

ENTER TAINMENT

STEFFEN WERNER



STAND 2005



ENTER TAINMENT

INHALT

BRUCE	6
CLAIR	8
HOTDOG	10
READYTORUMBLE	12
MARIAHIMMELFAHRT	14
MEGAFUN	16
Interview mit Steffen Werner	18
DIEGO	22
OHNEENDE	24
PAYPERVIEW	26
THATWASLIKESOEASY	28
EBBY	30
AUFWÄRMPHASE	32
SPRINGGYM	34
SAPPORO	40
SANFRANCISCO	42
BRENNER	44
YOURMOVE	46
ULFIMNEBEL	50
BIOGRAFIE	54

Steffen Werner bezeichnet seine Arbeiten als „Bewegtbildprojektionen“, was treffend seine Auseinandersetzung mit den Medien Video, World Wide Web, Computerspielen und Animationen beschreibt. Die frühen neunziger Jahre ermöglichten Video-künstlern wie Pipilotti Rist, Douglas Gordon und anderen mit Hilfe der Videobeamer, befreit von den technischen Rahmenbedingungen des Monitors, verschiedenste Projektionsformate zu realisieren. Auch für Steffen Werner steht nicht die Präsentation und somit Rezeption eines Videos als in sich geschlossenes Werk der klassischen Black Box im Mittelpunkt des Interesses, sondern die jeweils auf einen Raum bezogene Arbeit.

Seine Installationen sind inhaltliche und formale Reaktionen auf die vorhandene räumlichen Strukturen, auf die Architektur, die statischen Objekte und auf die Menschen, die diese Räume benutzen. Erst im Zusammenwirken der verschiedenen Erlebniselemente von projizierten Bildern, Ton und tatsächlichen Umgebung ergibt sich die Wirkungsästhetik der Arbeiten Werners. Die Tatsache, dass die Technik wie Beamer oder Kameras nicht zu sehen ist, ist Teil der künstlerischen Strategie. Nur so werden die Grenzen zwischen Werk und Betrachterumfeld aufgelöst, kann der Betrachter den neu entworfenen Ort als solchen erleben. Hierbei bricht Steffen Werner mit Erwartungshaltungen. Mit Witz, ironische Brechung und bisweilen grotesker Übersteigerung setzt er nicht nur vorhandene statische Bilder und Objekte in Bewegung, sondern auch die Vorstellungen in den Köpfen der Rezipienten.

Artefakte unserer kulturellen Identität werden wenig ehrfürchtig bespielt: Catcher-Szenen aus einem Videospiel bevölkern den „Äginetenfries“; die

„Himmelfahrt Mariens“ wird wörtlich genommen und pünktlich zum Glockenschlag der Hauskapelle des Diözesanmuseums Freising auf einem Altarbild aus dem 19. Jahrhundert per Projektion in den Himmel geschickt.

Nicht mehr Figuren aus bestehenden Filmen oder Computer animiertes Personal, sondern die Menschen, die die Orte benutzen, an denen die fertig gestellten Arbeiten gezeigt werden, sind die Protagonisten der neuen Arbeiten. So wurden in dem Projekt „Aufwärmphase“ Bauarbeiter der verschiedenen Baustellen der Messestadt Riem und Siemensmitarbeiter bei dem Projekt „Springgym“ zu Gymnastikübungen bzw. zu einer Aerobicstunde animiert, gefilmt und anschließend auf der Fassade des Parkhauses der Messestadt und in der Betriebsarztpraxis von Siemens gezeigt.



Akademie der Bildenden Künste München, 1997

BRUCE

Videomix, Videoclip mit Sound

Videoclip mit Schlagsequenzen von Bruce Lee.
Verfremdung
des Bildmaterials zu einer Collage von Farbe und agres-
sivem Sound von Prodigy. Schlagsequenzen richten sich
sich nach der Rhythmik der Musik.



Akademie der Bildenden Künste, München, 1998

CLAIR

Videoinstallation

Videoprojektor, Videorekorder, Aktiv-Boxen

Dauer: 9 Minuten als Endlosschleife

Ein Videospiel, das wegen Brutalität und Gewaltverherrlichung auf dem Index steht. Sequenzen daraus umgesetzt und projiziert auf die Gobelins aus dem 19. Jahrhundert mit Schlachtenszenen in der Aula der Akademie der Bildenden Künste. Eine konfrontierende Überlagerung verschiedener Gewaltdarstellungen mit ähnlicher Gewaltästhetik. Begleitendes Sounderlebnis: Schreien, Rufen, lodernde Flammen, Grollen, Stöhnen.





Privatbesitz, 1999

HOTDOG

Fotomontage
Internetpräsentation und Broschüre

Imaginäre WeBSITE – für jeden Typus der passende Hund.
Die Lady in Pink mit dem gleichfarbigen Pudel als Begleiter
oder die Dame im 18.-Jahrhundert-Interieur mit grünem
afrogelockten Afghanen. Führt die absurden Möglichkeiten
des Internet-Shopping vor.



Glyptothek, München, 2001

READYTORUMBLE

Videocollage
 Videoprojektor, DVD Abspielgerät, Aktivboxen
 Dauer: 13 Minuten als Endlosschleife

Der Fries des Äginetentempels aus dem 5. Jahrhundert vor Christus in der Glyptothek hinterblendet von virtuellen Boxkampfszenen aus einem Videospiel, heftige Kampfgeräusche im Hintergrund. Eine ästhetische Verfremdung besonderer Wirkung, die den Kampf der Ägineten wieder lebendig werden lässt.





Diözesanmuseum, Freising, 1999

MARIAHIMMELFAHRT

Interaktive Videoprojektion
Videoprojektor, DVD Abspielgerät, Black Box

Anlässlich der Ausstellung "Schöpfung" Videoprojektion auf die Darstellung 'Himmelfahrt Mariens' aus dem Jahr 1886: Mit dem Gongschlag der Kapelle steigt alle 15 Minuten eine über das Bild projizierte Madonna gen Himmel.



Akademie der Bildenden Künste, München, 1999

MEGAFUN

Videoinstallation
Simulatorlenkrad, Gaspedalsimulator, Videobrille mit
Audiokopfhörern

In einem Klassenzimmer der Akademie der Bildenden Künste geht's los. Setzt man Brille und Kopfhörer auf, wird man mit "Welcome to Interlagos" zum "Großen Preis von Brasilien" begrüßt und hat Megafun bei der imaginären Fahrt von einer realen Werkbank aus.



München, Juli 2003

INTERVIEW MIT STEFFEN WERNER

*Wieso der Titel „Entertainment“ für den Katalog?
Spielt in deiner Kunst Unterhaltung und Spaß so eine große Rolle?*

Mir ist wichtig, dass die Leute Spaß haben. Kunst soll nicht egozentrisch sein – all die selbstverliebten Künstler. Die Menschen bewerten die Kunst. Es gibt völlig unterschiedliche Ansprüche. Den einen sagen meine Arbeiten etwas, den anderen nicht. Ich habe in meiner künstlerischen Position nicht den Part der Gesellschaftskritik gewählt. Kunst soll Spaß machen, unterhaltend sein. Man sollte alles nicht so bierernst nehmen und den Ballast der Geschichte nicht immer wieder thematisieren. Also ich thematisiere das nicht, meine ich damit. Ich mache keine gesellschaftskritische oder politische Kunst. Sie soll unverkrampft sein.

Apropos nicht politisch, deine Arbeit im Hotel Mariandl, „Payperview“, mit den drei parallel laufenden Videoprojektionen, in denen Sex, Gewalt und Brutalität präsentiert wurden, war das denn kein gesellschaftskritischer Kommentar?

Nein, dabei hat mich nur die Ästhetik interessiert. Der Raum, die Architektur und das Design. Mich hat fasziniert, diesen spezifischen Ort neu zu entwerfen, zu verändern. Zu dem Zeitpunkt fand ich gerade Kinski-Filme spannend und auch Hard-Rock-Musik à la ACDC – und so habe ich die Filme unterschiedlich komponiert und wie eine Collage zusammen geschnitten. Für mich ist es wichtig, dass es Video-Collagen sind und keine Video-Filme. Sie sind nur für diesen einen Raum konzipiert und sollen auch nur dort funktionieren. Es ist wie bei meiner Arbeit als DJ: Ich sample sozusagen die Sequenzen der Filme und setze sie anschließend zusammen. Im Grunde ist es

wie eine große Collage, ein einziges „Bild“, denn die Filme laufen ja gleichzeitig.

Würdest du sagen, dass du in deinen Arbeiten sehr von der MTV- bzw. VIVA-Ästhetik beeinflusst bist?

Nein, eigentlich nicht. Das finde ich auch nicht besonders spannend. Ich finde es gut, wenn sich Olaf Metzel als älterer Künstler damit auseinandersetzt. Aber wir leben doch damit, wir sind so nah dran. Allerdings bin ich sehr weit weg von der „Computerspiel-Generation“, damit bin ich in der Form nicht aufgewachsen. Mich interessiert daran, wie die Jüngeren die „Menschen“ sehen, womit sie sich identifizieren. Das bringt so viel Lifestyle rüber. Alles wird zum Kunstobjekt. Lara Croft beispielsweise. Von den Jugendlichen kennen die bestimmt mehr als den David von Michelangelo.

Du scheinst keine besondere Ehrfurcht vor Werken mit einer traditionsreichen historischen Aura – wie beispielsweise dem „Äginetenfries“ in der Glyptothek in München – zu haben. Dort hast du Catcher-Szenen aus einem Videospiel hinter die elitären Skulpturen projiziert. Das Prinzip gilt auch für die Arbeit „Clair“ in der Aula der Kunstakademie oder für „Maria Himmelfahrt“ im Dom von Freising.

Man muss nicht alles so ernst nehmen. Ich wollte die Figuren des „Äginetenfries“ in Bewegung setzen, die Totenstille aufbrechen. Alles ist so statisch dort, die Menschen stehen davor, die Studenten zeichnen in stiller Ehrfurcht ihre Skizzen, die Menschen bewegen sich einfach nicht. Das wollte ich verändern. Das ewig Bleibende vergessen, schnell, locker, unverkrampft damit umgehen. Eigentlich bekomme ich manchmal gar nicht mit, was abläuft. Es geht alles rasend schnell und dann habe ich die Arbeit vor Augen. Durch die Projektion kann ich innerhalb einer Sekunde etwas völlig verändern. Ich konzipiere



meine Arbeit mittlerweile nur noch für die spezielle Raumsituationen und arbeite nicht mehr mit Versatzstücken. Beispielsweise Matthew Barney: Seine Arbeiten sind ein fertiges Produkt und funktionieren im Grunde nur in einer Black Box. Der klassische dunkle Raum – das interessiert mich nicht. Für mich sind die Arbeiten Bewegtbildprojektionen, keine Videofilme. Bei der Arbeit in der Glyptothek hatte ich extreme Probleme mit dem Licht, weil ja tagsüber immer das helle Tageslicht in den Raum fällt. Das konnte ich teilweise technisch lösen. Aber nicht vollständig, weil vor einigen Jahren die Technik noch nicht so ausge-reift war. Heute ist das überhaupt kein Problem mehr. Bei „Clair“ fand ich das ganze auch viel zu erhaben. Dieser dunkle Raum mit den biedereren Gobelins. Das hatte mich gereizt. Deshalb habe ich auch ein Computerspiel genommen, das wegen Brutalität auf dem Index steht. Ich wollte damit provozieren und die vorhandenen Strukturen aufbrechen. Ich wollte das Etablierte entfernen und es überblenden. Ähnlich ging es mir auch bei der Arbeit „Maria Himmelfahrt“ in Freising. Eigentlich wollte ich ja das Jesuskind zittern lassen, aber dann erschien mir die Idee, die Madonna immer wieder in den Himmel steigen zu lassen, doch witziger. Mir bedeuten diese Figuren und ihre traditionellen Inhalte nichts.

Du sprichst sehr viel über technische Perfektion, über die Stimmigkeit der Videocollage mit der Architektur. Wie ist denn deine Gewichtung? Man könnte fast meinen, dass die technischen Möglichkeiten zuerst stehen und sozusagen den Inhalt bedingen?

Nein. Am Anfang steht auf jeden Fall der Inhalt, die spezifische Raumsituation und der Kontext der Ausstellung. Aber natürlich kann ich dann nur das auch wirklich realisieren, was im Rahmen der technischen Möglichkeiten machbar ist. In der Glyptothek konnte man die Installation bei Tageslicht nur schlecht sehen. Heute wäre das überhaupt kein Problem mehr, – auf-

grund der ausgereifteren Technik. Also, der Inhalt steht am Anfang. Dann mache ich mir Gedanken über die ästhetischen Möglichkeiten, die „Aufgabe“ umzusetzen. In der Galerie Paal sollte das Thema der Arbeit in Zusammenhang mit der Architektur stehen, beim Äginetenfries im Zusammenhang mit dem skulpturalen Werk.

Eine deiner wichtigsten Fragestellungen also, wie sehr die Interaktion mit dem Raum funktioniert?

Ja. Bei mir sieht man den Beamer nie. Man kann nicht genau sagen, wo es herkommt. Ich schaffe eine eigene Welt.

Doch ein bisschen persönliche Religion? Wo siehst du denn die Vorbilder zu deinen Arbeiten?

Bill Viola hat mich immer fasziniert, aber wohl vor allem wegen seiner technischen Perfektion. Ich finde auch die Farbigkeit bei den Arbeiten von Pipilotti Rist gut. Mir hat die Arbeit in der Pinakothek der Moderne sehr gut gefallen, wo die Menschen in Kleinformat auf irgendwelchen Gegenständen auftauchen. Dort hat sie die Beamer in den Möbeln versteckt und die Bilder werden „einfach“ auf das Mobiliar projiziert. Mich interessiert an der Video-Kunst das, was die Zeit an Ästhetik bringt, auszuschöpfen. Ganz wichtig ist mir dabei, dass das Formale stimmt. Diese Kunst muss in die Räume passen, man muss sie sehen, spüren.

Nun hat sich das Personal im Laufe der Entwicklung deiner Arbeiten „belebt“. Das Figurenrepertoire bei „Aufwärmphase“ oder „Springgym“ generiert sich nun nicht mehr aus der Videospiel-Realität. Wie kam das? Wie entstand die Arbeit „Aufwärmphase“ in Riem?

Ich konnte mir auf dem Gelände in Riem etwas aussuchen und sofort hat mich am stärksten die Architektur

des Parkhauses fasziniert. Es steht da wie ein Solitär. Und reflektiert mit seiner wellenförmigen Außenstruktur Bewegung. Dann entschied ich ziemlich schnell, dass ich das Gebäude von innen heraus bespielen wollte. Auch hier sollte der Betrachter wieder nur die Video-Collage von außen sehen und nichts sollte darauf hinweisen, wie sie funktioniert. Auf das Thema der Projektion kam ich auch sehr schnell. Es sollte – genau wie bei dem späteren Siemens-Projekt „Springgym“ – mit den Menschen, die hier arbeiten, zu tun haben. Dabei wollte ich auf keinen Fall eine „Freak-Show“ inszenieren – das passiert häufig, wenn Künstler so etwas zeigen. Nein, es sollte Spaß machen, humorvoll sein. Bei der Begehung des Objekts traf ich auf die Arbeiter, warum also nicht mit denen das Video drehen. So wurden sie zu den Hauptdarstellern. Auf einer Asienreise hatte ich kurze Zeit vorher immer wieder erlebt, dass man dort Morgengymnastik macht, um sich wirklich gut auf den Tag vorzubereiten. Ich meine nicht wie bei uns den ganzen Fitness-Kult, es geht um spirituelle Inhalte. Also formte ich dieses „Motiv“ sozusagen um in eine Art europäische Morgengymnastik: Die Arbeiter stehen auf dem Dach des Parkhauses und machen ihre Gymnastikübungen. Ich fand den Ort Riem so schrecklich trist und wollte ihn beleben, wollte etwas Positives rüberbringen. Wie eine Art Motivation, „packen wir’s an, Action“. Wieder ging es mir darum, dass die Kunst auch an einem solchen Ort Spaß machen soll.

Das ist ja keine sehr populäre Haltung. Der Anspruch, der an die Kunst erhoben wird, ist zurzeit vor allem der, politisch zu sein. Spürst du denn nie eine Art Unerträglichkeit in der Leichtigkeit?

Aber muss man den Finger denn immer in die Wunde legen? Man kann sich nicht nur depressive Sachen anschauen. Es ist manchmal sehr hilfreich, die Leute zum Lachen zu bringen. Zum Beispiel die Arbeit „Itwaslikesoeasy“, sie erscheint mir so künstlich, dass

sie schon wieder echt ist. Die Welten sind für mich vom Lebensgefühl her echt. Das Surfen in „Itwaslikesoeasy“, die Berge in „Springgym“, sogar bei der Arbeit „Ohneende“: Hier der American way of life – völlig übersteigert aber trotzdem authentisch. Man kann doch nicht sagen, dass etwas Positives ausschließlich leichte Kost ist, oder?

(Interview: Stefanie Hoppe)



Privatbesitz, 2000

DIEGO

Fotomontage, Auflage: 5, Courtesy Galerie Finkbeiner

2000: Abschiedsspiel für Fußballspieler Lothar Matthäus (deutsche Nationalmannschaft gegen Weltauswahl) im Olympiastadion in München, u.a. mit dem ehemaligen argentinischen Nationalspieler Diego Maradona – auf der Fotografie zu sehen.

Galerie Paal, München, 2001

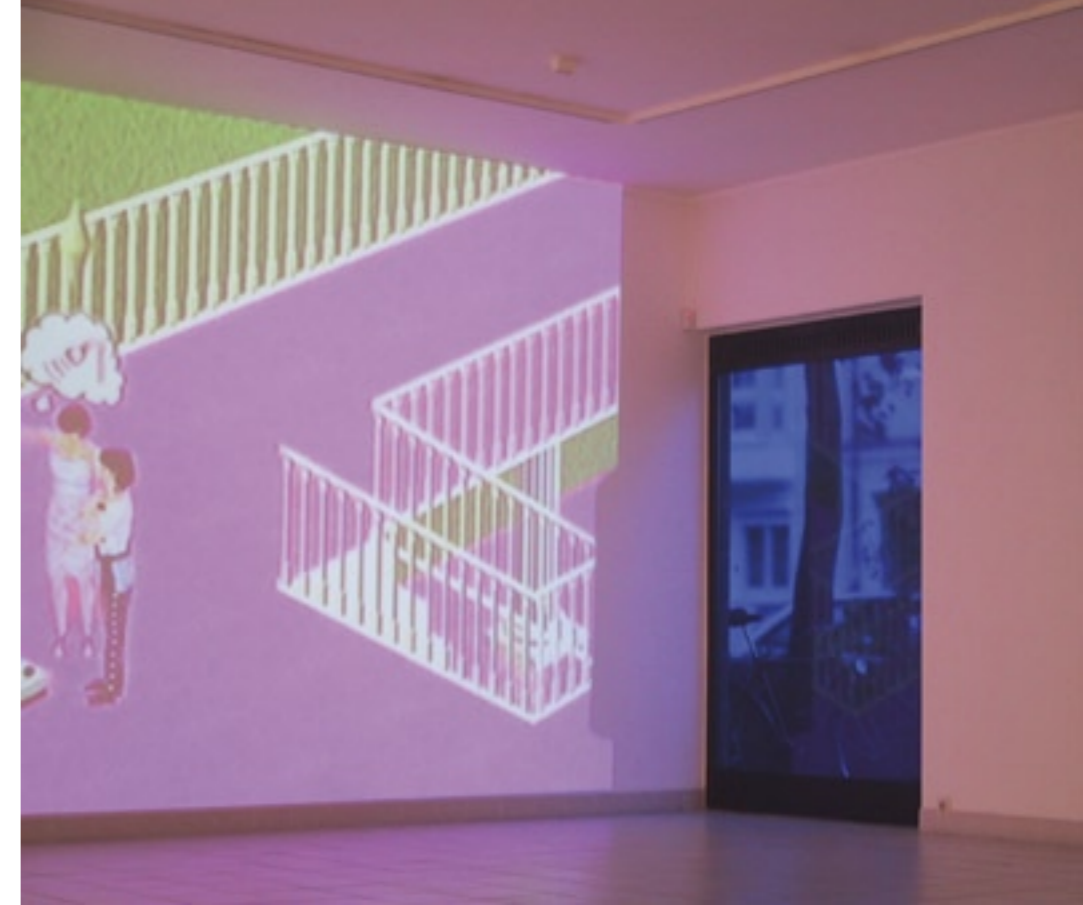
OHNEENDE

Virtuelle Kleinstadtidylle als Videocollage

Zwei Videoprojektoren, Personal Computer, DVD Abspielgerät, Verstärker, 2 Passivboxen, gelbe Plastikstühle von Colani für Interlübke, blaue durchsichtige Folie

Dauer: 20 Minuten als Endlosschleife

Videoinstallation anlässlich KunstArchitekturKunst, einer Gemeinschaftsausstellung der Galerien am Gärtnerplatzviertel. An zwei Wände der Galerie angepasste Projektion eines Computerspiels. Wo ein Spieler sich seine eigene Welt mit ausgewählten architektonischen Details erschaffen kann, hat der Künstler in der Galerie aus dem Baukastensystem den Kosmos bereits vorgegeben. Stills aus dieser Videocollage waren ebenfalls ausgestellt.





Hotel Mariandl, München, 2001

PAYPERVIEW

Videocollage

Videoprojektor, Personal Computer, 2 Aktivboxen,
lila durchsichtige Folie, kitschiges Hotelzimmer,
leicht angelehnte Tür

Dauer: 9 Minuten als Endlosschleife

Dreiteilige Videoprojektion mit parallel laufenden Filmen unterschiedlichen Genres: Zeichen-trick, Krimi, Sex, Action, die der Betrachter nur von einem bestimmten Blickwinkel von außen, durch einen leicht geöffneten Spalt ins Hotelzimmer anschauen kann. Die Projektion wird von hier aus zur dreidimensionalen Videoskulptur und collagiert die mögliche "Abendlektüre" des imaginierten Hotelgasts.



Akademie der Bildenden Künste München, 2002

THATWASLIKESOEASY

Videoinstallation

2 synchronisierte Videoprojektoren, Personal Computer,

4 Lautsprecher, blaue transluzente Folie, gelbe Stühle

Dauer: 3 Minuten als Endlosschleife

Einteilige Videoprojektion, eine Wellenreiterin surft in ihrer virtuellen Welt durch die Räumlichkeiten der Kunstakademie. Der Ton, das Licht und die Projektion erschaffen eine Parallellwelt. Nach längerem Betrachten verliert der Besucher die Relation, die Wellen toben und die Hauptakteurin reitet so als ob sie niemand aufhalten könnte und kann.



Privatbesitz, 2002

EBBY

Fotoarbeit
Fotoprints auf Aludibond

Lebenssituation des Boxpromoters Ebby Thust in Szene
gesetzt.

Kunstprojekte Riem, Parkhaus Messestadt, 2002

AUFWÄRMPHASE

Videocollage

3 synchronisierte Videoprojektoren, 21 Meter Leinwand, 3 DVD

Player, 2 Lautsprecher, Endstufe

Dauer: 2 Minuten als Endlosschleife

....auf Tokyos Baustellen sieht man allmorgendlich sich im Rhythmus der Musik bewegende Bauarbeiter, die sich gemeinsam auf ihren Arbeitstag einstimmen.....

Das Parkhaus von Hild & Kaltwasser südlich der Willy-Brandt-Allee ist der Ort des Vorhabens für die Messestadt Riem. Die auf den umliegenden Baustellen beschäftigten Bauarbeiter werden für gemeinsame Gymnastikübungen, die auf dem Dach des Parkhauses durchgeführt werden, begeistert, dokumentiert und im Anschluß als Videoclip für die Bespielung des Parkhauses verwendet.





Siemens arts program, Lehnbachplatz München, 2003

SPRINGGYM

Installation mit zwei digital bearbeiteten Videoloops
3 Videoprojektoren, 3 DVD Player
Dauer: 3 bzw 4 Minuten als Endlosschleife

Siemens MitarbeiterInnen werden in ihrer Bürokleidung zu einer Aerobicstunde unter professioneller Anleitung animiert. Mit Hilfe des sogenannten Bluebox-Verfahrens werden die DarstellerInnen vor eine Alpenlandschaft gesetzt und an zwei Stellen im Korridor der Arztpraxis projiziert. Unter vorbeiziehenden Wolken tanzen die TeilnehmerInnen lebensgroß auf der Milchglasscheibe der Tür am Ende des Ganges. In der zweiten, kleineren Projektion an der Wand bewegen sie sich perspektivisch versetzt auf einer grünen Almwiese vor schneebedeckten Bergen. Durch die Orangefärbung des Oberlichts wird der Gang in eine warme, sonnige Atmosphäre getaucht. Das inszenierte Kunstlicht und die ins Kitschige überzogene Farbigekeit der Videoloops brechen die kühle Ästhetik des Korridors.









Alter Hof, München, 2003

SAPPORO

Diainstallation bestehend aus 14 Breitbandmotiven.
Synchronisierte Überblendung in Endlosschleife. Darstellung von
Szenen der Winterolympiade in Sapporo 1972.



Projekt für Verkehrsministerium Berlin, Mendocino, 1997

SAN FRANCISCO

Fotodokumentation, Modell M 1:50,
Konzept für eine Skulptur im Vorhof des Ministeriums
für Verkehr



Brenner, Maximilianstrasse 15, München 2004

BRENNER

Fotoarbeit als Grossvorhang
12 m x 6 m



Galerie der Künstler, München 2004

YOURMOVE

Videoinstallation
Videoprojektor, Computer, Aktiv-Boxen
Endlosschleife

Interaktive Videoinstallation, Wenn die Ente getroffen ist (Luftgewehr), fängt die Fontäne des Brunnens am Prinzregentenplatz an zu Sprudeln.







Kunstverein Konstanz, Münster zu Konstanz 2004

ULFIMNEBEL

Licht- Audioinstallation
Starkstromstrahler, diverse Nebelmaschinen
Dauer: 4 Happenings zu je 15 Minuten

Der Kreuzgang und die Mauritiusrotunde werden durch Licht und Dunst in eine Spärlichen Moment getaucht.
Bodennebel lässt den Besucher in ein Art Milchbad verweilen.





BIOGRAFIE

Steffen Werner, geboren 1973

- 1992 Abitur
- 1993 Studium der Architektur an der Technischen Universität, München
- 1995 Studium der Bildhauerei an der Akademie der Bildenden Künste, München bei Prof. Olaf Metzel
- 1996 1. Preis Kunst-am-Bau Wettbewerb für die Tiefbauberufsgenossenschaft München
- 1998 Gründung von fantomas
- 2000 Diplom Architektur
- 2001 Meisterschüler bei Prof. Olaf Metzel
- 2001 Diplom bei Prof. Olaf Metzel

AUSSTELLUNGEN

Gruppenausstellungen

- 2004 YOURMOVE, Galerie der Künstler anlässlich der open art, München
- 2003 SAPPORO, Alter Hof München, zkv, München
- 2002 SPRINGGYM, Siemens Kunstpraxis, Siemens arts program, München
- 2002 AUFWÄRMPHASE, Kunstprojekte Riem, Parkhaus Messestadt Riem
- 2002 THATWASLIKESOEASY, Diplomarbeit, München
- 2001 PAYPERVIEW, Hotel Mariandl, München
- 2000 Döner macht schöner, Hasenberg, München
- 1999 MARIAHIMMELFAHRT, Diözesanmuseum, Freising
- 1999 MEGAFUN, Kunstakademie, München
- 1998 CLAIR, Aula der Kunstakademie, München
- 1997 Antenne, Cordonhaus, Cham

Einzelausstellungen

- 2004 ULFIMNEBEL, Kunstverein, Konstanz
- 2001 OHNEENDE, Galerie Paal, München
- 2001 READYTORUMBLE, Glyptothek, München

KATALOGE

- ENTERTAINMENT, Eigenproduktion, 2005
- Steffen Werner, Eigenproduktion, 2002
- Goldankauf und Cafe Helga, Verlag Silke Schreiber, 2001
- Jahrbuch 2001, Verein Ausstellungshaus für christliche Kunst, Verlag Schnell und Steiner, 2001
- Hasenberg, Akademie der Bildenden Künste, 2000
- Schöpfung, Hatje Cantz Verlag, 1998
- Küssen und Fahrradfahren, Akademie der Bildenden Künste München, 1997

IMPRESSUM

Herausgeber
Redaktion
Texte
Fotos
Gestaltung und Produktion
Kontakt

Steffen Werner
Steffen Werner, Johannes König
Stefanie Hoppe
Steffen Werner, Ulf Kress, Lukas Nikol
fantomas.de, München
info@steffenwerner.com

