

KÖRPER—ICH

Saaltexte
**Körper-Ich: Der Körper im Zeitalter
digitaler Technologien**

Yuri Ancarani, Kate Cooper, Melanie Gilligan und Thomas Thwaites

Durch die Technologien der heutigen vernetzten Gesellschaft hat sich unser Verhältnis zur Welt gewandelt: Sie erweitern die Möglichkeiten des körperlich Erfahrbaren und des sinnlich Wahrnehmbaren, verändern unsere Interaktionen mit der Umgebung und unsere Vorstellung von Realität. Der menschliche Körper, als die neu zu befragende Materie unserer Existenz in einer digitalisierten und technologi-sierten Gesellschaft, steht im Mittelpunkt der Ausstellung „Körper-Ich: Der Körper im Zeitalter digitaler Technologien“. Die Arbeiten der Künstler Yuri Ancarani, Kate Cooper, Melanie Gilligan und Thomas Thwaites widmen sich ganz unterschiedlichen Aspekten der zunehmenden Verlagerung unserer körperlichen, sinnlichen und sozia-len Erlebnismöglichkeit auf eine virtuelle und mentale Ebene. Im Zuge dessen verschieben sich die Beziehungen zwischen Subjekt und Objekt, Selbst und Anderen, Mensch und Maschine – bis hin zu einer Verschmelzung von Imagination und Wirklichkeit. In den ausgewählten Positionen wird der Frage nachgegangen, in welchem Verhältnis unsere physische Existenz zu unserer geistigen Erfahrungswelt steht; also wie wir unsere leiblichen Grenzen erfahren und sich unser Körperver-ständnis im Zeitalter digitaler Technologien verändert.

Melanie GilliganTHE COMMON SENSE (PHASE 1), 2014-155-Kanal HD Video-Installation, LED-TVs, pulverbeschichtete Stahl-
röhren, synchronisiert, Farbe, Sound / *5-channel HD video
installation, LED TVs, powder-coated steel tubes, synchronised,
colour, sound*Videos je 6-7 min / *each 6-7 min*

Courtesy the artist and Galerie Max Mayer, Düsseldorf

In der Videoinstallation inszeniert Melanie Gilligan die ersten Episoden ihrer insge-
samt dreiteiligen Sci-Fi-Serie „The Common Sense“. Die Geschichte entwickelt sich
um eine Technologie mit dem einfachen Namen „Patch“. Wie eine Pastille wird sie im
Gaumen platziert und ermöglicht dann eine emphatische Verbindung zu anderen
Personen, die es erlaubt, deren Gefühle wahrzunehmen und nachzuempfinden. In
dem Zukunftsentwurf von Gilligan existiert diese fiktive Technik, die in ihren Prin-
zipen an eine Gefühlsökonomie bereits heute existierender sozialer Netzwerke
erinnert, bereits seit zehn Jahren. In dieser Zeit hat sich das Verhältnis zwischen
Individuum und Kollektiv maßgeblich verändert. Die Teilhabe an einer durch den
„Patch“ konstruierten Gemeinschaft, in der die neue Technik auch als Instrument für
Kontrolle und Überwachung dient, ist Voraussetzung für die soziale und die wirt-

schaftliche Existenz einzelner Personen. In der ersten Szene wird einer Klasse – und somit auch dem Zuschauer – anhand von Aufklärungsfilmern aus der Zeit der ersten Generation von „Patch“ gezeigt, mit welchen Visionen die neue Technologie verbunden wird. Im Verlauf der Episoden wird deutlich, dass in einigen Situationen tatsächlich das neugewonnene zwischenmenschliche Verständnis zu einem harmonischeren Zusammenleben geführt hat. Allerdings ist die entstandene menschliche Gemeinschaft nicht zu trennen von einem Kapitalismus, der Selbstoptimierung predigt und soziale Kontrolle durch Transparenz gewährleistet.

So wird das Individuum als Teil eines gesellschaftlichen Körpers im Hinblick auf seine physische Leistung und mentale Effizienz konditioniert. Gilligan befragt den Gegensatz zwischen einem als negativ gesehenen Individualismus und einem als positiv gewerteten kollektivem Verhalten, wenn die Gemeinschaft im Dienste eines ökonomischen Systems entsteht. In ihrer utopischen Vision spitzt Gilligan die Verlagerung von sozialen Interaktionen in einer virtuellen Welt zu und zeigt wie angreifbar diese Entwicklung für kommerzielle Erwartungen ist. In dem Szenario einer gesteigerten zwischenmenschlichen Verbindung thematisiert die Künstlerin die drängende Frage wie Zusammenleben gestaltet wird und welchen Stellenwert Individualität und Gemeinschaft dabei bekommen.

Thomas Thwaites

I, GOAT, 2015

Skulptur / *sculpture*;

Holz, Schlittschuhe, Stoff / *wood, ice skates, fabric*;

Video 16:05 min; 9 Drucke / *9 prints*

Courtesy the artist

In seinem Projekt „I, Goat“ versucht Thomas Thwaites über eine veränderte körperliche Wahrnehmung, die eigene Perspektive als Mensch zu verlassen und einen anderen Blick auf die Welt einzunehmen. Durch einen Prozess aufwendiger anatomischer Untersuchungen und Materialstudien entwickelt er eine feinmechanische Konstruktion, die ihm den Gang einer Ziege auf vier Beinen ermöglicht. Darüber hinaus eignet er sich im Gespräch mit Experten ein vertieftes Wissen über das Leben der Tiere und ihr Sozialverhalten an. Schließlich lebt er im Selbstversuch einige Tage in einer Ziegenherde in den Schweizer Bergen. Thwaites versteht sich als spekulativer Designer, der sich in seiner Praxis mit Wissenschaften und Zukunftsvisionen beschäftigt. Komplexe philosophische Fragestellungen vermittelt er mit seinen Projekten auf eine humorvolle und essenzielle Weise. Mit dem Versuch die Perspektive einer Ziege einzunehmen, spricht er jenes Verlangen an, die Sichtweise unserer Gattung Mensch temporär zu verlassen, die Sinne zu verändern und somit über unsere anatomischen Anlagen hinaus zu wachsen. In den mit seinem Projekt zusammenhängenden posthumanistischen Diskussionen ist der moderne Gedanke eines evolutionären Fortschritts enthalten, bei dem die Steigerung der mentalen und physischen Leistungsfähigkeit durch Technologien im Vordergrund steht. Thwaites versucht, sich von diesem Gedanken zu lösen, wenn er danach strebt, ein Leben zu führen, in dem es tagtäglich um die einfachen Grundlagen des Seins in einem natürlichen Umfeld geht. In diesem spielen die Nahrungssuche, das Leben in der Gruppe und der Schutz vor äußeren Gefahren die zentrale Rolle. Er analysiert die Mechanismen der Natur und rekonstruiert sie durch Technologie nach. Den Empfindungen von Zeit und Raum versucht Thwaites nicht zu entfliehen, sondern sich ihnen durch eine sinnlich körperliche Erfahrung aus einer anderen Perspektive zu nähern. In seinem Selbstversuch erforscht er die Abhängigkeit des menschlichen Bewusstseins vom Körper und versucht mithilfe technischer Mittel eine veränderte Wahrnehmung von Realität herbeizuführen, die sich von einer anthropozentrischen Sichtweise lösen kann.

Kate Cooper

RIGGED, 2014

HD Videos 1:54 min und / *and* 4:28 min

zwei Digitaldrucke auf Papier (Vliestapete)

/ *two digital prints on wallpaper (fleece wallpaper)*

Courtesy the artist and Neumeister Bar-Am, Berlin

In ihrer Installation „RIGGED“ verwendet Kate Cooper computeranimierte Bildgebungsverfahren für die Übersetzung des physischen Körpers in hyperrealistische und stereotype weibliche Modelle. Die von Cooper entworfenen Charaktere junger Frauen in Sportkleidung mit makellosen Körpern sind angelehnt an eine vertraute Werbeästhetik. Sie bewegen sich in leichtem Laufschrift durch eine sterile und digital animierte Umgebung ohne räumliche Tiefe oder sonstige natürliche Merkmale. Nahaufnahmen der computergenerierten Gesichter zeigen diese mit zahnmedizinischen Apparaturen oder verfolgen ihren Augenaufschlag mimetisch genau. Diese Motive werden auch in den überlebensgroßen Vliestapeten aufgegriffen und verleihen den Figuren eine synthetische Übermenschlichkeit. Begleitet werden die Bilder auf einer auditiven Ebene, in der eine weibliche, schmeichelnde Stimme den Traum eines alterslosen jugendlichen Körpers thematisiert, um schließlich den Slogan „Disappear completely“ beständig zu wiederholen. In „RIGGED“ – was übersetzt manipuliert oder zurechtgebastelt bedeutet – sind die weiblichen Figuren in ihrer überspitzten Perfektionierung und der symbolisierten Optimierung keine Repräsentanten einer real existierenden Körperlichkeit mehr. Die Künstlerin eignet sich die allgegenwärtige visuelle Sprache aus dem Bereich der Kommerzialisierung an, um deren Mechanismen speziell in Bezug auf den weiblichen Körper zu reflektieren und eine Neuinterpretation von feministischen Fragestellungen aufzuwerfen. Kate Cooper ist seit 2007 Mitglied der Künstlerinitiative Auto Italia South East. Ihre Arbeiten im Kollektiv als auch als Solokünstlerin drehen sich um Formen der alternativen künstlerischen Produktion. Sie befragt das Wesen und die Bedeutung der im digitalen Zeitalter entstehenden Bilder im Hinblick auf einen zeitgenössischen Hyperkapitalismus mit wachsender immaterieller Arbeit und der Auslagerung der Produktion in andere Teile der Welt.

Yuri Ancarani

DA VINCI, 2012

35mm Film, Farbe / *colour* 5.1, Dolby Digital

25 min

Courtesy the artist, Galleria Zero, Milan and Galerie

Isabella Bortolozzi, Berlin

Der Hauptdarsteller in dem Film „Da Vinci“ von Yuri Ancarani ist das technologisch hochentwickelte Operationssystem, das den Namen des italienischen Universalgelehrten trägt. Bei einer Operation mit dem „da Vinci Si Surgical System“ ist der Chirurg nicht mehr im direkten Kontakt mit dem Körper des Patienten, sondern sitzt an einer Konsole von der aus er die Hochpräzisionsinstrumente steuert. Eine Videoübertragung von dem Operationsgebiet durch mikroinvasive Technologie bietet ihm eine hochauflösende und mehrfach vergrößerte Sicht. Ancarani nutzt diese Aufnahmen für seinen Film, der von einem dokumentarischen Ansatz ausgehend eine existenzielle Fragestellung der Beziehung zwischen Mensch und Maschine thematisiert. Die sichtbaren feinen, anatomischen Strukturen taucht der Videokünstler in blaue Farbtöne, die eine distanzierende Ebene hinzufügen. Ein dumpfer dröhnender Bass begleitet die im Operationssaal spürbare Spannung des anwesenden Teams

von Ärzten und überträgt sie auf den Körper des Betrachters. Im Gegensatz zu pessimistischen Zukunftsvorstellungen, in denen Roboter den Menschen ersetzen, veranschaulicht Ancarani mit seiner Arbeit die synergetische Einheit von Chirurg und Operationswerkzeug und hebt sich von einer reinen Gegenüberstellung von Mensch und Maschine ab.

„Da Vinci“ ist der dritte Teil einer Trilogie von Ancarani, in der er das Thema Arbeit aufgreift, indem er drei spezialisierte Berufsgruppen porträtiert. Neben den Chirurgen sind es in dem Film „Il Cappo“ (2010) Arbeiter in einem Marmor-Steinbruch und in „Luna“ (2011) Aufnahmen von einer Hochseeplattform. In allen drei Filmen stehen die choreographierten Gesten, die Teil der Arbeitsprozesse sind, im Vordergrund.

PRESSEKONTAKT:
Julia Wittwer (Leitung PR)
Frankfurter Kunstverein, Steinernes Haus am Römerberg,
Markt 44, 60311 Frankfurt am Main
Tel: +49.69.219314-30, presse@fkv.de