

FRANKFURTER KUNSTVEREIN

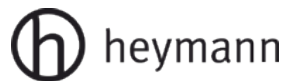
Steinernes Haus am Römerberg,
Markt 44
60311 Frankfurt am Main
Telefon: +49 (0) 69 219 314 - 0
E-Mail: post@fkv.de

Unser Programm:
www.fkv.de / Facebook / Twitter

Öffnungszeiten:
Di-So: 11 - 19 Uhr
Do: 11 - 21 Uhr
Montag geschlossen

Eintrittspreise:
8 € regulär / 6 € ermäßigt
Freier Eintritt für Mitglieder des
Frankfurter Kunstvereins

Partner:



STADT  KULTURAMT
FRANKFURT AM MAIN



Deutsch

Begleitprogramm

Künstlergespräche

donnerstags um 19 Uhr:

| | |
|----------------|------------------|
| 16. März 2017 | YRD.Works |
| 23. März 2017 | Aleksandar Radan |
| 30. März 2017 | Adam Fearon |
| 6. April 2017 | David Schiesser |
| 20. April 2017 | Jonas Englert |

Gebühr: 4 € zzgl. Eintritt

Öffentliche Führungen

durch die Ausstellung finden sonntags um 14 Uhr statt.
Die Führung kostet 3 € zzgl. Eintritt.

Termine:

12. März 2017, 14 Uhr
26. März 2017, 14 Uhr
9. April 2017, 14 Uhr
23. April 2017, 14 Uhr
7. Mai 2017, 14 Uhr

Gruppenführungen

Anmeldung bitte 14 Tage im Voraus
Telefon: +49 (0) 69 219 314 - 77; E-Mail: post@fkv.de

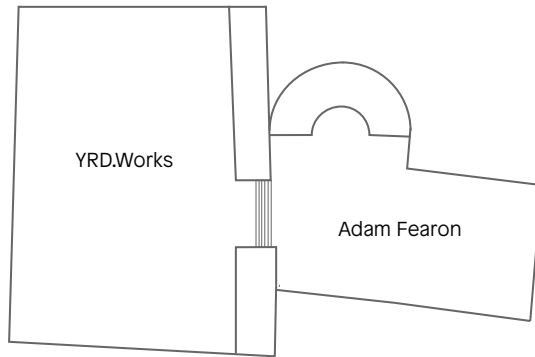
Preise (bis 25 Personen):

Gebühr: 60 € (zzgl. 6 € pro Person / ermäßigt 4 €)

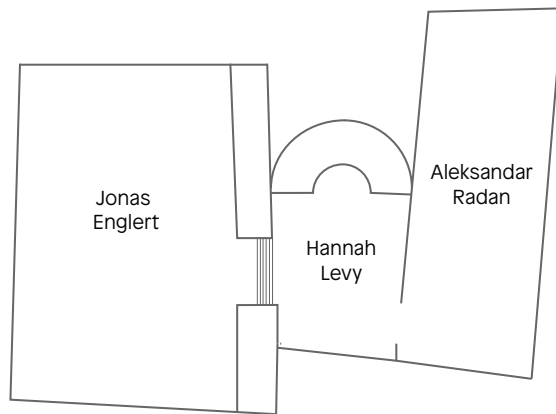
Bei Kuratoren-/Direktorenführungen beträgt die Gebühr 100 €

Raumplan

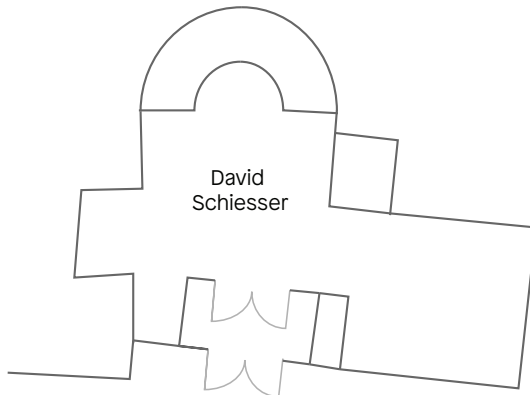
2. Obergeschoss



1. Obergeschoss



Erdgeschoss



Things I Think I Want Sechs Positionen zeitgenössischer Kunst

Things I Think I Want. Dinge, von denen ich denke, sie zu wollen. Was wollen aufstrebende Künstler heute?

Die Ausstellung präsentiert sechs Positionen, sechs Künstlerinnen und Künstler, die im Frankfurter Raum ihre Karriere begonnen haben und sich nun international behaupten. Jeder Position ist ein eigener Ausstellungsraum gewidmet, in dem sie aufgefordert wurden, ihre individuelle Herangehensweise räumlich umzusetzen und zu behaupten.

Welchen Herausforderungen müssen sich junge Künstler heute stellen? Wie gehen sie mit Realität und der Möglichkeit eines eigenen Handelns in einer Zeit des Überflusses an Bildern um? Diese Künstler leben in der analogen und in der digitalen Welt zugleich.

Sie schöpfen aus einem ständig wachsenden Fundus aus technischen Möglichkeiten und Bildwelten, aus Werkzeugen und Materialien, in denen sie gelernt haben sich zu bewegen und damit zu arbeiten. Das Reale hat sich verflüssigt und die Behauptung der eigenen Position erscheint fortschreitend komplex.

Ein Individualitätsbegriff ist untergeordnet. Er weicht einer Vorgehensweise des Neuarrangements. Alles wird zum Material, alles steht zur Disposition, um daraus eigene Bildwelten zu behaupten, die wiederum verändert werden. Die Behauptung wird sekundär, die Suche zur Praxis.

Die hier präsentierten Positionen sind aufgrund ihrer konzeptionellen und formalen Eigenwilligkeit und künstlerischen Unabhängigkeit ausgesucht worden. Sie behaupten sich im Raum und lassen eine Vielschichtigkeit der Lesbarkeit und Deutung zu. Sie sind fest verwurzelt in der Kunstgeschichte, von der aus sie sich in die Vielzahl der möglichen Optionen von Welt begeben und dort um einen Umgang mit ihr ringen.

Die Ausstellung wurde kuratiert von Christiane Cuticchio (Atelier Goldstein) und Franziska Nori (Frankfurter Kunstverein).

Mit freundlicher Unterstützung von:



Dr. Marschner Stiftung

NORDISK BÜRO

Strategic Design

David Schiesser

David Schiesser (*1989) wird die Fassade des Frankfurter Kunstvereins mit einer ortsspezifischen Wandinstallation bespielen, die er aus reduzierten grafischen Zeichnungen aus der Tätowierkunst und Fotografien tätowierter Körper collagiert. Vom Außenraum erstreckt sich die Arbeit in den Eingangsbereich des Frankfurter Kunstvereins und leitet die Ausstellung visuell ein.

David Schiesser lehnt sich bei seinen großformatigen Raumbildern und Wandinterventionen, seinen Zeichnungen auf Leinwand und Holz sowie seinen Tattoo-Entwürfen an die Bildsprache und Motivwelt der Antike und des Mittelalters an. Für seine neue Arbeit im Frankfurter Kunstverein erweitert Schiesser seine Praxis von der Zeichnung in die Collage und verbindet sein profundes Wissen über die Kunstgeschichte und ihre Referenzen mit dem Repertoire und dem Bildercodex der Tattoo-Kultur.

Er kombiniert Fotografien von Körpern, in deren Haut er seine Figuren tätowiert hat, mit Zeichnungen, die er aus dem fotografischen Bildraum in den architektonischen Raum weiterführt. Die Linien vom Körperabbild greifen auf die Fassade und die Wände des Kunstvereins über und werden dort zu autonomen Wandmalereien. Schiessers figurative Darstellungen schöpfen aus Science-Fiction und Mythologie und zitieren gleichzeitig Meister der Avantgarde wie Picasso,

Miró oder Matisse, welche die Kraft des Zeichens in der extremen Reduktion auf Linie und Form auf seine essentielle Gültigkeit hin überprüft haben.

Schiesser schöpft aus der Kunstgeschichte genauso wie aus der Fülle der Online-Datenbanken, nutzt dieses Bildrepertoire als Referenzmaterial, verändert und überträgt es in einen neuen Kontext. Er sucht die Schnittstelle zwischen Kunst und den ästhetischen Codes der Tattoo-Kultur. Bildträger wird die menschliche Haut, auf die er im schwarz-weißen *One Line* Stil seine Motive sticht. Er findet Analogien zu aktuellen Phänomenen und untersucht, wie sie sich in eine allgemein verständliche visuelle Sprache übertragen lassen.

Seine Zeichnungen, die Menschen auf ihren Körpern tragen, werden für diese zu dauerhaften Bedeutungsträgern. Bei ihrer Gestaltung arbeitet sich Schiesser an dem Anspruch ab, ein endgültiges Bild zu schaffen mit dem jemand leben wird. Doch Perfektionismus ist nicht das Ziel. Seine Suche strebt nicht nach einer trendhaften Verschönerung und oberflächlichen Gestaltung des Körpers, sondern geht von der Linie aus, die eine ästhetische Gültigkeit behauptet. Sie erhebt den Anspruch auf Authentizität und Erkennbarkeit und verlangt einen individuellen Duktus. Haut ist für Schiesser die Erweiterung des Spielfelds, weil sie in Bewegung ist, sich wandelt und so die Art der Gestaltung verändert.

YRD.Works

YRD.Works ist ein Künstler- und Gestalterkollektiv bestehend aus Yacin Boudalfa (*1987), David Bausch (*1988) und Ruben Fischer (*1987). YRD.Works schaffen temporäre Räume, kurzfristige Begegnungsorte, indem sie Architekturen konstruieren, bei denen das Artifizielle und Vergängliche ein wesentlicher Teil der Ästhetik ist.

Für die Ausstellung im Frankfurter Kunstverein entwickelt das Kollektiv die physisch erlebbare und performative Raumintervention *Eins zu Eins*. Der Ausstellungsraum im Obergeschoss des Kunstvereins wird von YRD.Works dekonstruiert. Sie zerlegen ihn in seine einzelnen Elemente, bauen diese nach und ordnen sie auf dem Boden an. Durch den präzisen Nachbau der einzelnen Elemente eignen sich YRD.Works den Raum physisch an, begreifen ihn nicht als Ort, sondern als Abfolge von Wänden, Deckenelementen und Türen und reduzieren ihn auf seine Form und auf das Material, aus dem er hergestellt wurde. Die Bestimmung des Raumes wird unterlaufen und in der Dekonstruktion bloßgestellt. Die Hierarchie zwischen Präsentationsort und Exponat wird verändert und neu verhandelt.

Die Nutzung digitaler Werkzeuge ist heute integraler Bestandteil der künstlerischen Praxis. Ihre gestalterischen Möglichkeiten haben die Bandbreite des Machbaren erweitert und zugleich normiert. Die Verwendung von 3D-Programmen zur Planung von Formen im Raum hat die Sichtweise auf den Umgang mit dem realen Raum grundlegend verändert. YRD.Works fragen nach der Wechselbeziehung zwischen der Mani-

pulierbarkeit von Formen und Material im Raum, zwischen digitaler Phantasie und analoger Konkretheit. Dort, wo das 3D-Programm eine sofortige Dekonstruktion und Umgestaltung von Objekten und Architekturen ermöglicht, ist eine Umsetzung anhand von realen Materialien zeitaufwendige manuelle Praxis.

YRD.Works beginnen mit der Raumintervention schon vor der Möglichkeit einer Ausstellung: da, wo die Transformation zum Werk noch nicht stattgefunden hat, wird Material auf seine ästhetische Brauchbarkeit überprüft und der öffentliche Präsentationsort an sich analysiert. Es werden grundsätzliche Fragen nach der Darstellung von Kunst und der Funktion des institutionellen Ausstellungsraumes hier und heute gestellt. Erfahrbare wird die Kulissenhaftigkeit und temporäre Existenz des White Cube in seiner Materialität, nicht mehr die implizite Erhabenheit der öffentlichen Bühne für Kunst. Das profane Baumaterial wird neu arrangiert und zum Werk erhoben.

Im Raum platziert ist es zugleich Skulptur und eine Bühne für die Betrachter. Diese sind aufgefordert, die Barriere zur Skulptur zu durchbrechen und diese zu begehen, zur Darstellungsplattform ihrer physischen Präsenz zu machen. Die Unantastbarkeit der Skulptur wird von den Künstlern für die Nutzung freigegeben, Distanz und Kontemplation aufgegeben und somit die Trennung zwischen Werk und Betrachter aufgelöst. Es werden Spuren auf den unberührten weißen Flächen hinterlassen, das Werk wird sich über die Dauer der Ausstellung verändern, benutzt, abgenutzt und danach vernichten werden.

Adam Fearon

Adam Fearon (*1984) erarbeitet eine ortsspezifische Rauminstallation, welche die filmischen Arbeiten *Prompt* (2015) und *Gyricon* (2016) mit skulpturalen Strukturen verschränkt. Fearon nutzt Fotografien aus seinem privaten Bildarchiv, Motive wie Körper und Räume, die jedoch ohne Kontext und erzählerische Qualität auskommen. Er geht der Frage nach der Entmaterialisierung und Lesbarkeit des Bildes bei dessen Wiedergabe auf technologischen Trägern nach.

In der Videoarbeit *Prompt* beobachten wir den Künstler bei der Anordnung von Bildern auf einer Glasplatte. Wir sehen seine Hand, die durchnässte Fotografien auf die transparente Oberfläche aufbringt, sie arrangiert und wieder wegschiebt. Der Bildträger ist durch das Wasser brüchig geworden, sodass die Fotografien bei deren Manipulation zerreißen. Es ist die Wiederholung der immer gleichen, wischenden Geste, die an die Bedienung von elektronischen Geräten erinnert.

Trotz der extremen Nahaufnahme erkennt der Betrachter nur schemenhaft Motive, Ansichten von Körpern, Mündern, Gliedmaßen im Sand. Der Blickwinkel der Kamera ist unterhalb des Glases positioniert, sodass der Betrachter die Bildmotive im Prozess der Bewegung und Zerstörung kaum erkennt. Der Künstler schöpft aus einem privaten Bildarchiv, doch in der Behandlung verlieren die Bilder jeglichen narrativen Inhalt, sie werden zu reinem Material, das sich in seiner Dinglichkeit auf der Fläche bewegt, kurz sichtbar wird und wieder verschwindet.

Bei *Gyricon* handelt es sich um eine Mehr-Kanal Videoarbeit. Auch hier ist die

agierende Hand des Künstlers Teil des Werkes und die Aktion wesentlicher Bestandteil eines ständigen Prozesses. Zur Wiedergabe nutzt Fearon das digitale Lesegerät *Kindle* und widmet den Textträger zu einem Bildträger um. Auch hier speist er Bilder seines privaten Archivs ein. Mit einer Videokamera filmt er in Nahaufnahme das manuelle Bedienen des *Kindles*. Seine Hand blättert die elektronischen Seiten weiter, immer neue Bilder erscheinen, aber das einzelne Motiv verliert an Bedeutung. Die Fotografien entmaterialisieren sich auf dem elektronischen Papier, dieser Technologie aus den 1970er Jahren, die der Arbeit ihren Titel gibt. Das E-Papier entstand für Displays früher Mobiltelefone und elektronischer Geräte zur Darstellung von Zeichen, die über die elektronische Anordnung von Tonerkügelchen unter der Bildschirmoberfläche stattfindet.

Fearons Arbeit untersucht konzeptuell wie formal, wie sich der reale Körper, dessen Abbild und der technische Bildträger zueinander verhalten. Wie bedingen sich die Repräsentation des Realen und dessen technische Darstellung? An welchem Punkt erreicht die Entkoppelung von Bild und Material die Grenze, an der das Motiv gänzlich unlesbar wird? Fearon nutzt bewusst Bilder mit starker individueller und intimer Bedeutung, welche dem Betrachter jedoch verborgen bleibt und von ihm nicht entziffert werden kann. Es findet eine Transformation statt, die bis zum Verlust der Lesbarkeit führt. Das Filmen der Bild-Anordnungen auf verschiedenen Oberflächen verursacht eine mehrfache Brechung der Sehkonventionen. Der Betrachter sieht sich einer vielschichtigen Bilderflut ausgesetzt.

Hannah Levy

Die Skulpturen von Hannah Levy (*1991) kombinieren festes und synthetisches Material mit organischen Formen, die Körperlichkeit und Erotik evozieren. Levy schafft Skulpturen mit einer inhärenten Gegensätzlichkeit. Objekte aus hautfarbenem Silikon, die sie mit hochpolierten Metallstrukturen verbindet und somit einen starken Kontrast zwischen industriell anmutenden Strukturen und nicht konnotierten, anatomischen Fragmenten erzeugt.

Levys Objekte beeindrucken durch ihre perfekte Ausführung, die jegliche handwerkliche Geste neutralisiert. Metallstrukturen mit glatter, polierter Oberfläche sind Träger biomorph scheinender Objekte aus Gummi, Latex, Vinyl und Polyethylen. Konsistenz, Farbe und Proportion evozieren organisches Material, Fragmente, die einem lebendigen Körper entstammen könnten. Die fetischhaft anmutenden Gebilde lassen aber bewusst offen, wo ihr Ursprung liegt und verweigern sich einer konkreten Zuordnung. Die weichen und elastischen Formen fügen sich in das Metallgestell ein und umschlingen es, gleichzeitig wirken sie wie zufällig abgelegt. Sie erinnern an stoffliche Relikte, an Präparate, die aus der Abstraktion der Laborwelt und des *Tissue Engineering* stammen könnten: lebende Zellen oder Gewebeproben, die einem Körper entnommen oder in einem Kulturmedium herangezüchtet werden und in ein strukturelles Gefüge implantiert werden. Künstlich erzeugtes biologisches Gewebe, das hergestellt

wird, um Haut oder ganze Organe zu produzieren, die in Körpern defekte Teile ersetzen.

Levy arbeitet dazu mit Zitaten aus der Warenwelt. Sie repliziert Objekte aus der Kosmetikindustrie und kombiniert diese mit fleischlich anmutenden Elementen. So besteht *Untitled*, 2015 aus einer 75 Meter langen Silikon-Kette, die an eine Nabelschnur erinnert. Levy übersteigert die ursprüngliche Form, die zu einem unendlichen Strang wird. Körperreste, die den Ausstellungsraum umspinnen. Getragen werden diese von in Kunststoff gegossenen Wandbefestigungen, die die Form der *Venus Embrace* Rasierer-Halterung replizieren.

Trotz vielerlei Bezüge ist der Körper bei Levy nie als Ganzes präsent. Er ist der Referent, auf den sich die fleischlichen Reste, die Utensilien und die synthetisch hergestellten Fragmente beziehen und zu dessen Optimierung sie dienen.

Levy ist an Formen interessiert, die, einmal aus ihrem eigentlichen Kontext herausgelöst, eine Funktion verneinen. Diese erfahren durch die Künstlerin eine gestalterische Umwidmung und werden zu autonomen Arrangements. Die Skulpturen stehen zierlich und fragil im Raum. Neu kontextualisiert verschiebt Levy den ursprünglichen Gegenstand aus der unmittelbaren Erkenntnis, doch bleibt die Essenz des Gegenstandes in den kühl und elegant designten neuen Körpern als Irritation bestehen.

Aleksandar Radan

Aleksandar Radan (*1988) bezeichnet sich als Filmemacher auf der Suche nach innovativen Formen der filmischen Arbeit. Seine Werke bewegen sich zwischen Animation und Dokumentarfilm und bedienen sich der Erfahrungswelten fiktiver und realer Figuren aus dem Netz. Radan arbeitet mit *found footage*, vorgefundenem Bild- und Tonmaterial aus dem Internet. Er löst es aus seinem erkennbaren Kontext heraus und schafft damit Filme, die bewusst auf eine narrative Struktur verzichten. Aus Livestreamings privater User, YouTube-Videos, Computerspielen, Simulatoren und *Let's Play Feeds* löst Radan visuelle Versatzstücke heraus, verfremdet sie und nutzt diese als Stoff für seine filmische Arbeit.

In der Ausstellung ist Radan mit zwei Videoarbeiten vertreten. Der Animationsfilm *Prophezeiung eines lächerlichen Avatars* (2017) entstand speziell für die Ausstellung im Frankfurter Kunstverein. Mit minimalen Zeichenstrichen und Stop-Motion-Technik schafft Radan kurze Sequenzen, die er zu einem Animationsfilm montiert. Mit Film- und 3D-Animationsprogrammen zeichnet er Szenen und Figuren nach, die er dem Fundus zahlloser privater Selbstdarstellungen im Internet entnimmt. Trotz digitaler Werkzeuge zeichnet er jedes der 25 Bilder, die eine Sekunde Bildsequenz ergeben, gänzlich manuell. Bewusst entscheidet sich Radan für diese zeitintensive Produktion, bei der zwei Tage Arbeit 10 Sekunden Film entsprechen.

In der absoluten Reduktion auf ihre Umriss verlieren die Figuren jegliche Individualität. Die Wesen agieren in einer kontextlosen Leere, allein ihre Bewegungen und Handlungen zeichnen etwas

Urmenschliches nach. Die Zeichnungen kombiniert Radan mit online vorgefundenen Tonfragmenten und gibt den Bildern durch sie eine befremdliche Körperlichkeit zurück.

Die Arbeit *In Between Identities* (2015) basiert auf dem *Open World Game Grand Theft Auto 5*. Das Computerspiel wird vom Künstler „gemoddet,“ also modifiziert, indem er den Code des Spiels umschreibt und erweitert. Innerhalb der Spielwelt begibt er sich auf die Suche nach nebensächlichen Orten und setzt neue Kamerablickpunkte. Er erweitert unbedeutende Erzählstränge, digitale Landschaften und Nebendarsteller des Spiels und löst den Betrachter aus der Rolle des rasant agierenden Spielers. Radan projiziert die neu erzeugten Computerbilder an die Wand und nimmt diese mit einer analogen Kamera auf. Dabei erzeugt er Verwacklungs- und Zoomeffekte, die Sehkonventionen adressieren und emotionale Dichte herstellen. Die Grenze zwischen analog und digital verschwindet. Der Betrachter wird zum Voyeur der physischen Präsenz der Figuren, die ihre digitalen Körper zur Schau tragen.

In beiden Arbeiten wird vorgefundenes Bildmaterial arrangiert, wodurch neue Sinnzusammenhänge erzeugt werden. In einer Zeit, in der die Identitätskonstruktion und -simulation verstärkt im digitalen Raum stattfindet, sucht Radan nach neuen Formen der Generierung von Filmwelten. Der Regisseur wird Autor der zweiten Instanz, bei dem das Arrangement und die Umgestaltung eines bereits vorhandenen audiovisuellen Materials den Charakter seines Werks ausmachen.

Jonas Englert

Jonas Englert (*1989) präsentiert in seinem fortlaufendem Langzeitprojekt *Zoon Politikon* – eine Mehrkanal-Videoinstallation – Persönlichkeiten aus Politik, Wissenschaft und Kunst, welche die Geschichte gesellschaftlicher Umwälzungen und Revolutionen in Frankfurt wie auch bundesweit initiiert und mitgestaltet haben. In fünfzigminütigen Filmen erzeugt Englert intensive Portraits aus ungewohnter Nähe zu den Protagonisten.

In *Zoon Politikon* spricht Jonas Englert mit Gründermüttern und Gründervätern der deutschen Wissenschaft, Kultur- und Sozialpolitik. Er zeigt sie in all ihrem Erfahrungsreichtum, als Erzähler einer zeitgeschichtlichen Vergangenheit, mit der sie auf das engste verbunden sind. Die Arbeit geht vom aristotelischen Begriff des „politischen Lebewesens“, des *Zoon Politikon* aus, um die Idee der Polis zu untersuchen; ein Staatsmodell, das als Bürgergemeinschaft funktionieren kann, aber nicht auf dem Kriterium des Territoriums beruht, sondern sich allein über ihre Mitglieder definiert.

Englert präsentiert Protagonisten aus einer jüngeren Vergangenheit. Sie erzählen von sich selbst aus der rückwirkenden Perspektive von Individuen, die durch ihr Handeln aus der Privatsphäre in die öffentliche Sichtbarkeit gelangt sind und somit Teil der kollektiven Geschichte und nun zu Erinnerung wurden.

Der Künstler entwickelte für diese Arbeit ein unveränderliches, strenges Gestaltungskonzept und Setting. Ein gleich-

bleibender Fragenkatalog, der vor der Aufnahme besprochen wird und eine fünfzigminütige ununterbrochene Sprechzeit für jeden Teilnehmer bilden die Basis eines jeden Interviews. Das schwarz-weiße Bild neutralisiert die Individualität der Protagonisten zunächst, um diese dann durch die Kameranähe und den starren Fokus auf das sprechende Gesicht wieder umso stärker zum Ausdruck zu bringen. Englert arbeitet mit der Methode des aktiven Zuhörens. Er erzeugt und potenziert eine Atmosphäre des Vertrauens, in der die Sprecher ihren Monolog und Denkprozess frei entfalten können. Die klassische Kameraeinstellung der Nahaufnahme erzeugt beim Betrachter die Illusion von Nähe und Intimität zum Subjekt. Der Betrachter tritt in direkten Blickkontakt zu dem Menschen. Die individuelle Sprache und die Mimik der Ich-Erzähler vermitteln eine weitere visuelle Information, die zusätzlich zu der Narration einer kollektiven geschichtlichen Vergangenheit Aufschluss über eine Epoche geben.

Im Vordergrund der Befragung steht das Leben als politische Person. Englert thematisiert den Menschen als „politisches Tier“, so wie ihn Aristoteles in seiner Schrift *Politika* definierte: als ein Wesen, das Gemeinschaft(en) bildet. Als ein Wesen, das Verantwortung übernimmt, sowohl im Kontext seines unmittelbaren sozialen Umfeldes als auch im übergeordneten Sozialgefüge des Staates.