



PROJEKTE

9. Festival der jungen Talente

4. bis 6. Mai 2018

もし君がいたら – If I had you

(HfG Offenbach, HfMDK Frankfurt)

Im Look einer Werbekampagne beschäftigt sich *もし君がいたら – If I had you* mit den Inszenierungsweisen der Sozialen Medien anhand der Schönheitsideale in Manga und Anime, die zunehmend unsere Vorstellungen von ästhetischer Perfektion beeinflussen: Kompatibel mit der Flatness leuchtender Screens, über deren spiegelnde Interfaces wir Bestätigung in der Community suchen. Typgerecht gestylt und kostümiert schlüpft die Protagonistin in verschiedene Charaktere aus dem Bereich der Anime und schafft eine stilisierte, abgeflachte Welt der Inszenierung und Selbstinszenierung. Wie ein Produktsortiment der Schönheits- und Unterhaltungsindustrie agieren die Figuren in einer sterilen Leere, die sie mit Präsenz zu füllen suchen.

Ein Reiz typischer Anime-Charaktere liegt häufig in der komplexen Kombination teils widersprüchlicher Eigenschaften, die sich jedoch in einer stereotypen Oberflächlichkeit wiedererkennbarer äußerer Merkmale mitteilt.

Die Unberechenbarkeit menschlichen Verhaltens wird über Kategorienbildung beherrschbar. Auch in den Social Media spielt das Glätten und Filtern realer Imperfektionen im buchstäblichen Sinne eine wichtige Rolle – unsere Persönlichkeit und unser Leben werden von ihrer Violdimensionalität in ein ästhetisiertes Bild ihrer selbst verwandelt. Das Video *もし君がいたら – If I had you* widmet sich diesem Transformationsprozess von der Tiefe in der Fläche in einer Mischung aus Irritation und Faszination angesichts der schillernden Welten des Digitalen und ihres wachsenden Einflusses auf unseren Alltag.

Tieu Anh Ly, Clara Imhoff, Maria Poursanido

FDJT 2018
4. bis 6. Mai 2018

Freier Eintritt

ÖFFNUNGSZEITEN
4. Mai / 14–22 Uhr
5. Mai / 14–19 Uhr +
19–2 Uhr Nacht der
Museen (Eintritt nur
mit Ticket)
6. Mai / 14–22 Uhr

veranstaltet
vom Verein für
Kunstförderung
Rhein-Main e.V.

ORT
Frankfurter
Kunstverein
Steinernes Haus
am Römerberg,
Markt 44, 60311
Frankfurt am Main

FRANKFURTER
KUNSTVEREIN



Correspondence #1 on the importance of time and place, the territory

(ATW Gießen, Dramaturgie / Goethe-Universität Frankfurt)

Ebenen überlagern sich, Dateien werden überschrieben, unter ausradierten Mustern erscheinen neue Verläufe. Bildelemente werden ausgeschnitten und versetzt. Auf den Benutzeroberflächen unserer Grafik- und Textprogramme verschieben wir ständig Vorstellungen von idealen und möglichen Umgebungen, konstellieren Texte, öffnen Fenster, Seiten, Dokumente.

In der Lectureperformance Correspondence #1 wird der Desktop zum Schreibtisch für die Arbeit am dialektischen Verhältnis zwischen Utopie und Dystopie, Wirklichkeit und Politik. Übertragen in zwei Beamerprojektionen klicken sich die Künstler_innen durch Musikvideos, Bilddateien und Stellungnahmen von Politiker_innen, die sie live untertiteln, übersetzen, vorlesen und neu rahmen. Angeeignet im Cut and paste-Verfahren, finden im Mit- und Gegeneinander verschiedener Bildsprachen auch die Städte Barcelona und Jerusalem zueinander – als Herkunftsorte der Künstler_innen und überindividuelle Referenzpunkte für Konflikte um nationale Zugehörigkeit und territoriale Verbundenheit.

Unterschiedliche Ansichten zu utopischen und dystopischen Orten und Zuständen auf der Welt treten in einen visuellen und auditiven Dialog. Die aus der persönlichen Nähe und zugleich geografischen Distanz geführte Korrespondenz öffnet Fenster auf reale wie imaginative Landschaften und Architekturen, auf die komplexen Verflechtungen zwischen Ländern und Kontinenten, ihren Selbstbildern und wechselseitigen Fremdeinschätzungen. Dabei zeigen sich deren politische und kulturelle Kontexte von Machtstrukturen ebenso geprägt wie von den Potenzialen einer Transformation, die durch die Menschen selbst, die in ihnen leben, angestoßen wird.

Li Lorian, Marc Villanueva Mir, Ia Tanskanen

Copyshop

(HfMDK, ATW Gießen, Dramaturgie/Goethe-Universität Frankfurt)

Die in Copyshop präsentierten, ursprünglich für eine Performance entstandenen Objekte basieren auf Erinnerungen interviewter Demenzerkrankter. Losgelöst von ihrer Herkunft und jedem konkreten episodischen Gedächtnis, das ihnen Halt verleihen könnte, werden die Objekte zu Symbolen ohne Rückhalt. Zusammengesteckt aus Stäben, Latten, zylindrischen und kubischen Formen erinnern sie an Requisiten aus Film, Theater, Freizeitparks. Man könnte einfach durch sie hindurchgehen. Sie anzünden. Sie verrücken oder wegrollen. Wegschieben. Herschieben. Hinschieben. Die Flügeltür eines Saloons; eine Stange Dynamit zum Aufsitzen; eine Art Ständer, an dem man Verkehrsschilder befestigen oder vielleicht Klopapier stapeln könnte.

Durch die Schichten ihrer gepolsterten Verpackung sind die pastellfarbenen angestrichenen Erinnerungen nur schwer zu entziffern. Sie sind lückenhaft – und bezeugen gerade dadurch, in ihrer Ästhetik des halb Vergessenen, die sich selbst am allermeisten ungewiss ist, am zuverlässigsten das nicht mehr Erinnernte. Die Objekte selbst sind Lücken. Alltägliche Tätigkeiten, freigestellt aus unterschiedlichen Räumen, Zeiten und Gedächtnissen vermischen sich in ihrer Zusammenstellung zu absurden Gedanken-anordnungen und möglichen Einrichtungsgegenständen unserer eigenen Geschichten.

Bastian Sistig, Judith Altmeyer, Filomena Krause, Julia Salzmänn, Josephine Hans

roomori

(HfG, HfMDK)

Rushhour am Römerberg: Eine Trambahn spuckt einen Schwung an Menschen aus. Einer klemmt noch zwischen den Türen, der nächste hat gerade seinen Kaffee – glücklicherweise nicht auf sich selbst, sondern seinen Nebenmann – verschüttet. Ein Hasten und Spurten – und über all dem zwitschern die Vögel. Sie tun dies nicht wirklich – doch was im Alltag bloße Wunschvorstellung eines auditiven Idylls gegen eine aufreibende zivilisatorische Geräuschkulisse bleibt, wird zur Realität in der Klanginstallation roomori.

Elektronisch verarbeitet, werden die im zufälligen städtischen Stimmengewirr aufgenommenen Geräusche zu einem angenehmen, aber fremdartigen Klangbild, wie man es aus der Natur zu kennen glaubt, und doch so noch nie gehört hat. Die Anwesenheit des Menschen, als Ursprung der verzerrten Klänge, wird unhörbar gemacht. Die wechselnde Energie des Instruments der Stadt, das von gesellschaftlichen Rhythmen an einem Ort atmosphärisch gestimmt wird, kommt angesichts der Stimme einer unbekanntenen Natur zum Schweigen. Diese formt ihre Klänge auf Grundlage der Zivilisationsgeräusche, aber hat zugleich deutlich von uns Abstand genommen.

Eine ergänzende Tanzperformance greift die poetisch-artifizielle Eigenartigkeit des Klangs auf. Sie wird Teil der neu geschaffenen Umwelt, lässt sich von dieser formen und deutet an, wie die stetigen Anpassungsprozesse zwischen uns und unseren verschiedenen natürlichen Umgebungen immer nur als wechselseitige einen produktiven Austausch ermöglichen können.

Zoé Mahlau, Maria Kobzeva

Geography of the Imagination

(Kunsthochschule Mainz, Städelschule)

Die Arbeit Geography of the Imagination befasst sich mit unterschiedlichen Formen einer versuchten Rekonstruktion, Dokumentation und Archivierung erinnelter Orte und Ereignisse. In einem Raum im Raum, der wie ein dekontextualisiertes Fragment einer eigenen, museal anmutenden Institution erscheint, werden mehrere Lichtboxen mit bedruckten Filmstreifen präsentiert. An die Wand wird ein digital generierter Film projiziert, der auf einer kostenfrei herunterladbaren Map eines Spielfelds für das Computerspiel »Counter Strike« basiert. Die 2006 im Netz zirkulierende Map »hsg« stellt die virtuelle Kopie der Flure einer weiterführenden Schule dar und wurde für den Film aus der Erinnerung nachgebaut. Gedächtnislücken und -verzerrungen – an das virtuelle Spielfeld wie das physisch existierende Gebäude – fügen sich zu einem Hybrid, das die Spannung zwischen dem Wunsch nach einer Rematerialisierung des Erinnerten und der Schwierigkeit dieses Vorhabens spürbar macht.

Geography of the Imagination knüpft Verbindungen zwischen Institutionen, Architekturen und Erinnerungen, die durch diese strukturiert werden, aber ebenso selbst entscheidenden Einfluss auf unseren Bezug zu Orten in der Gegenwart entfalten – unabhängig davon, wie lückenhaft sie sein mögen. Das Abrufen und Wiedergeben tatsächlicher und falscher Erinnerungen zeigt sich als komplexer dynamischer Prozess einer Konstruktion von Realität, die aus der angenommenen linearen Zeitlichkeit herausfällt und virtuelle wie physische Räume einschließt.

Robin Stretz, Sonia Knop

Noise Again

(HfG, HfMDK)

Ein Bildhauerworkshop für Metzgermeister? Zombies' Beauty-Spa? Frankensteins Bäder- und Fliesenparadies? Wo man in der Rauminstallation und Performance Noise Again gelandet ist, bleibt undurchschaubar. Körperteile werden mit Smartphones abgefilmt, aus Ton oder Holz geformt und mutieren zu fröhlichen Akteuren in einem vom Horror-Genre inspirierten Treiben. Zwei- und dreidimensionale Körperaus- und -abschnitte verschwinden in Projektionen geisterhaft in Nebelschwaden und fügen sich zugleich skulptural im Raum zu einer neuen Gestalt. Zwischen halbtransparenten Folienbahnen – nicht durchsichtig und noch weniger greifbar – inszeniert Noise Again ein bewegtes Zerfließen in camouflierenden Oberflächen, das sich auf unsere wiederzugewinnende Kontrolle über die von uns im Netz zirkulierenden Bilder bezieht. Das Zerstückeln und Zusammenstückeln von Körpern und Gesichtern rückt dabei als Methode digitaler Technologien zur Speicherung und Wiedererkennung von Daten über Individuen in den Fokus. Permanent produzieren Technologien und Programme digitale Schatten von uns, wenn wir uns durch halböffentliche Räume und Netzwerke bewegen.

Doch was, wenn wir uns mit diesen Schatten verbünden? Wenn wir sie nutzen, um bewusst Verschattungen und Verschwommenheiten unseres Selbst zu kreieren und die Sichtbarkeit unseres Ichs aktiv modulieren zu lernen? Der post-digitale Frankenstein muss sich sein Labor erst noch bauen, der Plan zur Erschaffung einer von rationalen Kräften unkontrollierbaren Kreatur liegt angerissen auf dem Tisch. Noise Again wagt den Testlauf.

Das Künstler_innen-Kollektiv BOF (Berlin Offenbacher Freundschaft) sind derzeit: Stella Schimmele, Viviane Niebling, Michaela Kraft, Ksti Hu, Yuske Taninaka, Verena Kutschera, Lena Appel, Sophia Bobic, Maj-Britt Klenke, Pierre Störig, Anne Gleich, Miró Rabier, Daniel Herzog, Jo Glenk und Mason Rent.

The Game

(Städel, HfG, GU Curatorial Studies)

Manchmal müssen wir den Ball abspielen, um voranzukommen. Oft muss man den Ball zurückspielen, um die eigene Position zu behaupten. Kollaboratives Arbeiten ist voll von Bällen, die man gerne auch mal zwischen die Beine gespielt bekommt. Der Austausch von Meinungen und Ideen darüber, wie sich eine gemeinsam erdachte Arbeit manifestieren könnte, läuft selten reibungslos. The Game setzt hier an und initiiert in einer Gruppe von Künstler_innen einen Austausch über die Begriffe von Utopie und Dystopie anhand individueller künstlerischer Auseinandersetzungen. Ausgangspunkte sind die individuellen spezifischen künstlerischen Praktiken jedes einzelnen am Projekt Teilnehmenden.

Ein Kunstwerk zu zeigen, auch nur ein mögliches Kunstwerk, eine Idee, die man vielleicht insgeheim schon länger mit sich umherträgt, einer Gruppe oder gar Publikum zu präsentieren und auf deren Feedback zu warten, ist wie ein Spiel, in dem jeder nächste Zug des Gegenübers unbekannt bleibt. In Game werden uns Spuren einer solchen spielerischen Unterhaltung präsentiert, in der die künstlerischen Arbeiten Thema und Medium der Kommunikation zugleich darstellen. Es ist nur ein Spiel. Doch künstlerische Praxis ist immer zugleich voller Ernst. Sie sucht den Dialog, ist bereit, sich angreifbar zu machen, sich Einflüssen auszusetzen – und hat alleine dadurch schon gewonnen.

Ivan Murzin, Nimrod Karmi, Johannes Lenzgeiger, Kristin Reiman, Robert Schittko, Eike Walkenhorst

vernissage 3000

(HfG, ATW Gießen)

Es soll ja tatsächlich Leute geben, die nicht gern auf Vernissagen gehen. Zu viele Menschen im Raum. Man sieht die ausgestellten Arbeiten nicht richtig. Muss sich unterhalten (vielleicht sogar über Kunst). Man schleicht um das Büffet, von dem nie jemand weiß, ob es eigentlich schon eröffnet ist. Man nimmt sich vor, früh zu gehen, und wird sich am Ende sowieso wieder nur betrinken.

Doch das muss nicht so sein: Das Team von vernissage 3000 kümmert sich zur Eröffnung des Festivals der jungen Talente im Frankfurter Kunstverein stilgerecht um das Wohl der anwesenden Gäste. Unaufdringlich, doch unaufhörlich aufmerksam basiert vernissage 3000 auf eingehenden Verhaltensanalysen, die im Vorfeld anhand der Gewohnheiten unterschiedlicher Gruppen von Besucher_innen und verschiedener Akteur_innen im Rahmen von Ausstellungseröffnungen durchgeführt wurden.

Geschult an zahlreichen Modellfällen von Vernissagen im internationalen Kunstbetrieb, der von manchem als Heterotopie betrachtet, von anderen als von dystopischen Zuständen geprägt empfunden wird, kennen die dienstleistenden Mitarbeiter_innen von vernissage 3000 die Abläufe wie ihre Westentasche. Bei vernissage 3000 liebt man, was man tut. Ob Facility Management, Presseberichterstattung oder Catering – mit vernissage 3000 können Sie sicher gehen, dass auch Ihre Vernissage die hohen Standards der Szene immer etwas mehr als bloß erfüllen wird.

Yannick Brenden, Mohammad Salamat, Elisabeth Weissgärber Crespo

Monte della Battaglia

(HfG, HfMDK)

In der kargen Landschaft des Monte della Battaglia bewegen sich die Protagonistin und ihr männliches Gegenüber zwischen verschobenen Fragmenten menschlicher Sehnsüchte. Ihre Beziehung zueinander bleibt offen. Das für Selbstverwirklichung stehende Gipfelmotiv schwimmt mit dem Bild des Steinbruchs: eines Ortes der menschlichen Anstrengung, des Zerbrochenen, Zerklüfteten. Anspielungen auf Mariendarstellungen, antike Schöpfungs- oder Verlebendigungsmythen und Jenseitsvorstellungen, die ohne Kontext im Nichts verlaufen, deuten eine vergebliche Sinnsuche an. Zugleich unterstreichen sie deren Kraft als Antrieb menschlichen Tuns. Jeder der drei Akte beginnt damit, dass die Frau eine Figur nach dem Vorbild des Mannes modelliert – ein Baby, dann einen Erwachsenen. Jeder Akt endet mit der Zerstörung des Geschaffenen. Am Ende eines finalen Kampfes steht das Begräbnis, aber auch eine Wiederauferstehung der Skulptur und ihrer Schöpferin.

Zyklen des Schaffens und Zerstörens, sich voneinander Entfernens und aneinander Annäherns zeigen einen Kampf mit eigenen und fremden Ansprüchen. Fragmentarische Episoden nehmen immer wieder Anlauf, wie das schöpferische Tun selbst und unsere Bezugnahme auf die Welt. Auch wenn die Bemühungen der Protagonistin, etwas Neues nach dem Vorbild eines erstarrt Bestehenden – einer Beziehung, in der keine Kommunikation mehr möglich scheint – hervorzubringen, wiederholt scheitern, fungieren die zusammengetragenen Bilder des Videos als eine, wenn auch brüchige, Materialisierung unseres Strebens nach einem von uns selbst Geschaffenen.

Clara Sipf, Steven Höhn

Die Einzelnen

(KH Mainz, GU, HfG)

Du betrittst einen engen Flur. Es ist warm. Es ist feucht. Ein Lichtstrahl leuchtet auf, eine Stimme setzt zu einer Begrüßung an. Die Arbeit Die Einzelnen fungiert als assoziative Aneinanderreihung betretbarer Episoden, in denen einzelne Besucher_innen zu Handlungen angeleitet, zu inhaltlicher Positionierung aufgefordert und aktiv in ein Narrativ eingebunden werden. Für jeden steht genau eine Episode bereit: ein Raum, eine Aufführung, eine Objktanordnung oder Audiospur, die den Einzelnen mit offenen Fragen zu seiner eigenen Körperlichkeit, seinem Handeln, dem technischen Fortschritt, der Zukunft und der Rolle, die er in dieser spielen wird, konfrontiert.

Zusammenfügen können sich die Episoden bzw. Berichte über ihre Erfahrung nur im gegenseitigen Austausch aller Einzelnen an der Arbeit. Auch wenn sich Erinnerungen an das Erlebte, Gehörte und Gesehene überschneiden, kann jeder Einzelne nur ein winziges subjektives Fragment zur Gesamtheit der möglichen Geschichte beitragen. Zusammengesetzt werden kann sie nur als eine provisorische Anordnung aus der Vielzahl der einander ähnelnden, aber nie identisch ausfallenden Sichtweisen, Überlegungen, Eingebungen, Raumeindrücken und unbeantworteten Fragen, die jeder für sich aus der Arbeit mitnimmt, nach außen trägt und als individuellen Eindruck ins Gespräch bringt. Die Erweiterung des Horizonts kann nur auf kommunikative Weise stattfinden, in einem Zulassen der anderen Perspektive und der Bereitschaft, von sich zu erzählen.

Julia Lara Gerke, Julia Carolin Kothe, Joëlle Pidoux, Maíra Wiener

Inversum

(HfMDK, Dramaturgie/Goethe-Universität, HfG)

Wie fühlt sich die Unendlichkeit für das Universum an? Das unendliche Große wie das unendliche Kleine in sich halten zu müssen, kann Atembeschwerden verursachen, eine Enge und Weite in der Brust, die besonders quälend wird, wenn ein physischer Körper, über den sich Spannung entladen könnte, – wie beim Universum – zu fehlen scheint.

Die Performance Inversum macht die Anspannung des Kosmos als Organismus aus vielen Organismen hör- und spürbar. Ein schwarzes Becken bildet das Zentrum des Raums, in dem sich das Publikum wie zu einem spirituellen Ritual versammelt. Es ist ein Ort des Übergangs, ein Kosmos für sich und doch Teil eines größeren Ganzen. Es öffnet sich seinem Außen und verweist doch auf ein verborgenes Inneres bzw. ein anderes Außen, in das es wie ein Portal zu führen scheint. Ein Performer tastet sich dem Becken an, tauscht Berührungen, Worte und brausende Klänge mit ihm aus.

Ein Tänzer bespielt das Becken pantomimisch. Seine Bewegungen schwanken zwischen Anschmiegun und Angriffslust. Der Kosmos selbst bleibt ungreifbar, scheint manchmal vom Becken, dann wieder von den Performern, die das Bassin wie ein Portal in unbekannte Tiefen umstreichen, verkörpert zu werden. Auch unsere eigenen Anstrengungen, die Lücke zwischen materiellem Körper und metaphysischem Sein zu schließen, werden im Wechsel von Ruhe und Nervosität als Teil einer kosmischen Anspannung lesbar.

Isabella Roumiantsev, Moritz Fabian, Antonia Beeskow, Kati Stubbe, Marc Szpuner, Melanie Hirner, Olivia Hyunsin Kim

Yoga Church of Evil: BODY-MIND MACHINE

(HfG, HfMDK)

Eat Clean. Go Slow. Become the Best Version of Yourself. Take Your Time. Be Healthy – Stay Evil. Längst hat die kapitalistische Forderung nach Selbstoptimierung und Transformation zu einer besseren Version des Selbst der Rückbesinnung auf Authentizität und Innerlichkeit einen festen Platz an ihrer Seite eingeräumt. Entspannungsübungen und meditative Askese sollen richten, was Ruf und Drang nach Übertreffungsdynamiken erschöpft haben. Doch vereint wahre Perfektion nicht Erleuchtung und Düsternis? Auf- und Abstieg? Die Überwindung von und das Scheitern an den eigenen Beschränkungen? Motivation und das Verabschieden von ihr?

Die Yoga Church of Evil fordert uns mit einer partizipativen Performance heraus und involviert uns auf sowohl physische als auch psychische Weise. Sie lässt uns ahnen, dass wir gerade dort, wo wir nicht weiterzukommen scheinen und lediglich die Oberfläche unseres Wesens zu berühren vermögen, vielleicht besonders tief in uns selbst vorgegriffen sind. Jenseits des Ideals, immer gelenkig im übertragenen Sinne einer umfassenden Anpassungsfähigkeit zu sein, bietet uns die Yoga Church of Evil Raum, uns als ungreifbar für uns selbst zu erfahren.

Musik: Bill Raab (HfG Offenbach)

Janina Castellano, Sandra Le Kong, Maria Kobzeva

Präsenz II

(HfG, ATW Gießen)

Stets befinden wir uns in Räumen, in denen sich dystopische und utopische Tendenzen – oft nahezu ununterscheidbar voneinander – überschneiden: durch ihre jeweiligen Funktionsweisen, unsere Erwartungen an sie, unser Verhalten in ihnen und zueinander. Ein Ausgleich zwischen beiden ist nicht möglich – und kaum wünschenswert. Die Spannung zwischen beiden Feldern ist nicht zuletzt auch eine Energie, die wir bewusst lenken oder verstärken können, durch individuelle Entscheidungen oder Aktionen in Gruppen.

Wie unterschiedlich die Atmosphären in ein- und demselben, von uns und anderen durch unsere Präsenz mitbestimmten, Raum sein können, zeigt die Arbeit Präsenz II, die über zwei Richtmikrofone die Klangkulisse jeweils einer Raumhälfte aufnimmt und live über die aus dieser herausgefilterten Bassfrequenzen Vibrationen auf zwei Folienspiegel überträgt.

Diese geben unterschiedliche Abbilder des Raums in einer visuell-akustischen Verzerrung wieder. Ihre Schwingungen können unmittelbar, bewusst oder unbewusst, von den geräuschvollen Bewegungen und Unterhaltungen der Besucher_innen beeinflusst werden. Die Spiegel geben ein deformiertes, aber auch dynamisch bewegtes, lebendiges Bild wieder. Sie zeigen eine physisch messbare Spannung im Raum, eine Unruhe, deren Potenzial sich im ästhetischen Raum entlädt.

Jakob Otter, Aran Kleebaur, Jens Eschert

Via Brigitta – Ein Weg zurück in die Zukunft

(ATW Gießen, GU Curatorial Studies, HfG)

Seit 2012 rekonstruiert die Stadt Frankfurt auf dem Gelände des abgerissenen Technischen Rathauses rund um die historische Kaiserpfalz den mittelalterlichen Stadtgrundriss und ruft dazu auf, Frankfurts alte Mitte wieder lebendig werden zu lassen. Der Projektfilm der für die Altstadtrekonstruktion verantwortlichen »DomRömer GmbH« entführt uns an einen exklusiven Ort – wir dagegen laden Sie ein, gemeinsam mit der Kunstfigur Brigitta einen Blick über die Bauzäune auf das neue Herz Frankfurts zu werfen.

Als vierte Ehefrau Karls des Großen beeinflusste Brigitta Fastrada (* um 765; † 10. August 794 in Frankfurt am Main) die Geschicke des Fränkischen Reichs. Für das Jahr 794 rief Karl der Große zu einer europäischen Synode auf und wählte – auf den Vorschlag der Brigitta Fastrada hin – die Siedlung Frankenfurt als zentralen Ort der Zusammenkunft. Das Konzil in der historischen Kaiserpfalz am Dom formte die multikulturelle Identität Frankfurts, die bis heute als Vorbild dienen kann.

In einer Verknüpfung von historischen Ereignissen mit dem Mythos der Brigitta richten wir daher den Fokus auf die medienwirksame Konstruktion von Wirklichkeit und Fiktion und ihre Bedeutung für die Stadtentwicklung. Die Via Brigitta beschreibt ein Geflecht aus gegangenen und noch zu gehenden Wegen, eine individuelle Bewegung, die ihren gemeinsamen Endpunkt in der historischen Altstadt Frankfurts findet. (brigitta)

Johann Karl, Simon Zeller, Lisa Voigt, Kathrin Baumgartner

deflated

(Dramaturgie/Goethe-Universität, HfG)

Keine großen Räderwerke, die uns zu zermalmen drohen, kein Kettenrasseln, keine röhrenden Motoren. Die Maschine von heute ist smart und zuvorkommend. Sie passt sich an, sammelt Informationen über diejenigen, die sie nutzen und bedienen. Damit nimmt sie uns vieles ab – Arbeit, Entscheidungen, Daten. Im Smarthome läuft alles reibungslos, in einer digitalen Sphäre, die sich unserer Sicht- und Greifbarkeit entzieht.

Die Forschungsmaschine im Frankfurter Kunstverein aber ist weder ratternd noch auf smarte Weise unsichtbar. Sie nimmt sich den Raum und will ihn ganz für sich.

Dabei scheint sie keine Funktion zu erfüllen, sondern einem Gefühl Ausdruck zu verleihen, das viele von uns in der Beschäftigung mit neuen Technologien mal mehr, mal weniger stark empfinden: Wird künstliche Intelligenz in nicht allzu ferner Zukunft uns selbst, unsere Fähigkeiten zu sozialer Interaktion, Emotion und Kreativität ersetzen? Als motorisiertes Gegenüber bietet die Forschungsmaschine eine Projektionsfläche für unsere Ängste vor einer vagen Vorstellung von Technologie.

Insa Peters, Sonja Prochorow

How to build a universe that doesn't fall apart two days later

(ATW Gießen, Dramaturgie/Goethe-Universität)

Es gibt wohl nichts Fragileres als ein Universum. Auch wenn ein Kosmos, eine eigene Welt, in den Gedanken eines Einzelnen oder den Übereinkünften einer Gruppe, lange Zeit beständig in sich abgeschlossen existieren kann, ist eine Öffnung dieses Universums auf ein Außen nicht nur Bedingung seiner Lebendigkeit, sondern bietet auch Angriffsfläche.

Wie also schafft man es, zu mehreren an einem Entwurf für ein Zusammenleben weiterzudenken, der gerade die Verschiedenartigkeit unserer Wahrnehmung von Realität berücksichtigt, und dabei doch eine Kontinuität der gemeinsamen Auseinandersetzung zu erreichen?

How to build a universe that doesn't fall apart two days later verfolgt das Ziel, jeden Einzelnen von uns mit einer Passage aus einem Text zu konfrontieren, diese in unseren Kopf einzuarbeiten, uns damit aber gerade nicht ideologisch auf eine bestimmte Botschaft einzuschwören, sondern dazu zu bringen, uns zu ihrem Inhalt zu verhalten, eine Haltung zu ihr einzunehmen und sie weiterzudenken.

Aufgeteilt auf die verschiedenen Köpfe der Besucher_innen und somit immaterialisiert als zusammenhängendes Ganzes, tritt der zerstreute Text in ein Spannungsverhältnis zu seiner potentiellen Beständigkeit, die er gerade als dezentrales Netz aus den Spuren seiner Präsenz in unserem Gedächtnis gewinnt. Niemand unter den Besucher_innen wird den Text als Ganzes überblicken, das Universum bleibt unabgeschlossen. Ob wir Verbindungen zwischen den Fragmenten und Anschlüsse zu unserem eigenen Zusammenleben mit anderen herstellen, bleibt uns überlassen.

Rahel Kesselring, Ia Tanskanen

Compost Cloud

(HfG, Curatorial Studies)

Ein wuselnder, dampfender Haufen aus nahrhaftem schwarzen Gold: Der Kompost führt in Gärten ein oft abgeschiedenes, unauffälliges Dasein. Dennoch ist er das pulsierende Zentrum des Wachsens und Gedeihens seines gesamten Umfelds. Die Aktion Compost Cloud ist Teil einer breit angelegten Beschäftigung mit partizipativen Kompostiervorgängen. Angesprochen wird das Kompostieren als spezieübergreifender Prozess, der in seiner lebendigen, hybriden Zusammensetzung von menschlichen und, vielleicht mehr noch, nicht-menschlichen Akteuren beeinflusst wird. Das Zerkleinern kompostierfähiger Biomasse dient einem beschleunigten Energieaustausch zwischen Organismen, die vielfältig und wechselseitig aufeinander einwirken.

Ziel der Compost Cloud ist es, neue Bewegungen zu finden, die die Zersetzung vorantreiben und damit Bedingungen für neues Leben und erweitertes Nachdenken über Umwandlungsprozesse schaffen. Dies kann Reflexionen über alternative Energiegewinnung, Implikationen des Anthropozäns oder auch das Kompostieren als ein Bild für künstlerisches Arbeiten initiieren. Compost Cloud bietet eine durch Augmented Reality erweiterte, digitale und physische Plattform, um sich über einen energetisch transformierenden Umgang mit materiellen und imaginativen Ressourcen zu informieren und selbst an der Produktionsstätte des Komposts aktiv zu werden.

Yana Tsegay, Wagehe Raufi, Martin Dörr, Alice Gustson

Personal Tragedy in Intimacy

(HfG, HfMDK)

Personal Tragedy in Intimacy ist ein Cocktail und ein Kammerspiel: Im zwanzigminütigen Dialog eines Paares entsteht inmitten einer kaum wohnlichen Bühnenumgebung eine explosive Mischung von Stimmungen und Charakteren. Die Szenarien des Utopischen und Dystopischen werden hier auf der nicht weniger existenziellen Ebene des Zwischenmenschlichen angesiedelt. Die Kulisse, die zugleich Installation und schlicht

Mobiliar ist, vereint eine rituelle Atmosphäre mit stilisierten Logos und Schriftzügen, die vielsagend aus der Beobachtung alltäglicher Routinen herausgebrochen wurden: CASH-Rubbellose, das ALL-YOU-CAN-EAT BUFFET, der COCKTAIL, der im sexuellen Sinne ebenso wie im Kontext einer Geselligkeit, in die man sich manchmal erst hineintrinken muss, aufzuladen ist. Der COCKTAIL kann für Versuche der Ablenkung stehen, eine Verlagerung der Abhängigkeit von sozialen Verhaltensmustern auf nicht weniger ungesunde Konsumgewohnheiten.

In Personal Tragedy in Intimacy formiert sich eine artifizielle und doch alltägliche Aufführung zwischen nicht-performance und nicht-installation. Sie zeigt unsere Beziehungen zueinander als hochgradig abhängig von individuellen (Selbst-)Darstellungen und dem Installieren von Positionen und symbolischen Territorien. Man richtet sich ein – und vielleicht ist es am Ende tatsächlich die schwarze Katze im buchstäblichen und metaphorischen Sinne, die unsere ganze Einrichtung, die Aschenbecher und halb gefüllten Gläser unseres Lebens, in nur einem Schlag mit dem Schwanz vom Tisch fegt – und bei aller Fatalität auch einfach mal Platz schafft.

Leo Deweir, Nicolas Matthews

Heterotopie

(Kunsthochschule Mainz, HfG)

Künstlerisches Arbeiten, als ein Tun und Werden zwischen Medien, Dimensionen und unterschiedlichen digitalen wie analogen, virtuellen und physischen Räumen, ist von Grund auf als ein Zwischenraum von Heterotopie und Utopie zu denken: ein immer schon realer, in der Umsetzung befindlicher, aber auch nie ganz erreichbarer Ort. Ein Kunstwerk zieht an und schließt aus. Es fordert uns auf, es durch Betrachtung oder Interaktion zu vervollständigen, und lässt uns doch auf seiner Schwelle stehen. Dabei ist es egal, ob wir Produzent_innen oder Rezipient_innen eines Werks sind.

Die Heterotopie Kara Hondongs und Weronika Lads schafft einen betretbaren Illusionsraum, in dem die Grenzen zwischen dem Physischen und dem Virtuellen verschwimmen. Wiederkehrende gezeichnete Formen und malerische Gesten treten als Protagonist_innen des virtuellen auch in den physischen Raum über, nehmen unterschiedliche Materialitäten an, überziehen verschiedene Bildträger und spielen als Projektionen mit ihren Untergründen. Eine Wandmalerei setzt sich in der virtuellen Realität fort.

Oder ist es umgekehrt? Es entspinnt sich eine Landschaft, die uns an sich teilhaben lässt, aber doch ihren eigenen Kopf durchsetzt. Die Utopie zeigt sich hier als Schaffensprozess, der erschöpfend und schöpferisch, unberechenbar und bereichernd vor sich geht. Die künstlerische Utopie schafft sich ihre Bühne mit wechselnden Kulissen und ist darauf angewiesen, dass wir selbst zu ihren Akteur_innen werden.

Kara Hondong, Weronika Lad

Merci pour aucune attention

(HfG, Curatorial Studies/Goethe Universität)

Sich zu verdoppeln, zu vervielfachen und in immer neues Licht zu stellen, in immer neue Häute zu stecken, die in wechselnden Farben glänzen, ist Teil des alltäglichen Impression-Managements in unterschiedlichen medialen Formen der Selbstdarstellung. Ich sind immer viele – doch wer kann da den Überblick behalten, ob man das tatsächlich auch noch alles selbst ist?

In anziehenden und zugleich distanzierenden Outfits performen die Künstlerinnen in *Merci pour aucune attention* souverän im Licht der Projektion einer Videoaufnahme ihrer eigenen Person. Doch die Körper im Raum und das Bild an der Wand fallen nicht in eins – während die Performerinnen zurückhaltend, mit verzerrten Stimmen, cool und in ihrer Coolness doch angreifbar wirken, zeigen sich ihre

projizierten Alter Egos in offensiver Selbstdarstellung: sie posen, strahlen, kommen uns im Close-up fast schon unangenehm nah und scheinen in ihrer eigenen Welt zu agieren: In einem Film, der jedoch in seiner angestregten Lebendigkeit gebrochen wird durch die live performte Musik, die wiederholt ins Stocken gerät, als hinterfrage sie das Geschehen auf der Bühne. Gesprochene Dialoge verweisen auf Gesprächssituationen auf Partys. Sie thematisieren den steten Wechsel von Adressierung und Abwendung, dem wir uns in Versuchen der Kontaktaufnahme zu uns selbst und anderen aussetzen, und deuten an, wie eine Vielschichtigkeit, die nicht nur aus Oberflächen besteht, sowohl Öffnung als auch Abgrenzung heißt.

Lisa Nürnberger, Franziska Berns

Café Neuland

(ATW Gießen, GU Drama)

Mehr als eine Gastronomie – ein Café ist wie ein zweites Wohnzimmer, ein wenig kuschlig sollte es sein. Oder doch lieber smart und anregend, für Meetings mit Kolleg_innen? Das zweite Wohnzimmer ist auch der zweite Arbeitsplatz. Wohnen, Leben, Arbeiten, sich begegnen, Kaffee trinken. Aus dem Fenster gucken. Dem Nachbartisch verstoßen auf den Kuchenteller gucken. Ach, dann nehm' ich doch das mit dem Schmand. Kann ich zum Espresso ein Glas Leitungswasser? Szenenwechsel: Trockener Biskuitboden mit Tortenguss. Wenige Fruchtstücke sind unscharf zu erkennen. Im Kaffee Hag schwimmen zwei Süßstofftabletten.

Das Café Neuland navigiert zwischen einer Reihe an Orten, die das Café in sich vereint und zu repräsentieren versucht. Aus dem Staub alter Sofaecken entsteht in einer imaginativen Wolke ein noch undefinierter Raum mit eigenen, unausgesprochenen und ausgesprochenen Regeln und Erwartungen. Wir alle spielen unsere Rollen, kommen uns ein wenig abgestellt und doch irgendwie ganz nah am Puls der Zeit vor. Nostalgie- und Offspacetourismus sollen mitunter ja vorkommen. Doch zu wohl wird es im Café Neuland niemandem werden. Zuvorkommende Bedienung verlangt im Gegenzug eine aufmerksame Kundschaft. Aber machen Sie's sich schon mal bequem, wollen Sie in die Karte schauen? Da, sehen Sie, auf der letzten Seite, da sind wir im Internet, bei Facebook, Google, so. Maracuja-Schorle? Also, wenn's nicht in der Karte steht ...

Kajetan Skurski, Janik Hauser

La Tétralogie d'Eau Thermale II

(ATW Gießen, HfG)

Die *Tétralogie d'Eau Thermale II* schickt uns auf einen Roadtrip entlang der standardisierten verfügbaren Konstruktionsvorrichtungen der Geschichten, die das Leben selten schreibt, und die wir daher wieder und wieder in Filmen ansehen, ohne dass uns dabei langweilig würde. Stetig kreisen kulturindustrielle Produktionen, wie auch wir selbst in unserer Betrachtung, um eine endliche Anzahl an erzählerischen Mustern, die reproduziert und wiedererkannt werden. Als selbstausgewiesene Tetralogie spielt die Arbeit auf den Drang des Mainstreamkinos zur stetigen Fortsetzung bereits abgeschlossener Ge-

schichten in Pre- und Sequels an. Ihre Dynamik beschreibt einen Ring, ohne Anfang, ohne Ende, mit geringen zentrifugalen Ablenkungen unaufhörlich Bahnen ziehend.

In Dauerschleife stoßen zyklische und lineare Erzählkonzepte aufeinander, immer wieder scheint ein Versprechen auf zusammenhängende Handlung auf. Seine Einlösung aber wird kontinuierlich hinausgezögert. Die wie in einem Computerspiel animierten Protagonist_innen scheinen selbst um eine Handlung zu kreisen, von der nur ein Gerüst existiert, an dem man emporklettern und in eine leere Tiefe schauen kann. In ihren Dialogen schwimmend – wie in einem Becken mit lauwarm sprudelndem Thermalwasser – durchleben die Charaktere narrative Kurzschlüsse in surrealen Umgebungen im Wechsel der digitalen Texturen und stetigen Auf- und Ab der Spannungsbögen.

Luis Krawen, Lucia Bushart

A time of confidence – 24 Lesungen

(HfG, ATW Gießen)

Wo fängt die Utopie an? Trägt nicht jeder Gedanke das Potenzial in sich, zu einer solchen weiterentwickelt zu werden? Und kann das Niederschreiben von Ideen oder das Darstellen innerer Welten schon als Utopie gedacht werden? Anknüpfend an die Schreibworkshops, die 2017 im Rahmen der Gastprofessur des Autors Frank Witzel an der Hochschule für Gestaltung Offenbach stattfanden, trafen sich im Vorfeld des Festivals der jungen Talente Studierende verschiedener Hochschulen und Fachrichtungen, aus künstlerischen und wissenschaftlichen Studiengängen, um Erfahrungen auszutauschen, die ein schreibendes Denken als persönlicher, aber auch intersubjektiv geteilter, oft experimenteller Prozess mit sich bringt. Das Spektrum der entstandenen Beiträge reicht von flüchtigen Notizen alltäglicher Begebenheiten bis hin zu ausführlichen Schilderungen, Weltentwürfen und Geschichten, die von einem Dialog über etwas, das geschehen ist, zu einer gemeinsamen Imagination dessen, was kommt, führen. Auch das kollektive Schreiben, das, etwa über digitale Medien, gerade in einer räumlichen Trennung der Schreibenden imaginative Freiräume finden kann, spiegelt die Dynamik des Unabgeschlossenen und Unberechenbaren als konstruktives Moment diskursiver Räume wider.

Ausgehend von den individuellen Hintergründen der Teilnehmenden, etwa als Bildhauer_in, Schauspieler_in, Fotograf_in, Dramaturg_in oder Maler_in, schlagen die Beiträge als Teil einer spezifischen künstlerischen Praxis neue Richtungen ein und zeigen vielfältige Perspektiven auf einen schöpferischen Umgang mit inneren wie äußeren Eindrücken.

Mit Elena Backhausen, Jakob Boeckh, Helen Brecht, Nina Elflein, Liat Fassberg, Lilja Friedemann, Janna Gaede, Andrea Geißler, Maria Huber Lea König, Anna-Katharina Kürschner, Florian Löffler, Steven Menzel, Stephanie Nebenführ, Timon Osche, Asli Özdemir, Agata Pietrzik, Isabell Ratzinger, Robert Schittko, Danny Schmidt, Joshua Schöbler, Marielle Sokoll, Miriam Steinmacher, Catharina Szonn, Ia Tanskanen, Stefan Thürck.

Stephanie Nebenführ, Helen Brecht

It knew no Lapse

(ATW Gießen, Dramaturgie/Goethe-Universität)

Was macht unsere Bewegung menschlich? Wie beeinflusst der Umgang mit Technologien, die morgen erst entwickelt werden, unseren Rhythmus im Hier und Jetzt? Wie betritt man einen Raum, der im Moment (noch) unsichtbar ist? Oder geht aufeinander zu, wenn die äußere und innere Bewegtheit eines Gegenübers doch nie genau einzuschätzen ist?

It knew no lapse stellt keine Fragen und gibt keine Antworten. Die Performance gibt jedoch ein Gefühl dafür, was es heißt, Bewegung als ein stetiges Anlaufnehmen zu sehen, das sich nicht in eine Richtung festlegen lässt und einen imaginativen Raum voller Andeutungen und Leerstellen schafft. Menschliche und maschinenhafte Gesten, klassisch anmutende und von künstlichen Intelligenzen inspirierte Schritte werden zu einem verformbaren, aber auch eigensinnigen Material, das sich gerade nicht in Perfektion und vollendeter Eleganz austanzen lässt.

Virtuose Körperbeherrschung und Momente des Ungelenken formieren sich zu einem un-abgeschlossenen dynamischen Prozess, der seine Bewegungen aus der Neuordnung existierender Elemente alltäglicher Gesten, Übungen und auch ungewohnter Biegungen und Wendungen entwickelt. Wie in einem Aufwärmtraining für eine post-humane Choreografie, in der wir Menschen nur versuchsweise und fragmentarisch improvisieren können, werden Bewegungen spekulativ aus der möglichen Zukunft in den Moment hinein gedacht. Der Sprung in eine noch unbekannte Bewegung bricht aus alter Dynamik aus und landet in einer Leerstelle, die er gerade nicht sofort zu füllen versucht.

René Alejandro Huari, Fabrício Belzoff, Lea König, Lea-Maria Kneisel

Fully Accessible Body

(HfG, HfMDK)

Jederzeit makellos und konsumierbar treten uns virtuelle Entertainment-Welten entgegen. Pop-Stars existieren teils nur noch als Avatare auf Abruf und locken mit sexuellen Attraktoren in artifizierlicher Übersteigerung. Die interaktive, in sich autonome Musikperformance Fully Accessible Body baut auf diesem ambivalenten Reiz auf, geht aber noch weiter: Wenn menschliche Stars tatsächlich weniger perfekt agieren und Konsument_innen physisch nur eingeschränkt zur Verfügung stehen – wieso dann nicht eine Umgebung schaffen, in der das Publikum selbst zu seinem Performer werden kann, der das Bedürfnis nach intensivem Erleben unabhängig von einem für uns performenden Anderen auslöst, antreibt und erfüllbar werden lässt?

Angeregt durch eine mittels Augmented und Mixed Reality verstärkte Erfahrung von Musik und holografisch wie physisch präsenten Körper generiert die Arbeit einen Closed Circuit der Mensch-Computer-Interaktion, der von individuellen Reaktionen und Gruppendynamiken am Laufen gehalten wird. Der Sound changiert zwischen abstrakter Collage und tanzbarer Club-Musik. In einer immersiven Atmosphäre aus elektronischen Beats und synthetischen Chören wird der Pulsschlag der Teilnehmenden gemessen.

Die Gesamtheit der Werte beeinflusst die algorithmische Steuerung der auditiven und visuellen Umgebung – welche wiederum die Stimmung im Publikum prägt. Es entsteht ein automatisierter Energieaustausch, der uns ermöglicht, unsere Körper in einem Live-Abbild unserer emotionalen und physischen Energie zu erleben und die Bedeutung von Live-Erlebnissen generell zu reflektieren.

BBB_ (Alla Poppersoni & Alexander Sahm), Janna Gaede und Fabian Schöfer, Anja Arncken, Dominik Keggenhoff, Mar Rodriguez Valverde

Visuals: @japparri, @obby1000 & @ppppgraf

Researching Bruce Wayne

(ATW Gießen, Städel)

Bruce Wayne ist der bürgerliche Name des Noir-Superhelden Batman. In den verschiedenen Batman- Narrativen ist die private Seite des »dunklen Ritters« gewöhnlich nur schemenhaft umrissen – ein wohlthätiger Millionenerbe, der durch den gewaltsamen Tod seiner Eltern traumatisiert wurde. Die Künstlergruppe Frankfurter Hauptschule wird in ihrer Arbeit den Fokus auf diese private Seite legen, um so das popkulturelle Phänomen Batman neu zu interpretieren: Wayne wird bei ihnen zum leichtlebigen Playboy und Klatschspaltenliebhaber, der sich im Lichte seiner Charity-Empfänge sonnt. Sind die Kronleuchter in Wayne Mansion erloschen, liegt er betrunken und mit Tabletten vollgepumpt auf dem Boden der kleinen Küche seiner riesigen Villa, ergeht sich in Selbstverachtung und schiebt sein Elend auf die Zeugenschaft des Mordes an seinen Eltern.

Die Fledermäuse, die ihm dem Mythos nach in diesem Zusammenhang erschienen sein sollen, sind zur Besessenheit geworden. Er streift sich seine zweite Haut aus Lack und Leder über und zieht mit seinem High-End-Security-Equipment durch die verruchten Viertel von Gotham City: eine Ein-Mann- Bürgerwehr, härter als die Polizei erlaubt, Law and Order ohne Gesetz. Kleine Ganoven aus der Unterschicht geraten in sein Visier und werden Ziel seiner Lynchjustiz – Batman als perverser

Feierabendspaß eines Superreichen; Gotham City, als gut ausgeleuchtete Düsternis, die die Grellheit unserer dystopisch-dekadenten Zeitstimmung sichtbar werden lässt.

Frankfurter Hauptschule

TEAM FESTIVALMANAGEMENT

Heike Andersen, Ulrike Grünwald (Leitung), Anna Pietocha
organisation@festivaljungertalente.de

PRESSETEAM FESTIVAL DER JUNGEN TALENTE

Katja Kupfer (Leitung)
Jens Balkenborg (Digitale Kommunikation)
presse@festivaljungertalente.de

PRESSETEAM FRANKFURTER KUNSTVEREIN

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