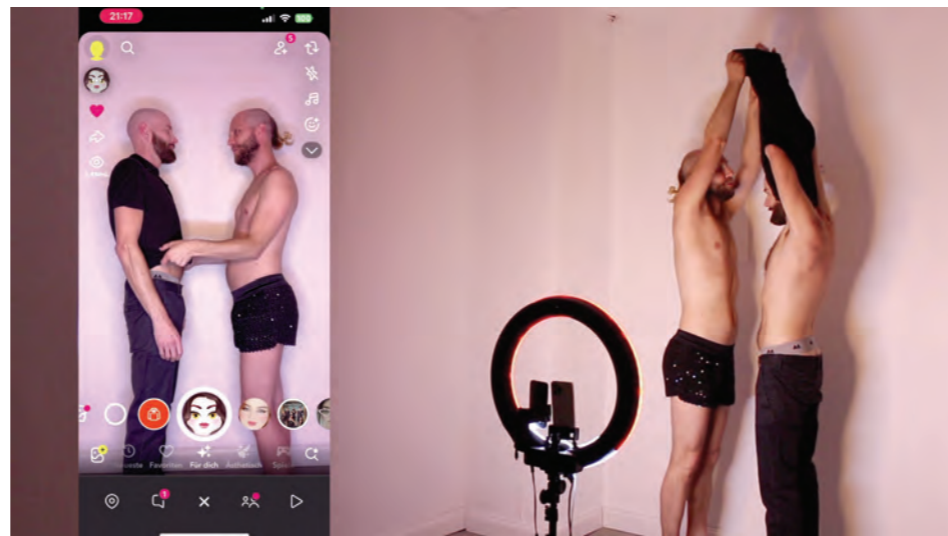
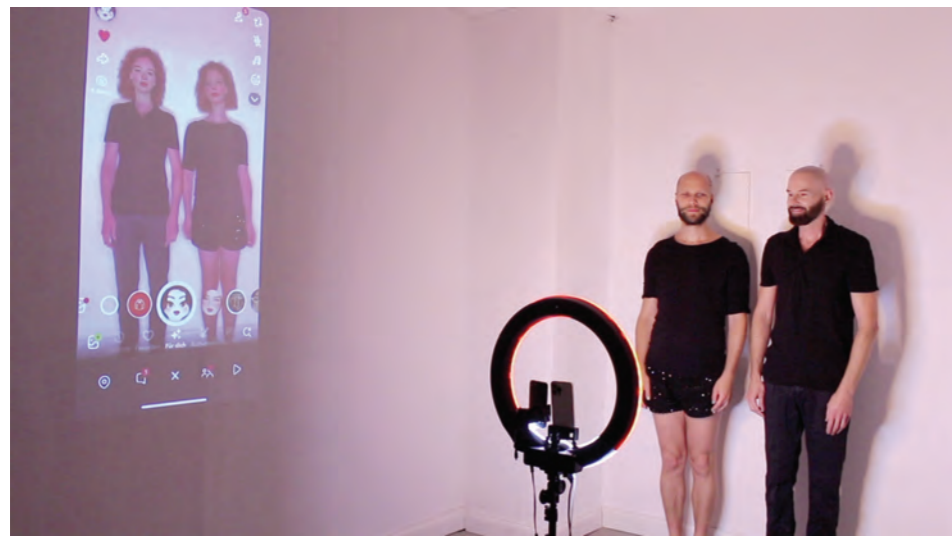
In dieser Versuchsanordnung treten politische Fragen zutage: Wem gehört das Gesicht? Wer entscheidet, wie es dargestellt oder verändert wird? Die Arbeit verhandelt dabei nicht nur Themen wie Geschlecht, Identität und Körpernormen, sondern verweist auch auf größere Zusammenhänge: Gesichtserkennungssoftware basiert auf ähnlichen algorithmischen Prinzipien, greift in Persönlichkeitsrechte ein und wird mit unseren Daten trainiert und optimiert – oft ohne unser Wissen oder unsere Zustimmung.

Was als spielerischer AR-Filter beginnt, öffnet den Blick auf die Verwundbarkeit des Körpers im digitalen Raum, auf Machtverhältnisse zwischen Technik, Selbstbild und Überwachung – und auf die Möglichkeiten künstlerischer Intervention.

Links: <https://vimeo.com/988575528>, <https://vimeo.com/997041651>, Passwort: buttface  
English: <https://www.stefanmildenberger.de/my-gender-is-more-than-a-look>



Performancevideo, HD, Farbe, 16:9, 22.44 min.



BUTTFACE  
2025, Performance view, Galerie LaDöns, Hamburg, Video-Stills, Face Imprints 30x40 cm  
Link: <https://vimeo.com/1112547052>



**JALOUSIE #127 DO YOU WANT TO DRESS UP?**  
 (Hector de Silva & Unkown Model)  
 2021, Videoinstallation, Loop, 70 x 100 cm  
 Ausstellungsansicht **hinterconti e.V.**, Hamburg



**JALOUSIE**  
 2019, C-Prints, 70 x 100 cm,  
 Ausstellungsansicht, **Kunsthau Hamburg**

**JALOUSIE**

2010-[...]

262 manuell erstellte digitale Collagen  
 C-Prints, Diptychon, Größen variabel  
 Videoanimation, Loop, Größen variabel

Die Serie JALOUSIE basiert auf dem vielfältigen Bildmaterial der Celebrity-Fotografie, wie sie im Internet allgegenwärtig ist. Aus verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen – Pop, Kunst, Politik, Wissenschaft, Sport oder Religion – wurden jeweils eine „weiblich“ und eine „männlich“ gelesene Person mit vergleichbarem historischen und kulturellen Hintergrund ausgewählt. Die beiden Figuren wurden in ähnlich oder identisch wirkenden Körperhaltungen gewählt und anschließend digital übereinandergelegt.

Für die Umsetzung wurden die jeweiligen Einzelbilder zunächst in zahlreiche horizontale Streifen zerlegt. Die Breite dieser Streifen orientiert sich dabei an einem präzisen biometrischen Maß: der Hälfte der Iris der porträtierten Personen. Aus den Streifen beider Bilder entstehen schließlich zwei Collagen, in denen sich die beiden Figuren zu exakt 50% durchdringen. Das visuelle Ergebnis: Zwei Bildkompositionen, die zwar aus denselben Ausgangsbildern gespeist werden, sich jedoch vollständig voneinander unterscheiden. Die Werke werden als Diptychon nebeneinander präsentiert. Zwischen Überlagerung und Differenz, Gleichsetzung und Individualität, Sichtbarkeit und Auslöschung eröffnet sich ein Spannungsfeld. JALOUSIE thematisiert Fragen nach Geschlechterbildern, medialer Repräsentation und Identitätskonstruktionen – und reflektiert zugleich auf formaler Ebene das Prinzip der „Jalousie“ als Sichtschutz, Raster oder Filter.

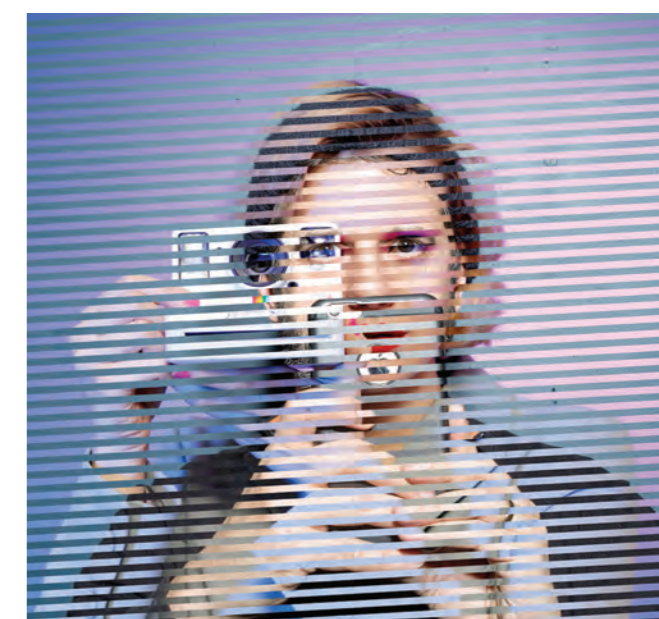
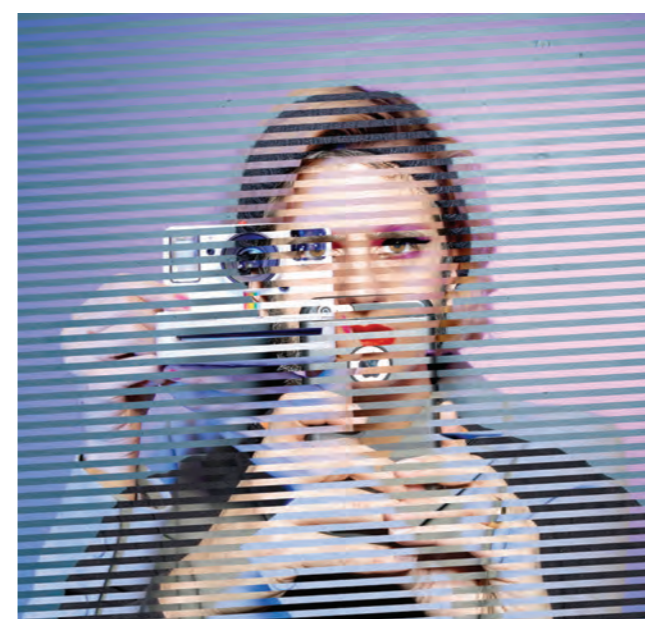
Links: <https://vimeo.com/492067724>

<https://vimeo.com//656045487>

English: <http://www.stefanmildenberger.de/jalousie>

Interview mit **Prof. Dr. Birgit Wudtke:**

<https://www.postdigitale-fotokunst.de/blog/interview-with-stefan-mildenberger>



**JALOUSIE #106 FROM ANALOG TO DIGITAL AND BACK AGAIN**

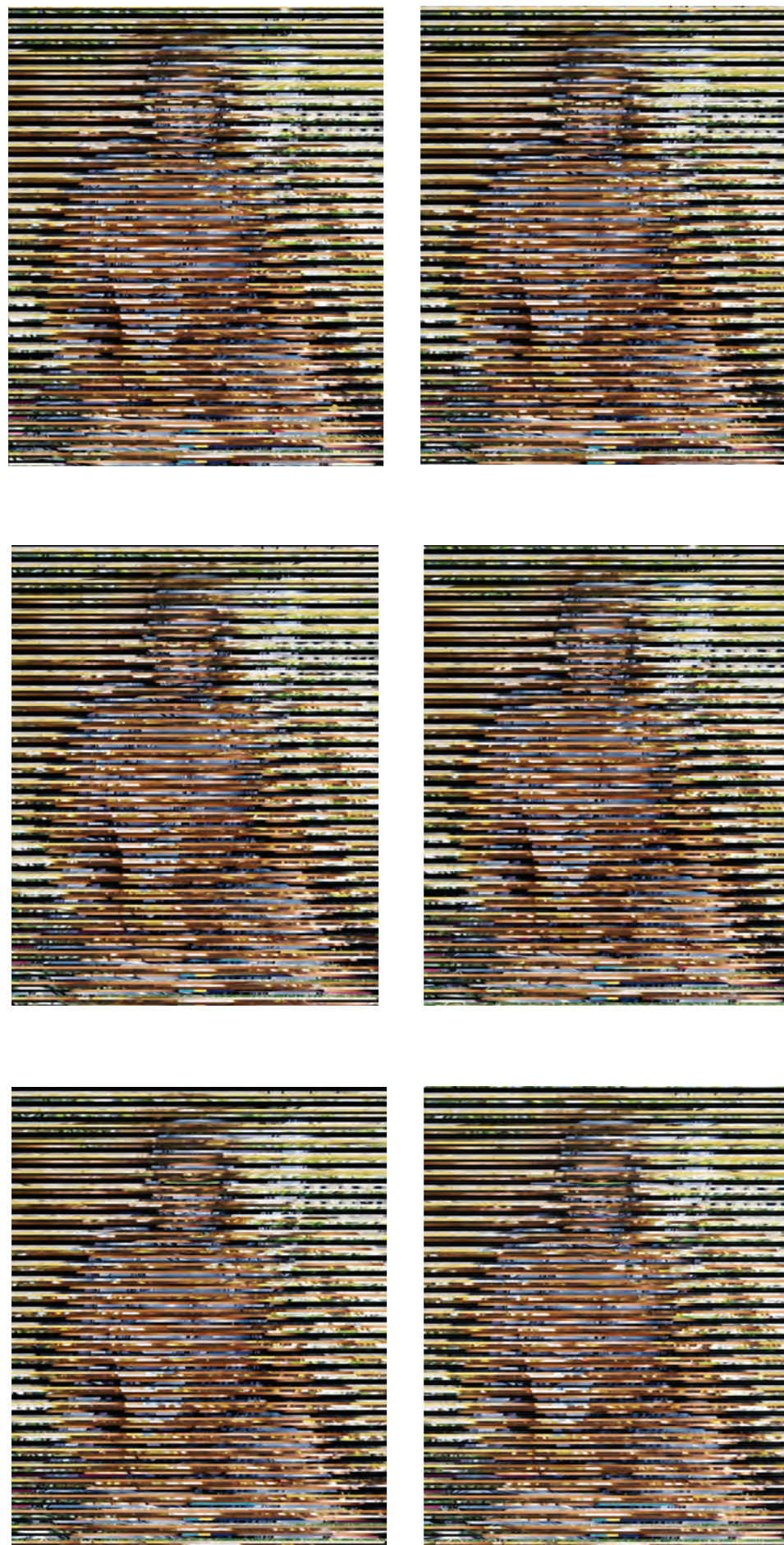
(Arvida Byström & Alec Soth)

2020

Manuell erstellte digitale Collagen, C-Prints, Diptychon, Größen variabel



JALOUSIE #116 TO BEAUTIFUL TO DIE (Unkown model & Unkown model)  
2020  
Manuell erstellte digitale Collagen  
C-Prints, Dyptich, Dimensions variable



THE CYBORG BEHIND THE JALOUSIE #01  
2016, 6 manuell erstellte digitale Collagen, Maße variabel

## THE CYBORG BEHIND THE JALOUSIE #01

2016

6 manuell erstellte digitale Collagen  
Videoinstallation, Loop, 23 x 27cm

Die digitale Collage THE CYBORG BEHIND THE JALOUSIE #01 ist inspiriert von Donna Haraways Essay A Cyborg Manifesto (1983), in dem die Autorin das Bild des Cyborgs als feministische Metapher für hybride, grenzüberschreitende Identitäten entwirft. Ausgangspunkt der Arbeit ist die Auseinandersetzung mit der Auflösung binärer Kategorien – Natur/Kultur, Mensch/Maschine, weiblich/männlich – sowie mit Fragen nach Sichtbarkeit, Körperlichkeit und technologischer Vermittlung.

Die Collage besteht aus sechs im Internet gefundenen Bildern: Fotografien der Pornodarsteller\*innen Jenna Jameson und Peter North, Abbildungen eines Gorillas und eines Orang-Utans, sowie Grafiken von jeweils einem weiblich und männlich konnotierten Roboter. Diese Bildquellen repräsentieren unterschiedliche Aspekte des „Cyborgischen“ – Sexualität, Animalität, Mechanik und digitale Identität – und verweisen zugleich auf mediale und kulturelle Konstruktionen von Körper und Geschlecht.

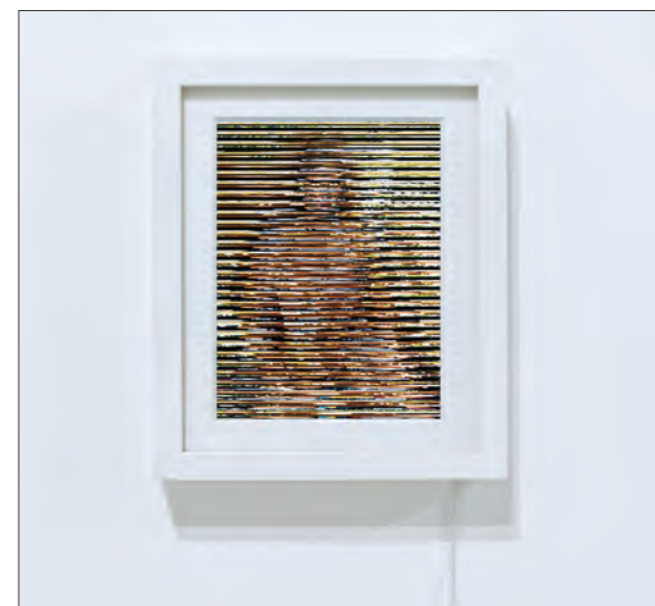
Jedes dieser Einzelbilder wird in eine Vielzahl schmaler Querstreifen zerlegt. Aus den Fragmenten entstehen sechs neue Collagen, die jeweils zu einem Sechstel aus jedem der Ausgangsbilder bestehen. Durch diese hybride Struktur verschränken sich die Motive visuell und symbolisch miteinander; Grenzen zwischen Spezies, Geschlechtern und Materialitäten werden buchstäblich zerschnitten, überlagert und neu zusammengesetzt.

Die Collagen werden in einer filmischen Sequenz hintereinander als Loop gezeigt. Der kontinuierliche Wechsel erzeugt eine oszillierende Bewegung zwischen den Fragmenten und macht das Prozesshafte der Identitätsbildung sichtbar. Die Breite der Querstreifen orientiert sich an der Hälfte des Durchmesser der Augen der dargestellten Figuren – ein Maß, das den Blick als zentrales Motiv zwischen Kontrolle, Begehren und Erkenntnis hervorhebt.

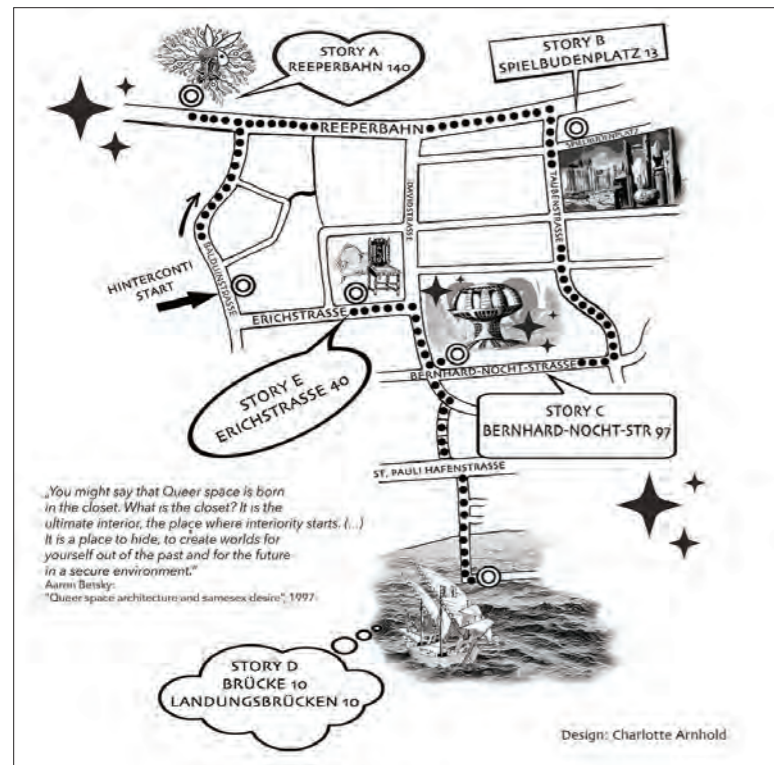
THE CYBORG BEHIND THE JALOUSIE #01 untersucht damit das Verhältnis von Körper und Technologie, Intimität und Distanz, Fragment und Ganzheit. Hinter der metaphorischen „Jalousie“ entsteht ein digitaler Zwischenraum, in dem der Cyborg als fluide, mehrdeutige Figur erscheint – zugleich sichtbar und verborgen, menschlich und maschinell, analog und digital.

Link: <https://vimeo.com/200857768>

English: <http://www.stefanmildenberger.de/the-cyborg-behind-the-jalousie-01>



THE CYBORG BEHIND THE JALOUSIE #01  
2016, Videoinstallation, Loop, 23 x 27cm  
(Elektronischer Bilderrahmen, Holzrahmen,  
Netzteil, Video-Loop)  
Installationsansicht **Barlach Halle, Hamburg**



**AIN'T NO BEDROOM BIG ENOUGH - ICH GEHE MIT EUCH DURCHS FEUER IN DEN BAUMARKT / FIRE WALK WITH ME TO THE HARDWARE STORE**  
by Charlotte Arnhold, Stefan Mildenerger und ANna Tautfest

Wirkt sich unser Umfeld, die Architektur und Möbel, die uns tagtäglich umgeben, auf unsere Liebesbeziehungen aus? Was mache ich, wenn ich mehr als eine Person liebe, aber im Baumarkt nur Doppelbetten für maximal zwei Menschen im Angebot sind? Wenn es in meinen Gefühlen Platz für viele gibt, aber in meiner Wohnung nicht? Der Audio-Walk *Ain't no bedroom big enough - Ich gehe mit euch durchs Feuer in den Baumarkt* führt uns von Haus zu Haus über St. Pauli. Wir machen Halt an ausgewählten Orten und erfahren fiktive Erzählungen über deren Anwohner\*innen. Über ihre Beziehungen. Wie sie begehren und wie sie lieben. Wie die Räume, in denen sie leben und ihre Möbelstücke ihre Liebesbeziehungen beeinflussen. Beim Hören tauchen wir ein in eine Welt voller Überraschungen und werden inspiriert, unsere Beziehungskonstrukte neu zu überdenken.

Information / download: <http://www.stefanmildenerger.de/publications>

Does housing, environment and architecture affect our romantic relationships? What if I love more than one person, but there's only king size beds for couples for sale? When in my heart there's room for more, but in my flat there isn't? The audio walk *Ain't no bedroom big enough - fire walk with me to the hardware store* takes us across St. Pauli. We stop at selected places and buildings and listen to fictional stories about the residents. Tales of their relationships, who and how they love and desire. How their living spaces influence their relationships and others and to themselves. We are immersed in a world full of surprises and inspired to revisit our ideas of togetherness.

Stories by Charlotte Arnhold & Stefan Mildenerger  
Narrators by ANna Tautfest  
Composition/Music by Charlotte Arnhold & Stefan Mildenerger

Stimmen / Voices by  
Melanie Bohn  
Libby Dougall  
Björn Gailus  
Markus Hüppauf  
Razvan Kim  
Martin Lindemann  
Claude Mayfield  
Michael McGlinn  
Stefan Mildenerger  
Simon Schultz  
Miranda Stuart  
ANna Tautfest  
Merik Tiz  
Jo Wölfling

WIR SIND HIER  
NEU START KULTUR  
Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien

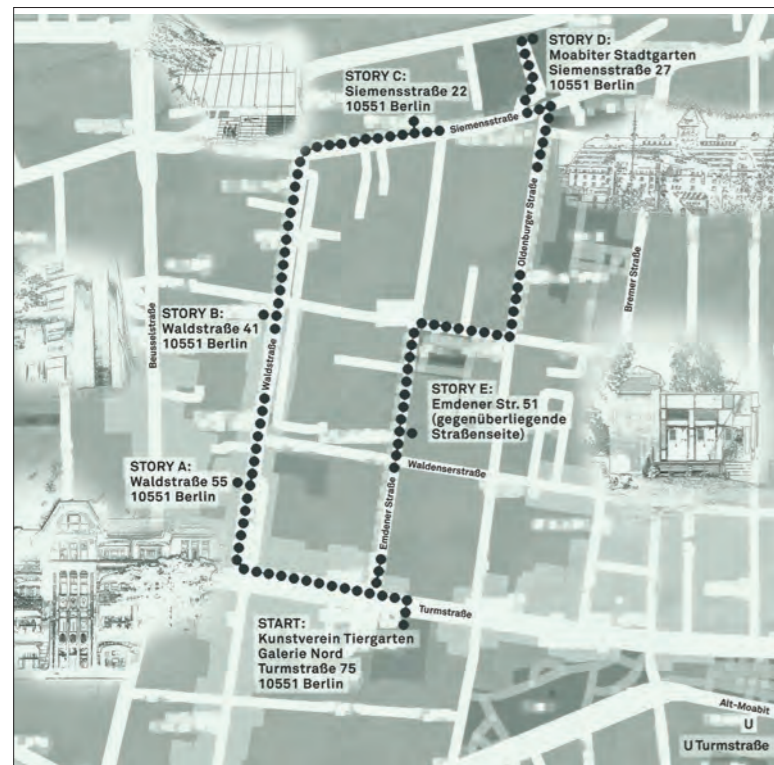
**AIN'T NO BEDROOM BIG ENOUGH – ICH GEHE MIT EUCH DURCHS FEUER IN DEN BAUMARKT**

2021, Soundarbeit, Audio-Walk  
Stereo, Deutsch 62 min, Englisch, 56 min

Texte: Charlotte Arnhold, Stefan Mildenerger, ANna Tautfest  
Komposition/Musik: Charlotte Arnhold, Stefan Mildenerger  
Sprecher\*innen: Melanie Bohn, Libby Dougall, Björn Gailus, Markus Hüppauf, Razvan Kim, Martin Lindemann, Claude Mayfield, Michael McGlinn, Stefan Mildenerger, Simon Schultz, Miranda Stuart, ANna Tautfest, Merik Tiz, Jo Wölfling  
Übersetzung: Charlotte Arnhold, Markus Hüppauf  
Editing: Charlotte Arnhold, Razvan Kim, Stefan Mildenerger  
Mastering: Gavin Weiss

Wirkt sich unser Umfeld – die Architektur, die Möbel, die uns tagtäglich umgeben – auf unsere Liebesbeziehungen aus? Was passiert, wenn Begehren nicht in die vorgefertigten Formen passt, die uns der Markt anbietet? Wenn ich mehr als eine Person liebe, aber im Baumarkt nur Doppelbetten für maximal zwei Menschen zu finden sind? Wenn es in meinen Gefühlen Platz für viele gibt, aber in meiner Wohnung nicht? Der Audio-Walk *AIN'T NO BEDROOM BIG ENOUGH – ICH GEHE MIT EUCH DURCHS FEUER IN DEN BAUMARKT* führt das Publikum von Haus zu Haus durch St. Pauli. An ausgewählten Orten hören wir fiktive Geschichten über die Bewohner\*innen – über ihre Beziehungen, ihre Begehren, ihre Formen des Zusammenlebens. Wir erfahren, wie Räume, Möbelstücke und architektonische Strukturen intime Dynamiken formen, beschränken oder öffnen. Zwischen realem Stadtraum und akustischer Erzählung entsteht ein begehbare Hörstück, das Fragen nach Normativität, Intimität und Raumverteilung stellt. Der Walk verwandelt St. Pauli in eine Bühne, auf der alternative Formen des Liebens und Wohnens aufscheinen – zärtlich, humorvoll und widersprüchlich zugleich. Beim Hören tauchen wir in eine Welt voller Überraschungen ein. Der Baumarkt wird zum Symbol für gesellschaftliche Normen, aber auch für ihre spielerische Umnutzung. Der Audio-Walk lädt dazu ein, Beziehungskonstrukte und räumliche Ordnungen neu zu denken – jenseits von Zweierbeziehungen, Quadratmeterlogik und standardisierten Möbeln.

Link: <https://www.hinterconti.de/radio/>  
English: <https://www.stefanmildenerger.de/publications>



Art-Audio-Walk:  
**AIN'T NO BEDROOM BIG ENOUGH – ICH GEHE MIT EUCH DURCHS FEUER IN DEN BAUMARKT**  
/ FIRE WALK WITH ME TO THE HARDWARE STORE  
(Deutsch u. Englisch)

Charlotte Arnhold  
Stefan Mildenerger  
ANna Tautfest

Bitte Smartphone mit Kopfhörern mitbringen /  
Please bring a smartphone with headphones

Stimmen / Voices  
Melanie Bohn  
Libby Dougall  
Björn Gailus  
Markus Hüppauf  
Razvan Kim  
Martin Lindemann  
Claude Mayfield  
Michael McGlinn  
Stefan Mildenerger  
Simon Schultz  
Miranda Stuart  
ANna Tautfest  
Merik Tiz  
Jo Wölfling

Geschichten/ Stories  
Charlotte Arnhold,  
Stefan Mildenerger

Publiken/ Podcasts  
ANna Tautfest

Übersetzung / Translation  
Charlotte Arnhold,  
Markus Hüppauf

Editing  
Charlotte Arnhold,  
Razvan Kim,  
Stefan Mildenerger

Does housing, environment and architecture affect our romantic relationships? What if I love more than one person, but there's beds for couples for sale? When in my heart there's room for more, but in my flat there isn't? The audio walk *AIN'T NO BEDROOM BIG ENOUGH - FIRE WALK WITH ME TO THE HARDWARE STORE* takes us across Moabit. We stop at selected places and listen to fictional stories about the residents. Tales of their relationships, who and how they love and desire. How their living spaces influence their relationships, to others and to themselves. We are immersed in a world full of surprises and inspired to revisit our ideas of togetherness.



AIN'T NO BEDROOM BIG ENOUGH – ICH GEHE MIT EUCH DURCHS FEUER IN DEN BAUMARKT  
2021  
Wegbeschreibung / Flyer, Hamburg / Berlin, 21 x 21 cm

AIN'T NO BEDROOM BIG ENOUGH – ICH GEHE MIT EUCH DURCHS FEUER IN DEN BAUMARKT  
2021, Ausstellungsansicht hinterconti e.V., Art Off Kultursommer Hamburg

STREAMING / PODCAST

2021- [...]

Während der Pandemie wurde das Online-Projekt hinterconti radio von Mitgliedern des hinterconti initiiert – eine Plattform für experimentelle Audioformate, Interviews und künstlerische Radiobeiträge –, die weiterhin live über Sical sendet.

During the pandemic, members of hinterconti launched hinterconti radio, an online platform for experimental audio formats, interviews, and artistic radio works. The project continues to broadcast live via Sical.

Links: <https://www.hinterconti.de/radio/> <https://sical.de/>  
[https://soundcloud.com/hinterconti\\_radio](https://soundcloud.com/hinterconti_radio)

Montag  
12.04.2021  
21h-22h

sical

**hinterconti radio**  
Heizpilze zum daneben stellen

**Sexualitäten und Gender**  
www.sical.de

mit  
Charlotte Arnhold  
Danny Banany  
Homollectual (Jessaray und Maya)  
Johanna Bruckner  
Stefan Mildenberger  
Tintin Patrone

weitere Sendungen 21-22h:  
Mo, 26.04.21 **act\_acted on** mit Dörte Habighorst u.a.  
Mo, 10.05.21 **club atoomia** mit Nele Möller u.a.

Hamburg Behörde für Kultur und Medien

Montag  
24.05.2021  
21h-22h

sical

**hinterconti radio**  
Heizpilze zum daneben stellen

**Sexualitäten und Gender (Teil 2)**  
www.sical.de

mit  
Julia Frankenberg  
Björn Gailus  
Stefan Mildenberger  
Daniel aka Didine van der Platenvlotbrug  
Malte Struck  
ANna Taufest

weitere Sendungen 21h-22h  
Montag, 07.06.21 **act\_acted on** mit Dörte Habighorst u.a.  
Montag, 21.06.21 **Club Atoomia #2** mit Nele Möller u.a.

Hamburg Behörde für Kultur und Medien

Sonntag  
19.12.2021  
13:00-14:00

sical

**hinterconti radio**  
Heizpilze zum daneben stellen

**Kunst Reden N°1**  
www.sical.de

**Stefan Mildenberger**  
im Gespräch mit  
**Bianca Müllner**

weitere Sendungen:  
<http://www.hinterconti.de/blog/radio/>

Hamburg Behörde für Kultur und Medien

Donnerstag  
04.05.2023  
18:00-19:00

sical

**hinterconti radio**  
www.sical.de

**Kunst Reden N°2: TraditiNOen**

**Stefan Mildenberger**  
im Gespräch mit  
**Eythar Gubara**  
**Rahel grote Lambers**  
**Anne Meerpohl**  
**Annett Stenzel**  
**SGL & Xiyu Tomorrow**  
**Aslak Warming**

Podcast:  
<http://www.hinterconti.de/blog/radio/>

Hamburg Behörde für Kultur und Medien

Montag  
19.02.24  
15:00-16:00

sical

**hinterconti radio**  
www.sical.de

**Kunst Reden N°3 - TraditiNOen2**

**Stefan Mildenberger**  
im Gespräch mit  
**Julia Frankenberg**  
**Jianan Ning**  
**Anna Mieves**  
**Ajayini Sathyan**  
**Simon Schultz**

Podcast:  
<http://www.hinterconti.de/blog/radio/>

Hamburg Behörde für Kultur und Medien

Dienstag  
07.10.2026  
21:00-22:00

sical

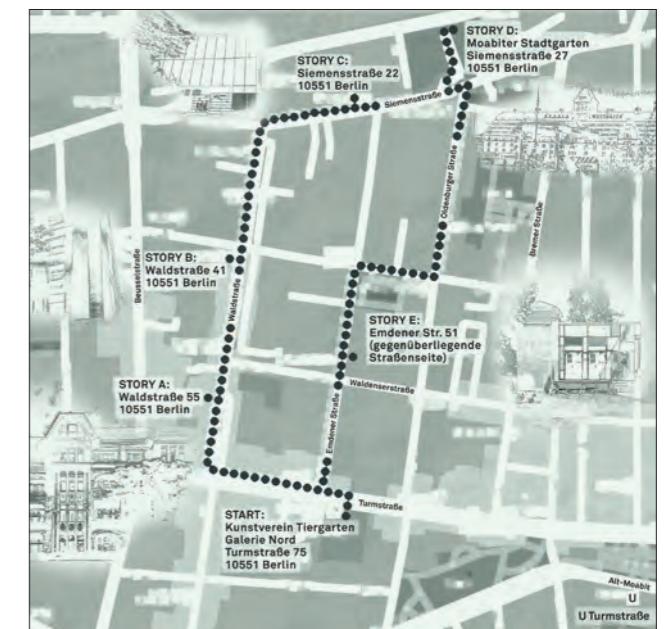
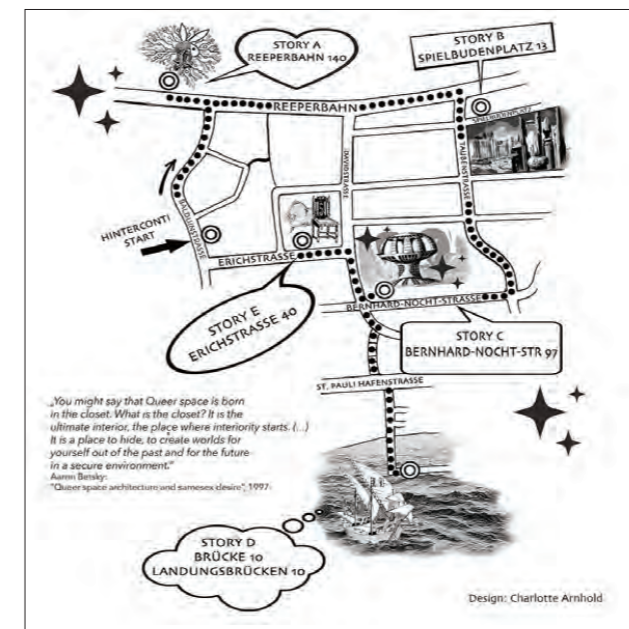
**hinterconti radio**  
www.sical.de

**Kunst Reden N°4:**  
**From Digital to Analog (and back again?)**

**Stefan Mildenberger**  
im Gespräch mit  
**Amir Chasson**  
**Bruno Christofolletti Barrenha**  
**Frances Hennigan**  
**Taiane Linhares**  
**Tom Lane**  
**Jenny Schäfer**  
**Dirk Sorge**  
**Jakob Urban**

Podcast:  
<http://www.hinterconti.de/radio>

Hamburg Behörde für Kultur und Medien





**MASSE**  
2010-2014  
Soundcollagen, vinyl, Unterschiedliche Längen

Die Serie MASSE #01 untersucht die simultane Verdichtung von Klangarchiven zu physisch erfahrbaren Klangskulpturen. Die Dateien aus verschiedenen Audio-Archiven werden mithilfe einer Musiksoftware zu einzelnen Tonspuren addiert und anschließend auf Vinyl gepresst. Beim Abspielen der Klangskulptur entsteht ein dichtes, polyphones Klangfeld, in dem sämtliche enthaltenen Audiodateien gleichzeitig hörbar werden. So sind beispielsweise bei MASSE #01 (Hymne 1998) alle 198 Nationalhymnen gleichzeitig zu hören, was die individuellen Strukturen und Melodien zu einem übergeordneten, fragmentierten Gesamtsound verschmilzt.

Die Arbeit reflektiert die Idee von Kollektivität, kultureller Vielfalt und simultaner Präsenz, während sie zugleich die Grenzen des auditiven Wahrnehmungsvermögens auslotet. Durch die Transformation digitaler Archive in ein analoges Vinylobjekt wird der Schnittpunkt zwischen digitaler Technologie, physischen Medien und performativer Klangkunst sichtbar gemacht. MASSE #01 hinterfragt, wie wir Klang, Identität und kollektive Symbole wahrnehmen, und eröffnet neue Perspektiven auf Audiokultur, Materialität und kulturelles Gedächtnis.

English: <http://www.stefanmildenberger.de/masse>

Link: <https://vimeo.com/97946699>

**MASSE #01 Hymne 1998, (198 Nationalhymnen)**

2010, Dauer: 5 min 52 sec

**MASSE #02 Dauerbrenner, (73 Nummer 1-Hits in Deutschland)**

2010, Dauer: 5 min 46 sec

**MASSE #03 Handy, (200 Nokia Handy-Klingeltöne)**

2010, Dauer: 5 min 30 min

**MASSE #04 Christmas, (150 Weihnachtslieder)**

2010, Dauer: 6 min 42 sec

**MASSE #05 Instrumental Jingles, (200 Radio-Jingles)**

2010, Dauer: 8 min 41 sec

**MASSE #06 King of Pop, (213 Songs von Michael Jackson)**

2010, Dauer: 8 min 4 sec

**MASSE #07 Movie Themes, (189 Movie-Themes)**

2010, Dauer: 6 min 40 sec

**MASSE #08 Natur, (187 Naturgeräusche)**

2010, Dauer: 6 min 59 sec

**MASSE #09 Signale, (153 Signaltöne)**

2010, Dauer: 5 min 30 sec

**MASSE #10 Vocals, (187 Vocal-Samples)**

2010, Dauer: 5 min 30 sec

**MASSE #11 Titanic, (28 Tracks der Filmmusik von „Titanic“)**

2012, Dauer: 19 min 28 sec

**MASSE #12 Fußball-WM 2014, (32 Nationalhymnen)**

Dauer: 5 min 29 sec



MASSE #01 Hymne 1998, (198 Nationalhymnen)  
2012, Soundcollage auf Vinyl  
Ausstellungsansicht, DARE Redaktionsbüro, Hamburg

**STEFAN MILDENBERGER**

[www.stefanmildenberger.de](http://www.stefanmildenberger.de)

[info@stefanmildenberger.de](mailto:info@stefanmildenberger.de)

01793622370