



George Condo, Study for a Clown (Detail), 2009, Öl auf Leinwand, 152,4 x 121,9 cm, Sammlung des Künstlers, New York, Courtesy Sprüth Magers und Skarstedt © VG Bild-Kunst, Bonn 2016, Foto: © George Condo 2016, Gestaltung: Ta-Trung, Berlin

Non-Science-Fiction

Idee, Konzeption und Text

SUSANNE PFEFFER

Geschwindigkeit, Wucht und Härte politischer, sozialökonomischer und technologischer Veränderungen sind immens und schwierig zu überblicken. Allein im Weiterdenken des Jetzt erscheint es möglich, die Brutalität, aber auch die Möglichkeiten dieser Entwicklungen in ihrer Konsequenz zu denken. Totale Überwachung, neue Formen von Faschismus, Synthetisierung von Gefühlen und Erinnerungen, Autonomie von Algorithmen: Basierend auf genauen Beobachtungen, wissenschaftlichen Erkenntnissen und zeitgenössischer Theorie entwickeln Künstler Zukunftsvisionen, die ermöglichen, die Veränderungen in der Gegenwart überhaupt erst zu erkennen.

GEORGE CONDO MUSEUM BERGGRUEN
19. NOVEMBER 2016 – 12. MÄRZ 2017



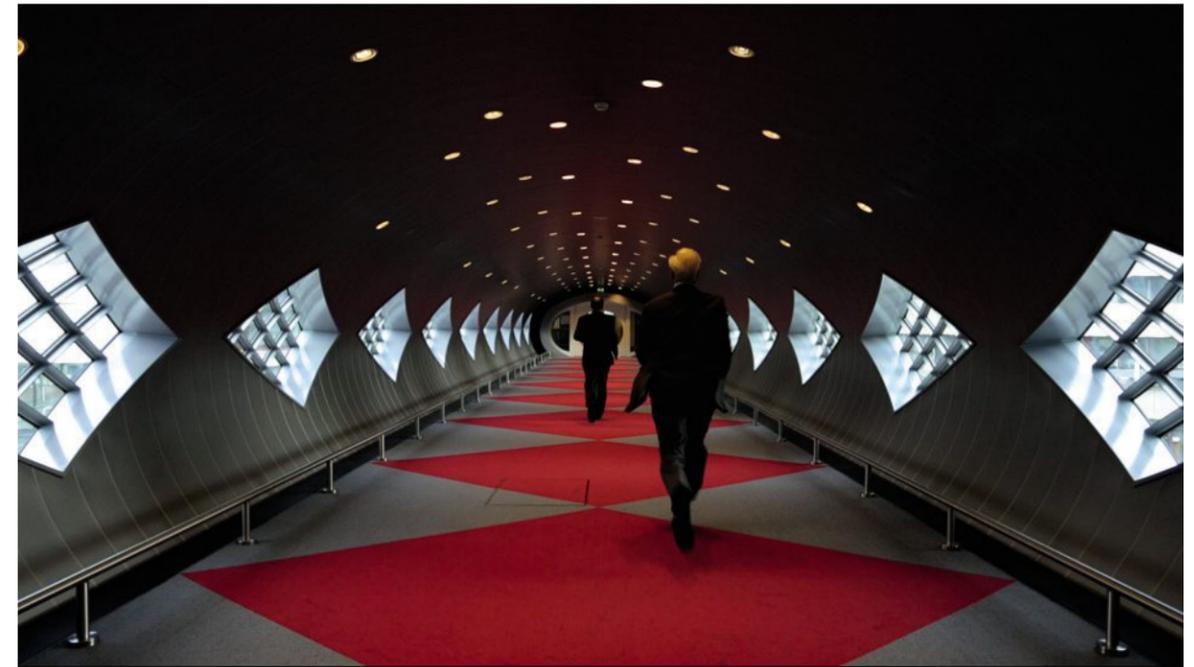
Loretta Fahrenholz
Two A.M., 2016



Anicka Yi
The Flavor Genome, 2016

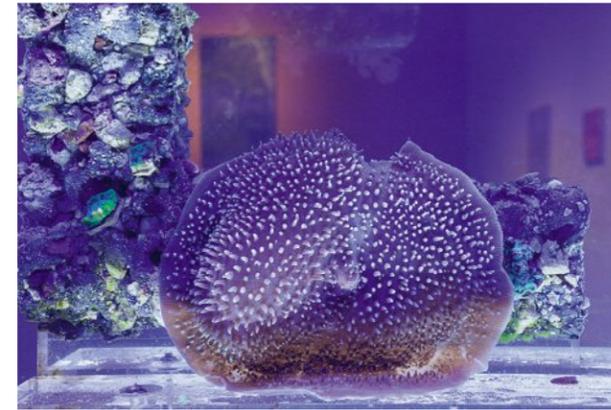


Melanie Gilligan
The Common Sense, 2014–15





Cécile B. Evans
What the Heart Wants, 2016



Antoine Catala
Distant Feel, 2015
The Pleasure of Being Sad, 2016

Die Künstlerinnen

Loretta Fahrenholz

Two A. M., 2016
4K-Video, Farbe, 40 Min.

Willkür ist ein Instrument der Macht. Molly und Holly, die „Watcher“ im neuen Film „Two A. M.“ von Loretta Fahrenholz, wissen das. Was, wann und wen sie überwachen entzieht sich jeder Logik. Die Unkalkulierbarkeit der Gedankenleser ist Kalkül. Ausdruck findet sie auch in ihren heftigen emotionalen Schwankungen. Frei nach dem Exilroman „Nach Mitternacht“ (1937) von Irmgard Keun hat Loretta Fahrenholz ein Drehbuch geschrieben und einen soziefiktionalen Film gedreht, dessen Analogien mit der Gegenwärtigkeit von Überwachung, Kapitalismus und neu aufkommendem Faschismus erschreckend sind. Keun beschreibt in ihrem Roman zwei Tage im Leben der jungen Sanna im nationalsozialistischen Deutschland. Sanna wächst bei der Familie ihrer Tante in Köln auf und verliebt sich in ihren Cousin Franz. Sie leidet unter den Grausamkeiten von Franz' eifersüchtiger Mutter Adelheid und flieht vor ihren Denunziationen nach Frankfurt. Später gerät Franz selbst in die Fänge der Gestapo und begibt sich auf die Flucht. Die omnipräsente Atmosphäre des Verrats und der stetigen, rational nachvollziehbaren wie auch der hysterisierten Angst werden klar spürbar. Im Film ist die permanente soziale Kontrolle diffuser, ausgeübt wird sie durch die einflussreichen Watcher, welche die Fähigkeit besitzen, die Gedanken der Menschen zu lesen. Loretta Fahrenholz zeigt eine Zukunft der absoluten Überwachung. Die unterschwellige

Angst ihrer Protagonisten wird mit Amphetaminen und ständiger Zerstreuung kompensiert. Eine Praxis, die auch in Nazideutschland weit verbreitet war. Wiederaufrüstung, Reichsarbeitsdienst und Blitzkrieg sind ohne Speed nicht zu denken. Angst, Indolenz und Paranoia ohne MDMA nicht in Modernisierung zu kanalisieren. In Fahrenholz' filmischer Adaption lebt Sanna unter einer Familie von Watchern – bis sie in die Stadt flieht. Ihr Geliebter Franz, selbst ein Watcher, bleibt zurück. In der Stadt findet Sanna Ablenkung in Partys und Bekanntschaften, doch sehnt sie sich zugleich nach Franz, der schließlich aufbricht, um mit Sanna zu fliehen. Während bei Keun die Flucht von Sanna und Franz zu gelingen scheint, folgen Molly und Holly dem Paar in die Nacht. Sie können in der globalisierten Welt der Totalüberwachung nicht entkommen.

Text — SUSANNE PFEFFER

*1981 in Starnberg, Deutschland, lebt und arbeitet in Berlin, Deutschland, und New York, USA

Anicka Yi

The Flavor Genome, 2016
Ein-Kanal-3-D-Video, 22 Min.

In Anicka Yis Film „The Flavor Genome“ verweben sich Mythen der indigenen Bevölkerung Amazoniens mit neurowissenschaftlichen Erkenntnissen zu einer Bio-Fiction. Dabei dienen reale Forschungen im Bereich der synthetischen Chemie und Gentechnologie als Grundlage. Auf der Suche nach neuartigen, stimulierenden Aromen, unbekanntem Geschmäckern und Düften, reist eine Wissenschaftlerin durch das Amazonasgebiet. Im Mittelpunkt ihrer Recherche steht das mysteriöse Aromagenom und die damit verbundene Möglichkeit und Fatalität der Genmanipulation. Bald lassen sich aus den fremdartigen

Rohstoffen synthetische, die Wahrnehmung und Erinnerung des Menschen manipulierende Wirkstoffe erzeugen. Während wir die Wissenschaftlerin durch den Dschungel streifen sehen, durchbrechen abstrakte Bilder, mikroskopische Aufnahmen von Zellvermehrung und biologische Narrative die Erzählung. Die Protagonistin scheint zunehmend berauscht von diesen neuen Möglichkeiten, imaginiert eine Synthese von Tier und Mensch, hybride Formen, deren Organismen neuartige chemische Stoffe produzieren können. Es wird klar, dass eine Trennung von natürlichen und künstlichen Stoffen angesichts neuer technologischer Möglichkeiten obsolet ist. Yi zeigt eine beklemmende und gleichzeitig faszinierende Zukunft, in der neue Erkenntnisse aufgrund ihrer biotechnologischen Verwertbarkeit der Kapitalisierung preisgegeben werden.

Text — ANNA SAILER

*1971 in Seoul, Südkorea, lebt und arbeitet in New York, USA

Melanie Gilligan

The Common Sense, 2014–15
Installation mit zehn LED-Fernsehern, pulverbeschichteten Stahlrohren und HD-Video, je ca. 6–7 Min., synchronisiert, Maße variieren

In Melanie Gilligans Serie „The Common Sense“ stehen die Menschen unter dem Diktat des Patch. Dieses unter dem Gaumen befestigte Gerät ermöglicht, Gefühle und körperliche Empfindungen unmittelbar mit anderen Menschen zu teilen. Die Fähigkeit, Emotionen durch direkte Kommunikation mitzuteilen, wurde durch die technische Übersetzung des Patch abgelöst. Soziale Beziehungen und Intimität funktionieren nur noch über eine elektronische Vermittlung. So sehen wir, wie eine Studentin und Sex-Workerin

ihren Klienten nicht mehr durch direkte körperliche Berührung befriedigt, sondern sich selbst berührt und dies über das Patch vermittelt. So können auch Gedanken und Gefühle eines ungebornen Kindes durch das Patch an seine Mutter übermittelt werden, noch bevor dieses zur Welt kommt. Die Serie setzt Jahre nach der Erfindung des ersten Patch ein. Sie zeigt, wie sich die Gesellschaft angesichts der technologischen Innovation veränderte: Rückblickend wird die Euphorie der ersten Patch-User dokumentiert, die in der neuen Technologie einen Weg zu einer empathischeren, sozialen Gesellschaft sahen. In der Gegenwart erscheint diese Utopie naiv. Die durch das Patch mögliche absolute Transparenz unterwirft den Menschen einer permanenten Verfügbarkeit und Kontrolle, der er sich nicht entziehen kann. Die konstante, technische Stimulation hat bald körperliche Konsequenzen: Bei einigen Patch-Usern bilden sich neuartige neuronale und organische Strukturen aus. Das Patch dringt in den Körper ein, verschaltet den biologischen Körper mit technoiden Apparaturen und unterwirft sie einer Ökonomie ständiger Verfügbarkeit und Arbeitsleistung. Gefühle außerhalb des Patch zu empfinden und auszudrücken ist nicht mehr möglich. Die Individualität ist in einem numerischen Kontrollzwang aufgehoben.

Text — ANN-CHARLOTTE GÜNZEL

*1979 in Toronto, Kanada, lebt und arbeitet in New York, USA und in London, Großbritannien

Cécile B. Evans

What the Heart Wants, 2016
HD-Video, 41 Min.

In fragmentierten Szenen zeigt „What the Heart Wants“ eine postapokalyptische Welt. Diese wird zusammengehalten und dirigiert vom System Hyper,

das in der Gestalt einer Frau auftritt. „I started as the solution to a problem, which created more problems, which made me human“, so Hyper. Ergriffen von Melancholie reflektieren die digitalen Wesen, die diese Welt bevölkern, Erinnerungen, Emotionen, ihre Körperlosigkeit und die Geschichte ihrer Lebenswelt. An die Stelle maschineller Perfektion und Autonomie sind menschliche Sehnsüchte, Makel und gegenseitige Abhängigkeit getreten: Die Roboter, Renderings und digitalen Systeme verlangen nach Emotionen und Erinnerungen, nach Rechten und Wärme. Nicht erfasst vom System, verstecken sich fehlerhafte Dateien als Liebende in der digitalen Diaspora. Die Erzählung einer menschlichen Erinnerung durchbricht wie eine Fehlermeldung die digitale Sphäre: Eine unerfüllte Liebe, der Suizid einer Frau. Doch auch Hyper ist ein alterndes System, überfordert und zu menschlich. Wenn Hyper ihrer Welt eine Zukunft – „a future“ – verspricht, wissen wir um die Unerfüllbarkeit dieses Versprechens. Es kann keine Zukunft geben, solange das System besteht.

Text — ANN-CHARLOTTE GÜNZEL

*1983 in Cleveland, USA, lebt und arbeitet in London, Großbritannien, und Berlin, Deutschland

TONY
CRAGG
UNNATURAL
SELECTION
2.12.2016 –
27.3.2017

Antoine Catala

Distant Feel, 2015
Acryl, Salzwasser, Korallen
(Euphyllia, Duncanopsammia und
Alveopora), Muscheln, Steine, Schaum-
stoff, Wasserfiltersystem, PVC, LEDs,
pulverbeschichteter Stahl
182,88 × 111,76 × 40,64 cm

The Pleasure of Being Sad
(*Teardrop Screen*), 2016

Niederdruckgebläse, eloxiertes Alumi-
num, Latex, Acryl, speziell angefertigtes
Ventil, Solenoid, Elektronik, Rohre,
Verteiler, USB-Kabel, Computer,
Projektor, Sound System, Lautsprecher
231,14 × 99,06 × 48,26 cm

In der konstanten digitalen Kommu-
nikation und Selbstrepräsentation ist
kein Raum für Gefühle, in denen sich
Schwäche ausdrückt. Im sozialen Netz-
werk ist Erfahrung und Empathie stets
nur vermittelt, der Benutzer letztlich
auf sich selbst zurückgeworfen. Wie
können wir noch emotional in Verbin-
dung treten? Für die Arbeit „Distant
Feel“ beauftragte Antoine Catala die
Agentur Droga 5 mit der Entwicklung
einer Kampagne. Catala zeigt das Porträt
einer Mutter, die ihren Sohn tröstend
im Arm hält, und mit „The Pleasure of
Being Sad“ Hochglanzabbildungen von
weinenden Menschen – er appelliert an
Empathie und Emotion in der gleichen
Weise, wie Marketingagenturen durch
eine emotionale Ansprache des Konsu-
menten ihr Produkt bewerben. Zeigen
wir in der Zukunft erst dann Mitgefühl,
wenn unsere Psyche in derselben Weise
adressiert wird wie durch kommerzielle
Werbung? Traurigkeit ist nicht mehr
konform in einer immerzu nach Glück
strebenden zukünftigen Gesellschaft.
Während Menschen durch digitale
Kommunikationstechnologie so vernetzt
sind wie nie zuvor, entfremden sie sich
voneinander. Catalas Werk wagt ein

Rebranding der Traurigkeit. Kann in
der virtuellen Sphäre Raum für Gefühle
sein? Kann es im digitalen Zeitalter noch
so etwas wie echtes Einfühlungsvermö-
gen geben?

Text — PAULA KOMMOSS

*1975 in Toulouse, Frankreich, lebt und
arbeitet in New York, USA

Pamela Rosenkranz

Anemine (Animation), 2016
Produktions-Still von *Anemine*
Recherchematerial zu *Anemine*

Eine milchig-grüne Substanz tropft
aus einer Pipette. Eine Mischung aus dem
grünen Blut von Würmern und Glieder-
füßern, die im Amazonasgebiet vorkom-
men. Die Droge soll Menschen zu einer
gesteigerten Aufmerksamkeit und einer
existentiellen Erfahrung des Lebens
führen. Mit „Anemine“ entwickelt
Pamela Rosenkranz eine neue Arbeit,
welche biotechnologische Verfahren als
Experiment am Menschen vornimmt.
Rosenkranz inszeniert den Effekt der
Substanz an sich selbst: Eine 3-D-Ani-
mation ihres Gesichts zeigt sie unter dem
Einfluss von „Anemine“. Die natürli-
chen Geräusche des Urwaldes dringen
aus Echo-Lautsprechern des Konzerns
Amazon. Echo wurde als persönlicher
Assistent konzipiert, der – genährt durch
die Schwarmintelligenz des Web –
Fragen beantwortet und den User zu
anderen Programmen weiterleitet. Als
künstliche Intelligenz treten Geräte
wie Echo in die Schnittstelle zwischen
Mensch und Technologie. Indem sie auf
ein unbegrenztes Wissen zurückgreifen
können, überbieten sie das menschliche
Leistungsvermögen. Pamela Rosenkranz
hinterfragt, wann das allzu Menschliche
unheimlich, gar bedrohlich wird. In der
Sprache des Silicon Valley bezeichnet
man mit dem Begriff „Uncanny Valley“,
dass mit einer zunehmend realistischen

Weiterentwicklung menschlicher Video-
spielfiguren die Akzeptanz für diese
sinkt. Menschen bevorzugen entweder
abstrakte oder ununterscheidbare Dar-
stellungen des Menschen. Die Figuren
jedoch, die trotz ihrer realistischen
Aufmachung noch klar als künstlich
identifiziert werden, wirken unheim-
lich. Während das 3-D-Rendering von
Pamela Rosenkranz' Gesicht, das die
Reaktion auf „Anemine“ zeigt, uns in
seiner Menschenähnlichkeit anzieht,
empfinden wir es in seiner Künstlichkeit
gleichzeitig als abstoßend. Was jedoch
ist das Kriterium für Menschlichkeit,
wenn nur das Gelingen der Täuschung
und nicht die Täuschung selbst entschei-
dend ist?

Text — ANN-CHARLOTTE GÜNZEL

*1979 in Uri, Schweiz, lebt und arbeitet
in Zürich, Schweiz

Loretta Fahrenholz: © Loretta
Fahrenholz / Courtesy: Loretta
Fahrenholz, Galerie Buchholz, Berlin
/ Köln / New York, Reena Spaulings,
New York und Fridericianum, Kassel;
Anicka Yi: © Anicka Yi / Courtesy:
Anicka Yi, 47 Canal, New York, und
Fridericianum, Kassel; *Melanie Gilligan*:
© Melanie Gilligan / Courtesy: Melanie
Gilligan und Galerie Max Mayer,
Düsseldorf; *Cécile B. Evans*: © Cécile
B. Evans / Courtesy: Cécile B. Evans,
Galerie Barbara Seiler, Zürich, und
Galerie Emanuel Layr, Wien; *Antoine
Catala*: © Fotos: Joerg Lohse, Cathy
Carver / Courtesy: Antoine Catala,
47 Canal, New York, New Museum,
New York, und Hirshhorn Museum,
Washington, D. C.; *Pamela Rosenkranz*:
© Pamela Rosenkranz, © Fotos:
Nicky Bay, Andrew Tingle



vanLaack
MEISTERWERK