

MI IDAMI

Eine performative Ausstellung in vier Akten

DE

Aerobics/5

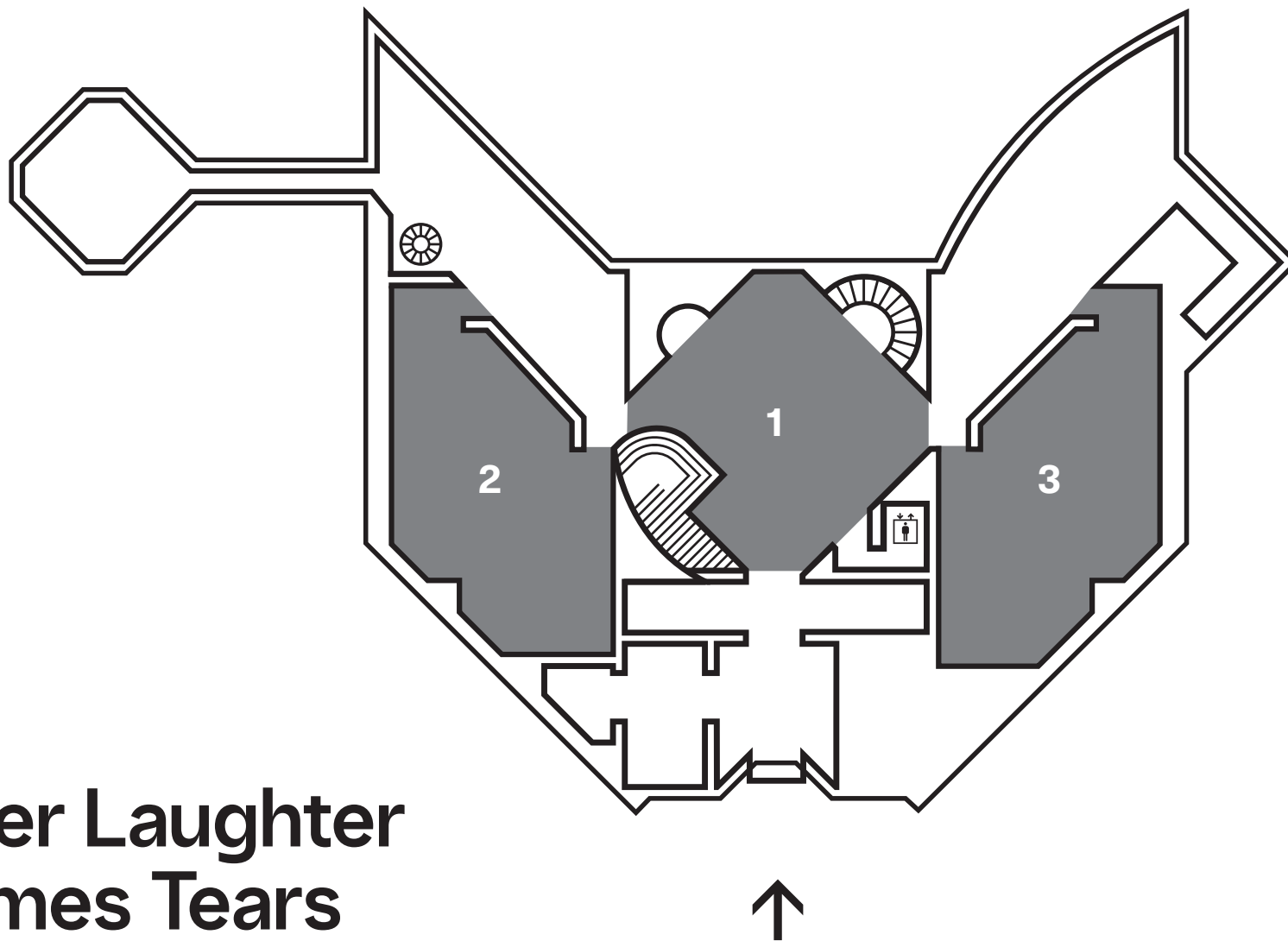


After Laughter Comes Tears

13.10.2023 — 07.01.2024

mudam.com

MI IDAMI



After Laughter Comes Tears

13.10.2023 — 07.01.2024

Kuratorinnen

Joel Valabrega und Clémentine Proby
assistiert von
Nathalie Lesure und Fanny Wateau

Szenografie

Matilde Cassani Studio
(Matilde Cassani, Leonardo Gatti, Cecilia da Pozzo)
Caro: a thing of softness Kissen von Alessandro Cugola und Joseph Rigo

Ebene 0

1. Grand Hall
2. Ostgalerie
3. Westgalerie

Die Ausstellung

After Laughter Comes Tears ist eine experimentelle Ausstellung welche dem Thema der Performance gewidmet ist, und die zweite Ausgabe der Mudam Performance Season, eine Ausstellungsreihe welche 2021 begonnen wurde. Als „performative Ausstellung“ konzipiert, wird *After Laughter Comes Tears* die Arbeiten von vierunddreißig Künstler:innen präsentieren, die in den Disziplinen der Performance, der Installation und des Videos arbeiten. Betitelt nach dem Song der amerikanischen Soulsängerin und Songwriterin Wendy Rene aus dem Jahr 1964, „After Laughter“, präsentiert sich die Ausstellung wie bei einer Theateraufführung in vier Akten, welche mit einem Prolog beginnt und mit einem Epilog endet. Indem das bewegte Bild und die Installation, ebenso wie die Ausstellung selbst mit ihrer Szenografie als performative Objekte verstanden werden, schlägt die Ausstellung eine begriffliche Erweiterung der Performance vor. Zudem verankert sie die Disziplin der Performance im Museum, wo sie sonst nur bei Gelegenheit und in kurzem zeitlichen Rahmen gezeigt wird.

Ausgangspunkt der Ausstellung ist das in dieser Spätphase des Kapitalismus in vielen Gesellschaften vorherrschende Gefühl von Stillstand und Ärger. Es wird umfassen von den Ängsten einer Generation, die sich der Klimakrise ausgesetzt sieht, dem Niedergang des von neoliberaler Politik ruinierten Wohlfahrtsstaates und dem Anstieg von Fremdenfeindlichkeit und rechtsextremen Parteien weltweit, was von den überall on- und offline auftauchenden Fake-News unterfüttert wird. Mit einem theatralischen Ton, der zwischen Humor und Drama hin- und her pendelt, entfaltet sich in *After Laughter Comes Tears* eine Erzählung, die zu und von Körpern spricht, von der Politik und ihrem schwierigen Verhältnis zueinander unter den Bedingungen des Kapitalismus. Arbeiten junger

Künstler:innen im Dialog mit denjenigen etablierter Künstler:innen werden auf die in die Krise geratene gegenseitige Anteilnahme blicken und auf tief verwurzelte Vorstellungen von Normalität und werden versuchen, stereotype Herangehensweisen an soziale und biologische Normen sichtbar zu machen und zu hinterfragen.

Ist das Lachen die beste Medizin, um die Verzweiflung zu mildern? Humor und manchmal auch der Zynismus sind eine weit verbreitete Methode im heutigen Internet, wo Memes und Gifs für einen bestimmten Humor verwendet werden, der einem allgemein verbreiteten Sinn für Sarkasmus folgt. Mit dem ironischen Ton einer desillusionierten Generation und vor dem Hintergrund einer langen Geschichte des satirischen Widerstands bietet die Ausstellung dem Spiel mit Spannungen und Brüchen eine Bühne, wo das Komische untrennbar mit dem Tragischen verbunden ist. Die populäre Tragikomödie als Theatergenre geht zurück auf die Anfänge der Performance an sich. Sie spricht den Sinn für Drama an wie für den Ausdruck von Empfindungen und ist als Achterbahn der Gefühle eine ganz physische Erfahrung. Grimassen und körperliche Antworten auf Furcht, Erschöpfung, Wut, Ekel, Zuneigung und Genuss – Gefühle, die verschmelzen und die jeder von uns kennt werden auf je unterschiedliche Weise ausgedrückt, je nach individuellem oder sozialem Hintergrund. Wie der Humor sind sie nicht nur intuitive, persönliche Reaktionen, sondern hängen auch vom sozialen und kulturellen Kontext ab.

Dies im Sinn, zielt die Ausstellung darauf, zu untersuchen, wie wir in Körper und Geist auf das Drama reagieren, das wir derzeit durchleben. Welchen Einfluss hat der Kapitalismus darauf? Ist Achtsamkeit und Selbstfürsorge die einzige Antwort? Was wird förderlich für die Gesundheit

gehalten, wer gilt als schön? Welche Körper werden gerühmt, welche werden lieber im Unsichtbaren gehalten? Welche Körper werden gepflegt, und wer sorgt für diese Pflege? Wie sorgen die Vernachlässigten für sich selbst? Die Künstler:innen in dieser Ausstellung haben alle eine jeweils sehr eigenwillige Herangehensweise an Begriffe wie Fürsorge oder Normativität, für sie ist der Körper an und für sich politisch und Teil des Kollektivs. Sie werden sich mit der Beziehung zwischen Körper und Geist auseinandersetzen und mit Wohlwollen und Witz die Abscheulichkeit unseres Fleisches feiern, die Erschöpfung annehmen und über die Erotik nachdenken.

Um ein konventionelles Ausstellungskonzept zu vermeiden, schafft *After Laughter Comes Tears* einen dynamischen Ausstellungsraum, der sich im Laufe der Zeit verändert und den Besucher:innen eine Vielzahl von Erfahrungen bietet. Während der Ausstellung aktivieren die Werke auch durch Performances oder durch eine aktive Beteiligung der Besucher:innen, die dazu ermutigt werden, die passive Rolle, die von ihnen in kulturellen Einrichtungen allzu oft erwartet wird, hinter sich zu lassen. Das Publikum stellt sich so in den Mittelpunkt eines kollektiven Denkprozesses, der außerdem von dem reichhaltigen begleitenden Performance Programm angeregt wird, das am Ende dieser Broschüre zu finden ist.

Einige Werke der Ausstellung sind aufgrund sensibler Inhalte nicht für jeden Besucher geeignet.

Prolog

X tritt in den Grand Hall des Mudam auf dem Kirchberg in Luxemburg. Es ist ein für diese Gegend Mitteleuropas und für die Jahreszeit typischer Nebeltag. Ein angenehmer, aber schon leicht nach Verwelken riechender Duft von Rosen steigt in die Nase von X.¹ Im Raum steht wie ein Wachposten ein aufblasbarer Bogen, der mit einem lockenden „Welcome“ empfängt.² Auf der Suche nach dem Eingang zum ersten Ausstellungssaal blickt X nach oben und sieht ein seltsames Belüftungssystem, das aussieht wie in sich verdrehte Nabelschnüre, die über die majestätischen Kalksteinwände des Museums wuchern.³ Fasziniert versucht X, einen genaueren Überblick zu erlangen, stolpert dabei jedoch beinahe über ein gelben „Rutschgefahr“-Aufsteller, auf dem eine mysteriöse Mitteilung vor den Hindernissen des Lebens warnt.⁴ Obwohl allein unter der großen Glaskuppel, fühlt X so etwas wie eine ätherische Gegenwart im Raum.⁵ Ist da vielleicht ein Geist? Die Luft erscheint schwer, wie unter dem Gewicht vergangener Momente. Eine ferne Stimme durchdringt die Stille des Ortes – ängstlich, dringlich: „Look! Look! Look!“ – das ist der Augenblick, in dem alles beginnt.⁶

mit
Cem A.
Lukáš Hofmann
Ghislaine Leung
Marie Munk
PRICE
Dorian Sari

¹ PRICE

I Try My Tongue (sequences), 2022
The Interesting, 2023

Im Mittelpunkt der Arbeit von PRICE (1986, Rio de Janeiro) steht die Begegnung zwischen Performer und Publikum, die im Rahmen einer theatralischen Ästhetik und in Soundscapes stattfindet, in denen sich die Stimme und der Körper des Künstlers mit Referenzen aus der Pop-, Mode- und Internetkultur verbinden. PRICE interessiert sich dafür, wie man als Performer Authentizität und Gefühlsregungen erzeugt und versucht zugleich, deren Künstlichkeit zu entlarven und für sich in Anspruch zu nehmen. Zur Finissage der Ausstellung wird der Künstler seine Performance *I Try My Tongue (sequences)* (07. Januar 2024) präsentieren, in der er mit seiner Technik der „tonalen Plastizität“ die „performative Kraft der Sprache“ herausfordert. PRICEs vokale und technologische Experimente mit Besonderheiten der englischen Sprache stellen die Hegemonie dieser Sprache in Frage. Darüber hinaus wird PRICE in der Ausstellung mit einer Duftinstallation mit dem Titel *The Interesting* präsent sein, die im erweiterten Sinne als performative Geste verstanden werden kann, und mit der er die Duftspur und die Erinnerung zum Thema macht. PRICEs „Duftlandschaften“ aus verwelkenden Rosen werden sich im Grand Hall des Mudam verbreiten. Für die Kreation des Duftes arbeitete PRICE mit dem in Amsterdam und Marseille ansässigen Dufthersteller In'n'out Fragrances zusammen, dessen Gründer Niklaus Mettler 2016 den Anspruch eines „unbequemen Luxus“ formulierte, um „ungewöhnliche Düfte zu schaffen, die Menschen dazu inspirieren, Schönheit in ihrer alltäglichen Umgebung zu finden“. Indem er den Duft einer verwelkenden anstelle einer frischen Blüte verwendet, spielt PRICE mit der allgegenwärtigen Symbolik der Blume und lässt ihre

Bedeutung von Romantik und Schönheit zweideutig werden. Bei früheren Gelegenheiten hatte PRICE diesen Duft zur Untermalung von Performances verwendet, wobei das Parfüm in offenen Glasgefäßen wie eine Erweiterung seines Körpers wirkte. Der Duft verbleibt als Spur seiner Anwesenheit und wird zu einem geheimnisvollen Protagonisten seiner Arbeit.

² Ghislaine Leung

Arches, 2021

Anweisung: Ein weißer aufblasbarer Willkommensbogen in allen verfügbaren Räumen

Ghislaine Leung (1980, Stockholm) ist eine in London lebende Konzeptkünstlerin. Auf subtile, oft poetische und persönliche Weise hinterfragt sie die Institutionen der Kunstwelt. Ihre Arbeit hat sie als „konstitutionelle Kritik“ bezeichnet, mit der sie untersucht, „wie wir Institutionen verinnerlichen und uns physisch ihren geschriebenen und rechtlichen Rahmenbedingungen unterordnen“. In ihren jüngsten Ausstellungen hat Leung auf die komplizierten Strukturen von Interdependenz und Kontingenz hingewiesen, die die Existenz von Kunstwerken und Ausstellungsräumen ermöglichen. *Arches* veranschaulicht dies sowohl metaphorisch als auch wörtlich. Das Werk aus weißen aufblasbaren Bögen mit der Aufschrift „WELCOME“ wird nur während der Öffnungszeiten des Museums mit Luft gefüllt und fällt jeden Abend, wenn das Publikum das Museum verlassen hat, in sich zusammen. Aufblasbare Bögen dieser Art sind normalerweise farbenfroh und dienen dazu, unkomplizierte Begeisterung auszudrücken, zum Beispiel als Außenwerbung oder als Dekoration bei Kindergeburtstagen. Leungs bleiche und immer wieder in sich zusammensinkenden Skulpturen heißen die Besucher:innen des

Museums hingegen auf eine Art und Weise willkommen, die die Autorität und Authentizität der institutionellen Ansprache in Frage stellt.

³ Marie Munk
Big Energy, 2021

Marie Munk (1988, Aarhus) ist eine in Kopenhagen lebende interdisziplinäre Künstlerin, die mit Skulptur, Installation, Video und Performance arbeitet. Munk konzentriert sich in ihren Arbeiten darauf, wie Technologien unser Verhalten und unsere Körper geformt und geprägt haben. Die Künstlerin schafft fiktive Realitäten über „eine vertraute Gegenwart und eine ungewisse Zukunft“, die an Science-Fiction-Romane und humorvolle, traumhafte Erzählungen erinnern. Munks ambivalente Installationen sind dabei gleichermaßen ekelhaft und grotesk, vertraut und verspielt. Sie schafft Werke, die das Publikum spielerisch zum Nachdenken über unser Verhältnis zu unserem Körper und zu unserer Gesellschaft anregen.

Munks Werke beschwören eine postapokalyptische Welt herauf, die an Terry Gilliams Film *Brazil* (1985) erinnert, jedoch mit Heiterkeit und Humor ausgestattet ist. Die Installation *Big Energy*, ein riesiges Rohr, verbindet alle Räume der Ausstellung miteinander. Anstelle eines echten Belüftungssystems begegnet uns jedoch eine schleimige, mehrfarbige Nabelschnur aus Silikon, die sich über Ecken, Decken und Wände schlängelt. Inspiriert vom Konzept des Data-ism, das der Historiker Yuval Noah Harari in *Homo Deus – Eine Geschichte von Morgen* (2017) beschrieben hat, untersucht Munk, wie digitale Technologien, die mit unendlichen Datenmengen, dem Konsum immaterieller Güter und Algorithmen arbeiten, Spuren in unserer Gesellschaft und in unseren Körpern hinterlassen. Diese riesige immersive Installation verbindet Themen, die sich auf den Körper, Spiritualität und

Technologie beziehen, und präsentiert eine sich schleichend entwickelnde Normalität, in der der menschliche Körper mit technischen Geräten verschmilzt.

⁴ Cem A.
Sticker Vendor Comes to Mudam, 2023
Floor Piece, 2023

Der Künstler Cem A. beschreibt seine Arbeit als Untersuchung von „Themen wie das Überleben und die Entfremdung in der Kunstwelt, die oftmals durch eine hyper-reflektierte Linse und in kollaborativen Projekten betrachtet werden.“ Bekannt wurde er durch sein Instagram-Projekt @freeze_magazine, ein Account mit „selbstgemachten Memes für den anspruchsvollen VIP“, das er 2019 initiierte und erhebliche Popularität erlangt hat. @freeze_magazine ist eine Parodie auf die etablierte Kunstzeitschrift und den Organisator der Kunstmessen Frieze und arbeitet mit dem klassischen Format des Textes sowie mit unzusammenhängenden Bildern aus der Populärkultur, indem es satirische Beobachtungen politischer Entscheidungen aus der Kunstwelt und von Celebrities in trendige Memes verwandelt. Der Kultur- und Technologiekritiker Mike Pepi hat in Bezug auf die Arbeit von Cem A. angemerkt, dass, „während viele in der Kunstwelt immer stärker den Eindruck haben, dass ihre Institutionen versagen, auch ihnen gegenüber, solche Meme-Accounts sowohl eine Bestätigung als auch etwas Erleichterung verschaffen.“ Neben ironischem Humor und parasozialer Empathie übt Cem A. auch Kritik am systemischen Machtmissbrauch in der Branche, wie etwa durch die Arbeitsdynamik und finanzielle Scheinheiligkeiten. Im Mudam zeigt Cem A. das @freeze_magazine zusammen mit *Floor Piece*, einer Installation, die die gelben Aufsteller in öffentlichen Einrichtungen nachbildet und ihre typische Aufschrift „wet floor“

[„Vorsicht Rutschgefahr!“] durch eigene Sätze ersetzt, „um die Sprachlandschaft von Kunsträumen zu imitieren und die Vorherrschaft von Zeichen zu hinterfragen, die wir für neutral halten“. Der Künstler wird auch zur Eröffnung der Ausstellung eine einmalige Performance mit dem Titel *Sticker Vendor Comes to Mudam* präsentieren, eine kollektive Aktion, bei der er Museums-besucher:innen mit temporären Tattoos versieht.

⁵ Lukáš Hofmann
Long story short., 2023

Lukáš Hofmann (1993, Prag) ist bekannt für seine Live-Performances, die auch von längerer Dauer sein können. Hofmanns neues, vom Mudam in Auftrag gegebenes Werk *Long story short.* zeichnet sich hingegen durch Kürze und Dynamik aus und bringt die Disziplinen Performance, Theater und Musik zusammen. Die kollektive Performance beschäftigt sich mit dem schwer fassbaren Konzept der Authentizität und ermutigt die Zuschauer:innen, sich über die ständig sich verändernde Grenze zwischen Wirklichkeit und künstlerischer Interpretation Gedanken zu machen. Sie baut auf Hofmanns früherer Arbeit *Incarnate* (2022) auf, in der die unser Leben beherrschenden mythischen und virtuellen Strukturen untersucht wurden. *Long story short.* ist ein weiteres herausragendes Kapitel in dieser fortgesetzten Erzählung der Macht – ein übergreifendes Thema, das Hofmanns ganze bisherige Arbeit durchzieht. Die aus dem persönlichen Blickwinkel des Künstlers heraus sich entfaltende Performance hat einen tragikomischen Unterton und entwickelt eine Mechanik, mit der er die komplizierten Verstrickungen von Reichtum, Liebe und Gewalt untersucht. Innerhalb dieses abstrakten Feldes überwindet das Geld seine materielle Natur und wird zu einer ungreifbaren und abstrakten Kraft,

die die Gesellschaft zusammenhält. Die rätselhafte und mächtige Liebe entpuppt sich sowohl als berauschender Eindringling wie als alles verändernde Infektion, die unauslöschliche Spuren bei jenen hinterlässt, die sie erlebt haben. Die Waffen, die in dieser himmlischen Sphäre geschwungen werden, bleiben im Verborgenen, erinnern aber eindringlich an die unsichtbaren Kräfte, die heimlich unser Leben prägen. *Long story short.* präsentiert eine Abfolge suggestiver wie flüchtiger Tableaus, deren Inszenierung direkt auf die geometrische Pracht des Grand Hall des Mudam reagiert. In jeder Szene spiegelt sich die in der heutigen Gesellschaft vorherrschende Flächigkeit der Darstellung. Gleichzeitig unterstreicht Hofmann die Bedeutung des Framings und der Verzerrung, durch die entweder Sichtbarkeit gewährt oder wesentliche Wahrheiten verschleiert werden können.

⁶ Dorian Sari
Look!, 2021

Dorian Sari (1989, Izmir) arbeitet in den Bereichen Skulptur, Installation, Performance und Film/Video. Er ist bekannt für seine fiktiven Erzählungen, die er aus präzisen Beobachtungen der öffentlichen Reaktionen auf aktuelle Politik und soziale Bewegungen entwickelt. In diesen humorvollen Geschichten hinterfragt der Künstler kulturelle Normen und Hierarchien und verwendet ein Vokabular, das den Massenmedien und persönlichen Erlebnissen entlehnt ist. *Look!*, das erstmals im Rahmen von Saris Einzelausstellung *Post-Truth* im Kunstmuseum Basel gezeigt wurde, geht von der „Hierarchie des Schmerzes“ aus, einem von der deutschen Philosophin Carolin Emcke geprägten Begriff, der beschreibt, wie soziale Probleme erst dann ernst genommen werden, wenn ihre ökonomischen Auswirkungen deutlich werden. Sari verbindet dieses Konzept mit der Feststellung, dass sich unsere

Wahrnehmung der linearen Zeit durch die technologische Beschleunigung verändert hat. „Eine Völkermordszene im Fernsehen hat die gleiche Zeit und den gleichen Raum wie eine Werbung für Toilettenpapier“, so Sari. Diese Vorstellung eines in einem kollabierten zeitlichen Rahmen erlebten Schmerzes bildet den Ausgangspunkt für *Look!*, in dem eine Person verzweifelt versucht, die Aufmerksamkeit des Kameramanns zu erlangen, um ihm etwas Dringendes zu zeigen. Das etwa dreieinhalbminütige Video ist eine Studie über Anspannung und Angst, die sich im Körper des Darstellers ausdrücken. Seine Mimik, seine unruhigen Bewegungen, Schweißausbrüche und sein extremer Speichelfluss sind allesamt vergebliche Versuche, die Aufmerksamkeit des Kameramanns zu erlangen. Die Arbeit zeigt auf diese Weise metaphorisch die Vielschichtigkeit der Wahrnehmung. Mit *Look!* fordert Sari das Publikum auf, die Subjektivität unseres Verständnisses der Welt zu erkennen.

Ghislaine Leung, *Arches*, 2021
Anweisung: Ein weißer aufblasbarer Willkommensbogen in allen verfügbaren Räumen.
Installationsansicht der Ausstellung *Portraits*, Museum Abteiberg, Mönchengladbach, 2021



Akt 1 – Kranke, traurige Welt

Auf dem Weg zur Ostgalerie im Erdgeschoss des Museums hallen Xs Schritte von den glatten Metallplatten wider, die auf dem Boden liegen. Rote, am Eingang hängende Plastikschnüre gleiten beim Eintreten sanft über Xs nackte Arme und erinnern an das Hinterzimmer einer Metzgerei oder an das Portal zu einer unbekannten Dimension. Im Inneren ist der Saal mit flauschig pinkfarbigem Teppich ausgelegt. Obwohl es dunkel ist, wird der Raum durch den sanften und unheimlichen Schein von Projektoren und Monitoren schwach beleuchtet. Zwei Rehkitze auf wackeligen Beinen scheinen auf einen Anruf zu warten.⁷ CNN sendet ungewöhnliche Nachrichten auf ein Fernsehgerät.⁸ In ähnlich hohem Tempo flackern Krankenhausarmbänder mit dringenden Nachrichten über einen Bildschirm.⁹ Beim Weitergehen wird X mit verstörenden cartoonhaften Figuren konfrontiert, die ein grausiges und trauriges Lied singen.¹⁰ X dreht sich um, nur um auf eine auf dem Boden stehende klassische Skulptur zu blicken, die ihr eigenes technoides Spiegelbild betrachtet.¹¹ Ein Mosaik von Bildern leuchtet wie eine emotionale Metapher der Welt von drei großen Bildschirmen.¹² Gelegentlich taucht eine geheimnisvolle Schönheit auf. Langsam schalten sich einige der Filme ab.

mit
Panteha Abareshi
Omer Fast
Guan Xiao
Isaac Lythgoe
Diego Marcon
Shinuk Suh

⁷ Isaac Lythgoe

I don't remember anything you said to me last night, 2022

Obwohl Isaac Lythgoe (1989, Guernsey) Malerei am Royal College in London studiert hat, besteht sein aktuelles Werk überwiegend aus Skulpturen, die er aus einer Vielzahl unterschiedlicher, teilweise auch ungewöhnlicher Materialien mit großem Geschick und enormem Aufwand in reiner Handarbeit fertigt. Lythgoe entstammt einer Generation, deren Kindheit und Jugend von einer Vielzahl dystopischer Science-Fiction-Filme geprägt war und die beobachten konnte, wie sich die dargestellten Fiktionen allmählich in Wirklichkeit verwandelten. Sein Unbehagen angesichts dieser Entwicklung brachte er auf den Punkt, als er sagte: „Die CEOs der Big Tech-Firmen sollten sich keine Spielberg-Filme anschauen.“ Fasziniert von der Ästhetik futuristischer Horrorfilme, wie sie beispielsweise bei David Cronenberg, der Matrix-Trilogie oder den Terminatorfilmen präsentiert wurde, besitzen auch seine Werke ein ähnlich perfektes Finish wie die Requisiten eines Films.

Bereits der Titel der hier gezeigten Arbeit *I don't remember anything you said to me last night* spricht von der Unmöglichkeit, sich zu verständigen. Wie in anderen seiner Arbeiten greift Lythgoe auch hier auf die Horrorversion einer Figur aus einem populären Kinderbuch zurück. Peter Pan, Pinocchio oder, wie in diesem Fall, Bambi versetzen uns durch geringfügige Metamorphose in Schrecken. Das junge Rehkitz, das durch den Disneyfilm von 1942 in der amerikanischen Kindheitsmythologie verewigt wurde, steht seinem Double in angespannter Haltung und mit dem Gesichtsausdruck der Aliens aus dem Roswell-Zwischenfall (benannt nach dem Absturz eines angeblich außerirdischen Flugobjekts in der gleichnamigen Stadt in New Mexico) gegenüber. Die Telefone

vor ihnen in Komplementärfarben deuten auf ihr Unvermögen, aus ihrem kommunikativen Teufelskreis auszubrechen. *I don't remember anything you said to me last night* mag als allgemeingültige Metapher für die heute weit verbreitete Polarisierung vieler Lebensbereiche stehen.

⁸ Omer Fast

CNN Concatenated, 2002

Omer Fast (1972, Jerusalem) ist bekannt für seine Videoarbeiten, die er als Ein- oder Mehrkanalinstallationen präsentiert. Für seine ineinander verwobenen, dokumentarischen und von bekannten oder unbekannten Schauspieler:innen gespielten Szenen verwendet er High-Tech-Ausrüstung, 35-mm-Kameras, aber auch Found Footage. Seine Werke thematisieren Gesellschaft, Geschichte, Krieg und Tod, dabei nutzt der Künstler häufig Interviews, um narrative Strukturen und lineare Zeitabläufe zu hinterfragen und das Filmmachen als Möglichkeit des Geschichtenerzählens zu untersuchen. *CNN Concatenated* ist eine Einkanal-Videoarbeit, die Fast bereits vor über zwanzig Jahren realisiert hat. Aus heutiger Sicht wird nicht nur die technologische Entwicklung von der damals noch schlechten Auflösung zu HD deutlich, die Arbeit zeigt auch, wie sehr unsere Wahrnehmung von Medien seither durch die Zunahme von „alternativen Fakten“, Fake News, Trollfabriken, sozialen Netzwerken und künstlicher Intelligenz erschüttert wurde. *CNN Concatenated* entstand auf Grundlage einer Datenbank, die 10.000 von CNN-Präsentator:innen wie Christiane Amanpour, Wolf Spitzer und sogar Tucker Carlson gesprochene Wörter enthält. Das Video umfasst mehrere Kapitel schnell gesprochener Monologe, bei denen die Zuschauer:innen in einem mal aggressiven, mal suggestiven Ton direkt angesprochen werden. Die verwendete bedrohliche Sprache

geht dem Publikum unter die Haut, und die widersprüchlichen Wünsche und Ängste einer vollkommen von den Medien bestimmten amerikanischen Identität werden bloßgelegt. Der schnelle Sprachfluss der Präsentator:innen scheint den beängstigenden Subtext der Fernsehnachrichten sichtbar zu machen – die „wahre“ Botschaft, von der Verschwörungstheoretiker:innen schon immer wussten, dass es sie gibt. Sie kipfelt in dem Satz: „Alles, was eine Geschichte hat, ist gefährlich.“

⁹ **Panteha Abareshi**
NOT A BODY, 2022

Panteha Abareshi (1999, Montreal) ist ein-e multidisziplinäre-r Künstler:in. Er-sie setzt sich in seinen-ihren Werken mit seinen-ihren Erfahrungen mit chronischer Krankheit und Behinderung auseinander, die durch seine-ihre Sichelzellerkrankheit verursacht werden, eine mit dem Alter zu chronischen Schmerzen führende, erbliche Blutkrankheit. Abareshis künstlerische Gesten verwenden häufig seinen-ihren eigenen Körper als Objekt und Material, um Themen zu erörtern, die von der medikalisierten Gewalt, die Menschen mit Behinderungen und psychischen Erkrankungen erfahren, über das sinnliche und sexuelle Leben von behinderten Körpern bis hin zu den Erfahrungen Schwarzer und brauner Frauen reichen. *NOT A BODY* ist ein Video aus Abareshis Serie *THIS IS NOT A BODY*, in der er-sie bewusst Darstellungen seines-ihres Körpers zugunsten abstrakterer und symbolischer Darstellungen seiner-ihrer körperlichen Erfahrungen zurücknimmt. In dem Video werden medizinische Armbänder, die normalerweise verwendet werden, um einen Körper innerhalb des Krankenhausbetriebs schnell lesbar zu machen, mit Texten versehen, die von menschlicher Erfahrung jenseits von bürokratischen Definitionen erzählen.

Eine Reihe von Armbändern blinkt über den Bildschirm, jedes ein Avatar des Körpers der-des Künstler:in, einige mit offiziellen Botschaften in großen Lettern, wie „LATEX ALLERGY“ oder „DNR“ („Do Not Resuscitate“ – „Nicht wiederbeleben“). Die meisten Armbänder tragen jedoch handgeschriebene subjektive Beschreibungen: „Eine verlorene Schlacht“, „ein verwundetes Tier“, „ein Fetisch“, „eine Handvoll verrinnender Sand“, „eine unnötige Aggression“ und so weiter. Mit *NOT A BODY* plädiert Abareshi dafür, innerhalb von Kategorisierungs- und Kontrollsystemen Raum für die komplizierten Nuancen einer körperlichen Existenz zu schaffen.

¹⁰ **Diego Marcon**
The Parents' Room, 2021

Diego Marcon (1985, Busto Arsizio) arbeitet hauptsächlich mit Film und Video, fertigt aber auch Zeichnungen und Installationen. In seinen Filmen verknüpft er die Stilistik unterschiedlicher Genres wie Horrorfilm, Musical, Trickfilm und Drama, um Stimmungen und Gefühle zu erzeugen, die in ihrer Dissonanz aufmerken lassen. *The Parents' Room*, ein ca. sechs Minuten langer, im Loop gezeigter Film, verbindet computeranimierte Bilder mit Schauspieler:innen, deren Gesichter durch Silikonmasken verfremdet wurden, die man ihrer jeweiligen Physiognomie angepasst hat. So erinnern die Figuren zwar an einen Animationsfilm in Stop-Motion-Technik, ihre Bewegungen bleiben jedoch flüssig. Die auf den ersten Blick idyllische Szene eines Mannes, der am Bett seiner schlafenden Frau sitzt und an einem friedlichen Wintermorgen bei Neuschnee von einer Amsel freudvoll begrüßt wird, während der Klang eines Spechtes zu hören ist, trügt – schnell konkretisiert sich ein anfänglich noch ungreifbares Unbehagen durch das

angestimmte Klagelied zum Schrecken, erzählt dieses doch vom Mord des Vaters an seinen beiden Kindern, an seiner Frau und seinem anschließenden Selbstmord. Durch die Kombination des scheinbar Unvereinbaren, das heißt die von dem Protagonisten geschilderte grundlose Grausamkeit, ihre so harmlos inszenierte Banalität und das friedlich scheinende Umfeld, gelingt Marcon nicht nur die Realisierung eines wirkungsvollen Horrorkurzfilms, er rückt auch auf verstörende Weise eine oftmals verschwiegene und tragische Wirklichkeit in den Blick: die Gewalt in der Familie.

¹¹ **Shinuk Suh**
The perfectible body, 2020

Shinuk Suhs (1988, Seoul) bildhauerische Praxis zielt darauf ab, strukturelle Ideologien zu hinterfragen. Mit Bezug auf Louis Althusser's Definition von Ideologie, wonach diese eine materielle Existenz besitzt, die die „imaginäre Beziehung der Individuen zu ihren realen Lebensumständen“ repräsentiert, befassen sich Suhs Werke eingehend mit seinen persönlichen Erfahrungen mit der Durchsetzung solcher Ideologien. Suh, der in Korea in einer streng christlichen Familie aufwuchs und den in diesem Land obligatorischen Militärdienst ableistete, bestätigt, dass „die koreanische Gesellschaft, mein familiärer Hintergrund, meine Religion und meine Erziehung so starke Kräfte sind, dass das ‚ideale‘ Bild vom Menschen mich noch immer stark beeinflusst“. Suhs Multimediaskulptur *The perfectible body* bringt diese Verletzlichkeit des Menschen gegenüber den übergeordneten Kräften der Technologie, des Kapitalismus und der kulturellen Ideologie auf den Punkt. Im Mittelpunkt des Werks steht eine Büste der Renaissance-Figur des *David* (1501-1504) von Michelangelo, deren allgegenwärtige zeitgenössische Reproduktionen noch immer ihren

Status als Repräsentation sowohl des männlichen Körperideals als auch der westlichen kulturellen Vormachtstellung untermauern. Das wird noch dadurch verstärkt, dass die Büste auf dem titelgebenden Buch *The Perfectible Body: The Western Ideal of Male Physical Development* (Kenneth R. Dutton, 1995) positioniert und von Abbildungen aus diesem umgeben ist. Suhs Auseinandersetzung mit Stereotypen von Männlichkeit hat eine lange Tradition, wie er erzählt: „Seit meiner Kindheit war ich besessen von der Vorgabe, dass ‚Männer Männer sein sollten‘. Ich wurde als seltsame Person behandelt, wenn ich ein wenig von dem idealen Männerbild abwich, das die Schule, die Armee und die Gesellschaft von mir erwarteten.“ Er weist auch darauf hin, dass die Vorstellung des „Perfektionierbaren“ durch die Möglichkeiten der modernen Bildschirmtechnologie noch verstärkt wird, da diese uns dazu verleitet, „sich nach Bildern zu sehnen, die schöner als die Wirklichkeit sind“. Um die Bruchlinien dieser ideologischen Strukturen aufzuzeigen, verwendet der Künstler die für ihn typischen Techniken und Materialien. Die Büste wird von einem Spiegel durchschnitten, womit Suh auf die Gewalt verweist, die einer vertikalen Wertehierarchie innewohnt. Zudem ist sie von gekappten Kabeln durchzogen, die die Abhängigkeit von der Technologie veranschaulichen, die durch die Spiegelung auf dem daneben stehenden Bildschirm noch verdoppelt wird. Zwischen der „Realität“ der Skulptur und der „Fiktion“ des Bildschirms rotiert eine der in seinem Werk häufig zu findenden Silikonhände, die für Suh ein Sinnbild für den menschlichen Körper ist, „der passiv von einer äußeren Kraft bewegt wird. Damit will ich einen Menschen beschreiben, der von der herrschenden gesellschaftlichen Logik überwältigt wird“.

¹² **Guan Xiao**

Just a Normal Day, 2019

Die in Peking arbeitende Künstlerin Guan Xiao (1983, Chongqing) realisiert Skulpturen, Videos und Installationen. Ihr skulpturales Werk zeichnet sich durch die Kombination von Objekten aus unterschiedlichen kulturellen Zusammenhängen aus. So fügt sie beispielsweise Bronzeabgüsse von nach chinesischer Tradition polierten Baumwurzeln mit Konsumprodukten aus Plastik sowie Zeichen und Logos aus der Welt des Internet zusammen, um Widersprüchlichkeiten und Gegensätze in historischer und ökonomischer Hinsicht aufzuzeigen. Dabei verzichtet sie in ihren Arbeiten jedoch nie auf einen poetischen oder absurden Unterton. Dies gilt auch für ihre Videoarbeiten, die sie oft für eine Präsentation auf drei Bildschirmen konzipiert, wie dies auch in *Just a Normal Day* der Fall ist. Für diese und ähnliche Arbeiten stellte Guan Ausschnitte aus Youtube-Videos zu einer Komposition zusammen, bei der Bilder als Ausdruck bestimmter Empfindungen und Gefühle aufeinanderfolgen wie Fragmente eines inneren Monologs über Tod, Leben und Lust, über Religion, Selbstliebe und Technologie, Sehnsucht, Schrecken sowie unterschiedliche Perspektiven auf das unendlich Kleine beziehungsweise unendlich Große. Parallel verschmelzen kurze Sätze wie Gedankenketten mit Geräuschen, Melodien und Musikfragmenten zu einem Strom von Eindrücken, die als Metaphern eines emotionalen und philosophischen Zugangs zur Welt verstanden werden können. Die Metapher, so die Künstlerin, ist „auf eine Art die einzige Möglichkeit für uns Menschen, die Welt zu begreifen.“ Ihre Arbeit an der Poesie dieses metaphorischen Impressionismus beschreibt sie wie folgt: „Für mich sind das Leben und/oder seine Erzählungen wie zusammengefügt aus den Einzelteilen,

die wir aufsammeln. [...] Die Dinge, die wir in uns tragen, sind oft Phänomene wie Gerüche – Atmosphären eines Jetzt, das vielleicht nicht unserem aktuellen Jetzt entspricht. [...] Wenn ich Filmsequenzen zusammenstelle oder Metaphern erfinde, helfen mir die körperlichen Empfindungen: Klänge, Gerüche und das Berühren lassen Bilder in meinem Kopf entstehen.“

Shinuk Suh, *The perfectible body*, 2020
Genehmigung und Foto: Shinuk Suh



Akt 2 – Im Krisenmodus

Plötzlich beginnen die Lichter zu flackern. „Ist das eine Störung?“, fragt sich X. Nein, es ist der Beginn eines neuen Aktes. Auf drei großen Bildschirmen hat eine digital gerenderte Frau Schwierigkeiten mit einer künstlichen Haut, die ihren Körper umgibt.¹³ Tatsächlich bemerkt X nun, dass überall in der Galerie Körperteile zu sehen sind, auch auf dem Boden innerhalb eines Rechtecks, das aussieht wie die Markierung eines Tatorts.¹⁴ Eine große Projektion zeigt zwei nackte Körper, die sich auf seltsame Weise berühren¹⁵, und auf der anderen Seite des Raums ist eine Schröpfbehandlung missglückt.¹⁶ Eine instinktive Spannung macht sich bemerkbar. Aus einer Ecke heraus konfrontiert jemand X mit einer Reihe unangenehmer Fragen.¹⁷ Einen Schritt zurücktretend, fällt der Blick auf das beruhigende Bild der Landschaft vor dem Fenster. Unten sieht X ein Zelt, das wie eine Zuflucht vor der es umgebenden Misere erscheint.¹⁸ Ein Chor unsicherer Stimmen, die von einer Gruppe anthropomorpher Figuren in leuchtend orangenen Jacken stammen, scheint X zur Teilnahme an einer Krisensitzung aufzufordern.¹⁹ Der Krisenmodus ist aktiviert. Die Lichter fangen wieder an zu flackern, das Ende des zweiten Aktes ist gekommen.

mit
Kate Cooper
Stine Deja
Ndayé Kouagou
Chalisée Naamani
Agnieszka Polska
Jean-Charles de Quillacq
Artur Żmijewski

¹³ Kate Cooper

Symptom Machine, 2014-2019
(*Infection Drivers*, *Symptom Machine*,
We Need Sanctuary)

Kate Cooper (1984, Liverpool) erstellt anhand von computergenerierten Bildern Videos, in denen sie die Objektivität virtueller Körper in Bezug auf die fleischlichen Möglichkeiten unserer physischen Existenz kritisch hinterfragt. Ihre Werke, die untrennbar mit den präzisen, maschinellen Methodologien digitaler Produktion verknüpft sind, appropriieren und unterwandern mithilfe von CGI-Technologien erstellte kommerzielle Bilder, um kapitalistische Strukturen aufzudecken.

Diese misshandelten und erschöpften digitalen Bilder zeigen ambivalente Darstellungen des Körpers, der hier zugleich als Kommunikator und Kriegsschauplatz erscheint. Die Werke der Künstlerin präsentieren uns ein Surrogat, mit dem wir die zeitgenössischen Infrastrukturen des Kapitals und der Technologie, die unsere bedingungslose Partizipation einfordern, verhandeln können. *Infection Drivers* (2018) beispielsweise zeigt einen Körper im Kampf mit sich selbst: eine computergenerierte Frau trägt einen durchsichtigen Anzug, dessen fortwährendes Auf- und Abblähen auf überspitzte Genderstereotypen verweist. Ähnlich verhält es sich mit dem Video *Symptom Machine* (2017), in dem eine verletzte Frau versucht, bis ans Ende eines Laufbands zu kriechen. Ihr verzweifelter körperlicher Einsatz veranschaulicht den Gedanken, dass digitale Avatare Arbeiten an unserer Statt verrichten können. Durch den Einsatz von CGI hinterfragt die Künstlerin zudem gängige Vorstellungen in Bezug auf die Begrenzungen des Körpers: ihr geschundener Avatar blutet und erschöpft sich. In *We Need Sanctuary* (2016) wird die Idee von

Krankheit als Mittel zur Verweigerung von Selbstoptimierungsarbeit im Kontext von Reinigungs- und Pflegediensten verdeutlicht. Die Logik, die der Erschaffung und Manipulation dieser virtuellen Körper zugrunde liegt, ist vom Verhalten von Viren im menschlichen Körper inspiriert, die sich bevorzugt in geschützten Bereichen wie dem zentrale Nervensystem einnisten, wo antivirale Medikamente schwerer eindringen können.

Coopers Figuren nehmen verschiedene Rollen ein: sie bieten Schutz und Unsichtbarkeit, aber sie leisten auch Widerstand, erfahren Gewalt und leben dennoch mehr oder weniger unverseht weiter und setzen sich selbst wieder zusammen, um endlos die gleiche Handlung auszuführen. Ihr Zustand unterläuft ihre ursprüngliche Hochglanzästhetik, um neue, vielversprechende Verwendungszwecke aufzuzeigen: „Ich erforsche die Performativität von Krankheit als potenzielles Modell für neue Strategien der Selbsthilfe“, so die Künstlerin. Indem sie Frauen darstellt, die nicht in der Lage sind, ihre Ziele zu erreichen, körperliches Wohlbefinden zu empfinden oder feminisierte Arbeit zu verrichten, stellt sie auch die Frage, wie sich kapitalistische Formen der Bildproduktion als Waffen im Kampf gegen ausbeuterische Arbeitsverhältnisse aneignen und nutzen lassen. Damit fordert sie uns auf, uns zu fragen, ob diese computergenerierten „Körper“ neue politische Möglichkeiten im Kontext der Self-Care eröffnen.

¹⁴ Jean-Charles de Quillacq

bébé, 2023
The Stand-In, 2019

Eine Fantasie von Jean-Charles de Quillacq (1979, Parthenay) besteht darin, eine intime, ja erotische Beziehung zu seiner Arbeit und den sie Betrachtenden herzustellen, indem er seinen Körper

ganz unmittelbar ins Zentrum seiner Installationen, Skulpturen, Performances und Filme rückt. Dabei vergleicht er einige Aspekte seiner künstlerischen Arbeit durchaus mit der eines Sexarbeiters. Über die sinnliche Präsenz der Abgüsse, die oftmals von Teilen seines eigenen Körpers stammen, oder das Hinzufügen von Körperflüssigkeiten wie Schweiß oder Sperma wird sein Körper bis zur Verwechslung eins mit seinen Skulpturen. Quillacq verwendet dabei recht grobe Verfahren, für die er meist giftiges Epoxydharz verwendet, was ihn selbst in Gefahr bringt.

Das hier gezeigte Ensemble *bébé* umfasst fünf Skulpturen – Füße, Beine, Teile eines zerteilten Körpers sowie ein Gefäß, in dem sich der Inhalt mehrerer Dutzend Duschgefflaschen befindet. Die Installation, die auf einer Plastikplane präsentiert wird, erinnert an die Arbeit eines Gerichtsmediziners am Ort eines Verbrechens. Sollte es sich um den Künstler handeln, der von der Kunstwelt angefragt, ausgebeutet und zum Objekt degradiert wurde, bis hin zu seiner Zerstückelung?

Am Rande der Ausstellung findet die interaktive Performance *The Stand-In* an mehreren Nachmittagen in einem abgeschiedenen Raum des Museums statt. Über eine Dauer von sechs Minuten steht Quillacq, eine Maske tragend, vollkommen den Wünschen eines Besuchers oder einer Besucherin zur Verfügung, die mit ihm machen können, was sie wollen. Im Gegenzug bekommt der Künstler einen Gipsabdruck von der Nase des Besuchers oder der Besucherin. Diese Nasen sammeln sich allmählich in der Ausstellung, als Andenken an die flüchtigen Begegnungen zweier Menschen, die durch sperrige, ihre Gesichter bedeckende Prothesen teilweise maskiert und anonymisiert wurden, was ihre Körper umso wichtiger erscheinen lässt. Quillacq treibt die Metapher des Künstler-Prostituierten auf die Spitze, indem er das

Publikum einlädt, sich in einer aktiven Rolle an den Künstler zu richten und sogar Handlungen mit und an ihm auszuüben – gewissermaßen die Nase in seine Angelegenheiten zu stecken.

¹⁵ **Artur Żmijewski**
Temperance and Toil, 1995

Artur Żmijewski (1966, Warschau) ist ein polnischer Künstler und Filmemacher, der sich in seinen Arbeiten mit der Verletzlichkeit des menschlichen Körpers gegenüber sozio-politischer Gewalt sowie mit der Fähigkeit der Kunst, reale Veränderungen zu bewirken, auseinandersetzt. Seine experimentellen Dokumentarvideos zeigen oft Protagonist:innen, die schon aufgrund ihres Äußeren am Rande der Gesellschaft stehen. So hat er in früheren Arbeiten beispielsweise Amputierte, tätowierte KZ-Überlebende oder taubstumme Kinder porträtiert. Obwohl seine Videoaufnahmen scheinbar unverfälscht spontane Geschehnisse zeigen, generiert Żmijewski mithilfe spezieller Schnitttechniken emotionale Erzählstrukturen. *Temperance and Toil* ist eine frühe Arbeit Żmijewskis, in der er die Formbarkeit des menschlichen Körpers als Metapher für eine aus gesellschaftlichen Traumata resultierende Entfremdung untersucht. Das Video zeigt eine nackte Frau (die Videokünstlerin Katarzyna Kozyra) und einen Mann (der Künstler selbst in einem seiner seltenen Auftritte), die die Haut am Körper des jeweils anderen drücken oder an ihr ziehen, sich so aneinanderpressen, dass sich ihre Körper verformen, um sie dann wieder zurück in die Ursprungsform zu bringen. Obwohl sie körperlich intim sind, wirken ihre Bewegungen nicht geschlechtsspezifisch oder sexualisiert, sondern eher neugierig und abstrakt. Ein Gefühl der Absurdität durchzieht das Video, in dem die von den Normen der Interaktion befreiten Körper zu einer surrealen Landschaft werden.

¹⁶ **Agnieszka Polska**
Fire Cupping, 2009

Agnieszka Polska (1985, Lublin) beschäftigt sich mit bewegten Bildern, die sie als animierte Videos aus einzelnen Fotografien gestaltet. Zusätzlich entstehen Soundarbeiten und Kurzfilme. Polska interessiert sich für Archivmaterial, für einfache, oft unbeachtete Bilder ebenso wie für von der Geschichte und Kunstgeschichte unbemerkte Momente eines unvollendet gebliebenen Anfangs oder eines abgebrochenen Projekts. Aus dieser Perspektive heraus entstanden beispielsweise Filme über einen Streik der Kunststudierenden an der Krakauer Kunstakademie im Jahr 1956 (*How the Work Is Done*, 2011), über eine Ausstellung zu den Performances des Künstlers und Aktivisten Włodzimierz Borowski aus dem Jahr 1968, die Polska anhand von Fotos reinszenierte (*Sensitization to Colour*, 2010) oder über einen fiktiven Besuch im Garten des aus dem Blickfeld der Öffentlichkeit verschwundenen polnischen Künstlers Paweł Freisler (*Garden*, 2010). Daneben stehen poetische Reflexionen über eine Reihe verstorbener oder in Vergessenheit geratener Künstler:innen, die in der Welt des Jenseits weiter existieren, (*Future Days*, 2013) sowie traumartige animierte Sequenzen, die an die Tradition surrealistischer Animationen aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts anschließen.

Fire Cupping zählt zur letzteren Gruppe. Die simple Schilderung vom Aufsetzen einer Reihe von Schröpfgläsern nimmt gleich eine unerwartete Wendung: Zunächst entspringt aus den Schröpfgläsern ein Klangspiel, dann ein Brand. Anhand der einfachen Animation vorgefundener Bilder in moderatem Tempo gelingt es Polska, eine befremdliche, aber poetische, von Überraschungen akzentuierte Atmosphäre zu schaffen.

¹⁷ **Ndayé Kouagou**
Will you feel comfortable in my corner?, 2021
4 dogs and a plum, 2022

Ndayé Kouagou (1992, Montreuil) ist ein Künstler und Performer, der in seinen Arbeiten Text, Performance, Video und Textilien miteinander verknüpft, um Erfahrungen der Andersartigkeit, des Unbehagens und der Verletzlichkeit angesichts von Machtstrukturen, Privilegien und Fragen von Legitimität zu erkunden. Ursprünglich ein Schriftsteller, stammen die Werke Kouagou von kurzen Texten, die er im Lauf der Zeit in seine iPhone-Notizen-App eingetragen hat. Diese Notizen erweitert er zu längeren Selbstgesprächen, die er live vorträgt oder, in farbenfrohe, modische Ensembles gekleidet, vor der Kamera performt. Ästhetisch und strategisch geprägt ist die Verflechtung von Text, Performance und Selbstdarstellung von zeitgenössischen Formen zwanghafter Kommunikation in kommerziellen Kontexten und sozialen Medien. „Werbung hat mich gelehrt, wie man Text attraktiv macht“, sagt Kouagou. „Es liegt leider in der Natur unserer Zeit, dass ein Bild stärker ist als ein Text [...], es ist eine Frage der Form.“ *Will you feel comfortable in my corner?* wurde ursprünglich als Performance präsentiert, aber in dieser Version begegnet uns Kouagous physische Präsenz über ein Video. „Ich wollte, dass die Betrachter:innen das Gefühl haben, ein intimes Gespräch mit der Figur im Video zu führen.“ Dieser Wunsch, das Publikum auf intime Weise anzusprechen, deckt sich mit der erzählerischen Absicht des Werks, das die Betrachter:innen dazu auffordert, ihre Erfahrungen mit dem Anderssein zu hinterfragen. Ausgehend von der Frage „Wo kann ich mich in dieser sich verändernden Welt wohlfühlen?“, regt Kouagou an, darüber nachzudenken, wer unter welchen Bedingungen Sicherheit und Zugehörigkeit erfährt und ob es möglich ist, systemische ideologische Gräben zu überwinden, um Solidarität zu stärken.

¹⁸ **Chalisée Naamani**

Maison sac à dos ou Habit(acle), 2020

In ihrer Arbeit interessiert sich Chalisée Naamani (1995, Paris) für Textilien und Bildmotive, mit denen Körper geschmückt werden und unter denen sie mitunter auch versteckt oder geschützt werden. Die Künstlerin beschreibt Kleidung als Hülle für den Menschen, als Indikator sozialer, kultureller und politischer Identifikation, mit der sich Klasse und Generation, soziale Codes und Geschichten ausdrücken lassen. In ihren üppigen, barock anmutenden Installationen montiert sie mit ihrem Smartphone aufgenommene Fotos oder solche von Instagram übereinander, bringt Bilder aus der Welt des Luxus oder der persischen Kultur, in der sie erzogen wurde, mit religiösen Objekten oder touristischen Andenken zusammen und spielt so mit der Flut der Bilder, die uns umgibt und unser Leben mit Information anreichert. Mit *Maison sac à dos ou Habit(acle)* erweiterte die Künstlerin ihren Fokus auf die Architektur. Die Außen- und die Innenseite eines Spielzelt für Kinder wurden mit einer Collage aus Bildern und gedruckten Popmotiven, wie sie für die Arbeit von Naamani typisch sind, überzogen. Mithilfe von Rucksackträgern kann dieses Haus getragen werden wie ein Schneckenhaus. Bückt man sich, um ins Innere zu blicken, sieht man Kissen in Form von Smartphones, auf denen Mantras zur persönlichen Entwicklung zu lesen sind, wie „Good clothes open many doors. Go shopping“, oder kleine Souvenirkissen mit Motiven Pariser Sehenswürdigkeiten wie dem Triumphbogen oder der Kathedrale Notre-Dame. Das Rucksackhaus mag auf den ersten Blick amüsant und visuell anziehend wirken, bezieht sich jedoch auch auf bestimmte gesellschaftliche Ereignisse: den häuslichen Lockdown während der Covid 19-Pandemie, aufgrund einiger aufgedruckter Instagram-Stories aber auch auf die antirassistische Black Lives Matter-Bewegung, die nach dem

gewaltsamen Tod von George Floyd während seiner Verhaftung durch die Polizei in Minneapolis weltweite Bedeutung gewann. Wie die Künstlerin unterstreicht, „symbolisiert das Zelt die beständige Verhandlung zwischen dem Selbst und dem kulturellen Milieu, in dem ich mich aufhalte, sowie persönliche und räumliche Veränderungen und die praktisch geisterhafte Präsenz der virtuellen Welt.“

¹⁹ **Stine Deja**

Assembly, 2022

Stine Deja (1986, Træden) setzt sich in ihren Werken mit den Auswirkungen der spätkapitalistischen Kommerzialisierung auseinander, mit der Diskussion um Self-Care sowie mit dem Einfluss der modernen Technologien auf menschliche Körper und Erfahrungen. Ihre Installationen aus Sound und Skulptur bewegen sich im Spannungsfeld von physischer und virtueller Darstellung; es handelt sich überwiegend um medial erzeugte Räume der Angst und Ironie. Dejas Klangskulptur *Assembly* ist eine der wenigen Arbeiten in dieser Ausstellung, die die Zusammenkunft einer Gemeinschaft im Angesicht einer Krise zeigt. Die Künstlerin hat erklärt, dass das Werk als „eine Kakophonie von ängstlichen Stimmen begann [...]“. Ich fing an, mir eine Situation nach einer Katastrophe vorzustellen, in der die Menschen sich an einem Ort versammeln, um zu verstehen, was gerade passiert ist“. *Assembly* zeigt eine Gruppe von Figuren, die sich im Kreis aneinander drängen, wodurch sie sowohl Solidarität als auch Verletzlichkeit zum Ausdruck bringen. Über ihre ineinander verschlungenen Arme geben sie einander Halt, während ihre Gestalt aus verschweißten Metallstangen sie in einer selbstvergessenen, nach innen gerichteten Haltung verharren lässt. Die für Deja typische Verwendung von kräftigen Farben und vorgefertigten Stoffen wird hier auf

die Jacken der Gruppe in grellem Orange angewandt – ein leuchtender Farbton mit hoher Sichtbarkeit, der häufig für Notfall-Rettungskleidung benutzt wird. Aufgrund der anthropomorphisierten Lautsprecher, die an die Stelle von Köpfen treten, können die Figuren weder sehen noch hören. Sie sind lediglich in der Lage, in einem andauernden Chor willkürlich einen erst fragenden und dann beruhigenden Refrain zu skandieren: „Wird es uns gut gehen? Es geht uns gut. Wird es uns gut gehen? Es geht uns gut ...“ Während *Assembly* auf den ersten Blick für Solidarität im Angesicht einer Krise zu plädieren scheint, ist die Unfähigkeit der Gruppe, zu einem Konsens zu gelangen oder der Notlage direkt gegenüberzutreten, vielleicht eher ein kritischer Kommentar zu der kurzsichtigen Perspektive, die durch das Festhalten an kleinteiligen, voneinander isolierten gesellschaftlichen Einheiten entsteht.



Stine Deja, *Assembly*, 2022
Genehmigung und Foto: Stine Deja

Akt 3 – Aide-toi, le ciel t'aidera*

Beim Verlassen der Ostgalerie durchschreitet X erneut ein rotes Portal, die Schritte hallen auf dem Metallboden. X durchquert den Grand Hall und wird durch das merkwürdige Belüftungssystem in die Westgalerie geleitet.³ Auf einem Bildschirm, der über dem zweiten Eingang hängt, sieht X, dass der dritte Akt beginnt. X eilt hinein, gespannt darauf, wie die Geschichte weitergehen wird. Der Raum sieht vertraut und doch anders aus, mit gelbem Teppichboden. Ein schwarzer Sitzsack aus Leder mit einem Virtual-Reality-Headset macht neugierig.²⁰ Mit einem Seufzer lässt sich X auf den bequemen Sitz fallen und begibt sich auf die virtuelle Reise. Auf einem Monitor mit geteiltem Bildschirm sind zwei Frauen in glamourösen Outfits zu sehen, die sich an einem Pool räkeln.²¹ Hinter einer Säule laden andere Sitze zu einer weiteren Pause ein. „Aide-toi, le ciel t'aidera.“ X ruht sich ein wenig aus, nur um eine winzige Projektion an der gegenüberliegenden Wand zu entdecken, die umgeben ist von bodenförmigen Kissen. Eine weitere Frau knetet einen großen Batzen Teig²², der den ruinenartigen Salonmöbeln²³ in der Nähe seltsam ähnlich sieht. In der Mitte des Raumes steht eine Badewanne, die mit einer schwarzen Flüssigkeit gefüllt ist.²⁴ Als X sich der Wanne nähert, zeichnet sich ein Paar Zombiehände in der Dunkelheit ab. X wendet den Blick ab und sieht eine monumentale Projektion, die Workout-Übungen im Takt einer einprägsamen Melodie zeigt.²⁵ Auf dem Monitor daneben sind Menschen zu sehen, die auf den Dächern New Yorks Hula-Hoop tanzen.²⁶ Einige der Filme sind schon wieder erloschen, und die Lichter flackern nach dem bekannten Muster. Inzwischen weiß X, was zu erwarten ist.

*Hilf Dir selbst, dann hilft Dir Gott.

mit
Monira Al Qadiri
Christian Jankowski
Taus Makhacheva
Marie Munk
Sidsel Meineche Hansen
Mika Rottenberg
Julika Rudelius
Mungo Thomson

²⁰ Sidsel Meineche Hansen *NO RIGHT WAY 2 CUM*, 2015

Sidsel Meineche Hansens (1981, Ry) künstlerische Praxis basiert auf Recherchen, die sie in Form von Skulpturen und digitalen Animationen umsetzt. Mit diesen untersucht sie die Automatisierung von Sex sowie die Rolle virtueller Körper in der Gamingindustrie und der 3D-Pornografie.

Ausgehend von einer cyber- und queer-feministischen Perspektive interessiert sich die Künstlerin für die Ideologien, die die schnell wachsende Produktion und den Gebrauch von digitalen Bildern prägen. Sie untersucht insbesondere, wie die virtuelle Realität die soziale Realität beeinflusst und ausbeuterische, von Kapitalismus und Patriarchat geprägte Geschlechtertrennungen durchsetzt. Die in *NO RIGHT WAY 2 CUM* gezeigte Figur wurde anhand eines 3D-Modells einer Frau aus dem Bestand einer Agentur erstellt. Das Model namens EVA v.3.0 wird von der Online-3D-Grafikagentur TurboSquid als namenlose und adaptierbare Vorlage für einen weiblichen Körper verkauft, die auf jedes CGI-Animationsszenario zugeschnitten werden kann. Hansen beschreibt ihre Arbeit mit dem EVA v.3.0-Modell als „Versuch, den virtuell-pornografischen Körper zu hacken“, indem sie herausarbeitet, wie sich in ihm die Zusammenhänge zwischen Kapital, Geschlecht und Technologie abbilden. *NO RIGHT WAY 2 CUM* steht in der Tradition des feministischen Sexaktivismus und bezieht sich auf den Kunstfilm *Nice Girls Don't Do It* (Regie: Kathy Daymond, 1990), der versucht, die Erfahrung von Frauen, die beim Orgasmus ejakulieren, zu entstigmatisieren. Ein Gesetz aus dem Jahr 2014, das britischen Pornoproduzentinnen die Produktion von Videos mit der Darstellung weiblicher Ejakulation verbot, war für Hansen ein weiterer Anstoß, *NO RIGHT WAY 2 CUM* zu realisieren.

Hansens Animation wird über ein VR-Headset erlebt - es handelt sich um ein ortsspezifisches und situatives Kunstwerk, das sich im Kontext der von der Tech-Industrie produzierten Pornografie positioniert. Als Medium für feministischen Sexualaktivismus zeigt die Animation, die von einem Game-Engine gesteuert wird, die virtuelle Figur EVA v.3.0 beim Masturbieren, bis ihr Zervixschleim den Titel des Kunstwerks buchstabiert.

²¹ Julika Rudelius *Forever*, 2006

Seit über zwanzig Jahren folgt Julika Rudelius (1968, Köln) in ihren Videos einer Methode der stillen Beobachtung bestimmter Menschen, ihres Verhaltens und ihrer Äußerungen. Ob es sich um jugendliche Fashion-Victims handelt, um eineiige Drillinge oder um Praktikantinnen im Washingtoner Politikbetrieb, die von der Künstlerin gestellten Fragen sind meist nicht zu hören, so dass die Antworten der von ihr Befragten wie Monologe wirken. Die daraus resultierende Unmittelbarkeit versetzt die Betrachtenden in die Rolle von Angesprochenen und damit in eine mitunter große Nähe zu den Figuren. Diese geben oft sehr intime Dinge preis, was auch die Frage nach einer eventuellen Grenzüberschreitung aufwirft. Auch das Video *Forever* folgt dieser Methode. Rudelius bat fünf US-amerikanische Frauen, die sie, wie sie selbst sagte, „nach ihrer Schönheit“ ausgewählt hatte, auf Fragen nach Aussehen, Privilegiertheit, Glück und anderen ideellen Werten zu antworten. Auch die innere Schönheit und das nicht mehr ferne Alter wurden thematisiert. Rudelius filmte an den Pools teurer Villen, forderte die Frauen aber auch dazu auf, sich mit einer Polaroidkamera selbst zu fotografieren. Die Aussagen der selbstbewusst gut aussehenden Frauen und ihre Posen verraten einiges über ihr Verhältnis zu Fremd- und

Selbstwahrnehmung. Dabei ist der Blick der Künstlerin durch die Kamera entlarvend und empathisch zugleich. Obschon die im Titel beschworene Ewigkeit durch die der Schönheit innewohnende Zeitlichkeit konterkariert wird, ist *Forever* nicht nur eine Reflexion über Äußerlichkeiten, sondern auch und vor allem über den Blick der Betrachter-innen, ihre Unvoreingenommenheit, Vorurteile und individuelle Positionierung gegenüber dem Gesehenen.

²² **Mika Rottenberg**
Dough, 2005-2006

Seit knapp zwanzig Jahren produziert Mika Rottenberg (1976, Buenos Aires) Videos und mit diesen zusammenhängende Installationen, deren zentrales Thema die Kommodifizierung des (weiblichen) Körpers und der menschlichen Beziehungen im Allgemeinen ist. Während der Ursprung dieser Arbeiten der Künstlerin zufolge „in der Lektüre der Texte von Karl Marx“ liegt, betont sie gleichzeitig, dass es weniger die marxistische Analyse der Arbeitsbedingungen war, die sie faszinierte, als seine Schilderung einer verinnerlichten Hingabe, die er in der Arbeit mancher Frauen sah: „Das war ein poetischer, schöner und abstrakter Moment,“ so Rottenberg. Für ihre teilweise sehr kurzen, manchmal auch mittellangen Videos entwickelte sie eine betont artifizielle und poetische Bildsprache, die sie als „sozialen Surrealismus“ bezeichnet. Ihr einfühlsames Interesse am Nicht-Normierten, am Fehlerhaften und Unfertigen drückt sich nicht nur in einem humanistischen, ja feministischen Blick auf ihre Protagonistinnen aus, deren sinnliche und intensiv spürbare körperliche Präsenz oftmals zentrales Element ihrer Arbeiten ist. Auch das Dekor ihrer filmischen Werke hat oft einen DIY-Charme, scheint geprägt vom Verfall oder vom Proletarischen. *Dough*, ein bereits älteres Werk, verdichtet Rottenbergs Haltung eines „spirituellen

Marxismus“ in der hierarchischen Darstellung von Frauenarbeit innerhalb eines Produktionsprozesses, bei dem die Arbeitsbedingungen, die körperliche Ausbeutung, die arbeitsteilige Entfremdung und grundsätzliche Sinnhaftigkeit in einer scheinbar kohärenten, jedoch von der inneren Logik des Absurden geprägten Metapher entlarvt werden. Dabei wird der titelgebende Teig, dessen gesellschaftliche und religiöse Symbolkraft in der abendländischen Geschichte kaum überschätzt werden kann, und für dessen Gedeihen hier echter Schweiß und echte Kraft eingesetzt werden, innerhalb eines von der neuen Religion des Kapitalismus bestimmten Verarbeitungsprozesses zu einem an Banalität kaum zu überbietenden vakuumverpackten und portionierten Produkt.

²³ **Taus Makhacheva**
ASMR Spa, 2019

Taus Makhacheva (1983, Moskau) ist eine, in Dubai basierte, Multimediakünstlerin, die zeitliche, performative, klangliche und skulpturale Arbeiten schafft. Diese beschreibt sie als Erkundung der „rastlosen Verbindungen zwischen historischen Erzählungen und Fiktionen kultureller Authentizität“. Makhacheva, die von den Awaren, einer ethnischen Gruppe aus der russischen Republik Dagestan abstammt, stellt in ihren Arbeiten oft autoritäre oder essentialistische Narrative der Kunstgeschichte in Frage und überträgt die Ergebnisse ihrer Archivrecherchen auf ungewöhnliche Weise in performative Kontexte. Ihr Hauptwerk, das Video *Tightrope* (2015), zeigt zum Beispiel den berühmten dagestanischen Seiltänzer Rasul Abakarov, wie er wiederholt eine Schlucht überquert und dabei Reproduktionen von Kunstwerken trägt, die für die Geschichte der dagestanischen Kunst von Bedeutung waren. *ASMR Spa* setzt diese Arbeitsweise fort, indem es die

Aufmerksamkeit auf Kunstwerke lenkt, während das Publikum der Ausstellung die Erfahrung eines ASMR-Spa machen können. ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response – autonome sensorische Meridianreaktion) ist eine euphorische körperliche Reaktion auf suggestive Hör- und Sehreize, deren Entdeckung eine neue Sparte von Online-Videos auslöste. Diese zielen darauf ab, eine solche Reaktion durch sanfte und sich wiederholende Klänge und Bewegungen hervorzurufen. Ein beliebtes Genre der ASMR-Videos umfasst die akustische Schilderung einer Wellnessbehandlung, einschließlich einer Schönheitsbehandlung. Diese Techniken werden auch von Spezialist:innen verwendet, die aus dem Off, von außerhalb des Bildrahmens, sprechen und denen es gelingt, digitale Vertrautheit zu schaffen, indem sie ASMR-Trigger mit Physiotherapie kombinieren. Makhachevas *ASMR-Spa* lädt das Publikum dazu ein, in einer Installation aus ruinenartigen Skulpturfragmenten (geschaffen vom Künstler Oleksandr Kutovyi) eine 30-minütige Gesichtsmassage zu erhalten, während sie Berichte von beschädigten, verlorenen oder zerstörten Kunstwerken von Frida Kahlo, Joseph Beuys und Rachel Whiteread hören. Die Integration dieses Werks in die Ausstellung spiegelt Makhachevas künstlerische Absicht, „das Verlorene wieder zum Leben zu erwecken“. Sie schenkt den Besucher:innen einen Moment der Empathie und Fürsorge, gleichzeitig fordert sie sie aber auch auf, die Schwachstellen innerhalb historischer Strukturen, der Dinghaftigkeit und der Erinnerung zu reflektieren.

²⁴ **Monira Al Qadiri**
Deep Float, 2017

Die zeitbasierten oder installativen Arbeiten von Monira Al Qadiri (1983, Dakar) setzen sich mit historischen oder zeitgenössischen Manifestationen

der „Petrokultur“ der Golfstaaten auseinander. Al Qadiri verwendet Methoden der Fantastik, der Popkultur und der Autobiografie, um die politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Zusammenhänge rund um das Erdöl zu erforschen. In ihrem subversiven Vorgehen steht das Öl für Begierde, Konsum und toxische Abhängigkeit. Al Qadiris Skulptur *Deep Float* bringt die Ambivalenz dieser Ausstellung zwischen Tragödie und Komödie auf den Punkt. Man könnte in dieser Arbeit eine Person sehen, die in einer Wanne voller Erdöl ertrinkt, oder sie als augenzwinkernden Verweis auf die Sumpffmonster aus klassischen Horrorfilmen wie *Creature from the Black Lagoon* (1954) sehen. Tatsächlich stellt *Deep Float* das Ergebnis von Al Qadiris Forschung zu der uralten Therapie des Badens in Erdöl dar. Die aus dem 12. Jahrhundert überlieferten, angeblich heilenden Kräfte des in der Gegend der aserbaidzhanischen Stadt Naftalan gefundenen Rohöls werden seit jeher mit der Linderung von Haut- und Gelenksbeschwerden wie Schuppenflechte und Rheuma in Verbindung gebracht, und es wird behauptet, dass sie die Potenz steigern. Im 20. Jahrhundert wurden große Sanatorien gebaut, um den Zustrom von Tourist:innen aus Russland zu bewältigen, die in Naftalans Öl baden wollten. Obwohl europäische und US-amerikanische Gesundheitsbehörden seither vor der möglicherweise krebserregenden Wirkung des Kontaktes mit Naftalan-Öl warnen, sind die Bäder in den Kurorten Aserbaidschans nach wie vor beliebt. Dieser Widerspruch regt dazu an, darüber nachzudenken, welche heutigen Formen von „Self-Care“ zukünftig als giftig angesehen werden könnten und wer von den noch praktizierten, von denen wir bereits wissen, dass sie schädlich sind, profitiert.

²⁵ **Mungo Thomson**

Volume 2. Animal Locomotion, 2015-2022

Mungo Thomson (1969, Woodland), der in den 1970er- und 1980er-Jahren aufwuchs, ist, wie er selbst sagt, ein Kind der „halb analogen, halb digitalen“ Generation X. Der Beginn des digitalen Zeitalters mit dem Aufkommen von PC und Internet führte zu einer Entmaterialisierung vieler Lebensbereiche. Diese Phase des Übergangs ist häufig auch Thema in Thomsons künstlerischen Arbeiten. Schon früh interessierte er sich für das Analoge, für Archive und Bildersammlungen. In seinem über einen langen Zeitraum mit hohem Arbeitsaufwand erstellten und bis in die Gegenwart reichenden Videoprojekt *Time Life* (seit 2014) zeigt er im Schnelldurchlauf die Illustrationen eines in den USA seiner Jugend sehr populären Zugangs zu enzyklopädischem Wissen: den regelmäßig an Abonnent:innen verschickten Büchern von der Time Life Buchreihe, von denen in vier Jahrzehnten gut 2.500 Ausgaben erschienen sind. Für Thomsons Projekt wurden diese Bücher von einem Hochgeschwindigkeits-Roboterscanner gescannt, wie er von Universitäten und Technologieunternehmen für die Archivierung von Bibliotheken verwendet wird. Thompson schlägt dieses Gerät als eine neue Art Filmkamera vor.

Volume 2. Animal Locomotion, der zweite von derzeit acht Filmen der Reihe, zeigt Abbildungen aus den zwischen 1987 und 1989 erschienenen zwanzig Bänden der Reihe *Fitness, Health and Nutrition* [Fitness, Gesundheit und Ernährung]. Die rasante Bildfolge präsentiert Lockerungsübungen zur körperlichen Elastizität sowie Kraft- und Ausdauertraining in Stop-Motion in einem Rhythmus von acht bis zehn Bildern pro Sekunde und erinnert ebenso wie ihr Titel an das fast gleichnamige Buch des Erfinders der Chronofotografie, Eadweard Muybridge (1830-1904), über den

Bewegungsablauf bei Tieren. Die präzise Synchronisierung mit dem Musikstück *Clockworks* (1974) der Pionierin der Computermusik Laurie Spiegel sowie einige der Illustrationen von Bewegungen, die im Büro am Schreibtisch oder im Bus auf dem Weg zur Arbeit ausgeführt werden können, erinnern daran, dass diese perfektionierte Form der sportlichen Selbstoptimierung auch und vor allem den Anforderungen und dem Rhythmus der Arbeitswelt dient, wo der menschliche Körper quasi objektiviert wird und als Produktionsmittel in Form gehalten werden muss.

²⁶ **Christian Jankowski**

Rooftop Routine, 2008

Der deutsche Künstler Christian Jankowski (1968, Göttingen) ist seit einigen Jahrzehnten bekannt für seine subversiven, überraschend witzigen und in ihrem tiefen Ernst auch bewegenden Video- und Filmarbeiten. Bereits in den frühen 1990er-Jahren sorgte er für Aufsehen mit dem Video *The Hunt* (1992), in dem man beobachten konnte, wie er mit Pfeil und Bogen in einem Supermarkt auf die Jagd nach Lebensmitteln ging. Jankowski beschrieb seine künstlerische Praxis später als „etwas, das stets im Rahmen einer Zusammenarbeit stattfindet“. Ein Schwerpunkt lag auf gemeinschaftlichen Performances, die er als präzise choreographierte, interaktive Szenarios filmte und in denen er mit Laienschauspieler:innen Geschichten aus der Historie, aus Politik, Gesellschaft und Kunst erzählte.

Rooftop Routine wurde 2007 für die Performance-Kunstbiennale *Performa* in New York realisiert. Auf den ersten Blick wirkt das Video wie ein YouTube-Tutorial zur Benutzung eines Hula-Hoop-Reifens. Aufgenommen in der New Yorker Chinatown, erinnert es an alte Aerobic-Videos und an Performance-Happenings

der 1970er-Jahre. Unterlegt ist es von einem populären taiwanesischen Popsong der Achtzigerjahre. Jankowski bat seine Nachbarin und mehr als zwei Dutzend weitere Tänzer:innen auf umliegenden Dächern, sich vor der Skyline Manhattans „gehen zu lassen, zu entspannen und die Natur zu genießen.“ Diesen poetischen Bildern mangelt es indessen nicht an Ironie, ist doch eine kahle Taube der einzige Blick auf die Natur. Dennoch gelingt es dem Künstler, für einen Augenblick ein freudvolles, kurzlebiges Netzwerk entlang der Dächer des normalerweise so anonymen Big Apple zu knüpfen.

Akt 4 – Tränen trocknen von selbst

Was vorher in der Galerie zu sehen war, ist in der Dunkelheit verschwunden. Eine Cyborg-Mutterfigur ist aufgetaucht, an ihrer Seite hängt ein Baby in einem Kletteranzug.²⁷ X dreht sich um und steht nun einem anmutigen Wesen gegenüber, das ihm eine Geschichte zuflüstert.²⁸ Eine ähnliche Sanftheit geht auf der anderen Seite der Galerie von einem roten Quadrat aus, auf dem perfekt manikürte Hände zu sehen sind, die eine neue Zeichensprache erfinden.²⁹ X ist nun von drei Apparaten umgeben, die sich in einer roboterhaften Choreografie bewegen und Hemden mit Luft aufpumpen.³⁰ Erschöpft und gut gelaunt bringen sie X zum Lächeln. Auf einem anderen Monitor rinnt Blut das Bein einer Frau hinab.³¹ Die bedrohliche und doch irgendwie anziehende Atmosphäre löst ein Nachdenken in Xs Kopf aus. Zwei Leuchtkästen sind mit glänzendem Abfall gefüllt.³² Ganz in der Nähe zieht eine Frau in einem in violetterem Licht gehaltenen Video Grimassen.³³ Die Tränen trocknen von selbst. Das Ende steht kurz bevor.

mit
Pauline Curnier Jardin
Jesse Darling
Anna Franceschini
Jacopo Miliani
Sin Wai Kin
Martine Syms
Cajsa von Zeipel

²⁷ Cajsa von Zeipel *Mommy Crane*, 2022

Cajsa von Zeipels (1983, Göteborg) Skulpturen sind geprägt von einer Sci-Fi- und Anime-Ästhetik. Ihre Werke sprechen von der körperlichen Handlungsfähigkeit von Frauen in der Kultur einer Gegenwart, in der sich Biologie und Technologie gemeinsam weiterentwickeln. Die Künstlerin beschreibt ihre Figuren als „Schwestern oder Kriegerinnen“ – erotische und konzeptionelle Provokationen, in deren gequälter Körperfülle sich Body-Horror und die transgressive Ästhetik der Queer- und Kink-Kultur mit Bildern hyper-sexualisierter E-Girls verbindet, die die Künstlerin in ihrer Zeit als Stockholmer Clubkid erlebt hatte. Von Zeipels überlebensgroße Skulptur *Mommy Crane* zeigt eine erschöpfte Frau, die sich unter dem Gewicht zahlreicher Säuglinge krümmt. Für diese hat sich ihr Körper in eine technologisch aufgerüstete Fütterungsmaschine mit zahlreichen Brustwarzen verwandelt. Die Figur der Mutter besteht aus Silikon, das über Stützstrukturen aus Styropor, Abgüsse von Freund:innen der Künstlerin aus Fiberglas und Teilen männlicher und weiblicher Schaufensterpuppen geformt wurde. In einer maximalistischen Ästhetik sind zahlreiche weitere Materialien und Objekte an der Figur angebracht, darunter Glasaugen, Zahnverblendungen, ein Masturbationshandschuh und eine GoPro-Kopfhalterung. Das Werk verweist auf unterschiedliche künstlerische Bezugspunkte für weibliche Schönheit und Sexualität wie griechische Marmorstatuen oder Hentai-Figuren. Der Fütterungsapparat, der die Mutter und die Kinder verbindet, spielt auf Manga-Darstellungen von hybriden Mensch-Maschinen an, erinnert aber auch an die künstlerischen Tradition der *Madonna lactans* – die religiöse Darstellung der das Jesuskind stillenden Jungfrau Maria. Von Zeipel überführt das Motiv der

nährenden Gottesmutter in eine zeitgenössische Realität, um darauf hinzuweisen, dass der Wert einer Frau immer noch untrennbar mit dem sexuellen und reproduktiven Gebrauchswert ihres Körpers verbunden ist.

²⁸ Sin Wai Kin *The Story Cycle*, 2022

Sin Wai Kin (1991, Toronto) ist eine Multimedialkünstler:in, die/der in der queeren Club-Kultur bekannt wurde, wo sie/er die Erfahrung machte, dass es bei der Performance als Dragqueen darum geht, die Vorstellungen von „Geschlecht und Identität komplett über den Haufen zu werfen“. In ihrer/seiner Video- und Performance-Arbeit verkörpert Sin künstlerisch überhöhte Formen zahlreicher ästhetischer Traditionen, die vom Hollywood der 1950er-Jahre bis zur Kanton-Oper und darüber hinaus reichen. Während Sins breites Spektrum an Darstellungen die Konventionen von Gender und ethnischer Zuschreibung in Frage stellt, bezeichnet sie/er „Fragen nach der Binartität und nach Kategorien“ als ihr/sein eigentliches Forschungsgebiet, untersucht sie/er doch, „wie man sie hinter sich lassen und zeigen kann, dass die Wirklichkeit nicht etwa nur das eine oder das andere ist, sondern beides und alles“. *The Story Cycle* ist ein typisches Beispiel dafür, wie Sin Fantastik als Erzähltechnik einsetzt, um erstarrte Systeme der Konstruktion von Identität zu untergraben. Das Video wurde im Somerset House, einem klassizistischen Palast und Kulturkomplex im Zentrum Londons, gedreht und von diesem in Auftrag gegeben. Die/der Künstler:in nutzt das Gebäude als Metapher für bewusste und unbewusste tragende Strukturen. In dem Video porträtiert Sin drei Figuren: eine:n Nachrichtenreporter:in, die/der den erzählerischen Impuls des Films liefert und von Sin kreiert wurde, um

Techniken des Geschichtenerzählens zu hinterfragen, sowie zwei Clowns, die jeweils eine Seite eines verinnerlichten falschen Gegensatzpaares darstellen. „Authentizität ist eine einstudierte Performance“, lautet der zentrale Dialog des Werks, das die Durchlässigkeit der Grenzen zwischen Storytelling, Fantasie, Performance und Realität aufzeigen will.

²⁹ **Jacopo Miliani**
Deserto, 2017

Jacopo Miliani (1979, Florenz) ist ein in Mailand lebender Künstler, der sich mit Performance als erweiterter Methode zur Untersuchung der Verbindungen zwischen Sprache und Körper befasst. Langsamkeit, Wiederholung und Präzision sind Schlüsselbegriffe zur Beschreibung seiner ästhetisch aufgeladenen Videoarbeit *Deserto*. Indem Miliani die Bewegungen zweier Hände und ein dezentes Voiceover verwendet, ohne das Gesicht oder die Identität des Darstellers zu enthüllen, konzentriert er sich auf die Macht von Sprache und Kommunikation in unserer Gesellschaft. Gleichzeitig denkt er über die Erfindung einer neuen allgemeinen Sprache nach, die auch für multiple und queere Identitäten geeignet ist. Indem er die Wüste als Metapher für etwas verwendet, das nie eine endgültige Form annimmt, da sie sich in ständiger Bewegung befindet, hinterfragt sein Werk die Politik der Sprache und den Körper. Miliani verwendet die Wüste in Bezug auf zwei berühmte Filme, Pier Paolo Pasolinis *Teorema – Geometrie der Liebe* (1968) und Stephan Elliotts *Priscilla – Königin der Wüste* (1994). Terence Stamp tritt in beiden Filmen als geheimnisvoller Gast bzw. als transsexuelle Frau auf. Beide Figuren entsprachen nicht den damaligen konservativen Gesellschaftsnormen von Sexualität und Geschlecht. *Deserto* nutzt die Filme als Ausgangspunkt für Milianis Voiceover-Erzählung, in der reale und fiktive Identitäten verschwinden und die

Existenz fester Rollen demontiert wird. In ihrer Gegenüberstellung der Stimme und der visuellen Präsenz einer erfundenen Sprache ähnelt *Deserto* einer Litanei.

³⁰ **Anna Franceschini**
All Those Stuffed Shirts, 2023
JET SET, 2019

All Those Stuffed Shirts von Anna Franceschini (1979, Pavia) ist eine tiefgründige Erkundung der Beziehung zwischen Mensch und Maschine und reflektiert die englische Redewendung „stuffed shirt“ als Metapher für einen aufgeblasenen Konservatismus. Das Werk präsentiert eine ebenso komplexe wie hybride Apparatur, die an ein mechanisches Ballett erinnert, bei dem sogenannte Hemdenbügler gemeinsam einen Chor bilden. Diese Verbindung regt zum Nachdenken an über die ständig sich weiterentwickelnde Relation von Mensch und Maschine sowie die Grenze zwischen dem Natürlichen und dem Künstlichen. Indem die Installation die Unterscheidung zwischen sichtbaren Apparaturen und taktilen Empfindungen unscharf werden lässt, lenkt sie die Aufmerksamkeit auf die Rolle des Körpers als Instrument des Begehrens und fordert die Betrachtenden auf, über ihre eigene Körperlichkeit und ihren Umgang mit Technologie nachzudenken. Die Installation wirkt wie eine Reihung Körper, die den Zwiespalt zwischen Performance und Erschöpfung repräsentieren, wenn die Apparate zwischen lebendiger Vitalität und völliger Stille schwanken. Franceschini löst Mitgefühl aus für diese zwiespältigen Maschinen. *All Those Stuffed Shirts* kann wie ein abstrakter Film betrachtet werden, als fesselnde, bildschirmlose Animation, die durch bewegliche Skulpturen und deren Performance zum Leben erwacht. Franceschinis Arbeit schafft damit einen Zugang zu einem Kino mit veränderten Mitteln und verdeutlicht die Verflechtung der unterschiedlichen Disziplinen. Der

Tanz der Maschinen lädt dazu ein, über das empfindliche Gleichgewicht zwischen Innovation und Obsoleszenz, Fortschritt und die mit ihm einhergehenden Konsequenzen nachzudenken.

³¹ **Pauline Curnier Jardin**
Qu'un sang impur, 2019

Pauline Curnier Jardin (1980, Marseille) beschreibt sich selbst als „gescheiterte Anthropologin, Möchtegern-Hexe, weltliche Gläubige, Dichterin und Metzgerin“. Ihre Filme, Installationen, Performances und Zeichnungen verwenden Strategien aus der Ethnografie und Fantasie, um archetypische Frauenbilder zu untersuchen, die im narrativen Kanon vom Mythos bis zum zeitgenössischen Kino vermittelt werden. Curnier Jardins Arbeit *Qu'un sang impur* nimmt eine patriarchalische Gesellschaft aufs Korn, die Frauen nach den Wechseljahren ablehnt, weil diese für sie keinen sexuellen oder reproduktiven Wert mehr haben. In dem Film nehmen Frauen die klischeehaft männliche Rolle des Voyeurs ein – wenn sie Männer beobachten, wird ihr freudiges Begehren durch Fluten von Menstruationsblut dargestellt. Ursprünglich hatte Curnier Jardin dieses Werk als Neuverfilmung des einzigen Films des Schriftstellers Jean Genet, *Un chant d'amour* (1950), ein in einem Gefängnis spielender Klassiker des Queer Cinema, konzipiert. So wie die Selbstliebe und die homosexuelle Liebe, die Genets Gefangene erleben, durch die gewaltsam voyeuristische Gefängnisarchitektur und die Wärter eingeschränkt wird, haben die Frauen in Curnier Jardins Film unter der körperlichen und erotischen Unterdrückung des Patriarchats gelitten sowie dem, was Curnier Jardin als „endlose Reproduktionsschleife“ beschreibt. Curnier Jardin feiert die Frauen in *Qu'un sang impur*, die, befreit von ihrem Status als Sexualobjekte, ihre erotische

Macht zum Ausdruck bringen und nach ihren eigenen Vorstellungen über ihren Körper verfügen können.

³² **Jesse Darling**
Reliquary (for and after Felix Gonzalez-Torres, in loving memory), 2022

In seiner multidisziplinären künstlerischen Praxis, die Skulptur, Installation, Video, Zeichnung, Ton, Text und Performance umfasst, bringt Jesse Darling (1977, Oxford) die Willkür und die Gewalt der Institutionen des Spätkapitalismus ans Licht und dekonstruiert sie. Im Zentrum seiner Überlegungen steht der Körper, der von diesen Strukturen geformt und gezeichnet wird. Ursprünglich vom Pariser Palais de Tokyo als Teil von *Exposé-es* in Auftrag gegeben – einer Ausstellung, die dem intellektuellen, politischen und künstlerischen Vermächtnis einer von der AIDS-Pandemie betroffenen, wenn nicht gar ausgelöschten Künstlergeneration gewidmet war – trägt Darlings Arbeit den Titel *Reliquary (for and after Felix Gonzalez-Torres, in loving memory)*. Sie besteht aus zwei Vitrinen, die gefüllt sind mit Abfällen und Überresten aus institutionellen Präsentationen von Werken von Felix Gonzalez-Torres – Bonbons oder Teile von Perlenvorhängen, die von den wichtigsten Installationen des berühmten Künstlers stammen, wie *Untitled (Portrait of Ross in L.A.)* (1991) oder *Untitled (Chemo)* (1991). Darling präsentiert seine Arbeit wie einen Liebesbrief an Gonzalez-Torres, dessen Werk so eng und persönlich mit der AIDS-Krise verbunden ist, sowie an all die anderen unbekannten queeren Mentoren, die Darling und seine Kolleg:innen nie kennenlernen konnten. Indem der Künstler die Überreste in einem typisch musealen Display ausstellt und von hinten beleuchtet, zwingt er die Institution, das zu feiern, was normalerweise als Abfall betrachtet wird, und seine

melancholische Schönheit zu erkennen. Damit hinterfragt Darling, welche Körper, Objekte und Kunstwerke entsorgt werden und wie und von wem in einer von konsumorientierten und patriarchalischen Werten geprägten Gesellschaft Wert zugeschrieben wird.

³³ **Martine Syms**

Notes on Gesture, 2015

Aufgrund der Vielfalt ihrer künstlerischen Medien hat sich Martine Syms (1988, Los Angeles) selbst einmal als „conceptual entrepreneur“, als „konzeptuelle Unternehmerin“, bezeichnet. Ihre von Humor, von Kommentaren auf die Gesellschaft und einem kritischen Blick auf narrative Techniken geprägten Arbeiten umfassen Filme, Installationen, Performances und Zeichnungen. Zudem ist sie als Musikerin, Autorin und Verlegerin tätig und hat zwei Spielfilme gedreht. Thematisch kreisen ihre Arbeiten häufig um Fragen nach Schwarzer und Nicht-Schwarzer Identität in den USA, die sie unter verschiedenen Aspekten und oft im Spiegel der Massenmedien betrachtet. In ihrem Video *Notes on Gesture* stellt Syms Fragen nach Gesten und Gesichtsausdrücken, die sich auf afroamerikanische Frauen beziehen, seien diese spontan oder inszeniert. Das Video präsentiert in einem stakkatohaften Rhythmus geloopte Memes, die an emojihafte GIFs erinnern oder an Elemente aus dem Youtube- und TikTok-Universum. Weitere Bezüge sind die Verwendung der Farbe Lila im Hintergrund als Referenz auf Alice Walkers Buch *The Color Purple* von 1982, der Titel der Videoarbeit selbst, der auf den gleichnamigen Aufsatz des italienischen Philosophen Giorgio Agamben über Kino und Geste aus dem Jahr 1992 verweist, und nicht zuletzt das Traktat des englischen Arztes John Bulwer über die Universalität menschlicher Gesten in *Chirologia: Or the Natural Language of the Hand* (1644).

Wir beobachten die Künstlerin und Schauspielerin Diamond Stingily dabei, wie sie einen ganzen Katalog spezifischer Gesten, Ausdrücke und Bewegungen performt, die sich, wie Syms sagt, auf „berühmte, berüchtigte und unbekannte afroamerikanische Frauen“ beziehen.



Sin Wai Kin, *The Story Cycle*, 2022 (Filmstill)
Auftrag des Somerset House, mit Unterstützung des DCMS
and Arts Council through the Culture Recovery Fund
Courtesy: der die Künstlerin © Sin Wai Kin

Epilog

Wie benebelt stolpert X zum Ausgang, während sich die Umgebung zu drehen scheint. Aber der Ausgang bietet noch keinen Ausweg. Von der Decke hängen große Banner mit Sätzen, die X wie ein dringlicher Appell ansprechen. Eines scheint geradezu zu schreien³⁴: „HUMAN EXTINCTION WHILE WE STILL CAN“ („Ausrottung des Menschen solange wir es noch können“). Die Worte brennen sich in X's Kopf ein, auf dem Heimweg hallt der eindringliche Refrain eines besonderen, unvergesslichen Besuches noch lange nach.

³⁴ Chris Korda

Church of Euthanasia Banners, 1995/96

Chris Korda (1962, New York) ist eine multidisziplinäre Künstlerin, die sich mit Themen wie Umweltaktivismus, Techno-Musik und Software-Programmierung beschäftigt. 1992 gründete Korda, die sich schon damals große Sorgen über die sich abzeichnenden und in den folgenden Jahrzehnten eintretenden Umweltkatastrophen machte, gemeinsam mit Robert Kimbark die Church of Euthanasia (CoE – „Kirche der Euthanasie“). Als anti-natalistische Aktivist:innengruppe, die sich auf die Reduzierung der Bevölkerung als Lösung für die Krisen der Umwelt konzentrierte, wurde die CoE vom Staat Delaware als gemeinnützige Bildungstiftung anerkannt und erhielt den Status einer steuerbefreiten religiösen Organisation. Die Doktrin der Kirche bestand aus einem einzigen unbedingten Gebot – „Du sollst dich nicht fortpflanzen“ –, das auf vier Säulen basierte: Selbstmord, Abtreibung, Kannibalismus und Sodomie. Mit den vom Dadaismus abgeleiteten Strategien des Absurden und der Grenzüberschreitung entwickelten Korda und die CoE eine Rhetorik, die sich den aufkommenden evangelikalen Stimmen der amerikanischen Kulturkriege der 1990er-Jahre und dem individuell-kapitalistischen Konsum jener Zeit entgegenstellte. Ihre subversiven Strategien spielten mit religiöser und politischer Propaganda in Predigten, Protesten, Auftritten in Fernsehshows, Werbespots und Tanzmusik. Die in dieser Ausstellung gezeigten Banner wurden in den 1990er-Jahren bei mehreren öffentlichen Aktionen der CoE verwendet. Sie unterstreichen die radikale Dringlichkeit, die Korda und ihre Anhänger:innen in dieser Zeit empfanden.

Performance Programm

12.10.2023

Cem A., *Sticker Vendor Comes to Mudam*
Lukáš Hofmann, *Long story short.*
Taus Makhacheva, *ASMR Spa*

13.10.2023

Taus Makhacheva, *ASMR Spa*

14.10.2023

Taus Makhacheva, *ASMR Spa*
Lukáš Hofmann, *Long story short.*

29.10.2023

Ndayé Kouagou, *4 dogs and a plum*

03 + 04 + 05.11.2023

Jean-Charles de Quillacq, *The Stand-In*

09 + 10.12.2023

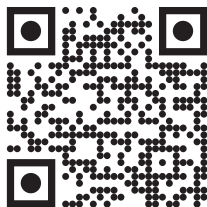
Taus Makhacheva, *ASMR Spa*

17.12.2023

Anna Franceschini, *JET SET*

07.01.2024

PRICE, *I Try My Tongue (sequences)*



Vollständiges Programm auf
mudam.com

Die Künstler-innen

Cem A.
Monira Al Qadiri
Panteha Abareshi
Kate Cooper
Pauline Curnier Jardin
Jesse Darling
Stine Deja
Omer Fast
Anna Franceschini
Guan Xiao
Lukáš Hofmann
Christian Jankowski
Chris Korda
Ndayé Kouagou
Ghislaine Leung
Isaac Lythgoe
Taus Makhacheva
Diego Marcon
Sidsel Meineche Hansen
Jacopo Miliani
Marie Munk
Chalisée Naamani
Agnieszka Polska
PRICE
Jean-Charles de Quillacq
Mika Rottenberg
Julika Rudelius
Dorian Sari
Sin Wai Kin
Shinuk Suh
Martine Syms
Mungo Thomson
Cajsa von Zeipel
Artur Żmijewski

Die Publikation
After Laughter Comes Tears

Diese Publikation, die gemeinsam vom Mudam und von Lenz Press herausgegeben wird, begleitet und ergänzt die Ausstellung. Sie enthält Bilder und neue Texte zu den Werken der Künstler:innen, Ansichten der Installationen und ein Gespräch zwischen den Kurator:innen der Ausstellung und den Herausgeber:innen der Publikation. Das Buch folgt der Struktur der Ausstellung mit einem Prolog, vier Akten und einem Epilog, die jeweils Textauszüge aus den Bereichen Theorie, Belletristik und Poesie enthalten, die inspirierend für die Themen der Ausstellung waren und diese untermauert haben. Um das Format eines „traditionellen“ Katalogs zu erweitern, wurde den Künstler:innen freie Hand gegeben in Form einer Einladung, nach eigenen Ideen einen Beitrag zum Buch zu leisten.



Pascal Aubert, Sarah Beaumont, Emma Bervard, Sandra Biwer, Geoffroy Braibant, David Celli, Michelle Cotton, Minh-Khan Dinh, Diane Durinck, Zuzana Fabianova, Clarisse Fahrtmann, Marie-Noëlle Farcy, Sylvie Fasbinder, Paula Fernandes, Laurence Le Gal, Christophe Gallois, Jordan Gerber, Martine Glod, Richard Goedert, Vere Van Gool, Thierry Gratien, Christine Henry, Juliette Hesse, Camille d'Huart, Julie Jephos, Germain Kerschen, Clara Kremer, Deborah Lambolez, Vanessa Lecomte, Nathalie Lesure, Carine Lilliu, Filipa Lima, Ioanna Madenoglu, Frédéric Maraud, Tawfik Matine El Din, Tess Mazuet, António Mendes, Max Mertens, Laura Mescolini, Mélanie Meyer, Clément Minighetti, Barbara Neiseler, Carlotta Pierleoni, Markus Pilgram, Inès Planchenault, Clémentine Proby, Boris Reiland, Susana Rodrigues, Jade Saber, Alexandre Sequeira, Elodie Simonian, Lourindo Soares, Bettina Steinbrügge, Cathy Thill, Aurélien Thomas, Joel Valabrega, Sam Wirtz und Ana Wiscour.

Mudam Team

Gestaltung: Sam de Groot
Sprache: Englisch
Erscheint Dezember 2023
Erhältlich im Mudam Store und
auf mudamstore.com

Newsletter

Abonnieren Sie unseren Newsletter und erhalten Sie wöchentlich Neuigkeiten zu den Highlights im Mudam:
mudam.com/newsletter

Soziale Netzwerke

@mudamlux #mudamlux
#openmuseum #afterlaughtercomestears
#mudamperformances

Cover :
Mungo Thomson, *Volume 2. Animal Locomotion*, 2015–22 (Filmstill)
© Mungo Thomson

Danksagungen

Mudam Luxembourg – Musée d'Art Moderne
Grand-Duc Jean bedankt sich beim
Ministerium für Kultur, bei allen Stiftern und
Sponsoren und insbesondere bei

The Leir Foundation, JTI, Luxembourg
High Security Hub, Allen & Overy, Banque
Degroof Petercam Luxembourg, Cargolux,
The Loo & Lou Foundation, M. und Mme
Norbert Becker-Dennewald

sowie bei

Arendt & Medernach, Baloise, Banque de
Luxembourg, CapitalatWork Foyer Group,
CA Indosuez Wealth, Elvinger, Hoss & Prussen,
PwC, Atoz, AXA Group, Société Générale,
Soludec SA, Swiss Life Global Solutions,
Bonn & Schmitt, Dussmann Services
Luxembourg, Indigo Park Services SA,
Les Amis des Musées d'Art et d'Histoire
und American Friends of Mudam.

Partner

Mit der Unterstützung von:
The Danish Arts Foundation
Ambasciata d'Italia Lussemburgo
Fondation Cavour

Dank an:
Spazio Meta
Botschaft der Tschechischen Republik
in Luxemburg