PRESSEMELDUNG

ILLUSION

Gruppenausstellung:
A/A, Mike Bouchet, Anne Duk Hee Jordan, Mélodie Mousset & Marta Stražičić, Dennis Rudolph, Benedikt Terwiel

ÜBERSICHT ZU DEN KÜNSTLER:INNEN UND IHREN ARBEITEN

A/A, A/Doom, 2017, VR Installation

A/Doom des Kollektivs Andreas Greiner und Armin Keplinger erforscht das Potenzial von Virtual Reality zur Erweiterung der Definition von Skulptur. In der Luft schwebend, von allen Seiten von der Arbeit umgeben, eilen schwarze Kondensstreifen auf den Betrachter zu und formen einen apokalyptischen Ausblick in 360 Grad. Die Konstruktion und Dekonstruktion dieser Formen balancieren zwischen starker Abstraktion und Ansätze von Realismus. Die Installation verwendet einen reduzierten visuellen Code aus harten Schwarz- und Weißtönen und ruft Assoziationen von Meteoriteneinschlägen und Raketenflügen hervor. Zusammen mit dem schweren, pulsierenden, vom Subbass gesteuerten Soundtrack erzeugt die Summe dieser Elemente einen konstanten Strom ständiger Veränderung für den Zuschauer, der sich inmitten der gesamten dystopischen "Skulptur" mit delikaten Kontrollverlusten verliert. Indem A/Doom den am weitesten entfernten Raum des Menschen, den Luftraum, wählt, appelliert das Werk an die Faszination des Fliegens und erforscht die bedrohlichen und gleichermaßen erhabenen Momente der Vernichtung. Werden wir fallen oder über uns hinauswachsen in eine unbekannte Zukunft?

Andreas Greiner (*1979, Aachen) und Armin Keplinger (*1982, Linz) arbeiten seit 2011 als Kollektiv A/A zusammen. Ihre skulpturalen Arbeiten sind durch Bewegung und Vergänglichkeit gekennzeichnet. In den letzten Jahren konzentrieren sich die Künstler zunehmend auf die Verbindung von analogem und virtuellem Raum, insbesondere auf VR. Im Mittelpunkt steht die Auseinandersetzung mit zeitbasierten Medien mit denen ein Übergangsmoment von Materialien gezeigt wird, wenn sie z.B. ihren Aggregatzustand in einen festen, flüssigen oder luftigen Zustand ändern. Andreas Greiner studierte u.a. an der UdK in Berlin und war Meisterschüler bei Olafur Eliasson Institut für Raumexperimente Berlin. Er hat den GASAG Artprize (2019) gewonnen und das Kaiserring Stipendium (2019). Armin Keplinger studierte Multimedia Art an der FH Salzburg und ebenfalls an der UdK Institut für Raumexperimente Berlin. Er stellte unter anderem im Winzavod Moscow Contemporary Art Center, der Opera National de Paris, der Saatchi Gallery und dem Hessel Museum of Art aus.

https://cargocollective.com/aa-collective

▶

Mike Bouchet, Budgie Box, 2022, AR

Wie einst Narziss, der Jüngling, der sich in sein eigenes Spiegelbild verliebte und letztlich daran zu Grunde ging, konfrontiert Mike Bouchet die Besucher:innen der Ausstellung mit der Idee des eigenen Anblicks.

Ein Vogel flattert wie besessen gegen die sich spiegelnden Flächen. Aufgeregt, voller aggressiver Erwartung, Selbstverliebtheit und Neugierde nähert er sich in einer Art Balzverhalten stets von neuem hektisch an, weicht zurück, um im nächsten Moment wie zu attackieren. Einerseits drückt er durch seine Laute und Bewegungen Verliebtheit aus, gleichzeitig scheint er sein Spiegelbild angreifen zu wollen. Statt für einen potentiellen Partner tanzt er für sich selbst. Er verschließt sich vor der Welt, nimmt seine Umwelt und die damit verbundenen existentiellen Gefahren nicht mehr wahr. Werben oder Kämpfen – welches Verhalten spiegelt uns der Vogel? Wie sehr sind Menschen vertieft und beeindruckt von ihrem Spiegelbild ohne Interesse an Klimawandel und Naturschutz? Es ist der kritische Blick auf die multimediale Reizüberflutung unserer Zeit, die mit dem Zelebrieren narzisstischer Selbstdarstellung in den Sozialen Medien beginnt und sich oft bis hin zu Überforderung und selbstzerstörerischem Handeln wandeln kann. Sind wir gefangen in der Illusion oder betäubt von der stetigen Konfrontation mit dem eigenen Ich?

Die Werke des Künstlers spielen mit Verhaltensmustern unserer Zeit, der Besessenheit vom eigenen „Ich“ im digitalen Raum und dem damit einhergehenden Verlust der Realität. Statt wie in früheren Serien die sinnliche Wahrnehmung kulturell aufgeladener, stark weiterverarbeiteter Materialien wie z.B. Diät Cola oder Gelatine zu verhandeln, produziert er für die SPIEGEL|**AR**CHE ein Werk mit den Medien, die unser Leben und unser Denken täglich beeinflussen.

Mike Bouchet wurde 1970 in Castro Valley, Kalifornien geboren und lebt in Frankfurt am Main. Seit 2019 ist er Professor für Bildhauerei an der HfG Offenbach. Seine Arbeiten sind in zahlreichen internationalen privaten und öffentlichen Sammlungen vertreten. Zudem war Bouchet an internationalen Biennalen wie der Berlin Biennale in 2007, Biennale von Venedig 2009 und der Manifesta in Zürich 2016 beteiligt.

https://www.hfg-offenbach.de/de/people/mike-bouchet#person

Anne Duk Hee Jordan, Diddle My Skittle, 2022, AR

In einer neuen digitalen AR-Arbeit erforscht Anne Duk Hee Jordan das Patriarchat, ein von giftiger Männlichkeit, Aggression und so genannter Macht durchtränktes System, das seit Jahrtausenden den Planeten beherrscht. Diddle My Skittle ist eine humorvolle Annäherung an eine alternative Weltordnung, in der Sinnlichkeit und weibliche Verspieltheit über Starrheit siegen.

Die Künstlerin stellt der politischen und wirtschaftlichen Dominanz der Männer ein hybrides, weiches Wesen gegenüber. Es bewegt sich wie ein Mantarochen und verschlingt langsam den Kremlturm in Moskau. Erst auf den zweiten Blick entpuppt sich die magische Kreatur als weibliches Geschlechtsorgan. Behalten Sie die weiteren Fressabenteuer von Diddle My Skittle im Auge, einer Hymne und Ode an Peaches, die Königin des Post-Pop-Feminismus. ▶

Anne Duk Hee Jordan wurde 1978 in Südkorea geboren und lebt in Berlin. Sie studierte an der Weißensee Kunsthochschule und an der Universität der Künste in Berlin. Jordan hat zahlreiche Ausstellungen, zuletzt in Urania Berlin, Kunstverein Arnsberg, Galerie Wedding Berlin, sowie an der Riga Biennale.

www.dukhee.de

Mélodie Mousset & **Marta Stražičić**, Shhhhhaaaaa, 2022, AR

In dem AR-Werk der beiden Künstlerinnen erscheint unser Mutter-Erde-Raumschiff an der Erdoberfläche. Inkarniert als nährstoffreiche Heilerin, ist die Raumfähre ungeheuerlich freundlich und spiegelt mit putzigem Gesichtsausdruck auf uns und auf die SPIEGEL|**AR**CHE herab. Sie kann als helles und strahlendes Monster aus der Unterwelt gelesen werden, geheimnisvoll und spirituell. Oder als gute Fee, die uns vor einer düsteren Zukunft retten möchte. Der Titel Shhhhhaaaaa ist das eindringliche Murmeln eines missachteten Gesellschaftervertrages, den es zu shhhhouten oder zu shhhuttten gilt.

In den Werken der Künstlerin Mélodie Mousset, die meist den virtuellen und physischen Raum einnehmen und verschmelzen, spielt der menschliche Körper und die Virtualität des Geistes eine besondere Rolle. Ihre spielerischen und surrealistischen Erzählungen, in denen sie die Wechselwirkungen zwischen dem Selbst, der Umwelt und der Technologie untersucht, verhandelt sie in zahlreichen Medien, darunter Performance, Installation, Virtual / Augmented Reality. Ihre Praxis spiegelt auch beunruhigende Entwicklungen in der heutigen Welt wider, in der wir leben: eine digitale Realität, die die Bewegungen, das Konsumverhalten und sogar die Wünsche jedes Einzelnen verfolgt, aufzeichnet und analysiert und so "gläserne Bürger" schafft.

Die preisgekrönte Künstlerin Mélodie Mousset wurde 1981 in den Vereinigten Arabischen Emiraten geboren und arbeitet in Zürich und Los Angeles. Studiert hat sie an den Kunstakademien in Rennes, ECAL (Lausanne), Royal College of Arts (London) und CALARTS (Valencia). Mit dem von der Kritik gefeierten und mit dem Goldenen Halo ausgezeichneten Werk Hanahana _ Multiplayer VR Persistent Sandbox haben weltweite Nutzer rund vier Millionen handgefertigte Skulpturen erstellt. Ihre Arbeiten wurden u.a. in der Zabludowitz Collection (London), dem MOCA (Los Angeles), dem Bund Museum (Shanghai), der Metropolitan Art Society (Beirut), der Hek (Basel) und dem Kunstmuseum Stuttgart ausgestellt. Als Mitbegründerin von PatchXR kombiniert sie ihren künstlerischen Hintergrund mit ihrem globalen Netzwerk, um eine neue Plattform für phantastische, immersive virtuelle Welten zu schaffen, die das Metaversum für noch nie dagewesene fantasievolle Kreationen öffnet.

Marta Stražičić (1995, @pirate_sheep) ist eine in Kroatien lebende Multimedia-Künstlerin. Ihre jüngsten Arbeiten sind inspiriert von den post-post-apokalyptischen Visionen digitalisierter, selbstheilender und therapiebasierter Archetypen. Marta ebnet derzeit den Weg für digitale AR-Mode mit einer digitalen High-End-Modemarke - Tribute_Brand. Ihre Arbeiten wurden in mehreren digitalen Ausstellungen ausgestellt, die von SuperRare und MakersPlace kuratiert wurden. Ihre Animationen wurden auf dem Animafest, der Superchief Gallery und der Gossamer Fog Gallery gezeigt.

https://www.hanahana.world

https://patchxr.com

Dennis Rudolph, Don Quijote, 2022, AR

Eine Romanfigur aus dem spanischen Barock kommt nach Thüringen, um sich der kontroversen Diskussion über die Windräder anzuschließen. Die Vergegenwärtigung des ewigen Idealisten Don Quijote wird auf dem Hügel der SPIEGEL|**AR**CHE neue Stellung gegenüber den Windrädern beziehen, die die Landschaft bis zum Horizont prägen. Die Phantasiewelt von Don Quijote reflektiert unsere Energiewende und verkörpert die Forderungen der Menschen, die sich grünen Strom wünschen, aber keine Windräder wollen. Das Hologramm des Don Quijote ist gleich einer Fata Morgana, die als elektronische Erscheinung existiert und gegen jede Logik und gegen die eigene Stromquelle agiert. Damit ist Don Quijote auch im AR-Kunstwerk von Dennis Rudolph eine tragische Figur, die unsere eigene Energieabhängigkeit reflektiert. Das Kunstwerk wurde mit einem 3D-Malprogramm in Virtual Reality modelliert und wird via Augmented Reality (AR) angezeigt. Die digitale 3D-Malerei kommt mittels AR via Smartphone oder Tablet auf dem Feld vor der SPIEGEL|**AR**CHE in Erscheinung.

Dennis Rudolph wurde 1979 in Berlin geboren, wo er lebt und arbeitet. Rudolph studierte Malerei an der Kunstakademie in St. Petersburg und an Universität der Künste in Berlin. Er gehört zu den Pionieren, die Augmented Reality an der Schnittstelle zur Malerei erkunden.

www.dennisrudolph.com

Benedikt Terwiel, Hubris Debris, 2022, New Habitas, 2022, AR

Das Werk von Benedikt Terwiel verbindet sein Interesse für Ökologie und Archäologie. Hubris Debris wirkt wie eine Zeitreise durch schwebende Artefakte und Gegenstände, die sich im virtuellen Vakuum, wie nach einer Art Urknall, in alle Richtungen streuen. Wir können einzelne Objekte näher erkunden oder uns dazwischen im Zeitraffer bewegen. Andere fliegen uns zu oder breiten sich aus, bis wir sie aus dem Auge verlieren. Sie spiegeln ein menschliches Universum, dessen Spuren sich inzwischen in jeden Winkel des Planeten ausdehnen. Zugleich beginnt man, einzelne Dinge in der künstlerischen Anordnung zu erkennen, die den Alltag mit lokalen Geschichten und Legenden verknüpfen. Damit bekommt die abstrakte Ordnung eine konkrete Dimension in Bezug auf die Natur und schwerelose Architektur des Ortes, aber auch auf den Fussabdruck unseres persönlichen Konsumverhaltens.

Darüber hinaus wartet ein virtuelles tierhaftes Kunstwerk in der näheren Umgebung. New Habitats spielt auf die digitalen Lebensräume an, die heute mit einer Vielzahl neuer und alter Spezies besiedelt werden. Von ausgestorbenen Urzeit-Tieren, die hier ihren rekonstruierten, ewigen Gewohnheiten nachgehen bis hin zu nie geborenen, spekulativen Wesen, die von einer gänzlich unterschiedenen Physik hervorgebracht zu sein scheinen.

Als Mittler zwischen mehreren Welten können Hunde auf eine lange Geschichte zurückblicken. Den frühen und engen Mitbewohner der Anthroposphäre wurde (in einer Zeit als sie sich noch frei bewegen konnten) nachgesagt, zwischen den Lebensräumen der Menschen und der wilden Natur, mit ihren vielfältigen, uns unbekannten Kreaturen zu streifen. Auch der weiße Hund, der in der Arbeit auf das Bewegungs- und Verhaltensmuster seines Animationsskeletts reduziert ist, greift diese Bedeutung auf, verschiebt die Grenze jedoch zu neuen, virtuellen Habitaten.

Benedikt Terwiel wurde 1980 in München geboren und lebt in Berlin. Er studierte Malerei an der Universität der Künste in Berlin und hat zahlreiche Ausstellungen, Publikationen und Projekte im öffentlichen Raum.

www.benediktterwiel.info

Kurator:innen

Das Ausstellungsprojekt «ILLUSION» realisiert Cornelia Saalfrank in Zusammenarbeit mit dem internationalen Programm für Kunst und Augmented Reality Arpha.