

Portfolio

Johanna Mangold

Auswahl 2022 - 2026

Schwellenreiterinnen, Formwandlerinnen, Chimären und Cyborgs - Die Bildwelten von Johanna Mangold werden bevölkert von Entitäten, die sich durch labyrinthische Verwachsungen technoider, architektonischer und molekularer Strukturen schlängeln. Zustände und Projektionen lagern sich an Figuren und Formen an und verändern ihre Erscheinung. Daraus entwickelt sich ein visuelles Vokabular des Übergangs, in dem sich Identitäten in einem fortwährenden Prozess des Abschälens, Zerteilens und wieder Zusammensetzens neu konfigurieren. Im Halbschatten treibende Archetypen, ornamentische Organismen und asemantische Schriftzeichen treffen auf Sci-Fi, Popkultur und Mythologie. Stets in Verwandlung begriffen, zwischen den Zuständen lauernd, räkeln sich Trickster, Phantome und Mutanten durch die inneren Topografien dieser Parallelwelt.

Johanna Mangold arbeitet medienübergreifend mit Zeichnung, Objekt, Textil, Video, Sound, Virtueller Realität und Text. Durch die Erweiterung ihrer künstlerischen Praxis in den digitalen Raum bzw. die Nutzung immersiver Medien, verweben sich virtuelle Bildwelten mit den physischen Erscheinungsformen ihrer Werke. So entstehen multimediale Rauminstallationen, die die Betrachtenden dazu einladen, die Wechselwirkung zwischen den eingesetzten Medien zu untersuchen und erzählerische oder poetische Verbindungen in dem Netzwerk der Werke herzustellen



some planet
mixed media auf Leinwand
100 x 80 cm
2026



some planet
mixed media auf Leinwand
30 x 20 cm
2026



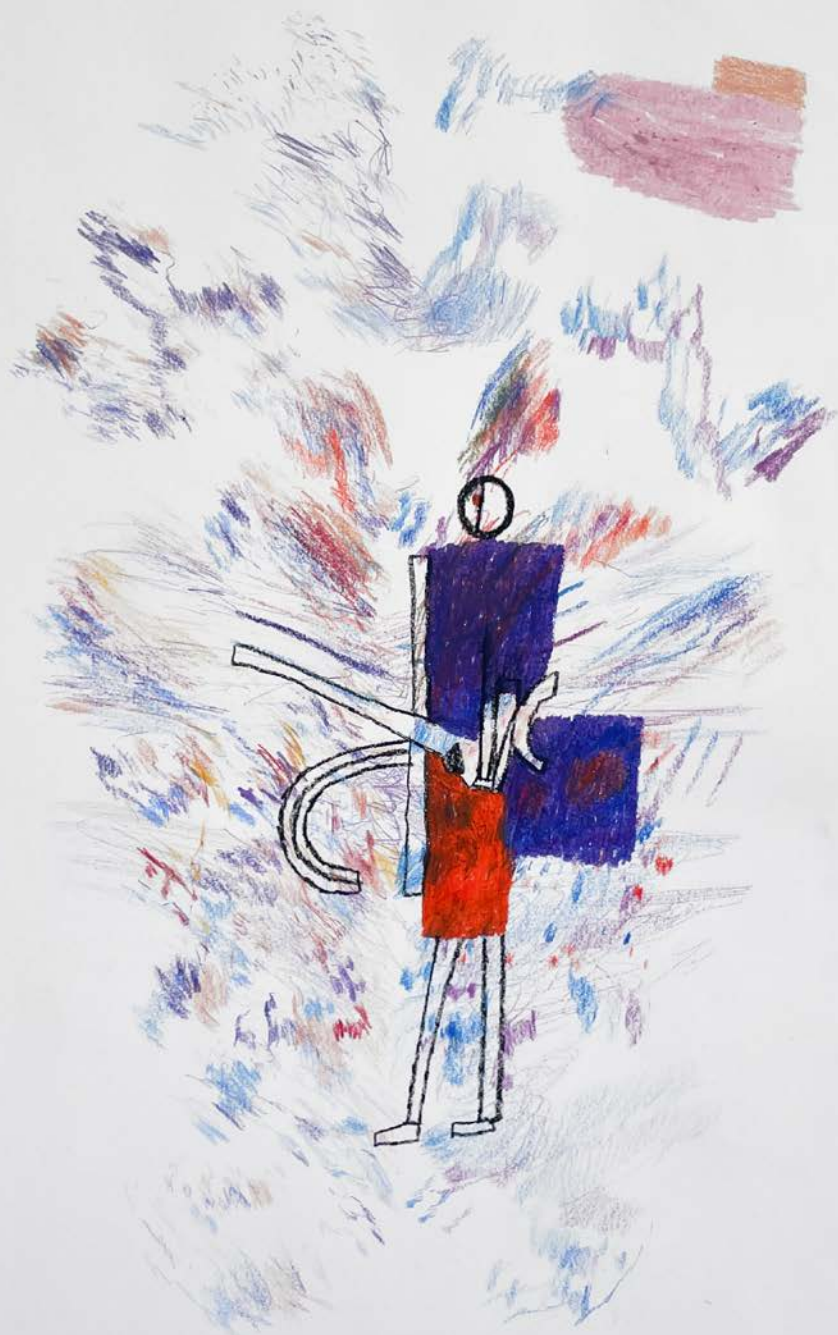
soma-seis-mos
Bleistift, Farbstift und Ölkreide auf Papier
50 x 40 cm
2026



soma-seis-mos
Bleistift, Farbstift und Ölkreide auf Papier
50 x 40 cm
2026



soma-seis-mos
Bleistift, Farbstift und Ölkreide auf Papier
50 x 40 cm
2026



soma-seis-mos
Bleistift, Farbstift und Ölkreide auf Papier
50 x 40 cm
2026

Sarah Huber
Johanna Mangold

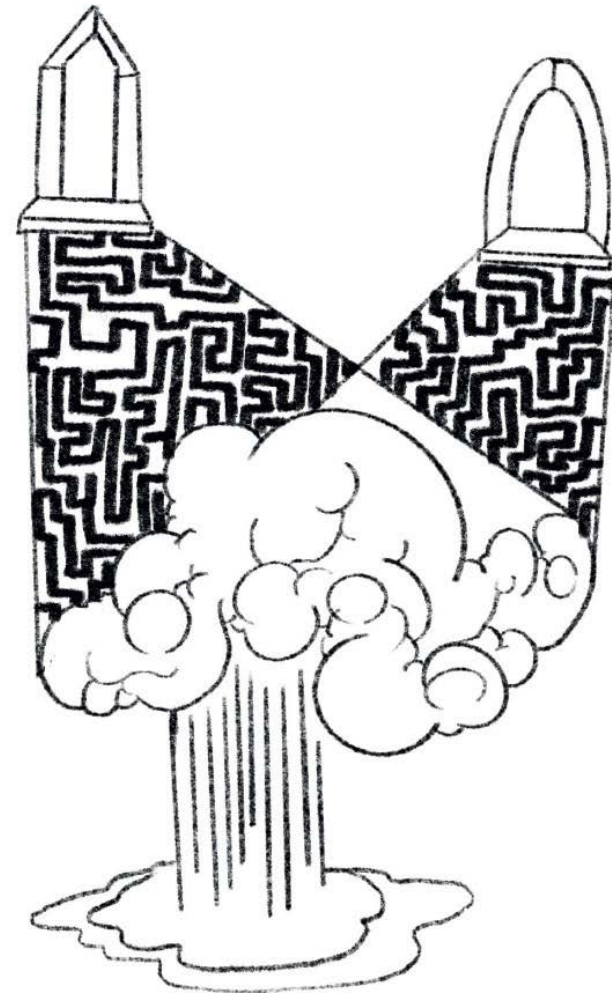
Sarah Huber und Johanna Mangold beschäftigen sich in ihrer künstlerischen Kollaboration mit der Erforschung von Realitätsmodellen und Bewusstseinszuständen.

In ihrer Praxis verknüpfen sie archetypische Symbole und Elemente aus Science Fiction und Popkultur mit wissenschaftlichen und theoretischen Paradigmen. Sie untersuchen, wie rituelle Handlungen die Konnektivität zwischen Menschen, anderen Lebewesen und der Erde beeinflussen und welche Effekte dies auf das menschliche Bewusstsein hat. Das Konzept des Spiels sowies die Mechanismen der Psyche und die Dynamiken körperlicher Interaktionen sind dabei wesentliche Forschungsfelder.

Johanna Mangold und Sarah Huber kreieren poetische Werke, die die Betrachtenden dazu einladen, die Peripherien zwischen Realität und Fiktion, Bewusstsein und Traum, Wissenschaft und Mystik neu zu verhandeln und spielerisch neue Möglichkeiten der Verbindung mit sich selbst und der Welt zu erkunden.

sarahhuber.de

johanna-mangold.de



WYRD

Virtuelle Realität, Objekte aus Holz und Karton, Textil,
Sound, Text, Zeichnung, Druckgrafik
2025

Ausgehend von der Annahme, dass gesellschaftliche Prozesse ein Spiegel individueller Prozesse sind, und dass die Entwicklung und Genesung der eigenen Psyche mit der des kollektiven Körpers Hand in Hand gehen, setzen sich Sarah Huber und Johanna Mangold mit der Rolle von Ritualen auseinander.

Rituale strukturieren Zeit und Wahrnehmung. Sie sind etwas Verlässliches. Sie geben Halt und einen Sinn für Gemeinschaft. Sie eröffnen Räume, in denen kollektive und individuelle Erfahrungen gebunden werden können. Räume, in denen sich das Bewusstsein von analytischer Distanz hin zu einer unmittelbaren Form des Erlebens verschiebt, in der sich Ereignisse nicht nur kognitiv erfassen, sondern symbolisch erfahren lassen. Rituale werden hier als offene Strukturen begriffen, die alternative Formen der Wahrnehmung und Verbindung ermöglichen. Mangold und Huber begreifen Rituale als symbolische Praxis - Handlungen, die Übergänge zwischen innerer und äußerer Welt markieren.

Die Rauminstallation WYRD, bestehend aus skulpturalen Elementen, textilen Arbeiten, Zeichnungen, Text, Klang und einer Virtuellen Realität, bildet ein offenes Geflecht, das individuelle wie kollektive Resonanzen aufgreift und körperliche und imaginative Erfahrungen miteinander verknüpft.

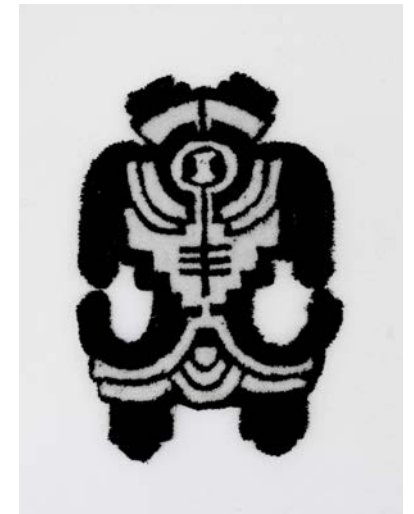




WYRD
Ausstellungsansicht
AKKU Projektraum Stuttgart
Künstlerbund Baden-Württemberg
2025



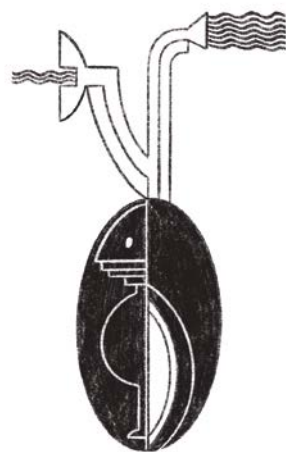
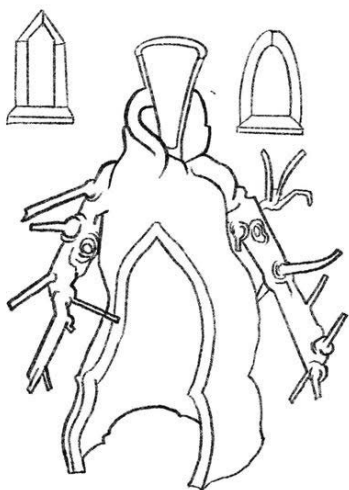
WYRD
Ausstellungsansicht
AKKU Projektraum Stuttgart
Künstlerbund Baden-Württemberg
2025



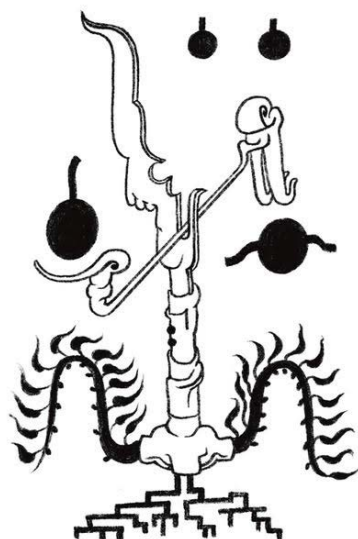
Wolle und Garne auf Stoff. getuftet
45 x 35cm
2025

WYRD
Ausstellungsansicht
AKKU Projektraum Stuttgart
Künstlerbund Baden-Württemberg
2025





zu beißen und zu brechen
turn left and left again
to find the witch's hut.

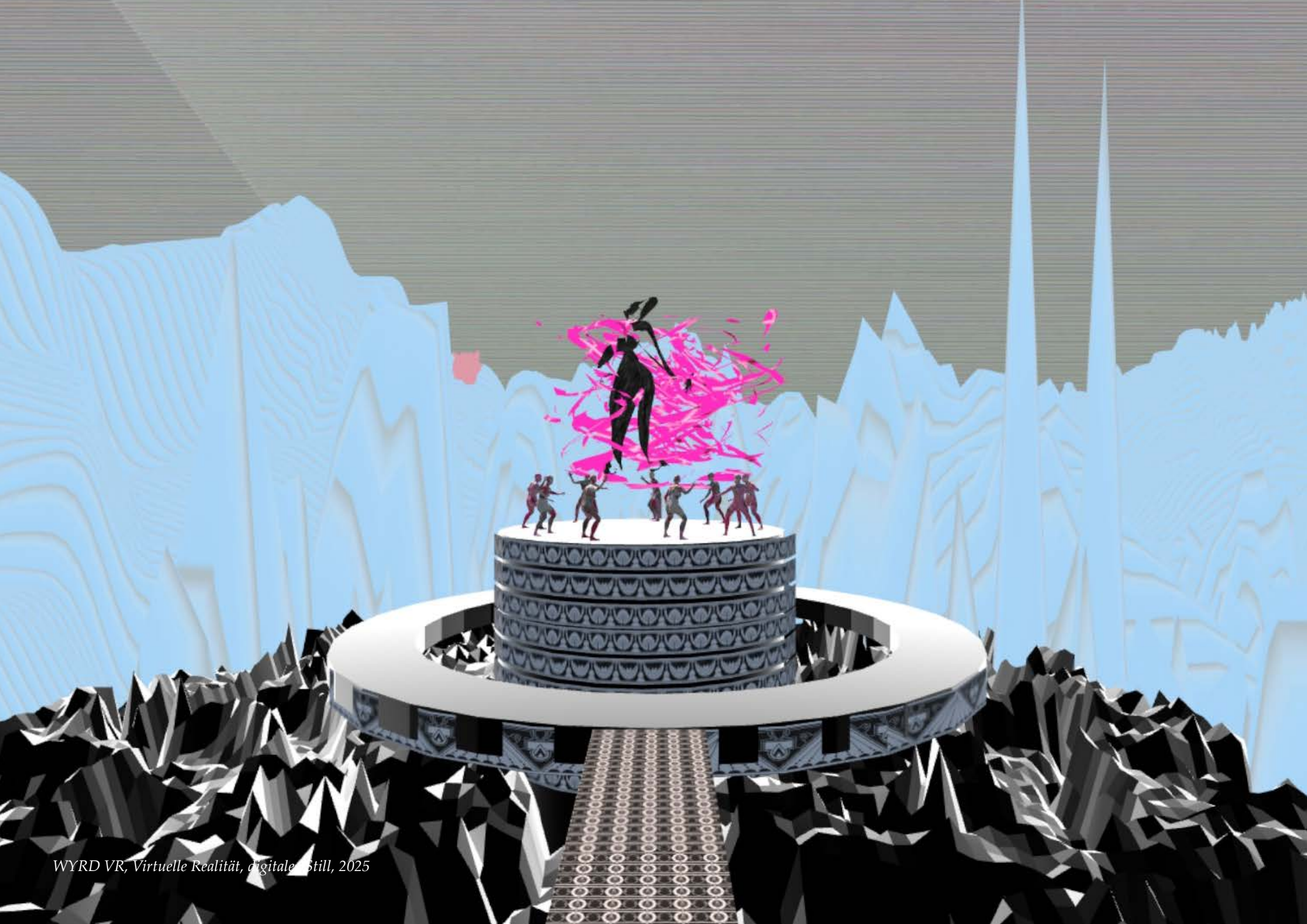


WYRD
digitale Zeichnungen
auf Karton aufgezogen
30 Karten





fu fu fulkrum, Ausstellungsansicht, Q Galerie Schorndorf, 2026,





fu fu fulkrum, Ausstellungsansicht, Q Galerie Schorndorf, 2026, Foto: Lukas Breusch



THREAD AND THRESHOLD
Ausstellungsansicht
XYLON Museum Schwezlingen
2025



Die drei Holzobjekte können einzeln in das Häuschen mitgenommen und auf einem Podest im Inneren platziert werden. Jede Figur triggert eine eigene Audiosequenz aus Stimme, Text und synthetischem Klangmaterial.



fu fu fulkrum, Ausstellungsansicht, Q Galerie Schorndorf, 2026, Foto: Lukas Breusch

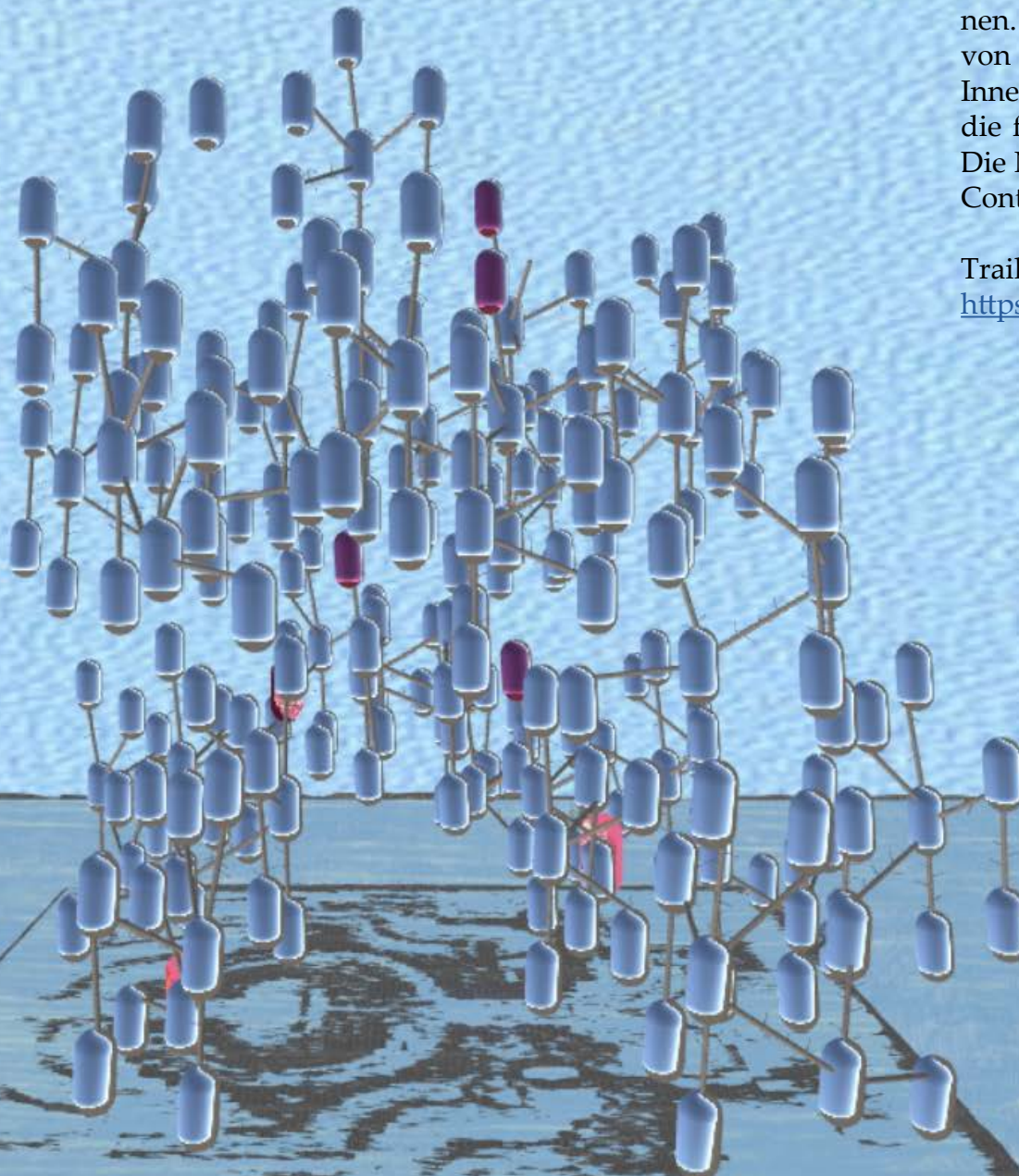


fu fu fulkrum, Ausstellungsansicht, Q Galerie Schorndorf, 2026, Foto: Lukas Breusch

WYRD VR besteht aus sieben miteinander verbundenen Szenen. Die Erfahrung beginnt in einem zentralen Startraum, von dem aus sechs Portale zu den weiteren Szenen führen. Innerhalb der einzelnen Szenen ermöglichen weitere Portale die freie Bewegung durch die verschiedenen Umgebungen. Die Navigation erfolgt jeweils per Teleportation mittels eines Controllers.

Trailer WYRD VR

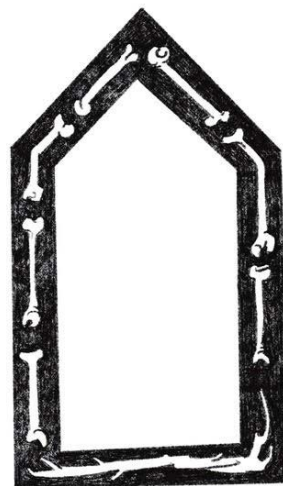
<https://youtu.be/UBKZKAzBP6E>





boooo

booor nam a-lasa

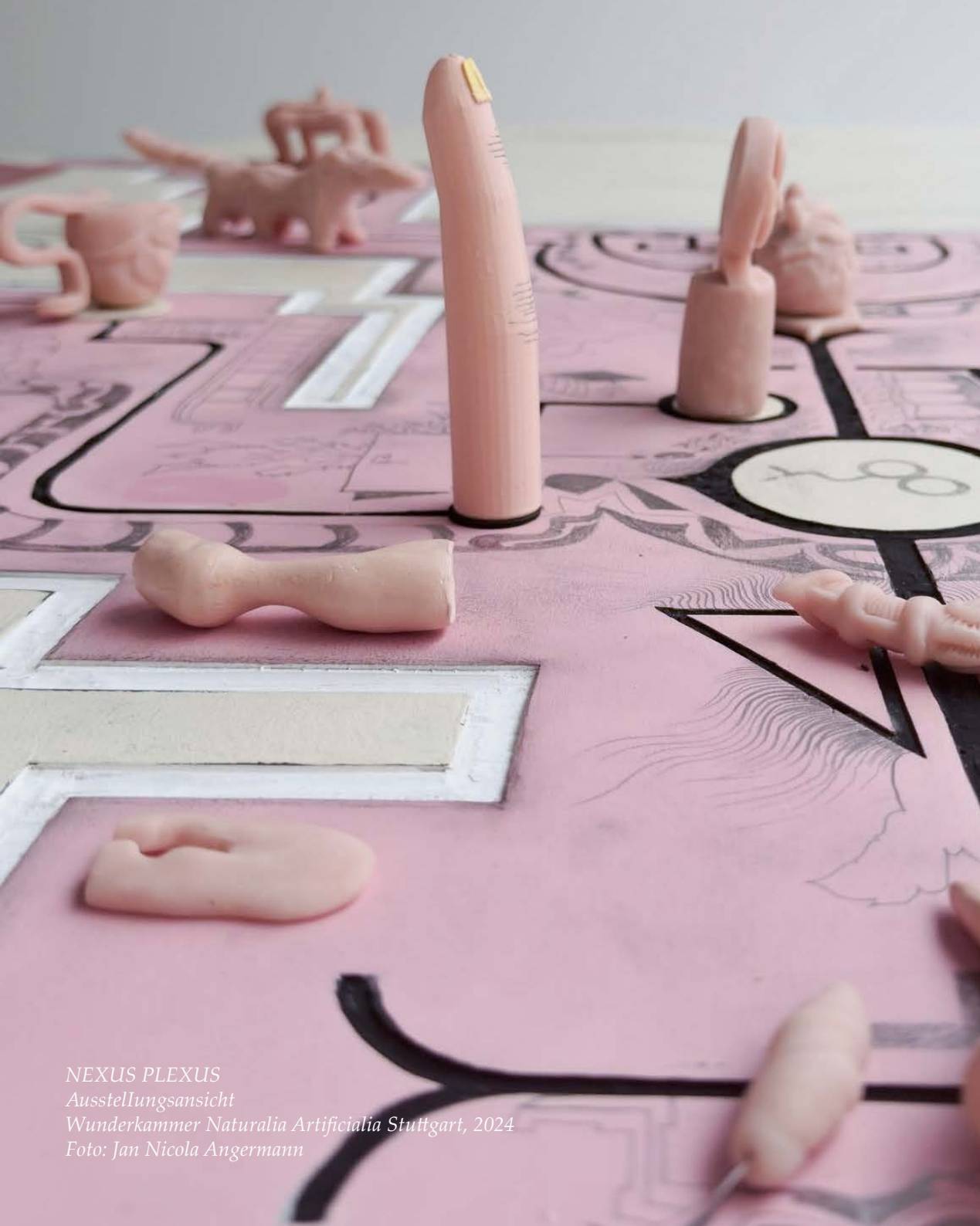


WYRD
digitale Zeichnungen
auf Karton aufgezogen
30 Karten

NEXUS PLEXUS
Installation, Video, Sound
2024

... dass wir Ausstülpungen, individuelle Untereinheiten eines großen, höher entwickelten Wesens sind. Ein Wesen mit dem Willen, das Chaos zu verringern und Muster, Netzwerke jeglicher Farbe zu spinnen. Aus dem Drang, sich zu verbinden, wurden vielfältige Avatare erschaffen, mit welchen das Eine so tut, als sei es Viele, um uns für anregende Selbstgespräche zu nutzen. Interaktion zwischen zwei Einheiten beschleunigt das Wachstum und im besten Fall die Qualität dieser Realität. Durch das Hin- und Herspringen zwischen der Ansicht des großen Ganzen und den Positionen der Untereinheiten fühlen wir uns ein. Wir verhandeln neu. Wir bewegen uns. Wir tauchen auf, und wir tauchen ab ...

Ausstellungsansicht
Wunderkammer
Artificialia Stuttgart
2024
Fotos: Jan Nicola Angermann



NEXUS PLEXUS
Ausstellungsansicht
Wunderkammer Naturalia Artificialia Stuttgart, 2024
Foto: Jan Nicola Angermann

NEXUS PLEXUS besteht aus einer Holzkonstruktion, Kleinplastiken und einer Video-Installation mit Sound. Das Holzobjekt, das durch die ausgeschnitzten Linien, Bleistiftzeichnungen und Anordnung von Linien und Symbolen wie ein Spielbrett anmutet, wird von einer Vielzahl von Kleinplastiken besiedelt. Die Linien und Symbole repräsentieren die Knotenpunkte eines Netzwerks, mit denen die Objekte als Verkörperungen verschiedener Archetypen und Bewusstseinszuständen in symbolische Interaktion treten und verschiedene Prozesse des Bewusstseins abbilden.

Das Zwei-Kanal-Video, das auf zwei nebeneinander platzierten Bildschirmen abgespielt wird, zeigt verschiedene Sequenzen, darunter performative Elemente, sowie 2D- und 3D-Animationen, die sich zu einer collageartigen Komposition verbinden. Diese wird von analogen Synthesizer-Kompositionen und gesprochenem Text begleitet.

[Video Link Youtube](#)



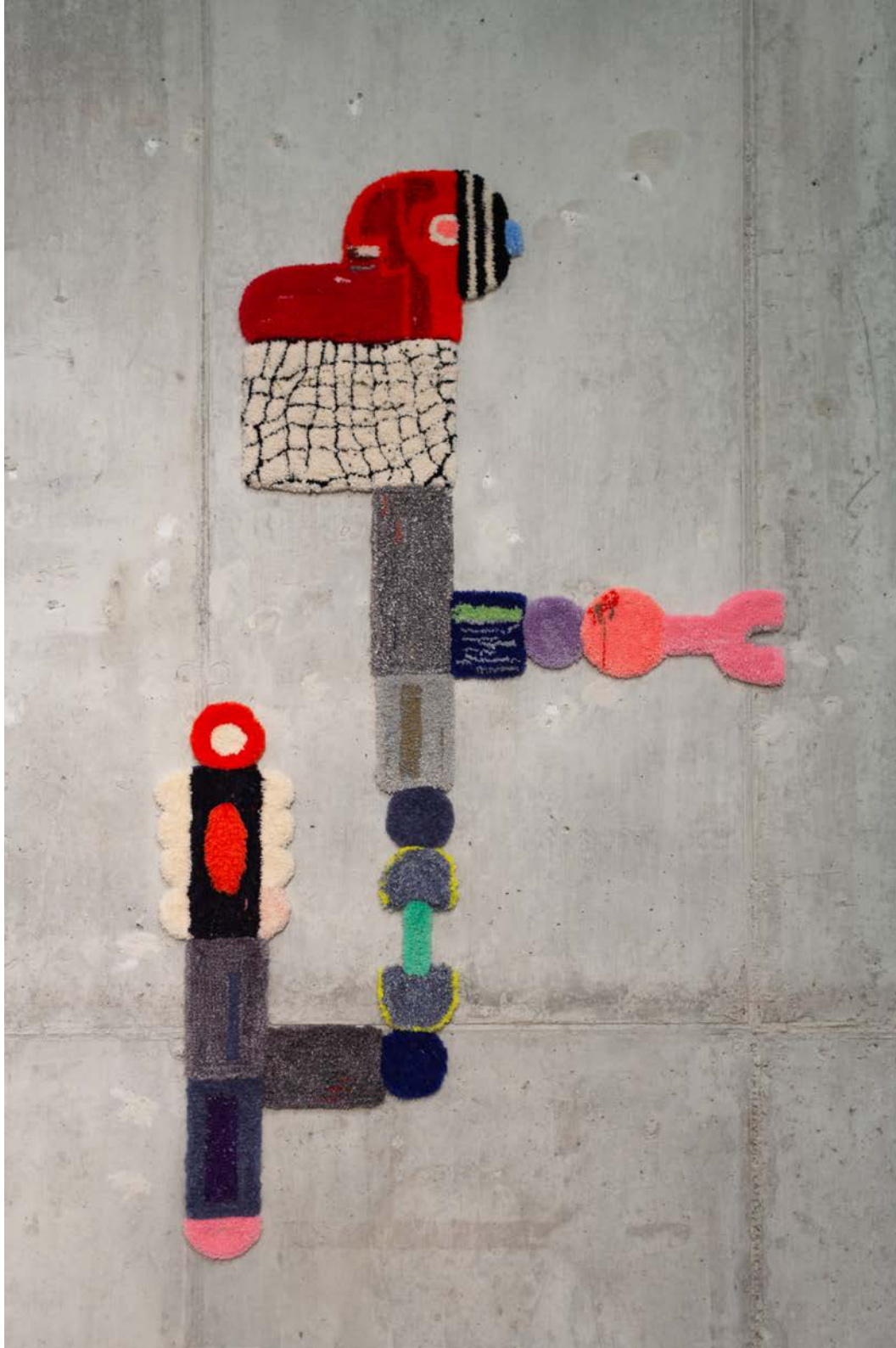
NEXUS PLEXUS
Ausstellungsansicht
Wunderkammer Naturalia Artificialia Stuttgart
2024



soft ghosts, modulare Wandarbeit, Wolle und Garne auf Stoff, getuftet, GEDOK Stuttgart 2026



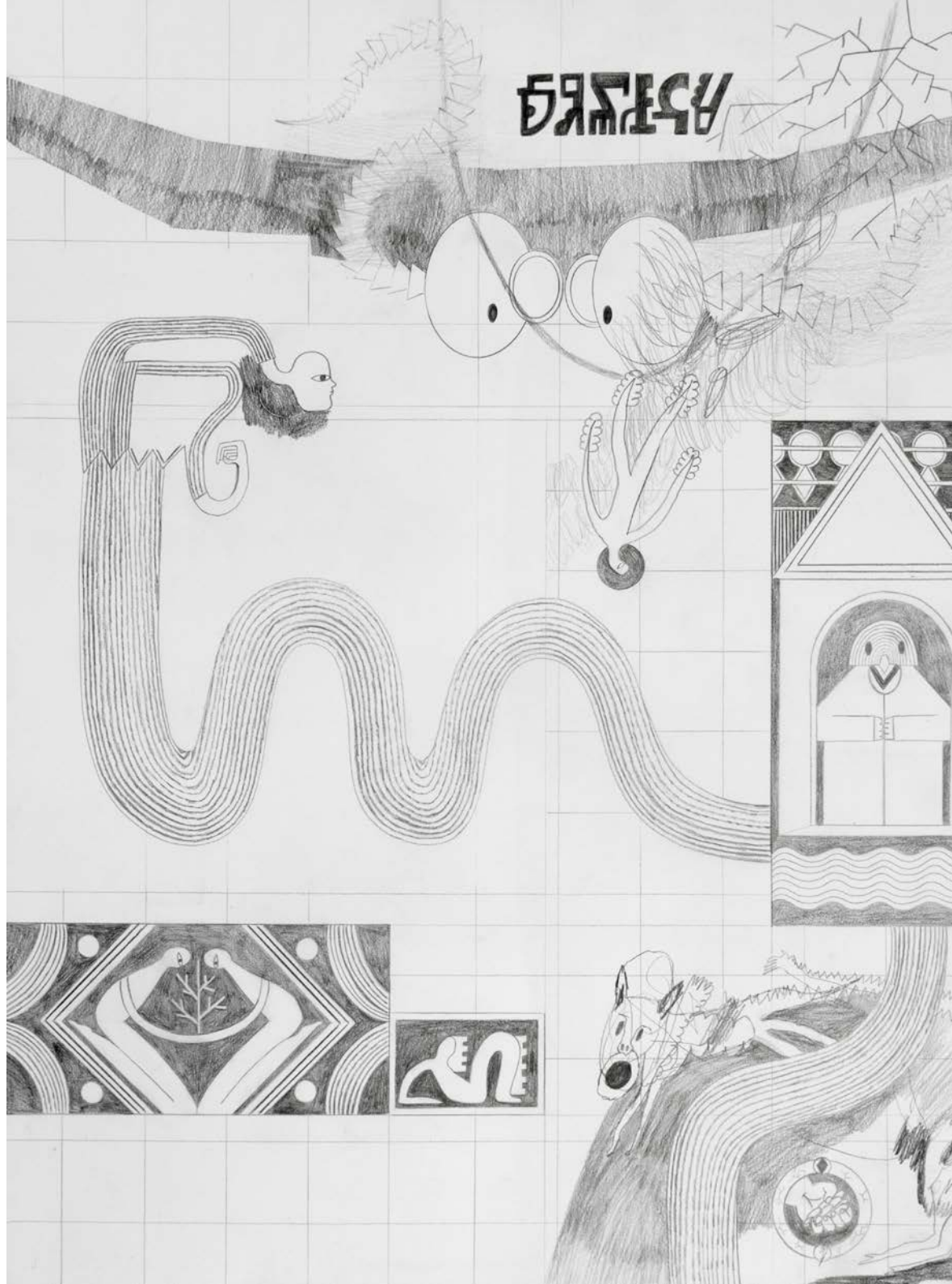
soft ghosts, modulare Wandarbeit, Wolle und Garne auf Stoff, getuftet, 2026



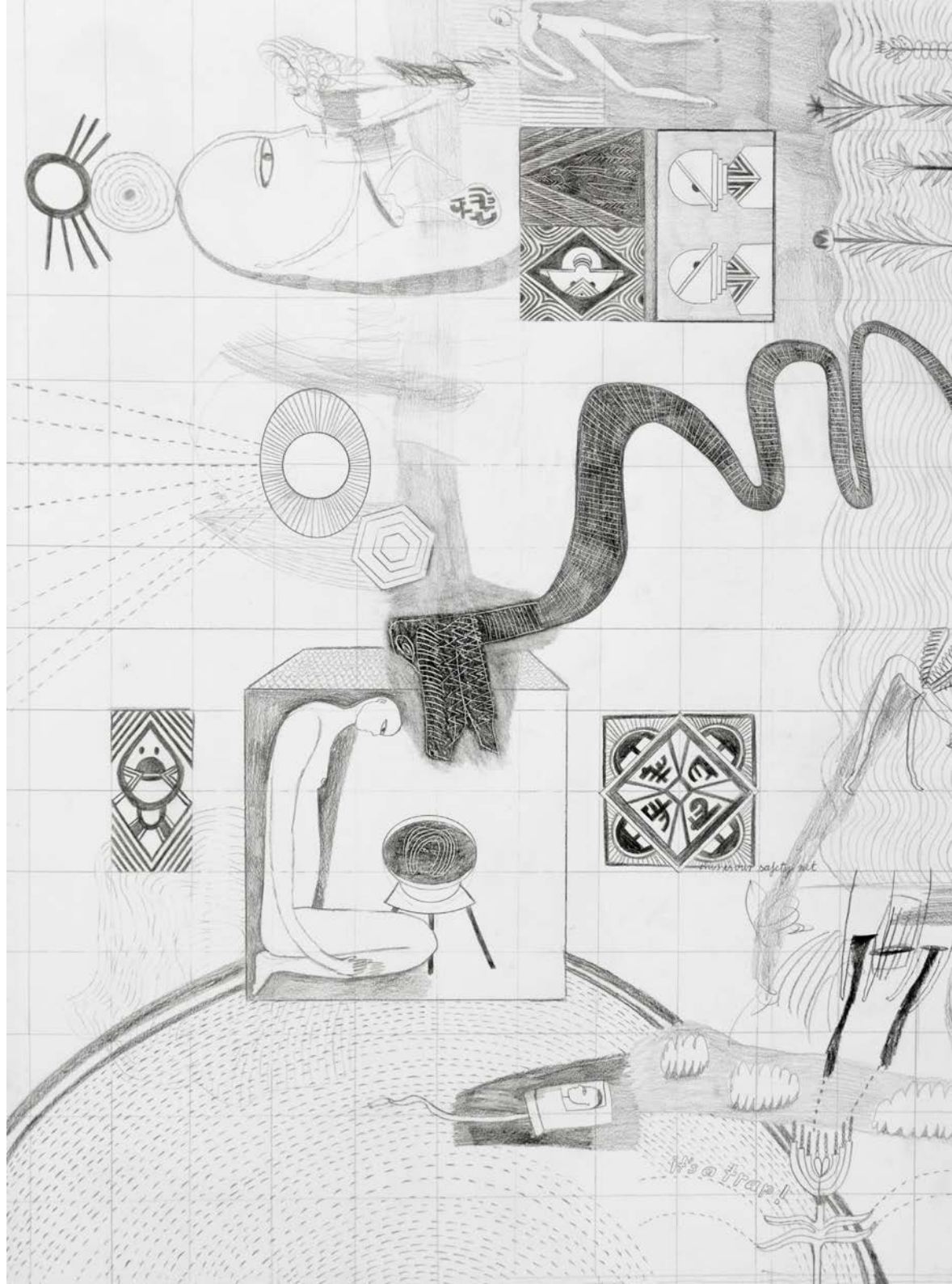
soft ghosts
modulare Wandarbeit
Wolle und Garne auf Stoff, getuftet
2026



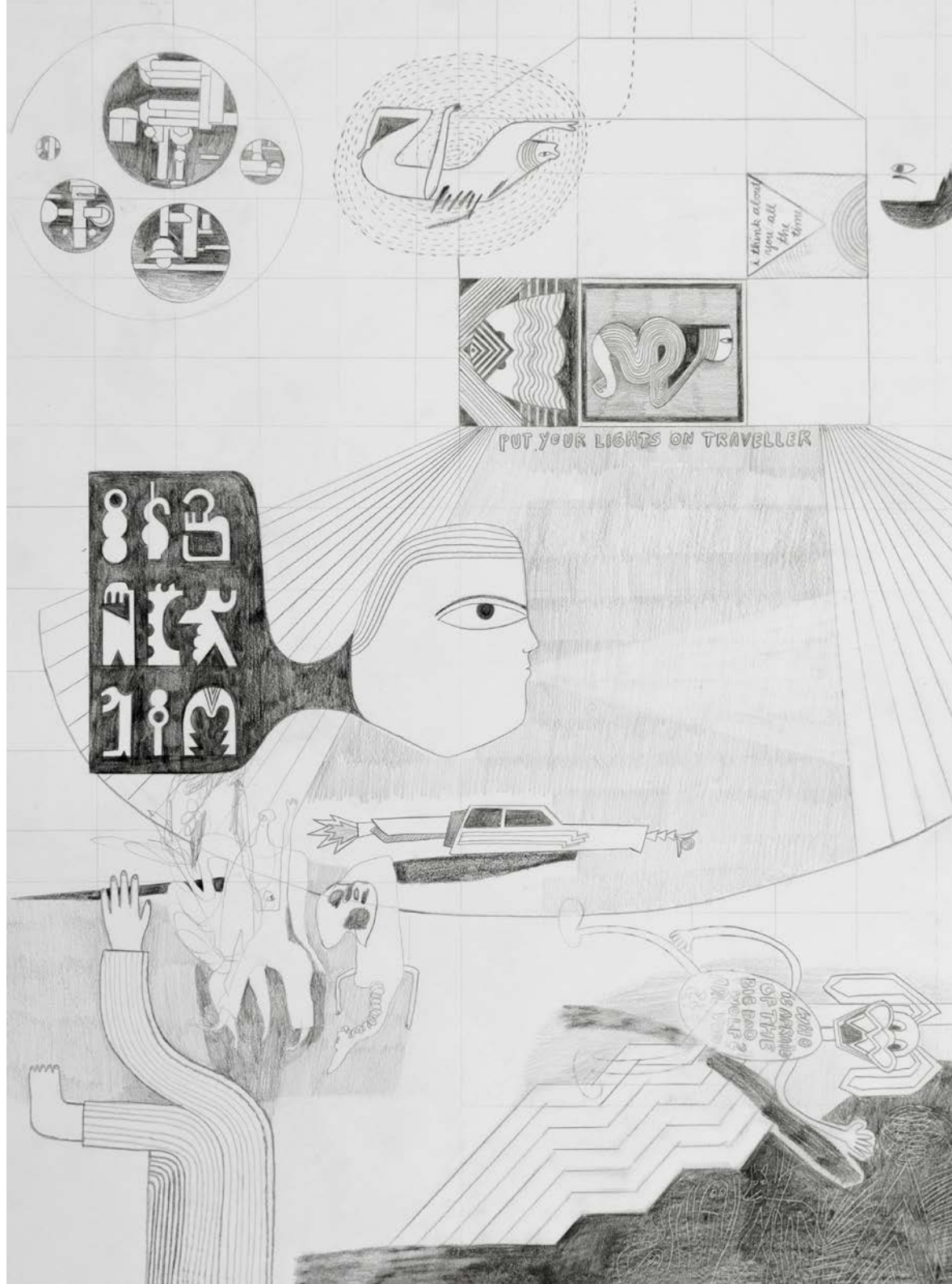
soft ghosts
modulare Wandarbeit
Wolle und Garne auf Stoff, getuftet
2026



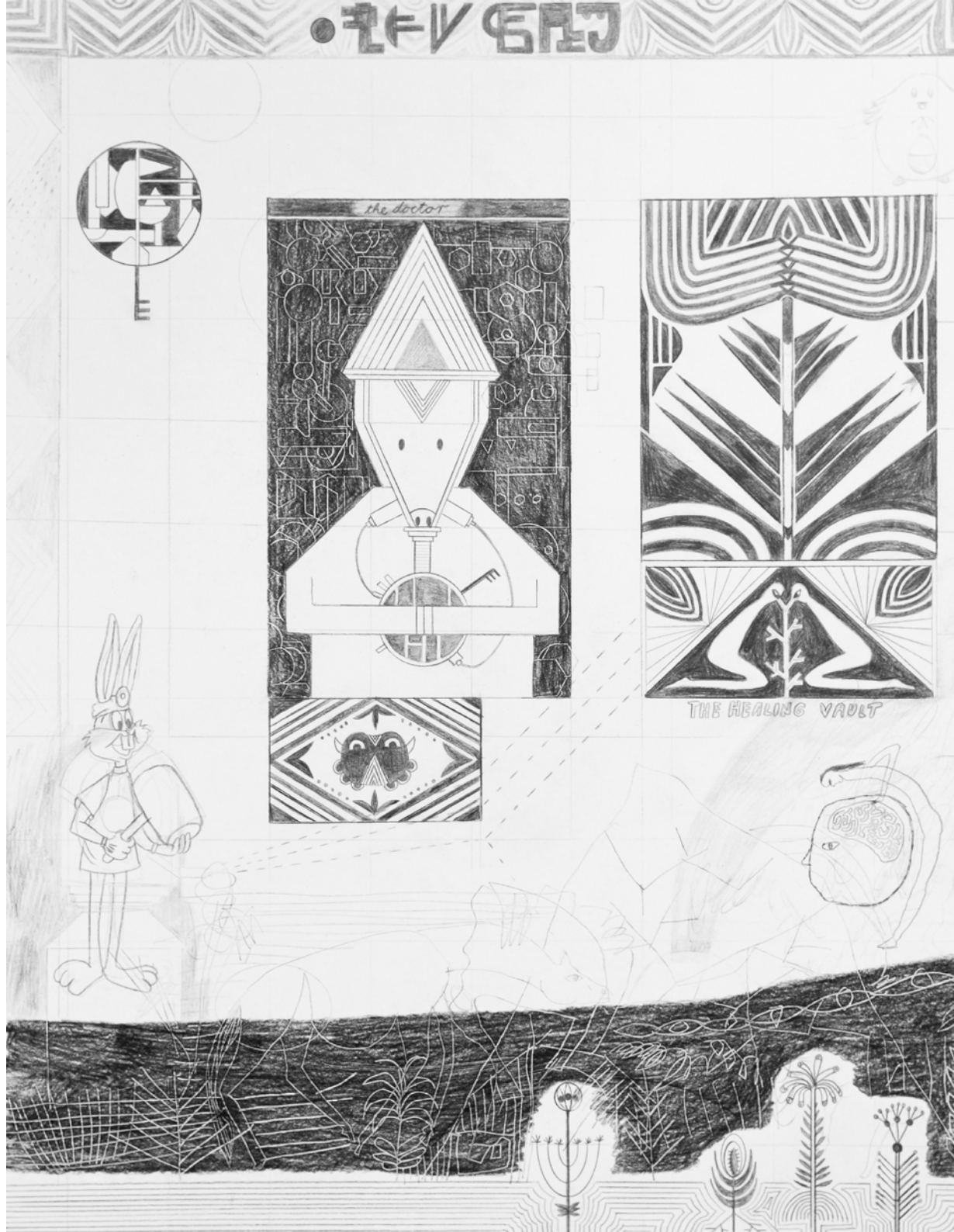
travellers / first contact
Bleistift auf Papier
65 x 50 cm
2024



travellers / it's a trap
Bleistift auf Papier
65 x 50 cm
2024

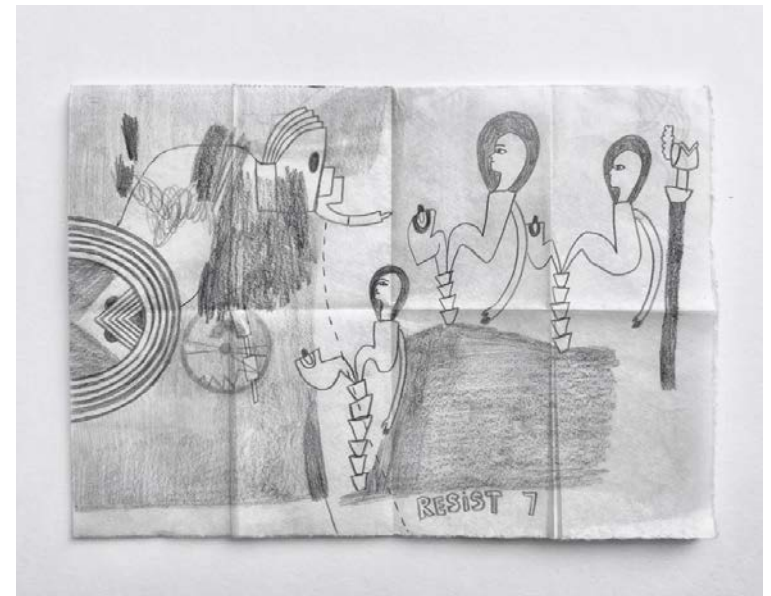
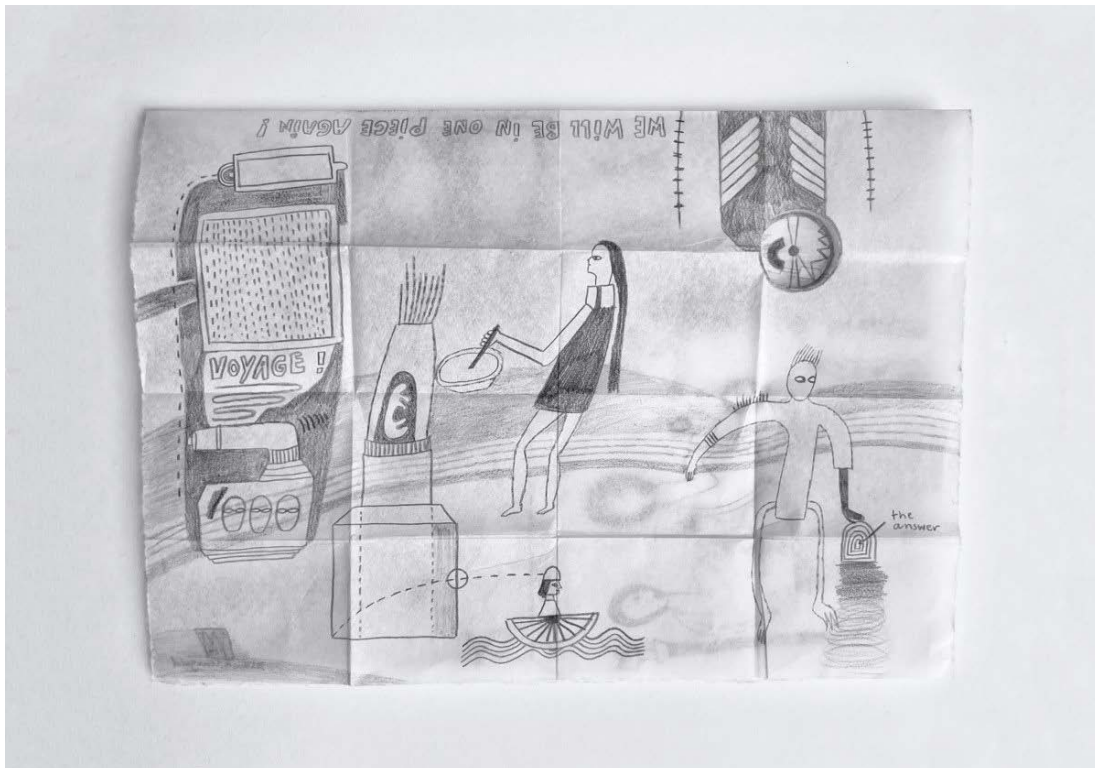
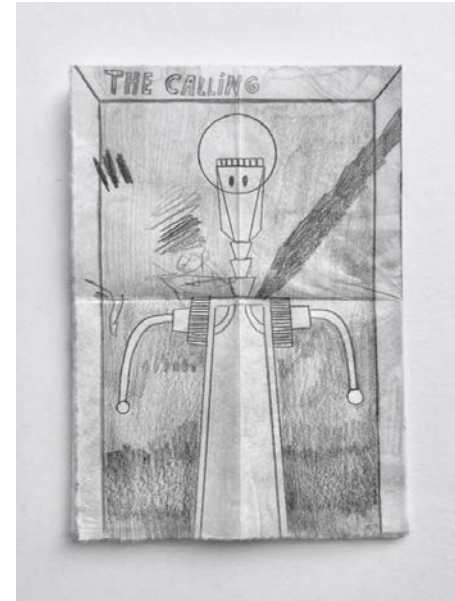


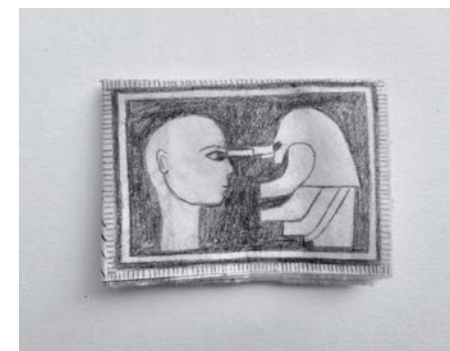
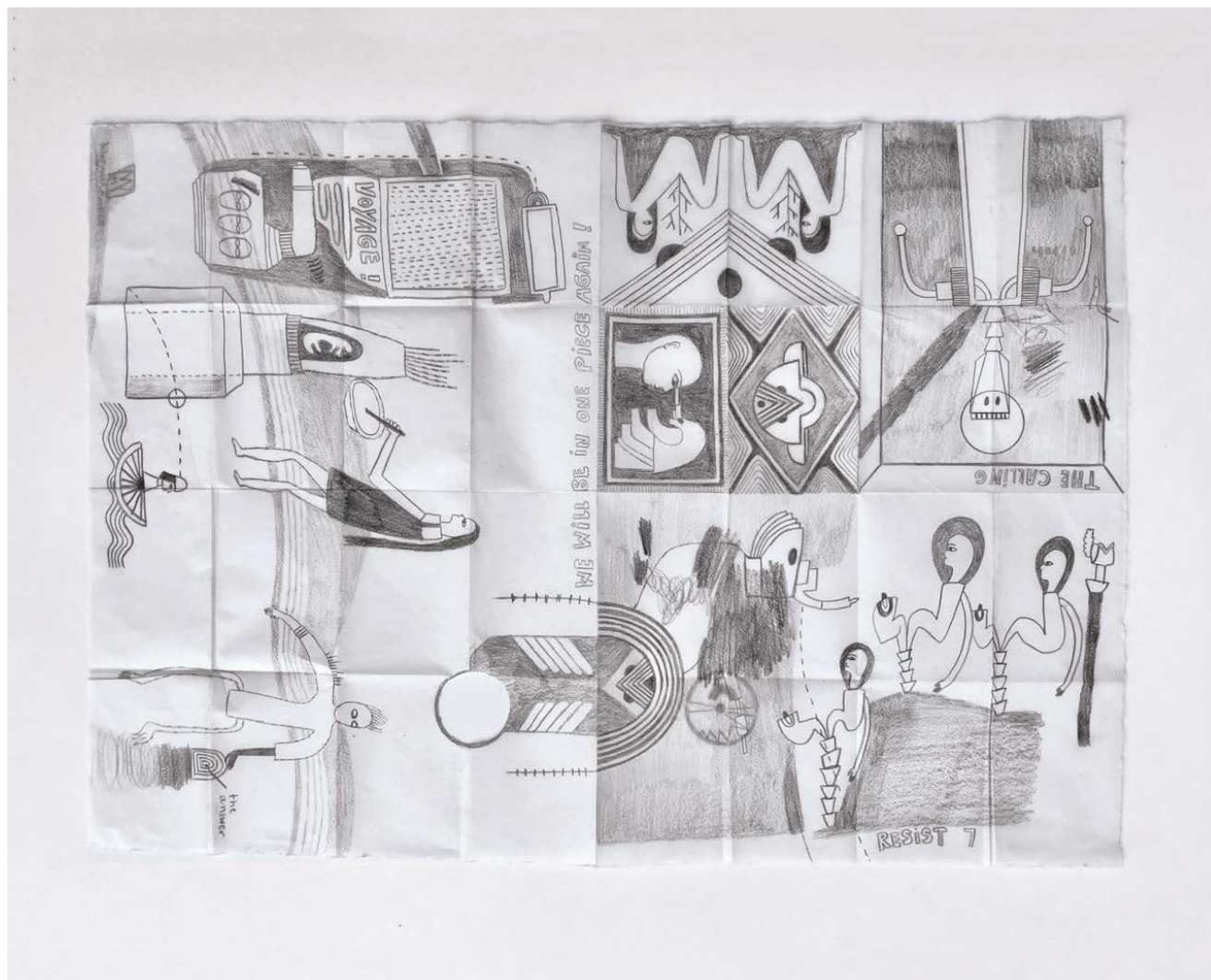
travellers / put your lights on
Bleistift auf Papier
65 x 50 cm
2024



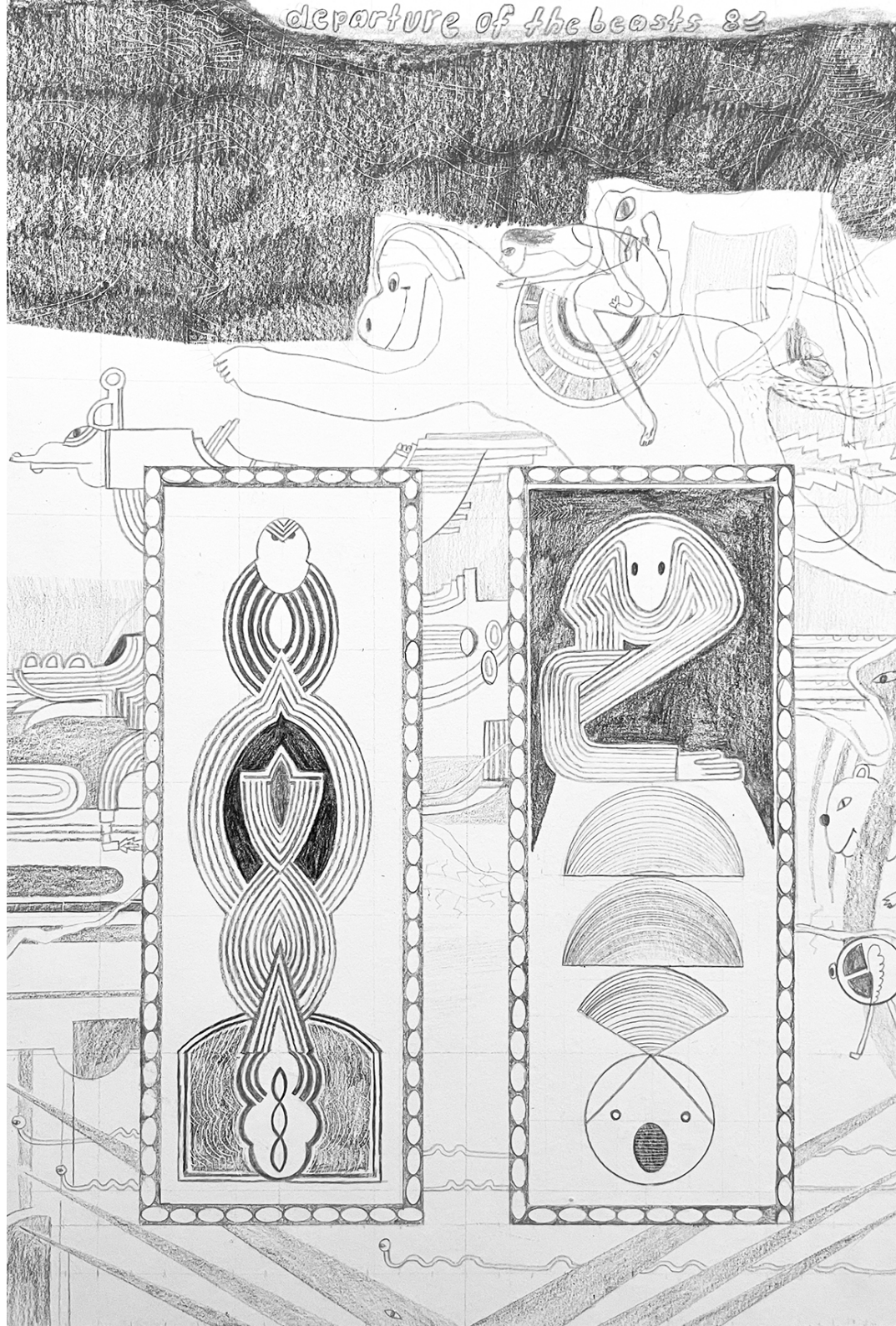
travellers / the healing vault
Bleistift auf Papier
50 x 40 cm
2024

travellers / invasion, Faltzeichnung
Bleistift auf Papier
30 x 40 cm
2024





travellers / invasion, Faltzeichnung
Bleistift auf Papier
30 x 40 cm
2024



travellers / departure of the beasts
Bleistift auf Papier
40 x 30 cm
2024



Trading Faces with Ghosts
Keramik
30 x 18 x 7 cm
2025



Trading Faces with Ghosts
 Keramik
 16 x 17 x 16 cm
 2025

Trading Faces with Ghosts
 Keramik
 verschiedene Größen
 2025



Trading Faces with Ghosts
Keramik
14 x 14 x 13 cm
2025

Trading Faces with Ghosts
Keramik
20 x 21 x 12 cm
2025



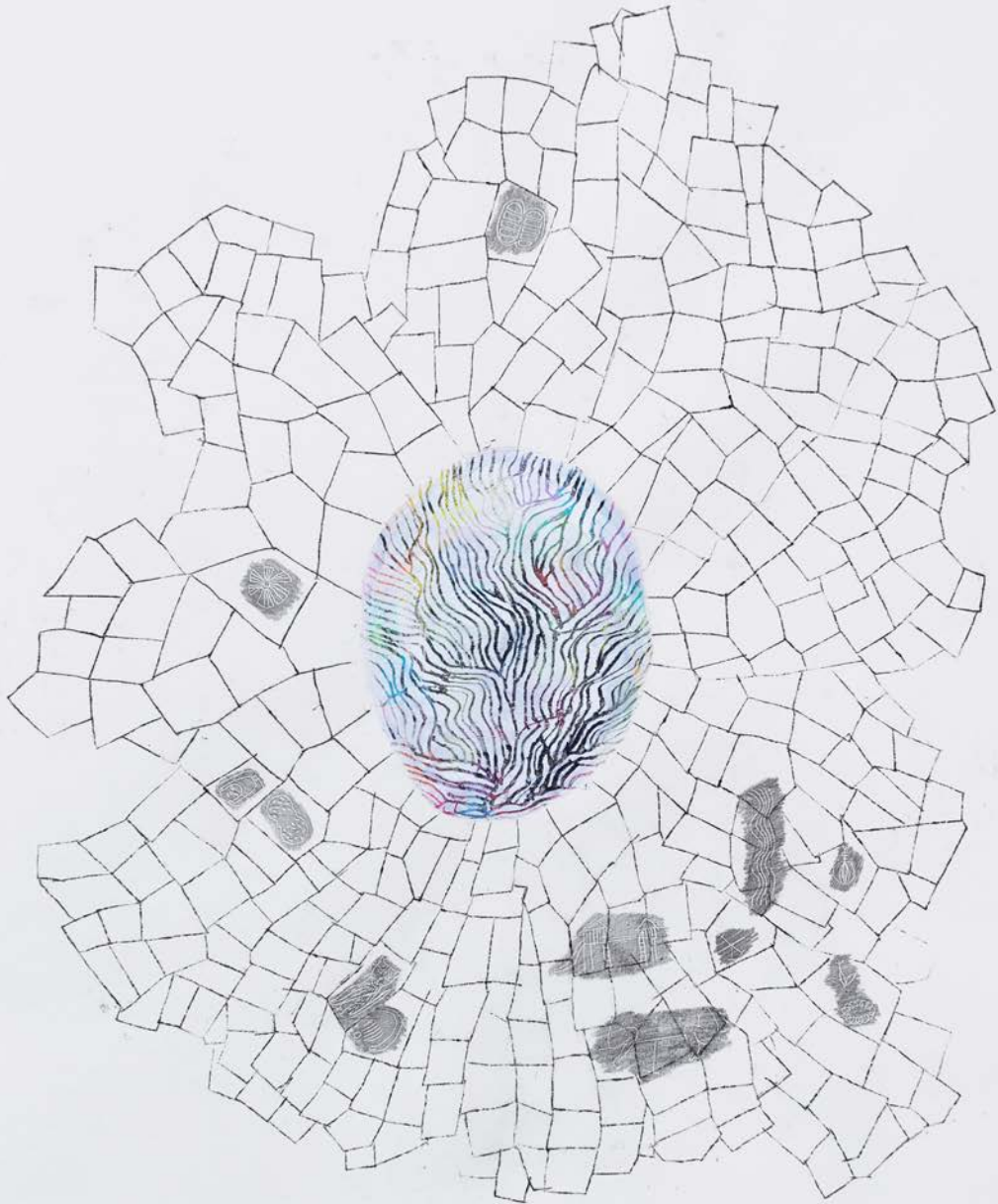
in the forest, Holz, Acryl, Modelliermasse, 30 x 28 x 5 cm, 2022



„rippengeist“ und „and then i will grow up“, Wolle und Garne auf Stoff, getuftet, je 90 x 55 cm, 2023



invasion
Wolle und Garne auf
Stoff
95 x 120 cm
2024



mind maze
Monotypie (Öl) und Acryl auf Papier
100 x 70 cm
2022



my mother the alien III
Acryl und Ölkreide auf Papier
160 x 120 cm
2024



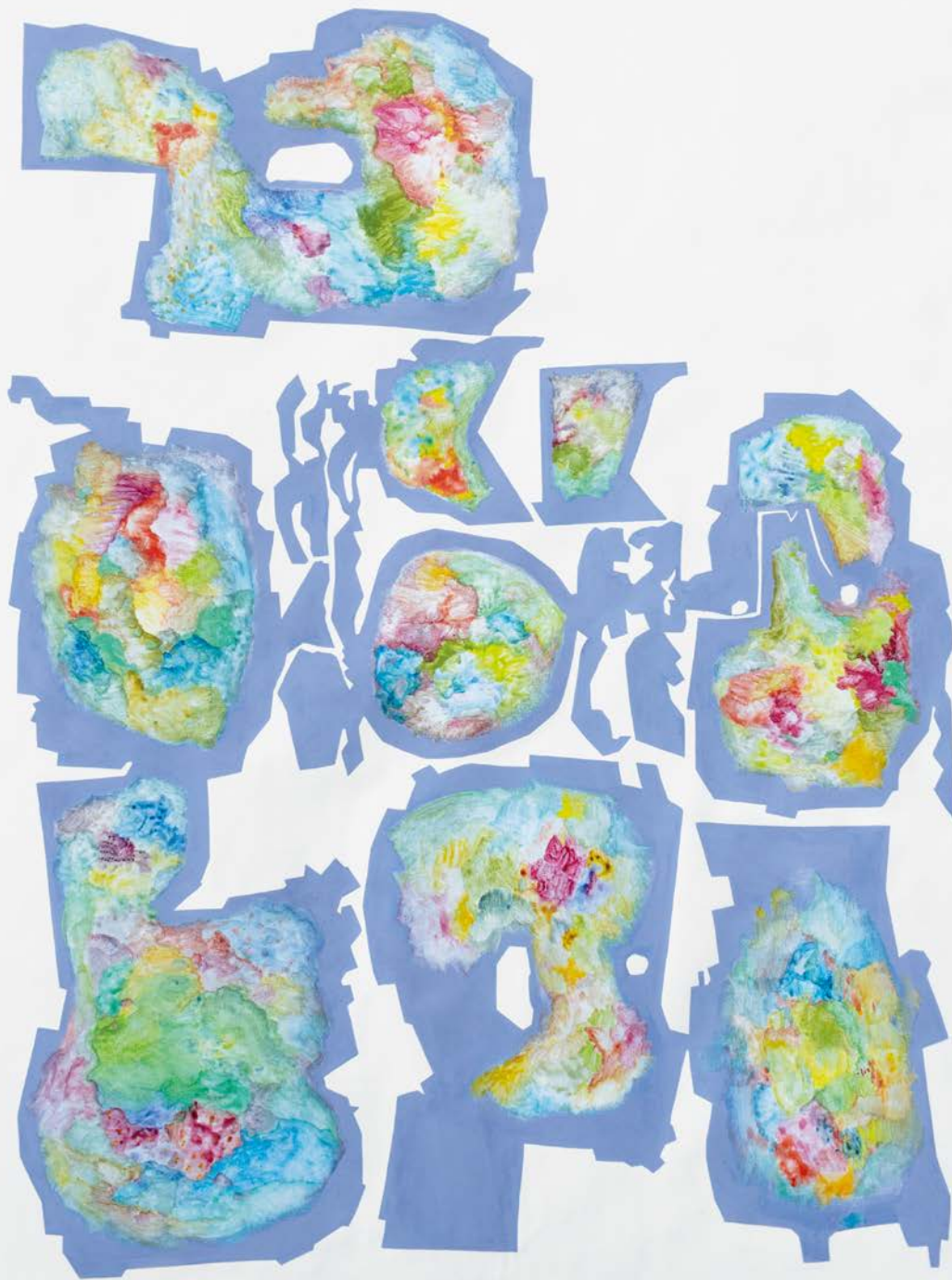
homeflesh (tiles)
Gouache, Acryl, Farbstift auf Papier
65 x 50 cm
2024



homeflesh (tiles)
Gouache, Acryl, Farbstift auf Papier
65 x 50 cm
2024



Ohne Titel
Monotypie (Öl) und Acryl auf Papier
100 x 70 cm
2022



Ohne Titel (UV map)
Gouache, Aquarell und Acryl auf Papier
100 x 70 cm
2022

my mother the mountain
Aquarell und Acryl auf Papier
100 x 70 cm
2022

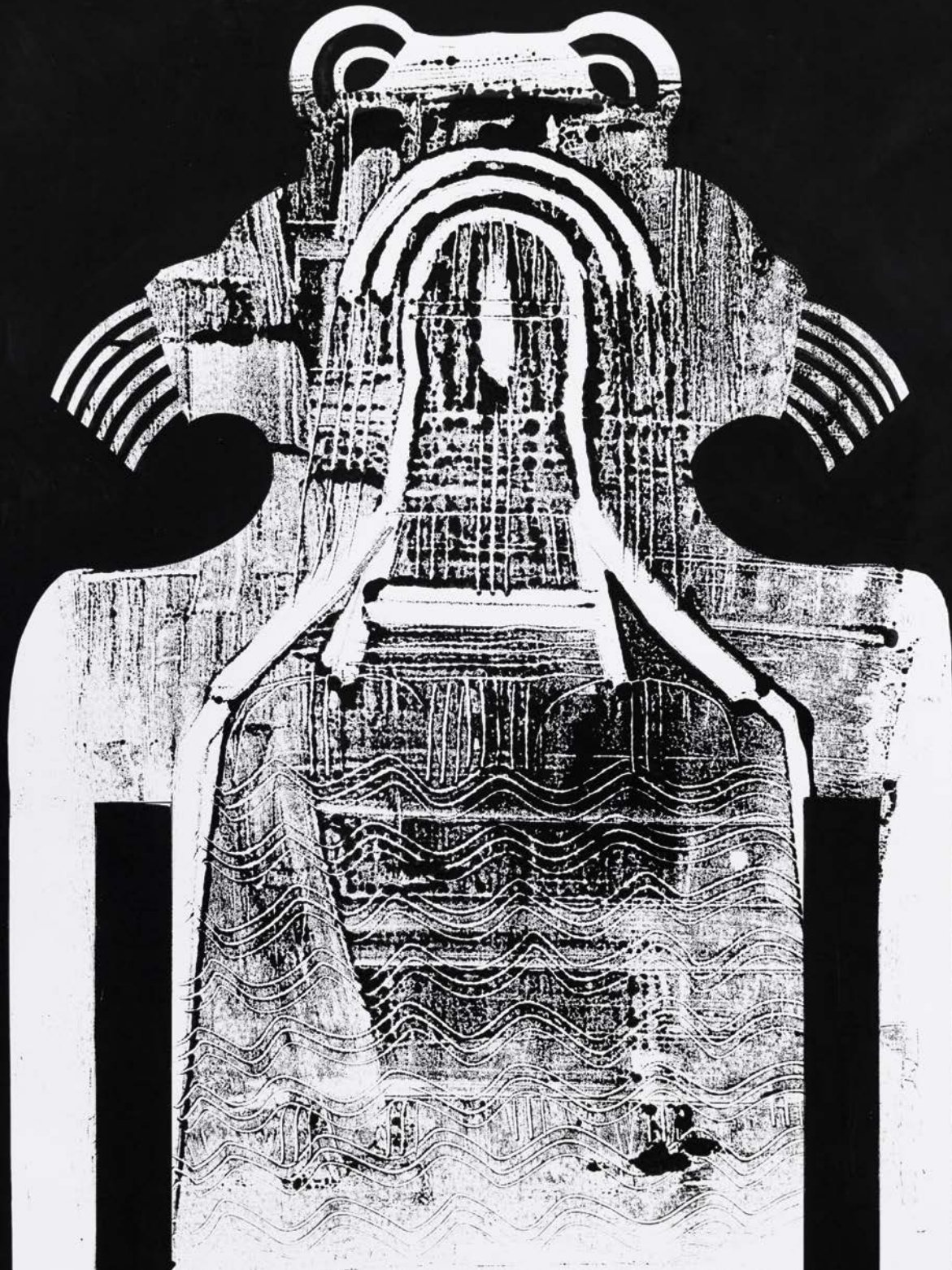




watcher 3
Monotypie und Gouache auf Papier
65 x 50 cm
2024



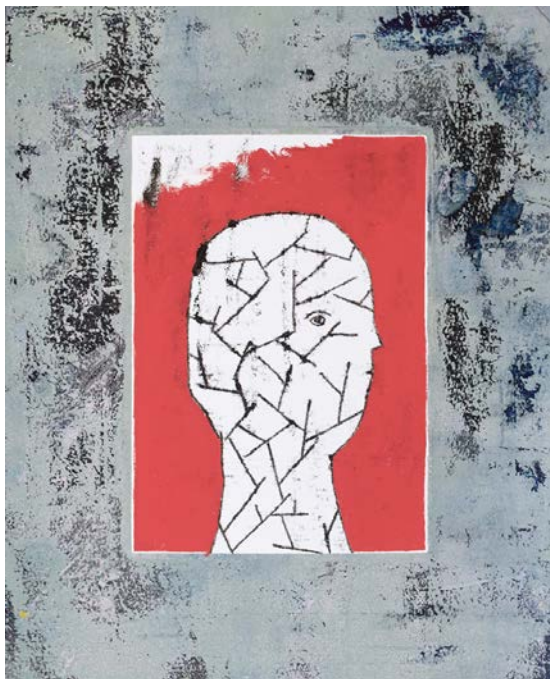
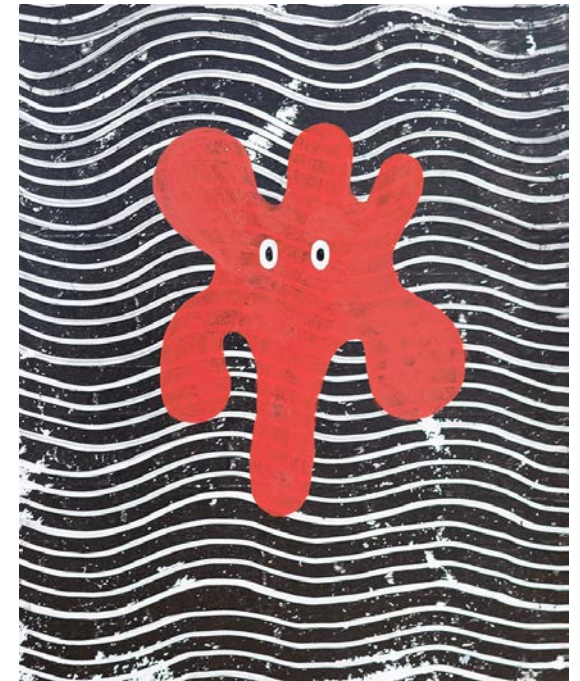
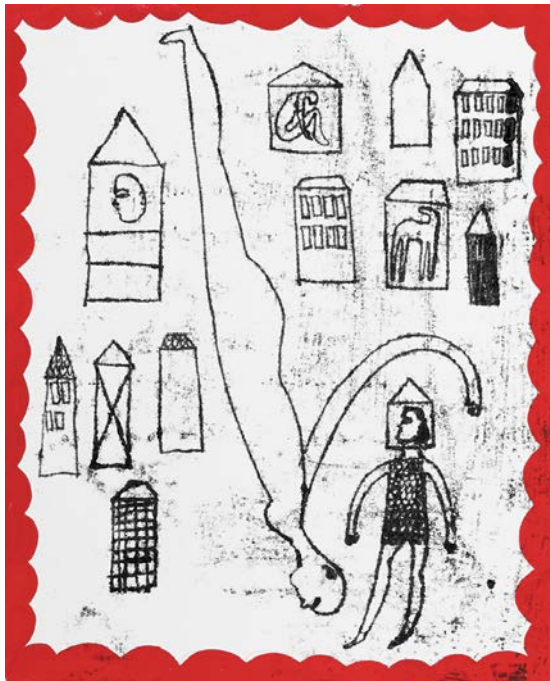
watcher 4
Monotypie und Gouache auf Papier
65 x 50 cm
2024



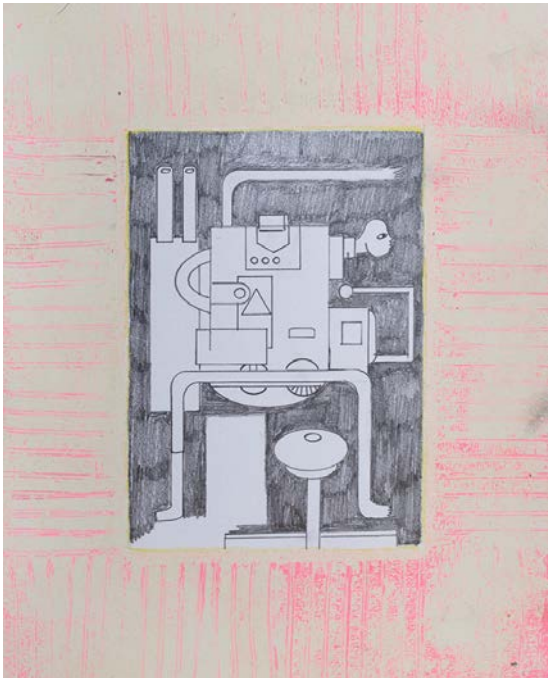
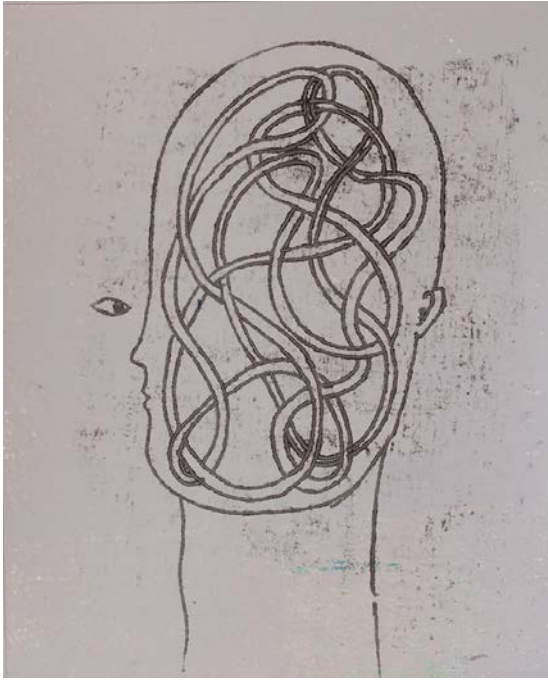
watcher 1
Monotypie und Gouache auf Papier
65 x 50 cm
2024



aurorae
mixed media auf Papier auf Holz
 24 x 32 cm
 2024



aurorae
mixed media auf Papier auf Holz
 24 x 32 cm
 2024



aurorae
mixed media auf Papier auf Holz
 24 x 32 cm
 2024



Palm and Cheek, Animation, Sound, Text, 4:16min, 2023



Palm and Cheek
Animation, Sound, Text
4:16 min
2023

Die Arbeit „Palm and Cheek“ besteht aus animierten Bildsequenzen, Synthesizer-Sound und Vocals. Das visuelle Material ist unter Einsatz von prompt-basierten Text-to-Video-KI-Modellen von Runway entstanden. Der erste Teil des Films zeigt mehrere kurze Sequenzen mit Händen, die sich gegenseitig berühren bzw. miteinander verschmelzen. Das Unvermögen von KI, realistische animierte Hände zu erzeugen, hier bewusst eingesetzt, wird zur Metapher für die Komplexität von Beziehung, Emotion und Berührung.

Der zweite Teil des Films zeigt abstrahierte, verzerrte oder unvollständige Gesichter und Köpfe, die teilweise von Händen berührt oder umspielt werden. Auch hier weist eine „uncanny-valley-Ästhetik“ symbolisch auf Unzulänglichkeiten des Ausdrucks von Emotion und Intimität hin.

Die Animationen werden begleitet von stolpernden, schwerfälligen Synthesizer-Beats und -Klängen und artifiziell wirkendem Gesang.

Durch die Integration von KI-Tools wird eine Metaebene der Betrachtung eröffnet, beispielsweise bezüglich der Rolle, die Technologien wie Künstliche Intelligenz spielen hinsichtlich der Wahrnehmung von Körperlichkeit und zwischenmenschlicher Nähe bzw. der Grenzverschiebung, die durch den Einsatz von Künstlicher Intelligenz entstehen.

Visuals: Co-creation Johanna Mangold und prompt-basierte Text-to-Video und Video-to-Video-KI-Modelle von RunwayML

Sound: Johanna Mangold

Text und Gesang: Johanna Mangold



muttermilchbrei, Video, Animation, Sound, Text, 7:08 min, 2022



muttermilchbrei
Video, Animation, Sound, Text
7:08 min
2022

Die Arbeit „muttermilchbrei“ besteht aus Videoaufnahmen und 2D - und 3D-Animationen. Sie teils wiederholend, bilden die Sequenzen eine symbolisch aufgeladene Komposition, die von Synthesizer-Sound und gesprochenem Text begleitet wird.

Im Mittelpunkt steht die Handlung des Rührens, Knetens und Formens von Teig als Metapher für den kreativen Prozess der Erschaffung, auf mythologische Schöpfungsmythen verweisend.

„muttermilchbrei“ vereint Motive aus Mythos, Identitätsfindung und persönlicher Erinnerung in einem visuell und auditiv verdichteten, rituellen Setting.

[Video Link Youtube](#)

hast du mich erschaffen? / dort wo unsere Wunden klaffen / ist nichts weiter geschehen / in einer anderen Zeit vielleicht / wenn der Sand noch reicht / werden wir uns wieder sehen / und in hohem Bogen / fliegt die Erinnerung von mir / in deine Schale / du rührst und rührst / alles klumpenfrei / und von der Spirale / fallen wir weich / und glätten die Wogen im Muttermilchbrei.

Die medienübergreifenden Rauminstallation „Roadrunner und Rauhfaser“ verschränkt die analog-haptische- und virtuell-induzierte Sinneswahrnehmung zur immersiven Erfahrung. Es entsteht eine textile Raum-im-Raum-Installation, die zugleich Portal für die korrespondierende Virtuelle Realität ist.



Johanna Mangolds Ausstellung „Roadrunner und Rauhfaser“ beschäftigt sich konzeptuell, inhaltlich wie medial mit dem nächtlichen Traum. (...)

Das digitale Medium der Virtuellen Realität (VR) ist hierfür in vielerlei Hinsicht wie prädestiniert, wird die VR für Besucher*innen doch selbst zu einem somnolenten Ereignis. Zudem steht für die Künstlerin die subjektive, abstrakte, immersive dabei intensive wenngleich nicht greifbare Erfahrung des Traums einerseits in diametralem Gegensatz, andererseits in völliger Analogie zur technischen „Materialität“ der VR – bestehend aus Bits, Codes, Vektoren und Pixeln.

Entsprechend ihrer eigenen Entwicklung als Künstlerin – einst von der Malerei als analoges Medium ausgehend – verschränken sich in Johanna Mangolds Ausstellung „Roadrunner und Rauhfaser“ die virtuell-induzierte Sinneswahrnehmung mit der analog-haptischen und greifen als Environment ineinander: Zentrales Element der Gesamtinstallation ist eine Rotunde, ein Raum-im-Raum, die an der Decke installiert ist. Vom funktionalen Standpunkt aus betrachtet, ist die Rotunde Schutzraum für die sich im Inneren befindliche VR, bzw. die Träger*innen der VR-Brillen; ästhetisch ist sie von außen betrachtet skulpturales Diorama, bestehend aus zeichnerischen und dreidimensionalen Elementen aus Wolle und Stoff – die assoziative Analogie von „Textil“ und Schlaf ist dabei bewusst gewählt. Figurativ, narrativ wie symbolisch stehen Innen und Außen (in Analogie zu Wach- und Traumzustand) in engem Wechselspiel zueinander und ermöglichen zugleich eine jeweils spezifische, sich ergänzende Wahrnehmung. Dieses Setting ist seinerseits in die überbordende Bespielung des Ausstellungsraumes eingebettet: Boden, Decke und Wände sind von Malereien überzogen um damit im Zusammenspiel mit einzelnen, ausgesuchten Objekten im Raum eine analoge, magisch-realistische Parallelwelt zur VR darzustellen.

(...)

Grundlage für die Ausstellung legte ein Recherche-Stipendium bei Global Forest zum Jahreswechsel 2021/22. Hier befragte Mangold Menschen in und um St. Georgen zu ihren Träumen, sie gab Anregungen zur Stärkung der Traumerinnerung bzw. für Techniken zum Erlernen von luzidem Träumen. Auf diese während der Traumgespräche transkribierten Träume greift die Künstlerin in „Roadrunner und Rauhfaser“ zurück.



Ausstellungsansicht Roadrunner und Rauhfaser, Kunstverein Global Forest e.V., St. Georgen im Schwarzwald, 2022, Foto: Viktoria Tiedeke



Wolle und Garne auf Stoff, getuftet
45 x 35 cm
2022



Wolle und Garne auf Stoff, getuftet
45 x 35 cm
2022



Filz und Modelliermasse
20 x 10 x 13 cm
2021



Dream Collector, Virtuelle Realität, digitales Still, 2022



Ausstellungsansicht Roadrunner und Rauhfaser, Kunstverein Global Forest e.V., St. Georgen im Schwarzwald, 2022

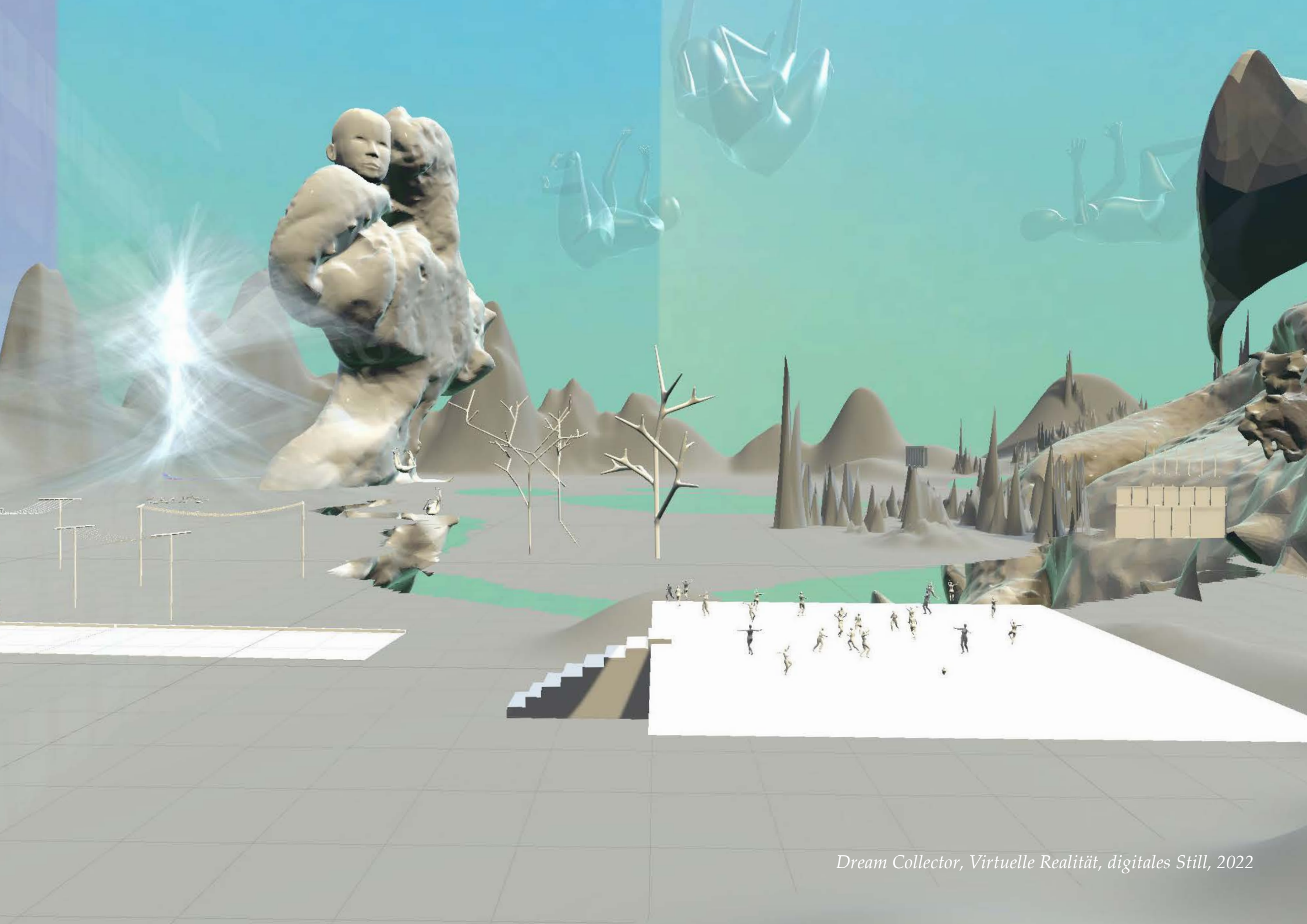


[Video Link Youtube](#)

Animation, Sound, Text
10:16 min
2021



Ausstellungsansicht Roadrunner und Rauhfaser, Kunstverein Global Forest e.V., St. Georgen im Schwarzwald, 2022



Dream Collector, Virtuelle Realität, digitales Still, 2022



Ausstellungsansicht Roadrunner und Rohfaser, Kunstverein Global Forest e.V., St. Georgen im Schwarzwald, 2022



*Stoff, Acryl
verschiedene Größen
2022*



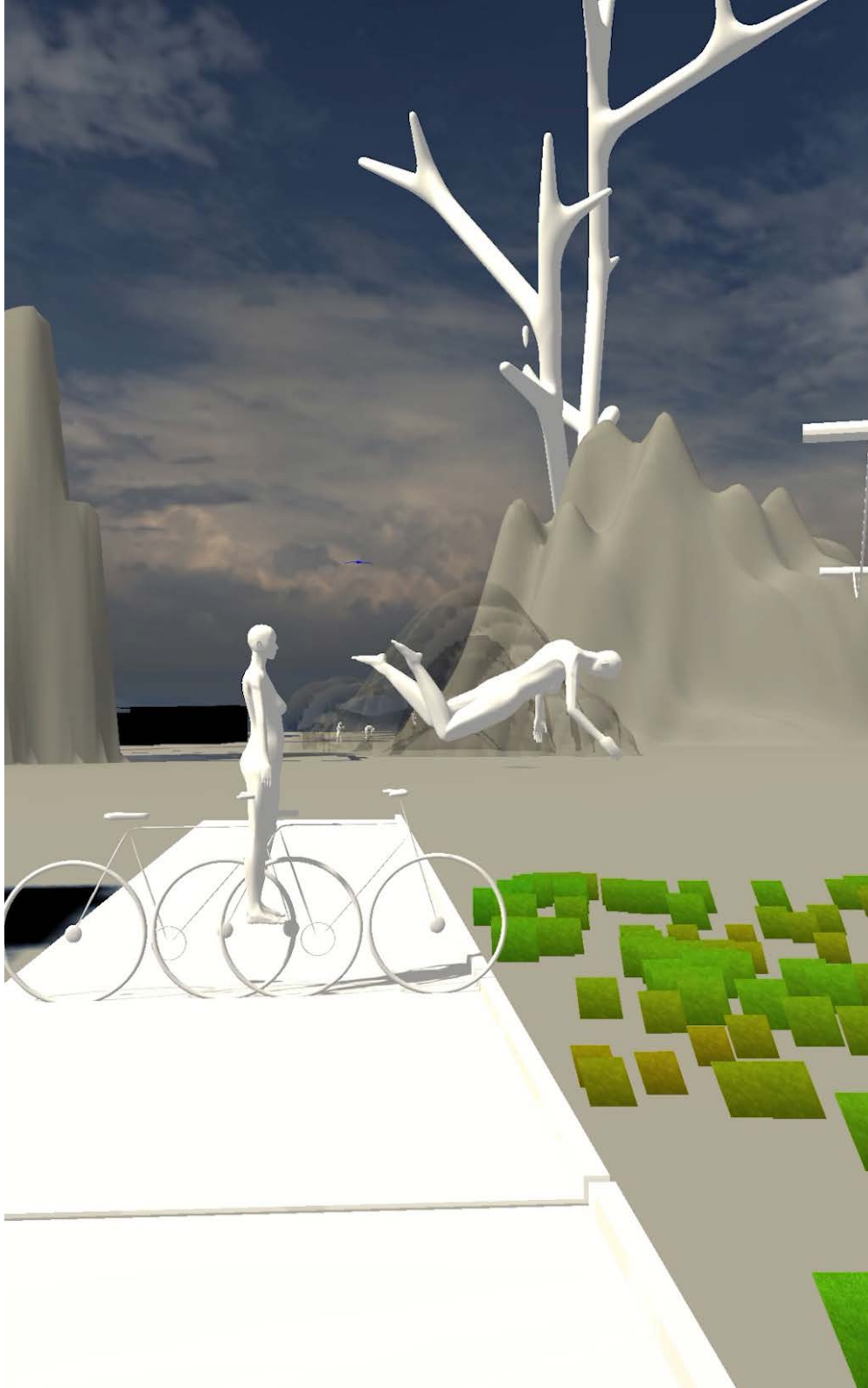
Wolle und Garne auf Stoff, getuftet
45 x 35 cm
2022



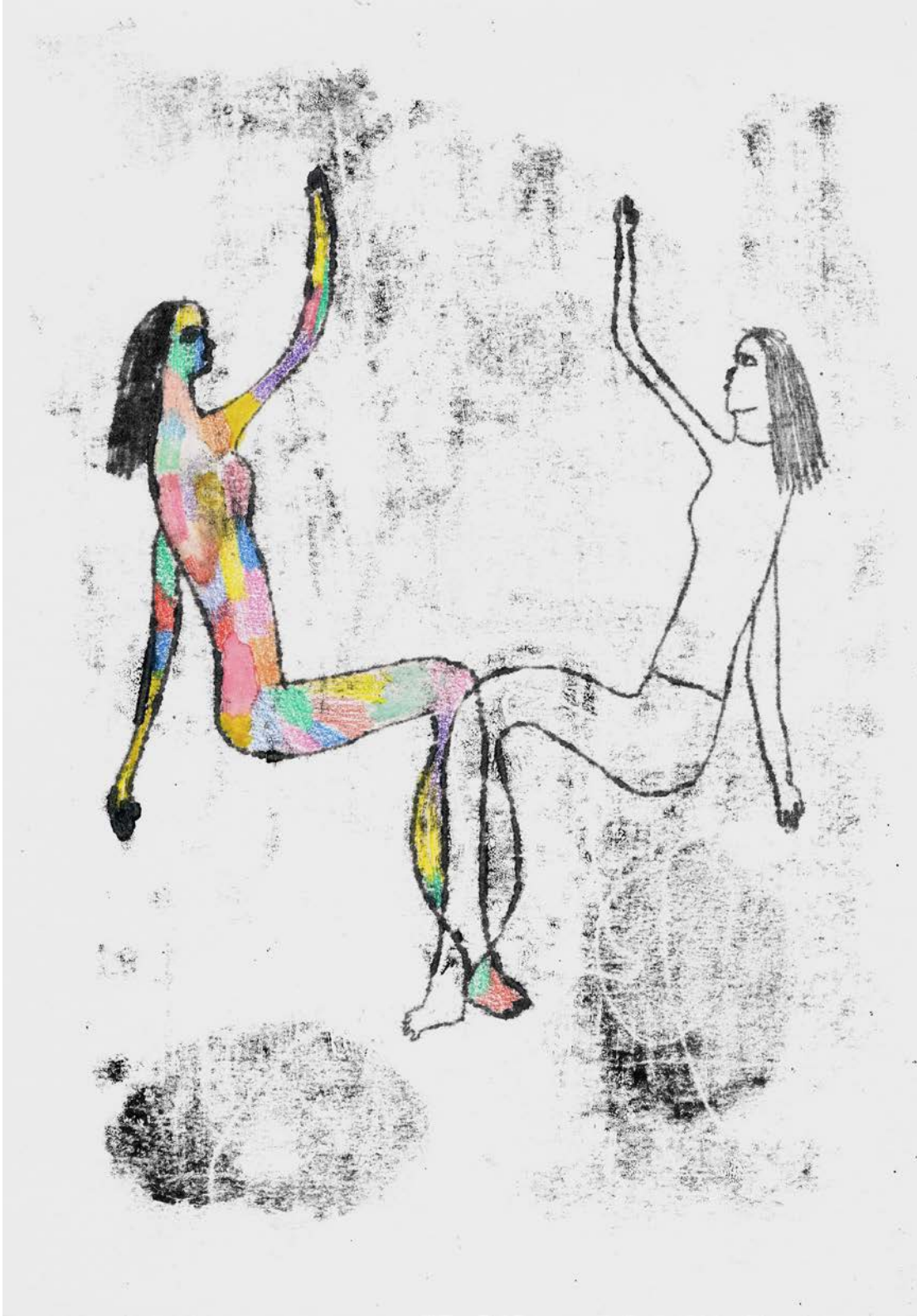
Dream Collector, Virtuelle Realität, digitales Still, 2022



Wolle und Garne auf Stoff, getuftet
45 x 35 cm
2022



Animation, Sound, Text
10:16 min
2021



Monotypie (Öl) und Farbstift auf Papier
29,7 x 21 cm
2021



Ausstellungsansichten



Ausstellungsansicht you could throw a kaenga, Galerie Monice Ruppert, Frankfurt, 2023, Foto: Marco Vedana



Ausstellungsansicht you could throw a kaenga, Galerie Monica Ruppert, Frankfurt, 2023, Foto: Marco Vedana



Ausstellungsansicht you could throw a kaenga, Galerie Monica Ruppert, Frankfurt, 2023, Foto: Marco Vedana



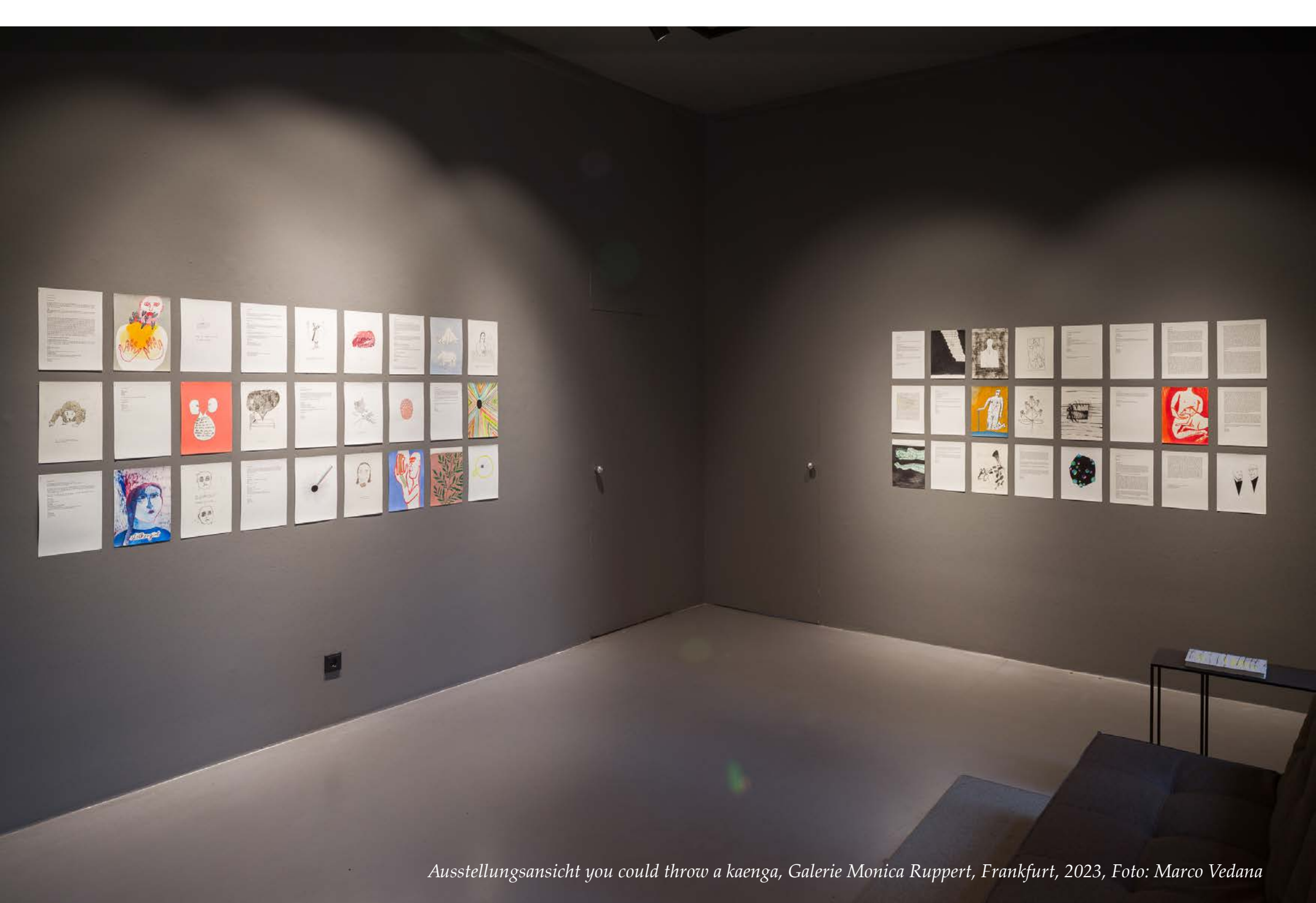
Ausstellungsansicht you could throw a kaenga, Galerie Monica Ruppert, Frankfurt, 2023, Foto: Marco Vedana



Ausstellungsansicht you could throw a kaenga, Galerie Monica Ruppert, Frankfurt, 2023, Foto: Marco Vedana



Ausstellungsansicht you could throw a kaenga, Galerie Monica Ruppert, Frankfurt, 2023, Foto: Marco Vedana



Ausstellungsansicht you could throw a kaenga, Galerie Monica Ruppert, Frankfurt, 2023, Foto: Marco Vedana



Ausstellungsansicht Expanded Video Works, HEK Basel, 2020, Foto: Franz Wamhof



Ausstellungsansicht Szenefenster „Zaubertrank“, Kunstmuseum Stuttgart, 2021-2022, Foto: Gerald Ulmann



Ausstellungsansicht Szenefenster „Zaubertrank“, Kunstmuseum Stuttgart, 2021-2022, Foto: Gerald Ulmann



Ausstellungsansicht Szenefenster „Zaubertrank“, Kunstmuseum Stuttgart, 2021-2022, Foto: Gerald Ulmann



Ausstellungsansicht Wired Magic, HEK Basel, 2021, Foto: Franz Wamhof



Ausstellungsansicht „almost a place“, Strzelski Galerie Stuttgart, 2026

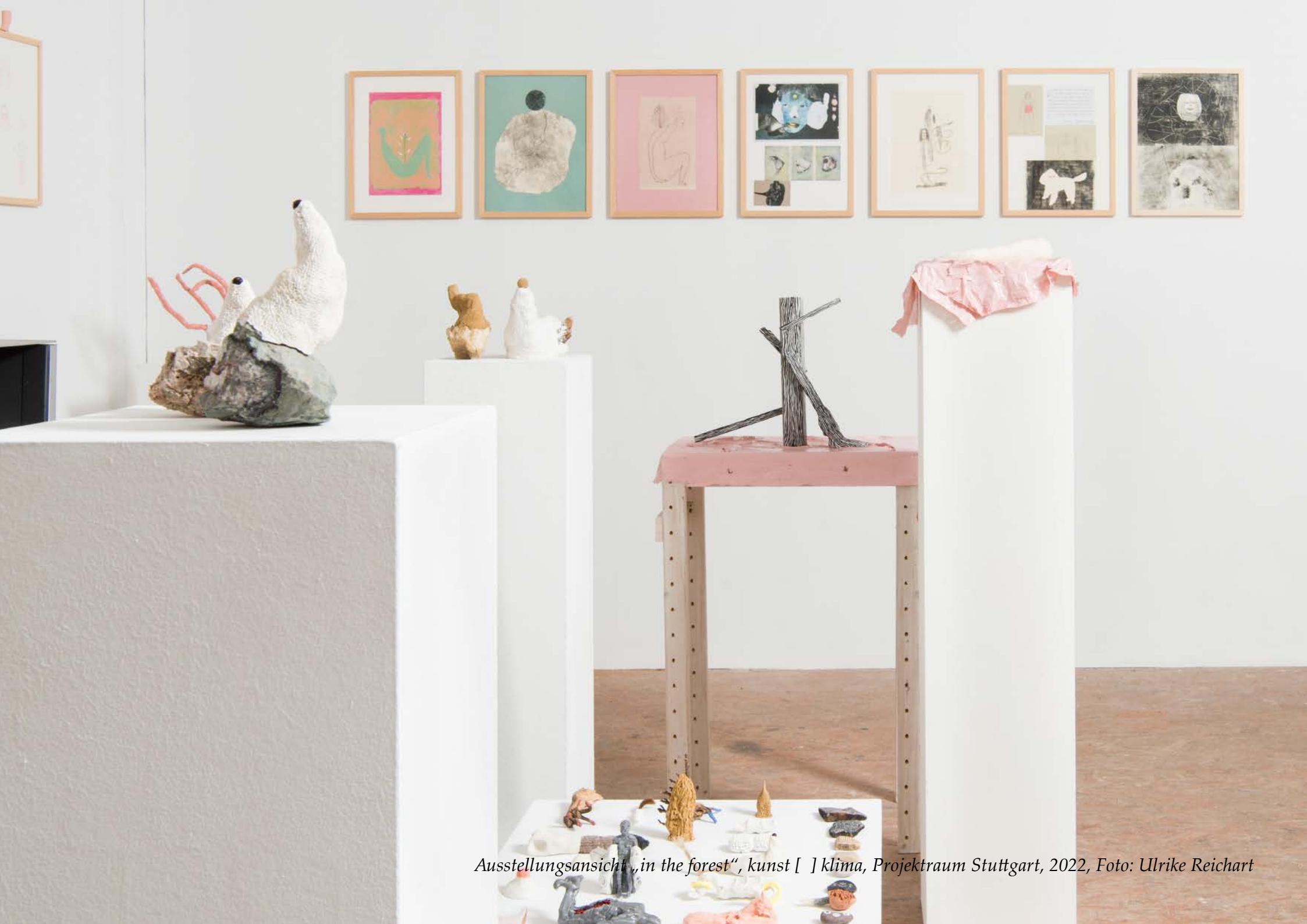


Ausstellungsansicht
„almost a place“
Strzelski Galerie Stuttgart
2026



*Ausstellungsansicht „in the forest“
 kunst [] klima, Projektraum Stuttgart
 2022
 Foto: Ulrike Reichart*





Ausstellungsansicht „in the forest“, kunst [] klima, Projektraum Stuttgart, 2022, Foto: Ulrike Reichart



Ausstellungsansicht Roadrunner und Rohfaser, Kunstverein Global Forest e.V., St. Georgen im Schwarzwald, 2022



Ausstellungsansicht homeflesh, Galerie Schacher, Stuttgart, 2024