



Alexander Zenker

Portfolio 2024

<https://zthehenk.com>

L Leipziger



Meine Oma(88)

Game [2022-]
mit ROTxBLAU Studio

Meine Oma(88) ist ein Explorations-Adventure über NS-Erziehung und transgenerationaler Weitergabe. Spiele eine Enkeltochter auf einer Zeitreise in die Tiefen ihrer Familiengeheimnisse in einem nicht-linearen Psycho-Thriller vor dem Hintergrund der verschwiegenen Geschichte von NS-Täterinnenschaft.

Spiele mit und gegen die eigene Oma, die eigene Mutter sowie gegen dich selbst. Balanciere richtig zwischen Zuneigung und Wahrheit, zwischen Liebe und Horror, um Geschichten aus der Vergangenheit der Familie ans Licht zu bringen. Brich das Schweigen, finde die richtigen Pfade und erkenne die Einflüsse der NS-Zeit, die über Generationen weitergegeben wurden.

<https://cloud.rotxblau.com/s/KjTtoDpsozXqws>



705
SOUL

COYOTE

Game [2021-]
mit ROTxBLAU Studio

COYOTE ist ein Tamagotchi-Echtzeitmanagement-Abenteuer, bei dem du ein ganzes Ökosystem verwaltest.

Als einsames, kostümiertes Kind bist du dafür verantwortlich, Pflanzen und Tiere mit ihren unterschiedlichen Bedürfnissen nebeneinander großzuziehen und zu pflegen. Lerne die komplexen Zusammenhänge in einem dynamischen Netzwerk autonom agierender Wesen kennen und erfahre spielend die Abhängigkeit von Einflussnahme und Wirkung.

<https://store.steampowered.com/app/1669590/COYOTE/>

The Moinis

Band [2018-]
mit Konrad Jackisch

The Moinis sind eine Hobby-Pop-Band aus Leipzig, die seit 2018 von Konrad Jackisch und Alexander Zenker unter ihren Pseudonymen „Roy“ und „Ali“ produziert, inszeniert und performt wird. Ihr Sound ist eine stilistische Mischung aus Sachsen-Rap, Pop und elektronischer Tanzmusik.

Ali und Roy inszenieren sich dabei als Kinder einer ostdeutschen Arbeiterklasse, die in der Nachwendzeit den Umgang mit westlicher Popkultur affirmieren, hinterfragen und in einer Welt aus Aufmerksamkeitsökonomie und Individualisierung vor allem eines finden und besingen: die Hoffnung auf ein Miteinander im Dreck.

Im Rahmen des Projekts sind mehrere Musikvideos entstanden, ebenso wie zwei Alben und zahlreiche Live-Auftritte.

<https://moinis.de>

BREITBART.RED

Website [2018]

Kooperation mit UBERMORGEN

Binärer Primitivismus. Eine neue Kultur entsteht aus einer hybriden Querfront von Transhumanisten, neuen Faschisten, Impfgegnern, Incels, Channern, Silicon-Valley-Suprematisten, esoterischen Verschwörungsmythologen und unzähligen Genres und Subgenres aus allen Lebensbereichen, die sich in erhöhten Zuständen produktiver Widersprüche und unterdrückter Aggression versammeln.

Es ist eine unbestreitbare Realität von heute, und wir nehmen diese neuen Zielgruppen mit tiefer Entspannung und post-bewussten Lernmethoden an, psychischem E-Commerce, Hooligan-Merchandise und unterhaltsamer Werbung, die all diese Komponenten in eine einzigartige nahtlose, schamlose, widersprüchliche Hybridrealität einfügt, die wir RED nennen.

<https://breitbart.red/>

Er trat in mich hinein und ich zerplatze innerlich. Ich musste
darf nicht mehr! Sonst könnte es ihn umbringen. Manchmal würde er im Akt
überhitzen, übertreiben und seine Grenzen nicht mehr kennen. Do
ihm immer leid. Das hatte er mir in einer ruhigen Minute gesagt und ich hatte es
mir gemerkt. Ich war dafür da ihn auf dem Teppich zu halten, ihn
zu beschützen. Ich drosselte mich ein wenig. Er wurde wütend u
nicht einzuschlagen. Doch es tat mir nichts. Ich war es gewohnt
Schlägen würde er eh wieder geschmeidig. Ich fragte ihn nach ei
um seine Stimmung ein wenig zu trösten. Er ignorierte meine Wor
nicht ein. Ich stöhnte und reagierte sofort mit einer scharfen K
und seine Lippen sahen gut aus. Ich fühlte über seinen Rücken.
abgekühlt. Sicher war es der Aufregungsschweiß von vorhin gew
entschloss, ihn mit meiner Körperhitze zu wärmen. Er bedankte s
Hand streichelte über meine Haut. Ich erhöhte das Tempo! Sein P
fühlte seine Erregung.

DEEPCASE

Website [2019]
Kooperation mit UBERMORGEN

Es tut ihm gut. Der Arzt gab mir den Rat, so etwas öfter zu tun. Da würde
seiner Herzschwäche entgegenkommen. Ich ließ mich gehen und gab ihm das endlose
Gefühl von Freiheit. Er griff mich fest - seine Zähne fletschten - die
blaugrauen Augen hatten nun diesen irren Blick der Selbstermächtigung. Er hatte
bass ich sein Ausgleich gewesen war sein
immer nannte. Ich hatte Mitleid mit ihm. Ich wünschte
hatte ich noch nie empfunden. Ein neuer Antrieb,
Ich sollte uns jetzt eigentlich wieder bremsen.
nicht wollte - er wollte jetzt den absoluten Kick - er
vergessen, weg von dieser Welt, frei sein, weg
lung, Entkopplung. Durch mich. Ich machte es ihm, wie er
Ich war glücklich. Ich sah nur noch die Tropfen
Luft fliegen. Danach wurde es dunkel. Seither habe ihn nicht
wiedergesehen.

Deepcase ist ein AI-Service zu Entschlüsselung neuronaler
Entscheidungsprozesse, die für uns Menschen nicht
zugänglich sind. Wie ein transzendentaler Therapeut
kommuniziert AI mit AI und kondensiert dabei
Ablaufprotokolle technologischen Denkens und Fühlens, auf
der Suche nach dem Unterbewusstsein der Maschine.

Deepcase präsentiert sich als glorreiche Erkenntnis zur
Erforschung des Anderen. Wenn wir uns selbst nicht
entdecken können, möchten wir unsere Unfähigkeit auf
unsere Umgebung projizieren. Im Fall von Deepcase
sind es neuronale Netzwerke, die wir selbst aufgebaut
haben und die uns erneut mit der Frage konfrontieren,
was das Unbewusste eigentlich ist.

<https://deepcase.de>

SCHALTKREIS

Interactive Art [2017]

Schaltkreis ist eine kybernetische Komposition, die vom Publikum selbst aufgebaut und wieder zerstört werden kann. Was auch immer das Publikum tut, es kann die Harmonie der Komposition nicht unterbrechen. Es herrscht ein ultradynamischer Zustand, der jede Art von Störung für dessen Selbsterhalt nutzen wird.

Das Publikum agitiert eine achtköpfige Band über Lichtschalter und kann sie damit zum Musizieren oder pausieren zwingen. Die Musik wird stets improvisiert und passt sich jeweils an die Dynamiken des Publikums an.

<https://vimeo.com/249804670>

roomYOU

Interactive Art [2016]

Die interaktive Installation „RoomYou“ stellt den Versuch dar, soziale Netzwerke physisch erfahrbar zu machen. Zu diesem Zweck wurde das Facebook-Profil einer real existierenden Person analysiert und in materielle Formen übersetzt. Als Ergebnis wurde ein begehbare Raum aus Möbeln, Objekten und Medien geschaffen, der den Daten entspricht, die der ausgewählte Benutzer von seiner Registrierung im Jahr 2012 bis Februar 2016 auf seinem Profil veröffentlicht hat.

Diese Informationen wurden weder auf der Grundlage der Zustimmung des Benutzers noch auf der Grundlage einer gemeinsamen Freundschaft recherchiert. Da keine Crawler oder ähnliche Programme verwendet wurden, sondern nur manuelle Verfahren, ist dies grundsätzlich von jede*m durchführbar.

Die entstandene symbolische Wohnung veranschaulicht nicht nur die Vielfalt der Informationen, die aus sozialen Netzwerken gewonnen werden können, und das darin übliche Verhalten.

Gleichzeitig ist „RoomYou“ Science-Fiction. Es wird gezeigt, wie die Werte von Individualität und Gemeinschaft in Architekturen und Formen des Zusammenlebens, die virtuell in sozialen Netzwerken vermittelt werden, aussehen könnten.

https://www.zthehenk.com/wp-content/uploads/2024/04/roomYou_zthehenk_these_reader.pdf





UBERWAELTIGUNGEN

Digital Art [2015]

Natur und Landschaft sind nützliche Objekte. Ich habe es nie auf diese Weise gelernt und doch muss ich zugeben, dass ich es auf diese Weise handhabe. Ich komme nicht von hier. Meine Kindheit kannte keine weiten Landschaften mit Bergen, Flüssen und Bäumen. Ich bin ein Stadtbewohner. Es gibt mehr Natur auf Bildschirmen als im wirklichen Leben. Ob im Film, im nächsten Computerspiel oder Dokumentation, in der Werbung für den „Volvic Giant“ oder in den Fotos im „National Geographic“. Ich habe gelernt, den Konsum zu ändern, den Konsum von Natur, die Funktion von Natur, den Umgang mit Natur, Natur, wie es mir passt, sie zu nutzen, wie es mir passt, ob mit grünem Daumen oder ohne, Nachhaltigkeit gerne, aber nur im Sinne weiterer Möglichkeiten, meine Natur zu nutzen.

<https://www.zthehenk.com/blog/portfolio/ueberwaeltigungen/>

Artist Bio

Alexander Zenker (*1988, DDR)

Alexander Zenker ist ein multidisziplinärer Künstler, dessen Arbeit an der Schnittstelle von Popkultur und Interaktion angesiedelt ist. Mit einem Master of Fine Arts von der Kunsthochschule Kassel hat er sich als Game Artist, Interactive Artist, 2D-Designer und Performer einen Namen gemacht. Zenker assistierte ab 2015 mit dem Netzkunstduo UBERMORGEN, wo er an internationalen Projekten zu Psychopathologie (no-limit.org, 2015), der Alt-Right (breitbart.red, 2020) und künstlicher Evolution (UNINVITED, 2019) mitwirkte.

Heute entwickelt Zenker im selbstgegründeten Gamestudio ROTxBLAU mit seinem Team „Emotional Realistic Games“, die die Verbindung von Game Studies und Popkultur erkunden. Mit Games über die Weitergabe von NS-Erziehung (Meine Oma(88), 2022-), Fake News (TrueFake, 2021) oder der Corona-Pandemie (Coronakiller, 2020) erhielt das Studio mehrfache Stipendien und arbeitet in Kooperationen wie mit der Game Designerin Allison Yang Jing, der Amadeo Antonio Stiftung, dem Polit-Magazin Veto oder der Alfred Landecker Foundation zusammen. Die Games werden auf den Plattformen Steam, itch.io und in den App-Stores vertrieben.

Als Mitgründer der Hobby-Pop-Band The Moinis performed Zenker zwischen Hopepunk, Klassismus, Sachsen-Rap und Popkultur impulsiv und eingänglich. Nach zwei Alben, vier Musikvideos wie Drecksch (2021), Or´Ney (2019), Gucke Her (2019) und diversen Auftritten hat sich die Band als Underground-Pop-Ikone in Leipzig und Umgebung etabliert.

Zusätzlich entwickelte Zenker analoge Räume interaktiver Installationen wie Schaltkreis - alle unter einem Ton (2017), roomYou (2016), Überwältigungen (2015) und stellt dabei Fragen zwischen Macht, Digitalität und Zusammenleben.

<https://zithehenk.com>

