



What Is It Like to Be a Bat?

17/03–04/06/23

Dorota

Gawęda &

Eglė Kuibokaitė

Metahaven

Jenna Sutela

Zheng Mahler

Kunstnalle

Mainz



Ist Objektivität möglich, oder ist unsere persönliche Perspektive unausweichlich? Die Ausstellung *What Is It Like to Be a Bat?* [Wie ist es, eine Fledermaus zu sein?] bringt Werke von vier Künstler*innen(kollektiven) zusammen, die sich damit befassen, wie Realität produziert wird. Sie fragen nach unserem Verhältnis zu nichtmenschlichem Leben – Tieren, Pflanzen und anderen Lebensformen – und sie lenken unseren Blick auf Dinge in Welt und Wissenschaft, die wir Menschen nicht wissen und fassen (können).

Die Frage, ob Objektivität möglich ist, stellte der Philosoph Thomas Nagel in seinem Text von 1974 “What Is It Like to Be a Bat?”. Nagel verwendet Fledermäuse als Metapher, um die Unterschiede zwischen subjektivem Erfahren und objektivem Wissen zu verdeutlichen. Auch wenn wir alles Erdenkliche über das Funktionieren von Fledermäusen, etwa die Art und Weise wie sie sich durch Echoortung orientieren, erforscht und experimentell bewiesen haben, wird es, so Nagel, weiterhin unmöglich sein, zu begreifen, wie eine Fledermaus ihre Umwelt tatsächlich wahrnimmt. Mit anderen Worten: Die Erfahrung eines mentalen Zustandes ist subjektiv.

Aus gegenwärtiger Perspektive lassen sich Nagels Überlegungen als Anregung lesen, uns gegenüber anderem Leben und anderen Bewusstseinsformen respektvoller und bescheidener zu verhalten. Hier setzen die künstlerischen Arbeiten in der Ausstellung an. Das Gedankenexperiment mit der Fledermaus schlägt eine Brücke zu zeitgenössischen Denkansätzen, die wie Nagel auch auf weniger mensch-zentrierte Positionen bei der Erforschung von Sinnes- und Subjektempfindungen pochen. Ins Zentrum stellen sie Empathie und Koexistenz zwischen den Spezies. Denn angesichts einer Welt am Rande des Klimakollaps benötigen wir neue Modelle für das Miteinander unterschiedlicher Lebensformen – Leben, das für eine intakte Umwelt unerlässlich ist.

Zheng Mahler

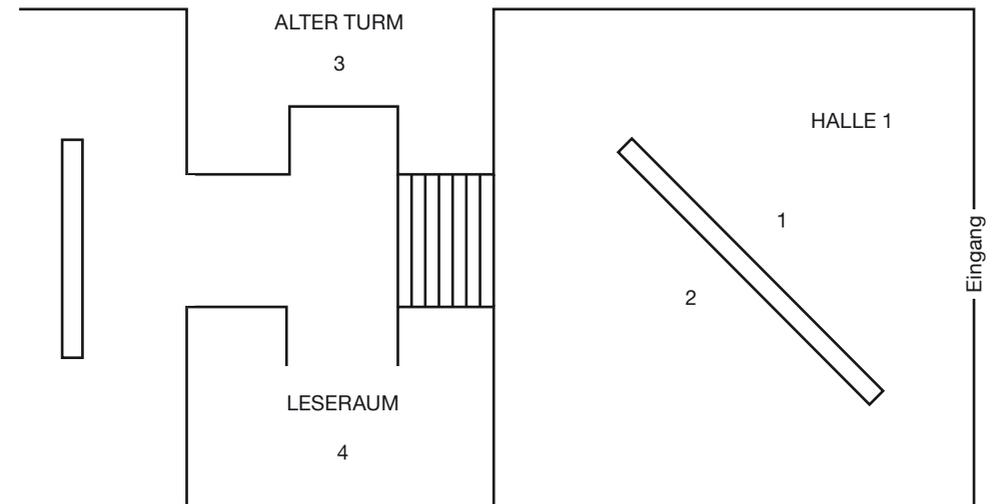
What is it like to be a (virtual) bat?, 2022–2023, Multimedia Installation. Mit freundlicher Genehmigung der Künstler*innen. Produziert mit freundlicher Unterstützung vom ifa – Institut für Auslandsbeziehungen, im Rahmen des Projektes ARE YOU FOR REAL

Zheng Mahler ist das künstlerische Projekt der Anthropologin Daisy Bisenieks und des Künstlers Royce Ng. Das Duo lebt auf der Insel Lantau in Hongkong – einer ländlichen Enklave im Kontrast zum dicht besiedelten und hoch technologisierten Zentrum. Nachdem sich Zheng Mahler über einen längeren Zeitraum mit den Wasserbüffeln auf Lantau beschäftigt hatten, wendeten sie sich im letzten Jahr einem anderen Lebewesen in ihrer unmittelbaren Umgebung zu: der Fledermaus, konkret der *Pipistrellus abramus* (japanische Hausfledermaus).

In der Werkgruppe *What is it like to be a (virtual) bat?* nutzen sie künstlerische Ausdruckweisen und Technologie, um die Betrachtenden für Erfahrungswelten zu sensibilisieren, die über das menschliche Bewusstsein hinaus gehen. Ausgangspunkt ihrer Arbeit ist Thomas Nagels Aufsatz, der auch unserer Ausstellung den Titel gibt und der bei Zheng Mahler durch die Linse der Möglichkeiten neuer Technologien beleuchtet wird. Durch die Arbeit mit Virtual Reality, 3D-Scanning, Photogrammetrie und Ultraschallmikrofonen versucht das Künstler*innenduo die sensomotorischen Fähigkeiten der Fledermaus zu simulieren, um zu fragen, ob das Nachbilden der Charakteristika eines Fledermausdaseins uns der subjektiven Erfahrung der Fledermaus näherbringen kann.

Neben ausführlichen Recherchen zu den heimischen und angesiedelten Fledermausarten sowie der historischen Bedeutung von Fledermäusen auf Lantau, arbeiteten Zheng Mahler mit Wärmebildvideos sowie speziellen Mikrofonen, die Schallwellen, über die Fledermäuse kommunizieren, aufzeichnen.

Den Werkkomplex *What is it like to be a (virtual) bat?* haben Zheng Mahler in vier Phasen strukturiert. Diese umfassen die Recherche und den theoretischen Hintergrund (Phase I), die Resultate ihrer Feldforschung (Phase II), die Verkörperung als Tiere mittels Virtueller Realität (Phase III) und die transitorischen Grenzzustände zwischen Mensch und Tier (Phase IV). Das Anliegen des Künstler*innenduos ist es, mehr Empathie zwischen Menschen und Tieren zu schaffen. Deshalb übersetzen sie ihre Recherchen in Resultate, die wir sehen, hören und sensorisch-sinnlich erleben können.



1 Echolokations-Spektrogramm von *Pipistrellus abramus* Fütterungsrufen

Die Besuchenden begrüßt ein Spektrogramm. Es handelt sich dabei um die grafische Visualisierung der Ultraschallschreie einer *Pipistrellus abramus*-Fledermaus, die Zheng Mahler beim Herumfliegen in ihrer Nachbarschaft aufgenommen haben. Die mit Ultraschallmikrofon dokumentierten Rufe wurden von einem Aufnahmegerät in den für Menschen hörbaren Bereich übersetzt. Mit diesen Klängen wiederum speisen Zheng Mahler eine digitale Audioverarbeitungssoftware, welche die vorliegende Zeichnung generiert, die der weder hör- noch sichtbaren Kommunikation von Fledermäusen eine visuelle Dimension verleiht.

2 *What is it like to be a (virtual) bat? Phase III / IV – Bat Meditation*, 2022–2023, Ultra-Widescreen 4K Video (16:43 min)

Die große Projektion ist das Kernstück der multimedialen Virtual Reality Arbeit. Zheng Mahler versucht darin, mittels Virtual Reality und dem was sie „empathische Vorstellungskraft“ nennen, die Erfahrungswelt ihrer nicht-menschlichen Nachbarn zu simulieren. Wir befinden uns auf Lantau Island. Ein Weg führt unser digitales Double durch eine nächtliche Landschaft, an einem Gebäude vorbei, zu einem Baum, ... Bis plötzlich die Perspektive wechselt und Ton und Bild eine gänzlich neue Landschafts- und Welterfahrung bieten. Die einer Fledermaus. Im Rückgriff auf die Tradition des „Deity Yoga“ im Tibetischen Buddhismus, widmet sich dieser Teil dem Übergang vom menschlichen Dasein zu einem spekulativen Zustand einer Fledermaus. Zheng Mahler nähern sich damit der Frage von Nagel, wie es ist eine Fledermaus zu sein, mit den Möglichkeiten der Virtual Reality an – ein Bereich, in dem jüngst viel zu

Animal Embodiment (Verleiblichung des Tierischen) und verschiedenen Erfahrungen von Präsenz geforscht wird. Die Meditation in kompletter 360° Virtual-Reality-Umgebung lädt ein, sich vertieft auf diese Erfahrung einzulassen und kann auf Anmeldung durchgeführt werden.

3 *What is it like to be a (virtual) bat? Phase II – Point Cloud Visualization*, 2022, HD Video (8:43 min)

Im Alten Turm ist das Audio- und Bildmaterial der zweiten Phase des Projekts zu sehen. Es handelt sich dabei um eine Kompilation von Daten, die Zheng Mahler in ihrer Recherche zusammengetragen haben – Bilder, Ortungsdaten, Ultraschallklänge, Wärmebilder, usw. – und in Sound und Videobilder übersetzen, die uns einen sinnlichen Zugang zu diesen Informationen erlauben.

4 Leserraum & *What is it like to be a (virtual) bat? Phase III / IV – Bat Meditation*, 2022–2023, 360° Animationsvideo, präsentiert auf einem Virtual Reality-Display (16:43 min)

Im gegenüberliegenden Raum laden die Kunstschaffenden ein, sich anhand von Texten, Tonaufnahmen oder Wärmebildervideos weiter in ihre Recherche zu vertiefen. In einem kleinen Booklet versammeln Zheng Mahler Feldnotizen und einen Aufsatz, in dem sie ihr Verständnis der Lektüre von Nagel erläutern und statt dem „entweder-oder“ von menschlichem und nichtmenschlichem Bewusstsein vorschlagen, im Rückgriff auf schamanistische Praktiken, deren Traditionen viel weiter zurückgehen als die westliche Wissenschaft, sich auf die Übergangszustände zwischen Menschen und Tieren zu fokussieren.

Wenn Sie sich selbst auf Nagels Spuren begeben und auf Angebot von Zheng Mahler erkunden wollen, wie es sein könnte, eine Fledermaus zu werden, können Sie sich zu folgenden Zeiten für die 20-minütige VR-Meditation anmelden:

Fr 17/03, 31/03, 14/04, 28/04, 12/05, 26/05

12–14 Uhr

Mi 22/03, 05/04, 12/04, 03/05, 10/05

18–20.30 Uhr

Jeden Samstag

11–13 Uhr

30-minütige Zeitfenster (10 Min. Einweisung + 20 Min. VR-Meditation)

Anmelden unter mail@kunsthalle-mainz.de oder per Telefon unter 06131/126939

HALLE 2

Jenna Sutela

Indigo, Yellow and Green Matter (I Magma Cycle), 2021, drei Skulpturen aus geblasenem Glas, Glibber und Elektronik auf Waldobjekten. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin

Beim Betreten der zweiten Halle stößt man auf *I Magma*, eine Serie von Multimedia-Objekten der in Berlin lebenden finnischen Künstlerin Jenna Sutela. Drei kopfartige Lavalampen stehen auf Baumstämmen, die in den umliegenden Wäldern gefunden wurden, und auf einer Maserknolle. Die mundgeblasenen Glaskörper, in denen sich Flüssigkeits- und Farbleckse bewegen, sind dem Kopf der Künstlerin nachempfunden. Sie nennt sie ihre neuroplastischen Porträts.

Einer der Ausgangspunkte des *I Magma*-Projekts ist die Lavalampe als ursprüngliche psychedelische Technologie, entwickelt für „diejenigen, die kurz vor einem Trip stehen“, wie es der Psychologe und Autor Timothy Leary ausdrückte. Ein weiteres Beispiel sind künstliche neuronale Netze des Visualisierungsprogrammes „Deep Dream“, die ein zeitgemäßeres Bild des Zugangs zu „dem Ding an sich“ – ein Begriff den der Philosoph Emanuel Kant verwendete – vermitteln.

Die Arbeit bestand ursprünglich aus zwei Teilen: Die Lavaköpfe bildeten die Grundlage für Texte, die durch maschinelles Lernen in einer App generiert wurden, die Sutela zusammen mit den Künstler*innen und Programmierer*innen Memo Akten und Allison Parrish entwickelte. In Anlehnung an Experimente im Bereich der Verschlüsselung und der Cybersicherheit, die nahelegen, dass Lavalampen ein nützliches Werkzeug zur Erzeugung von Zufälligkeit sind, drehte Sutela diese Idee jedoch um: die App suchte in den Lavabewegungen nach Mustern, Zeichen und nach Bedeutung. Die Formen im Glibber wurden von einem maschinellen Orakel interpretiert und für die Nutzenden der App in Weissagungen verwandelt. Diese Wahrsagungen lesen sich wie Berichte eines Trips. Tatsächlich dienten dem KI-gestützten System das *Erowid Shulgin-Archiv* (ein Archiv der Arbeit von Sasha und Ann Shulgin auf dem Gebiet der psychedelischen Forschung) und das *Internet Sacred Text Archive* (ein Archiv elektronischer Texte zu Religion, Mythologie, Folklore und esoterischen Themen) als Lernbasis.

Die hölzernen Sockel aus dem Wald mit Pflanzen und Ästen darauf fungieren als eine Art Körper für die Lavaköpfe. Die Entscheidung, die Arbeiten auf diese Weise in Mainz zu präsentieren, scheint mit Sutelas

Interesse an den Interdependenzen zwischen den Spezies sowie mit der Untersuchung dezentraler Intelligenz zusammenzuhängen, die sich durch ihre Arbeit zieht. Statt typischer Büsten zu Ehren wichtiger Personen steht hier das fluide Sein im Mittelpunkt.

The figure of the deep, 2020, C-Print-Fotogramm, Unikat, aufgezogen auf Dibond, 170 × 120 cm.
Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin

No central creatures are fixed, 2020, C-Print-Fotogramm, Unikat, aufgezogen auf Dibond, 170 × 120 cm. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin

An der Wand hängen zwei einfarbige Fotogramme. Sie zeichnen die Umriss der Lavaköpfe nach und verzerren sie dabei. Fotogramme entstehen durch die direkte Belichtung von lichtempfindlichem Fotopapier, ohne, dass ein Negativ dazwischengeschaltet wird. Das durch Wachs und Glas reflektierte Licht löst, so die Künstlerin, eine visuelle Erweiterung des Geistes aus. Das Maschinenorakel der *I Magma* App gab den Fotogrammen ihre Namen (*Figure of the deep* und *No central creatures are fixed*).

Sutela bezieht oft andere Lebensformen und Kräfte in ihre Arbeit ein, sowohl biologische als auch computergesteuerte, technologische. Sie möchte den Anthropozentrismus und den Individualismus in Frage stellen und diskutiert viel mehr unsere Verbundenheit sowohl mit unserer Umwelt als auch untereinander.

HALLE 3

Metahaven

Capture, 2022, Einkanal-Filmarbeit (40:08 min). Mit freundlicher Genehmigung der Künstler*innen

Halle 3 präsentiert Werke von Metahaven, einem seit 2007 aktiven Künstler*innenkollektiv aus Amsterdam. Mit einem Hintergrund in experimentellem Design, liegt heute der Fokus von Metahaven auf Filmemachen und Schreiben; visuell übersetzen sie dies in Videoinstallationen und Textilarbeiten.

Im Mittelpunkt ihrer Präsentation in Halle 3 steht die Bewegtbildarbeit *Capture*, die auf einer Videowand gezeigt wird. *Capture* ist eine fiktionalisierte Dokumentargeschichte über die (Un-)Verhältnismäßigkeiten zwischen Kunst, Wahrnehmung und Physik. Die Arbeit konfrontiert poetische und wissenschaftliche Ansätze mit Fragen nach der Natur der Realität. Unter anderem durchforstet der Film ein Videoarchiv des CERN, der Europäischen Organisation für Kernforschung in Genf (Schweiz), das Material aus den 1960er bis in die frühen 1990er Jahre umfasst. Metahaven filmte Spiegelteleskope im Observatorium Roque de los Muchachos auf La Palma (Spanien) sowie Flechten in Wäldern bei Trondheim (Norwegen). Die Künstler*innen verwendeten Aufnahmen von Tieren, die mit einer durch Bewegung aktivierten Wildkamera aufgenommen wurden. Die verschiedenen Ebenen des Films werden durch die Perspektive der von Anita Ricci gespielten „unzuverlässigen Erzählerin“ eingeordnet, die uns auf der Basis des Archivs auf eine verwirrende Fahrt durch einen Teilchenbeschleuniger des CERN mitnimmt.

Der Film bezieht sich auf den so genannten „Kollaps der Wellenfunktion“ oder die „Superposition“ in der Quantenmechanik und zitiert einen berühmten Satz des Wissenschaftsphilosophen David Albert, in dem er vorgeschlagen hat, dass die Frage nach der Position des Elektrons, während es sich in Superposition befindet, der Frage nach dem „Familienstand der Zahl Fünf“ entspricht. Diese Aussage bringen Metahaven mit der philosophischen Richtung des Absurdismus in der Literatur in Verbindung. Flechten hingegen sind biologisch hybride Organismen, die sich „einer Kategorisierung verweigern“. Bestehend aus Pilzen und Algen oder Cyanobakterien vereinen sie zwei Zustände in einem Organismus. Wir wissen, dass die Flechte ein Hybrid ist, und doch lässt sie sich nicht in ihre Einzelteile zerlegen. Sie offenbart sich uns nur als eine Einheit, oder, wie *Capture* sagt, sie sind „zwangsläufig beides“. Zudem wurde

bewiesen, dass Flechten extrem feine Sensoren für Umweltverschmutzungen haben, besser als unsere technischen Messgeräte. Flechten sind von diesen klimatischen Veränderungen selbst betroffen, wirken Luftverschmutzungen durch Photosynthese entgegen und „dokumentieren“ sie gleichzeitig – ein weiterer Ausdruck ihrer Hybridität.

Capture weckt unser Interesse an der Beobachtung, wie sich unsere Wahrnehmung und unsere Denkweise verändern, wenn wir beginnen, unsere Realität in ihre Bestandteile zu zerlegen. Wie sich Bewegungen und Geschehnisse in nichts auflösen, wenn wir uns konzentrieren und versuchen, die einzelnen Elemente zu sehen. Die Fragmente sind niemals die Bewegung, und die Bewegung ist niemals ihre Fragmente – ein Zitat aus der absurdistischen Poesie-Philosophie des frühen 20. Jahrhunderts von Alexander Vvedensky, das im Film durch die La Palma Teleskope kontextualisiert wird. Wir erfassen nur das, wofür wir die entsprechenden Sensoren haben und wir erfassen nur, worauf wir gerade schauen – das, worauf wir uns konzentrieren.

Fledermäuse und der Text von Nagel „Wie ist es, eine Fledermaus zu sein?“ sind eine weitere Ebene im Film. Ricci fragt: „Liebe Fledermaus, was hat es mit dir auf sich, dass wir uns fragen, wie es ist, eine Fledermaus zu sein?“.

Vielleicht ist es die Erfahrung des „Schimmerns“ von der zu Beginn des Videos die Rede ist. Das Gefühl, dass sich in unserem Bewusstsein ausbreitet, wenn wir beginnen alles, was wir vermeintlich erfassen, in seine Einzelteile zu zerlegen, bis es sich auflöst – schimmert.

Buch, Regie und Schnitt: Metahaven
Besetzung: Anita Ricci
Musik: Espen Sommer Eide
Kameraführung: Remko Schnorr
Zusätzliche Fotografie: Metahaven und Kyulim Kim

Mit in Auftrag gegeben von Kunsthall Trondheim, der Screen City Biennale und Arts at CERN.
Mit zusätzlicher Unterstützung von KORO und dem Arts Council Norway.

Arts at CERN wird unterstützt von UNIQA Fine Art Insurance, Schweiz.

Dieser Film wurde vom Netherlands Film Fund unterstützt. Zusätzliche Unterstützung von La Palma Escuela de Cultura und Instituto Canario de Desarrollo Cultural.

Qualia & Grandmother, 2022, Jacquardweberei, Wolle, Lurex, 227 x 174 cm.
Mit freundlicher Genehmigung der Künstler*innen

DVD Zone 5, 2020, Jacquardweberei, Wolle, Lurex, 230 x 176 cm.
Sammlung M HKA / Museum of Contemporary Art Antwerp

Arrows I (2020), *Blossoms* (2021), *Secrets* (2021), *Swans* (2023). Diverse Arbeiten.
Mit freundlicher Genehmigung der Künstler*innen

Die Ausstellung umfasst zwei große gewebte Arbeiten, *DVD Zone 5* und *Qualia & Grandmother*, sowie eine Vielzahl kleinerer gewebter und bestickter Objekte. Sie zeigen im Detail Metahavens Art des Erzählens auf eine sowohl iterative als auch intime Weise. Die kleineren textilen Arbeiten aus den Serien *Arrows*, *Blossoms*, *Secrets* und die jüngste, *Swans*, beziehen sich über die Begriffen „Textur“ und „Filmstill“ auf die Bewegtbildarbeiten. Sie verweisen auf Themen wie Vogelschwärme, die sowohl in der Naturforschung als auch in der Technik eine Rolle spielen. Die kleineren Textilarbeiten scheinen spontan und skizzenhaft zu sein – wie Notizen halten sie einen Gedanken, eine Idee, eine Erfahrung fest. Das Liniengeflecht auf den Wandteppichen wie auch die alltäglichen Materialien der kleinen Textilarbeiten (gebrauchte Jacken, Stoffe aus Bussitzen) verdeutlichen Metahavens Interesse daran, wie sich verschiedene Sphären durch ihre Komplexität und Vielfalt zueinander verhalten.

Dorota Gawęda und Eglė Kulbokaitė

1 *Mouthless Part III*, 2023, Zwei-Kanal-Video (29:00 min). Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerinnen

Dorota Gawęda und Eglė Kulbokaitė, die sich beim Studium am Royal College of Art in London kennengelernt haben, arbeiten seit 2013 zusammen. Sie leben und arbeiten derzeit in Basel (Schweiz), ursprünglich stammen sie aus Polen bzw. Litauen. Sie pflegen eine forschungsbasierte Praxis, welche scheinbar vollkommen getrennte Themen ineinander verwebt – Ökologie und Technologie, Wissenschaft und Magie, nichtmenschliche Intelligenz und gemeinsames Spekulieren; dabei beziehen sie sich auf den Feminismus und integrieren sowohl queere und minderheitliche, als auch mehr-als-menschliche Positionen. Sie beschäftigen sich mit Folklore und Geschichte, inspiriert von slawischen und baltischen Traditionen, Ritualen und Bräuchen, die oft in Verbindung zur Natur stehen.

Mouthless Part III ist der letzte Teil einer Trilogie von Videoarbeiten, die sich mit der Schwelle Natur/Kultur, Mythos/Geschichte und den Grenzen der Klassifizierung: Tier – Mensch – Mehr-als-Mensch befasst. Das Zweikanal-Video, welches im Kinoraum der Kunsthalle zu sehen ist, ist dem Thema Landschaft gewidmet. Dieses Thema welches gegenwärtig vor allem in Verbindung mit negativen Schlagzeilen wie Nahrungssicherheit, der Klimakrise und dem Artensterben steht, knüpft aus kunsthistorischer Perspektive direkt an die lange Tradition des Genres der Landschaftsmalerei an. In *Mouthless Part III* treffen sich beide Perspektiven. Neben dem Interesse der Künstlerinnen an kunsthistorischen und naturwissenschaftlichen Perspektiven haben die Arbeiten von Gawęda und Kulbokaitė oft eine performative Ebene. Die Besuchenden werden in einem dunklen Raum, zwischen zwei einander zugeneigten Projektionen, mit dem eigenen Körper Teil einer Unterhaltung – einem Gespräch zwischen zwei Figuren, einem Bauern und einem Landschaftsdämon. Dies basiert auf *upiorizym* – dem slawischen Glauben, dass manche von uns mit zwei Seelen geboren wurden. Der *upiór* ist ein mutierendes, vampirähnliches Wesen, welches gemäß bäuerlichen Überlieferungen in der Mittagssonne erscheinen kann und die zurückgelassenen Kleider, derer die auf den Feldern arbeiten, einsammelt. Dieser Dämon könnte auch

ihre zweite Seele sein, welche im Schlaf ihren Körper verlassen hat. Das Video zeigt simulierte Landschaften, die echt wirken und echte Menschen, die durch ihre computerartigen Stimmen, unnatürlichen Körperhaltungen und ruckartigen Bewegungen künstlich wirken. Die Unterhaltung der zwei Figuren geht hin und her, ein Frage-und-Antwort-Spiel in dem sich die Geschichte der Landarbeit mit folkloristischen Mythen, religiösen Bildern der Apokalypse und Forderungen nach klimaneutraler Lebensweise mischen. Der Film erhält viele Referenzen. Diese reichen von Jakób Szela, dem Anführer eines Bauernaufstandes gegen Leibeigenschaft und Unterdrückung durch den polnischen Adel in Galizien im Jahr 1846, bis hin zur wissenschaftlichen Erforschung von heutigen kulturellen und ökonomischen Praktiken des Landbesitzes. In die Unterhaltung werden Szenen gestreut, in denen sich das Synthetische offenbart: Figuren und Landschaften beginnen sich zu winden, morphen ineinander, vollführen tanzende Zuckungen in Anspielung auf die 1518 in Straßburg wütende Pest und erzeugen für einen kurzen Moment fast schon halluzinogene Bilder. Die Landschaft wird so als Ort der Spekulation und des radikalen Experiments in Geschichte und Gegenwart befragt und wir müssen uns entschieden, sind wir Zuschauer*innen, Ermittler*innen oder gar Täter*innen in diesem Naturkrimi?

Regie: Dorota Gawęda and Eglė Kulbokaitė

Performance: Oskar Pawelko

Kinematographie: Raphael Wanner mit Jonas Stirnimann

Kostüm: Tara Mabilia

HMU: Jasmin Berger

Ton: Haraldur Thrastarson; Gorged by OXHY; sounds of the sun, NASA

Die GAN-Animationssequenzen wurden in Zusammenarbeit mit Laurene Donati (Imaging Center) Edward Ando und Florian Aymanns (Image Analysis Hub) und dem Team, EPFL, Lausanne, CH erstellt.

Die -lalia Sequenz wurde in Zusammenarbeit mit Emanuele Guidi, ar/ge kunst, Bozen, IT erstellt.

Performance: Giulia Terminio

Musik: Bill Kouligas

Klanggestaltung: Haraldur Thrastarson

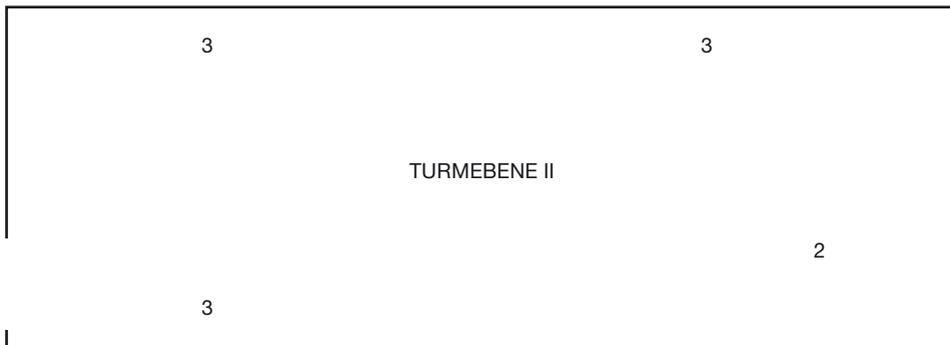
Stimme: Justyna Chaberek

Textverweise: *The Books of Jacob* von Olga Tokarczuk, *The Wedding* von Stanislaw Wyspianski, *Gravity and Grace* von Simone Weil, *With Stake and Spade: Vampiric Diversity in Poland* von Łukasz Kozak, *The Second Body* von Daisy Hildyard, *The Peasant Nightmare: Visions of Apocalypse in the Soviet Countryside* von Lynne Viola, *Dark Ecology* von Timothy Morton, *Rotten Sun* von Georges Bataille und von GPT-3 generierte Wörter.

Vielen Dank an Giulia Bini, EPFL, CH und Hangar, Barcelona, ES.

In Auftrag gegeben und produziert im Rahmen des EPFL CDH Artist in Residence Programms 2022, Enter the Hyper-Scientific, Eidgenössische Technische Hochschule Lausanne (EPFL).

Die Produktion von *Mouthless Part III* wurde außerdem großzügig unterstützt vom Fachausschuss Film und Medienkunst Basel-Stadt.



2 *Hexanol I*, 2019, polierter Stahl und Wiesenheu, 300 × 50 × 50 cm. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerinnen

3 *Seasons (01f8fa647bd52dee04bc333a5260)*, 2022, Gesso und Digitaldruckübertragung auf Leinen, 150 cm × 120 cm. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerinnen

3 *Seasons(2c1f4812b8c3f61eea5c39773807)*, 2022, Gesso und Digitaldruckübertragung auf Leinen, 150 cm × 120 cm. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerinnen

3 *Seasons (4a40cd61a0a5034403e0bedc7357)*, 2022, Gesso und Digitaldruckübertragung auf Leinen, 150 cm × 120 cm. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerinnen

Auch in Turmebene II spielen die Natur, ihre Wahrnehmung und Repräsentation sowie die Grenze zwischen Natur und Kunstwerk eine zentrale Rolle. Gleich beim Hineinkommen fällt der Blick auf den hohen Heuhaufen. Auch der Geruch von Heu fällt einem in die Nase. Die chemische Verbindung *cis-3-Hexen-1-ol*, von der der Titel der Arbeit *Hexanol* abgeleitet ist, bezeichnet den Geruch von sich zersetzender Zellulose, den wir vor allem von gemähtem Gras oder alten Büchern kennen. Anfängliche Nostalgie, Bilder von unberührten, pittoresken ländlichen Gegenden und romantisierte Landarbeiter*innen, kriegt schnell eine bedrohlichere Note, wenn wir bei dem Wort Hexanol nicht (nur) an die chemische Verbindung, sondern an das Wort „Hexe“ denken. Dann ist der Gedankensprung zum Bild des Scheiterhaufens nicht weit. Etwas bedrohliches hat auch der drei Meter lange Stab aus poliertem Stahl, der in einer scharfen Dolchform ausläuft. Eigentlich dient er als Halterung für das Wiesenheu, eine Referenz auf die traditionellen Methoden der Landarbeit, bei denen das Heu von den Arbeitenden auf den Feldern getrocknet wird.

Im selben Raum hängen drei Arbeiten der Serie *Seasons*, die Natur und Technologie zusammenbringt. So wie die Landschaftsmalerei

unsere Wahrnehmung von der Umwelt, in der wir leben, bestimmt, so strukturiert auch der Algorithmus und das, was er uns im Internet zeigt, unsere Wahrnehmung der Welt. Gawęda und Kulbokaitė setzen sich mit dieser Parallele zwischen historischer Darstellung und Rahmung von Landschaft in der Kunst und dem oft als Fake, als Fälschung/Kopie empfundenen digitalen Raum auseinander. Sie weiten ihr kollektives Schaffen aus und arbeiten mit künstlicher Intelligenz, sogenannten *Generative Adversarial Networks* – zwei neuronalen Netzen, die gegeneinander ausgespielt werden und dabei neue Daten erzeugen – zusammen. Über diese „RoboterKünstler*innen“ lassen Gawęda und Kulbokaitė Bilder von Blumen generieren, die Naturdarstellungen in der westlichen Maltradition ähneln und die sie dann in Gesso-Schichten auf Leinen auftragen.

Kleine Halle Hereinspaziert!

Die Kleine Halle, unser Raum zum Mitmachen für Klein und Groß ist umgezogen. Während dieser Ausstellung findet ihr unser kreatives Angebot ganz oben im grünen Turm. Hier könnt ihr euer eigenes Kopf-Bild malen und unser Orakel dazu befragen. Ihr könnt euren Riechsinn schärfen und mit unseren verrückten Brillen eure Umgebung mal mit ganz anderen Augen sehen. Inspiriert von den verborgenen Botschaften, die auf den Textilien/Stoffbildern von Metahaven zu entdecken sind, könnt ihr Muster und Formen mit Stempeln und Schablonen drucken. Zudem haben wir hier eine Lesecke für euch vorbereitet, in der ihr mehr über die Fledermaus, andere Lebewesen, Roboter und mehr erfahren könnt.

Parallele Universen

Leben als Spiderman, Avatar oder Messi? Wie ist es, in andere Welten einzutauchen? Wie wäre es ... zu sein? Schüler*innen der Windmühlenschule erkunden die Kluft zwischen virtuellen und realen Welten. Die Ergebnisse dieser Schulkooperation werden in der Turmebene III gezeigt.

Eröffnung
Mi 29/03
18 Uhr
Laufzeit 14 Tage

Heute FREitag

An diesen Sonntagen ist der Eintritt in die Kunsthalle von 13–18 Uhr frei. Kommen Sie vorbei, werfen Sie einen Blick in die aktuelle Ausstellung und nehmen Sie an unserem kostenlosen Programm teil.

So 26/03

14 Uhr Rundgang in Deutsch
14.30 Uhr Rundgang in Ukrainisch
14.45 Uhr Rundgang in Arabisch
15.30–16.30 Uhr Mitmach-Aktion für Alle

So 16/04

14 Uhr Familienrundgang und
Mitmach-Aktion für Klein und Groß
15 Uhr Rundgang
16 Uhr Familienrundgang und
Mitmach-Aktion für Klein und Groß

So 21/05

14 Uhr Rundgang in Einfacher Sprache mit
Verdolmetschung in Deutsche Gebärdensprache
15 Uhr Mitmach-Aktion für Alle
inklusive!*

Kosten:

13–18 Uhr Eintritt frei



Rheinhausen
Sparkasse

Künstler*innengespräch

FOR REAL – Künstler*innengespräch zu Kunst,
Technologie und Wissenschaft

Mit Dorota Gawęda & Eglė Kulbokaitė,
Royce Ng (Zheng Mahler), Giulia Bini (Kuratorin
EPFL CDH-Air Programm ENTER THE
HYPER-SCIENTIFIC & ARE YOU FOR REAL
Phase II) und Yasmin Afschar. In Englisch

Fr 17/03
18 Uhr

Kosten:

im Eintritt enthalten

Diese Veranstaltung findet in Kooperation mit
dem ifa – Institut für Auslandsbeziehungen, im
Rahmen des Projektes ARE YOU FOR REAL
statt.

Rundgang mit Verdolmetschung in Deutsche Gebärdensprache

Fr 14/04
17 Uhr

Kosten:

im Eintritt enthalten

Anmeldung bis 11/04 unter
mail@kunsthalle-mainz.de

Gerne stellen wir auf Anfrage eine FM-Anlage
zur Verfügung.

Reflexionen

Feministischer Rundgang mit Marlène Harles
(Kuratorische Assistenz Kunsthalle Mainz)

Mi 19/04
19 Uhr

Kosten:

im Eintritt enthalten

Erzähl mir was!

Rundgang für Menschen mit Demenz und ihre
Angehörigen. Wir laden zu einem gemeinsamen
Rundgang durch die Ausstellung ein. Im Sinne
der teilhabe-orientierten Vermittlung stehen
die Geschichten und Assoziationen der
Besucher*innen zu den Kunstwerken hier im
Mittelpunkt. Die Veranstaltung wird zusammen
mit Frau Silke Maeder von der GPS – Gemein-
nützige Gesellschaft für Paritätische Sozialarbeit
mbH, Beratungs- und Koordinierungsstelle
(BeKo) Demenz angeboten. Die BeKo zusammen
mit dem Netzwerk Demenz Mainz wird mit einem
Infostand für ihre Fragen bereitstehen.

Mi 19/04
16 Uhr

Kosten:

Die Teilnahme am Rundgang ist kostenlos.

Anmeldung unter weber@kunsthalle-mainz.de
oder unter 06131/126938

Mit freundlicher Unterstützung des Rotary Club
Mainz-Aurea Moguntia

Kuratorinnenrundgang

Mit Yasmin Afschar (Interimsdirektorin
Kunsthalle Mainz)

Mi 26/04
19 Uhr

Kosten:

Im Eintritt enthalten

Fledermausabend mit Vortrag und anschließendem Neustadtrundgang

mit dem NABU Mainz und Umgebung

Mi 17/05

19.30 Uhr Ausstellungsgespräch mit
Marlène Harles
20 Uhr Vortrag NABU Mainz und Umgebung
21 Uhr Neustadtrundgang

Kosten:

im Eintritt enthalten

Diese Veranstaltung ist wetterabhängig. Bitte
informieren Sie sich zeitnah auf unsere
Homepage.

Fade into You

Ausstellungsrundgang in der Kunsthalle
Mainz & Filmstreaming

Zur aktuellen Ausstellung *What Is It Like to Be a
Bat?* hat Jakob Villhauer (Filmwissenschaft) ein
thematisch abgestimmtes Filmprogramm
kuratiert.

Mi 24/05

18 Uhr Ausstellungsrundgang mit
Marlène Harles
19 Uhr Filmstreaming

Kosten:

im Eintritt enthalten

Perspektiven – Abend zum Gemeinsamen Philosophieren

Wir laden Sie ein, sich gemeinsam mit uns die
Frage zu stellen: Wie wäre es ein anderes
Lebewesen zu sein? Ihre Wahrnehmungen,
Ideen und Perspektiven zu den Themen der
Ausstellung können in diesem Abend
ausgetauscht und entwickelt werden. Wir freuen
uns auf das, was Sie teilen möchten.

Mi 31/05
19 Uhr

Kosten:

im Eintritt enthalten

Mainzer Museumsnacht

Sa 03/06
18–1 Uhr

Öffentliche Rundgänge

Die öffentlichen Rundgänge durch die
Ausstellung finden an folgenden Terminen um
14 Uhr statt:

02/04, 09/04, 23/04, 30/04, 07/05, 14/05, 04/06

Kosten:

im Eintritt enthalten

Familienrundgang

Du willst einfach einmal was Neues sehen? Dann
komm zusammen mit deinen Eltern,
Geschwistern oder Großeltern in die Kunsthalle.
Wir laden Familien herzlich zu einer
gemeinsamen Entdeckungstour durch die
Kunsthalle ein. Hier gibt es immer etwas anderes
zu erleben. Gemeinsames Rätseln, Forschen
oder Zeichnen vor den Kunstwerken – mach
einfach mit!

Die Familienrundgänge finden sonntags
um 14 Uhr statt: 19/03, 28/05

Kosten:

im Eintritt enthalten, Kinder unter

6 Jahren kostenfrei

Kunsthalle Mainz
Am Zollhafen 3–5
55118 Mainz
T +49 (0) 6131 126936
kunsthalle-mainz.de

Di, Do, Fr 10–18 Uhr
Mi 10–21 Uhr
Sa, So und an Feiertagen 11–18
Uhr
07/04, 10/04, 01/05, 29/05
geschlossen

Eintritt:
Erwachsene 6 Euro
Ermäßigt 4 Euro

Gruppe ab 10 Personen
4 Euro pro Person

Gruppe ab
10 ermäßigten Personen
3 Euro pro Person

Kinder bis 6 Jahre
Eintritt frei

Familien
14 Euro

Jahreskarte
25 Euro

Rundgänge und Veranstaltungen
im Eintritt enthalten
(sofern nicht anders angekündigt)

Angemeldete Rundgänge für
Gruppen auf Anfrage

Ermäßigungen (mit Nachweis)
für Auszubildende, Erwerbslose, Freiwilligendienstleistende,
Schüler*innen, Schwerbehinderte, Studierende, Rentner*innen

Hinweis zum Fotografieren: Bitte beachten Sie, dass auf unseren
Veranstaltungen fotografiert wird. Mit Ihrer Teilnahme erklären Sie
sich mit der Veröffentlichung der Fotografien einverstanden.

Die Kunsthalle Mainz wird
unterstützt durch

Mainzer Stadtwerke AG
Mainzer Fernwärme GmbH
Mainzer Verkehrsgesellschaft mbH
Landeshauptstadt Mainz

Die Ausstellung wurde realisiert
mit freundlicher Unterstützung
von:

schweizer kulturstiftung
prohelvetia



Königreich der Niederlande

IMPRESSUM

Die Broschüre entstand anlässlich der Ausstellung

What Is It Like to Be a Bat?

Kuratiert von: Yasmin Afschar

Texte: Yasmin Afschar, Marlène Harles, Emilia Kaufhold, Lina Olbert

Grafik: Harald Pridgar

Team:

Yasmin Afschar (Interimsdirektorin)

Stefanie Böttcher (Direktorin in Elternzeit)

Marlène Harles (Kuratorische Assistenz)

Anna Marquis (Presse- & Öffentlichkeitsarbeit, Verwaltung)

Lisa Weber (Leitung Kunstvermittlung)

Emilia Kaufhold (FSJ Kultur)

Lina Olbert (Assistenz Presse und Social Media)

Aufbauteam: Laslo Chennchana, Lars Daigger, Christian Jabkowski,

Oliver Kelm, Lorenz Kerkhoff, Leonard Schlöder, Danijel Sijakovic,

Jakob Villhauer, Emil Wudtke