

27.03.–16.08.20

FRANKFURTER
KUNSTVEREIN

How to Make a Paradise

Sehnsucht und Abhängigkeit
in generierten Welten

WWW.FKV.DE

PRESSEMITTEILUNG

How to Make a Paradise Sehnsucht und Abhängigkeit in generierten Welten

Bis 16. August 2020

Individuelle Pressebesichtigung nach Anmeldung möglich.

„Lange bevor die Corona Krise ausgebrochen ist, habe ich den Kurator Mattis Kuhn gebeten, die Ausstellung „How to Make a Paradise – Sehnsucht und Abhängigkeit in generierten Welten“ zu entwickeln. Fast unheimlich, wie das Thema nun angesichts der aktuellen Situation in neuem Licht erscheint. Denn die Schau thematisiert das Spannungsfeld zwischen den digitalen Welten als Erfüllungsort unserer Wünsche und andererseits als abstrakter Raum, in dem wir uns eingrenzen.“

Franziska Nori, Direktorin Frankfurter Kunstverein

Teilnehmende KünstlerInnen: Tega Brain, Julian Oliver & Bengt Sjölén, Elisabeth Caravella, Kate Crawford & Vladan Joler, Fleuryfontaine, Keiken + George Jasper Stone, Jakob Kudsk Steensen, Lauren Lee McCarthy, Jaakko Pallasvu, Julien Prévieux

Der Frankfurter Kunstverein hat unter dem Titel „How to Make a Paradise“ neun KünstlerInnen und Kollektive eingeladen, ein breites Spektrum künstlerischer Projekte zu präsentieren, die sich mit dem menschlichen Wunsch nach digitalem Eskapismus, sowie dem Drang, unsere Fähigkeiten durch den Einsatz von Technologie zu erweitern, auseinandersetzen. Kuratiert von Mattis Kuhn mit der Unterstützung von Franziska Nori, umfasst die Ausstellung multimediale Installationen, digitale Filme und VR-Experiences.

Die Arbeiten von Jakob Kudsk Steensen, dem Künstlerduo Fleuryfontaine, sowie die des Kollektivs Keiken + George Jasper Stone thematisieren das individuelle Erleben in virtuellen Welten. Die Arbeiten nehmen unterschiedliche Blickwinkel ein, immer aber wird ein Gefühl der Einsamkeit beschrieben.

Im Fokus der Rauminstallation "Feel My Metaverse" von Keiken steht das Artifizielle von Körperlichkeit in der heutigen Selbstoptimierung und Do-it-Yourself-Kultur. Die digitalen Bildwelten finden in Zukunftsumgebungen statt, in der NutzerInnen online einen Körper erwerben können, mit dem sie sich in völliger Isolation durch die Ersatzwelt bewegen. Die Sehnsucht nach dem Realen, nach Berührung, nach

Verbundenheit bestimmen als unerfüllbarer Wunsch das Denken und Fühlen der Akteure.

Das Thema der Isolation ist auch der zentrale Aspekt der Arbeit „I Would prefer Not To“ des Künstlerduos FleuryFontaine. Hier geht es um eine reale Person, um den jungen Mann Ael, der seit 13 Jahren als „Hikikomori“ lebt, als Mensch, der sich fast gänzlich aus der Gesellschaft und dem öffentlichen Lebensraum in die Abgeschlossenheit privater Räume zurückgezogen hat. Im Verlauf der Arbeit, die in der Form eines How-to-Videos entsteht, erfahren wir Aels gewählte begrenzte Welt aus seiner individuellen Perspektive. Wir sehen durch seine Bewegung, wir erleben, was er erlebt, und wir hören, was er erzählt.

„How to Make a Paradise“ hat für jede künstlerische Arbeit einen eigenständigen Raum erschaffen, in dem jede der digitalen Bildwelten aufgegriffen und im analogen Raum erweitert und verstärkt wird. Die neun Arbeiten stehen für aktuelle künstlerische Produktionen, denen es gelingt, die aufkommenden Brüche sowohl für das Individuum als auch in der politischen, kollektiven Dimension, zu antizipieren.

Paradiese klingen nach Erfüllung und Sehnsucht. Nach Ferne und Schönheit, nach Dasein ohne Mühe. Zu jeder Zeit, an jedem Ort sind digitale Gadgets verfügbar. Sie versprechen uns die Ausweitung der Komfortzone. Und sie entführen uns aus dem Hier und Jetzt. Sie nehmen uns mit in Welten, deren Erscheinungsoberflächen sich unseren Wünschen anpassen lassen. Verspielt, nutzerfreundlich und mit dem Klang sanfter Stimmen helfen sie uns mühelos durch den Alltag.

Der Rückzug in digitale Paradiese und kontrollierbare Welten sind der eine Pol, die ständige Optimierung der Körperlichkeit der andere. Aber die fast allen Arbeiten unterschwellig innewohnenden Themen sind Isolation und Untergangsszenarien. Der Wunsch nach Kontrolle durch digitale Instrumente und Anwendungen scheint immer wieder durch. Die Sehnsucht nach komfortablen, schillernden Welten durchzieht die Ausstellung. Die Allgegenwärtigkeit digitaler Bilder, die mit perfekten Oberflächen ihre eigene Wirklichkeit behaupten, verstärken den Wunsch nach individueller Selbstoptimierung. In den digitalen Ebenen spiegeln wir uns selber. Immer weiter optimieren wir unsere Skills, unser Selbst und unsere individuelle Welt. Sehnsüchtig nach Verführungen und dem Erlebnis von Nähe ohne Intimität, von Erregung ohne Konsequenz, in individuellen Paradiesen. Mit einem digitalen Leib als künstlicher Manifestation unseres inszenierten Selbsts bewegen wir uns durch die Matrix der digitalen Welt. Auf der Suche nach Anerkennung, nach Selbstvergewisserung im Like der Online Communities.

Ein zweiter Schwerpunkt der Ausstellung liegt auf Anwendungen und Auswirkungen künstlicher Intelligenz. Damit digitale Assistenten auf ein Händeklatschen oder Fingerstreich reagieren, wird der Globus umspannt mit mächtiger Infrastruktur aus Satelliten, unterirdischen Kabeln, Datenbanken und Serverfarmen, die von einer Handvoll globaler Konzerne betrieben werden. Die Leistungen verbrauchen Energie, Rohstoffe und schlechtbezahlte Arbeit, bieten aber den schnellen Zugang zur Erfüllung unserer unmittelbaren Begehren. Künstliche Intelligenz, Robotik und Virtual Reality versprechen eine andere, erweiterte Welterfahrung ohne analoge Last, technisch optimierte Lösungen, scheinbar ohne menschliche Fehler.

Lauren Lee McCarthy, Kate Crawford & Vladan Joler, das Kollektiv Tega Brain, Julian Oliver & Bengt Sjöln sowie Julien Prévieux problematisieren ganz unterschiedliche Aspekte, die im Zusammenhang mit KI in unserer Gesellschaft entstehen. Elisabeth Caravella und Jaakko Pallasvuori benutzen die typischen Ästhetiken von Online-Tutorials, um die Möglichkeiten künstlerischer Ausdrucksweisen mit den Mitteln technischer Materialien zu untersuchen.

Die Ausstellung hat neun Positionen ausgewählt, die ein relevantes Spektrum der aktuellen Thematiken und Ausdrucksweisen abbilden. Die Materialien und Methoden, mit denen alle präsentierten Werke geschaffen wurden, sind Screen Castings, Programmiercode, Software Anwendungen, Insta-Filter und grafische Programme; die Bildträger sind Screens und Datenbrillen, die den Zugang zu ausgedehnten artifiziellen Welten ermöglichen, in denen BesucherInnen sich temporär verlieren können. Und gleichzeitig bleiben es Spiegel, zweidimensionale Oberflächen, in denen wir das Abbild unserer selbst beim Akt des Betrachtens wiederfinden.

Bildnachweis Header: Elisabeth Caravella, Howto, 2014, eine Produktion von Le Fresnoy, mit der Unterstützung der Fondation d'entreprise Hermès, ©the artist, Courtesy: the artist

Weitere Pressematerialien: Pressebilder zur Ausstellung finden Sie zum Download auf unserer Website unter www.fkv.de/de/presse

Social Media: Facebook: facebook.com/FrankfurterKunstverein
Twitter: @FrankfurterKV / Instagram: @frankfurterkunstverein
Hashtags: #HowtoFKV #FrankfurterKunstverein

Die Ausstellung „How to make a Paradise – Sehnsucht und Abhängigkeit in generierten Welten“ wird freundlich unterstützt von:

SAMSUNG The Wall


Mediativ AG
Digitale Medienproduktion

 **HARLEQUIN**
www.harlequinfloors.com

Der Frankfurter Kunstverein wird dauerhaft gefördert von:

 **KULTURAMT**
STADT **FRANKFURT AM MAIN**

 **Frankfurter**
Sparkasse **1822**

Frankfurter Kunstverein
Steinernes Haus am Römerberg
Markt 44, 60311 Frankfurt Main
www.fkv.de

PRESSETEAM:
Jutta Käthler
Telefon: +49 (0)69 219 314 - 30
E-Mail: presse@fkv.de