

Virtual
Insanity
03/08–
18/11/18

Antoine
Catala
Cao Fei
Jon Rafman
Jordan
Wolfson
Eva &
Franco
Mattes

Harun
Farocki
Refrakt &
Nicole
Ruggiero &
Molly Soda
Renaud
Jerez
Igor Simić
Tabita
Rezaire
Kunsthalle
Mainz

“And now that things are changing for the worse
See, it's a crazy world were living in
And I just can't see that half of us
immersed in sin
Is all we have to give these
Futures made of virtual insanity now
Always seem to, be governed
by this love we have
For useless, twisting, our new technology
Oh, now there is no sound, for we all
live underground”

Mensch und Situation in damals spektakuläre Bilder umsetzt. Nicht der Begriff „virtual insanity“ doch seine Bedeutung hat sich bestätigt. Das beständige Abgleiten in virtuelle Realitäten führt in steigendem Maße zu Wahrnehmungsstörungen, Eskapismus, Verrohung. Computervermittelte Realitäten, die Durchmischung von realer und virtueller Realität, die Erweiterung unserer realen Umgebung um künstliche Elemente wie Avatare oder virtuelle Objekte – all dies sind Erlebnisräume, die die menschliche Wahrnehmung und Erfahrung erweitern, sie verändern. Längst arbeiten Wissenschaftler daran den Begriff Wirklichkeit neu zu definieren; freier, als das, was ganz allgemein eine Wirkung zeigt. Doch welche Wirkungen können das sein, die neue Technologien im Zusammenspiel mit dem Menschen auslösen?

Die Ausstellung *Virtual Insanity* beschäftigt sich mit der Ausdehnung der Realität und deren Schattenseiten. Wachstum und Veränderung sind die Motoren menschlichen Denkens und gesellschaftlicher Entwicklungen. Sie stimulieren, wirken sinnstiftend, können notwendig sein. Gleichzeitig können sie Felder aktivieren, Gedanken und Handlungen auslösen, die weder gewollt, noch steuerbar sind. Die beschriebenen Begleiterscheinungen einer virtuellen oder erweiterten Wirklichkeit bilden längst einen wichtigen Bestandteil künstlerischer Fragestellung und Forschung. In *Virtual Insanity* sprechen internationale Gegenwartskünstler und -künstlerinnen aus, was die Wissenschaft vermutet: Starke Immersion verändert das Bewusstsein, den Menschen. Je stärker das Präsenzgefühl innerhalb der virtuellen Welt, also je überzeugender die Illusion Teil von ihr zu sein und der physischen Welt den Rücken zu kehren, umso umfassendere und tiefgreifendere Wirkungen treten ein. Und diese Wirkungen beschränken sich nicht nur auf Gedanken und Gefühle, sondern sind auch körperlich messbar. Seit der Einführung des World Wide Web vor etwa 25 Jahren durchdringen digitale Technologien unseren Alltag und verändern unser Zusammenleben radikal in einer atemberaubenden Geschwindigkeit. Was passiert, wenn wir in fremde Welten eintauchen, aus ihnen aber nicht mehr auftauchen können? Was nehmen wir mit und was bleibt von uns?

Mit *Virtual Insanity* erobert Jamiroquai 1996 die internationalen Charts. Ein Song, der den Einzug einer neuen Ära begleitet, weil er sie vokal und tonal einfängt. Ein Video, das legendär geworden ist, weil es den Verlust der Bodenhaftung, die Haltlosigkeit von

Antoine Catala

1975, Toulouse, Frankreich

Cat-Ala, 2017
Bildschirm, USB Stick, Video, 30 Sek., Loop

After Rain Man, 2017
Bildschirm, USB Stick, Video, 30 Sek., Loop

Bedroom, 2017
Bildschirm, USB Stick, Video, 30 Sek., Loop

New Feelings, 2017
Bildschirm, USB Stick, Video, 30 Sek., Loop

Cat Psychology, 2017
Bildschirm, USB Stick, Video, 60 Sek., Loop

Collective Feelings Memory, 2017
Stahlrahmen, Playfoam,
101 x 67 x 67 cm

Alle Courtesy Galerie Christine Mayer

Der französische Künstler Antoine Catala erforscht in seinen Arbeiten Möglichkeiten mittels neuer Technologien Emotionen auszudrücken. Entlang der Wände ziehen sich fünf Arbeiten, die auf den ersten Blick aussehen wie Puppenhäuser oder Dioramen. Bei genauerem Hinsehen erweisen sie sich jedoch als Bildschirme, die mit pastellfarbenen Stoffüberziehern eingefasst sind. Gezeigt werden sowohl Alltagsszenen, deren Anordnung in Streifen an Comics denken lässt, als auch Raumansichten, die den Erinnerungen des Künstlers entspringen. In den kurzen Sequenzen verändern sich bildliche Details in Zeitlupe und reihen sich endlos fließend als schleichende Bewegungen aneinander. Sie geben Einblicke in das Leben des Protagonisten Charlie Brown, dem es sichtbar schwer fällt Gefühle zu zeigen, aber auch zu interpretieren und körperliche Nähe zuzulassen. Zwei der Arbeiten widmen sich der Beziehung zwischen Charlie Brown und seiner Katze, zu der er im Gegensatz zu seinen Mitmenschen ein inniges Verhältnis pflegt. Eine weitere zeigt mit einem Verweis auf den Film *Rain Man* von 1988 eine Kindheitserinnerung des Künstlers, in der er vor seiner Mutter und Schwester die Befürchtung äußert autistisch veranlagt zu sein. Jedes Video gibt seine vergeblichen Bemühen preis Gefühle zu entschlüsseln, um so der Einsamkeit zu entgehen, die sich trotz oder gerade durch die neuen Technologien weiter ausbreitet. Den Wandarbeiten steht die interaktive Arbeit *Collective Feelings Memory* gegenüber, die die Betrachter dazu einlädt seine oder ihre Gefühle haptisch auszudrücken. Das spezielle künstliche Material besitzt dabei die Eigenschaft die materialisierten Gefühle zu konservieren, bis daraus neue geformt werden, die die alten unweigerlich zerstören. Erinnerungen können beim Spiel mit der Masse reaktiviert und in eine haptische Erfahrung übersetzt werden.

Renaud Jerez

1982, Narbonne, Frankreich

En m'asseyant sur mes convictions, j'ai réalisé le plaisir de dépenser 20€m d'en figurer #lemonde comme névrose phosynthétique, 2017
PVC-Rohre, Metallreste, Stoffreste, Farbe, Ghost Chair
127 x 61 x 94 cm
Courtesy the artist and Crèveœur, Paris

TBD, 2015
PVC-Rohre, Aluminium, Karton, Kabel, Webcam, Satellitenkabel, Klebeband
200 x 175 x 80 cm
Courtesy Collection Antoine de Galbert, Paris

Drei Skulpturen des Wahlberliners Renaud Jerez gruppieren sich in der ersten Halle und starren aus ihren leeren Hüllen heraus die Besucher*innen an. Ihre Gerippe setzen sich aus industriellen Materialien wie PVC-Rohren, Gummi, Kabeln und ausgedientem Elektroschrott zusammen. Sie stellen dabei eine mögliche dystopische Zukunft in Aussicht, in der der vom Menschen produzierte Müll die Menschheit selbst überdauert. Während letztere längst verschwunden sind, ziehen sich die Zersetzungsprozesse noch über Jahrtausende hin. Die Skulpturen von Renaud Jerez haben nichts mehr an sich, was sie verbergen könnten, sondern erlauben einen Blick mitten durch sie hindurch. Der Künstler arrangierte sie teilweise auf Stühlen und hat jeder von Ihnen einen individuellen Ausdruck gegeben. Dieser manifestiert sich einerseits in der Wahl der spärlichen Bekleidung, wie auch in den jeweiligen Gesten. Die Skulpturen sind Reflektionsflächen, um über unsere heutige ressourcenintensive Mediennutzung nachzudenken und darüber, welche Informationen wir von uns in den realen und virtuellen Welten preisgeben, auf die Gefahr hin, dass uns diese Informationen überdauern werden. Sie zeigen, wie sich körperliche Erscheinung und Wahrnehmung durch die Durchdringung von virtuellen und realen Welten verändern.

Eva & Franco Mattes

1976, Italien

My Generation, 2010
Video, Farbe, Sound, 12.40 Min., kaputte Computerteile, Monitor, Lautsprecher, diverse Kabel, Dimensionen variabel
Courtesy the artists

Das Künstlerduo Eva und Franco Mattes, auch bekannt als 0100101110101101.ORG hat sich seit den späten 90er Jahren als Pionier der Net-Art-Bewegung etabliert. Realität und Fiktion, virtueller und realer Raum vermischen sich in ihren Arbeiten und schaffen ein Gefühl der permanenten Unsicherheit. 2003 überzeugten sie etwa die Bevölkerung Wiens davon, dass der historische Karlsplatz angeblich vom amerikanischen Sportartikelhersteller Nike gekauft wurde. Eine großangelegte Werbekampagne in Wien proklamierte die Umbenennung in Nikeplatz, wogegen sich ein Volksbegehren erhob. Wie Hacker hinterlassen die beiden nur selten Spuren ihrer Anwesenheit, sondern verstecken sich hinter Phänomenen und Aktionen.

Aus den Boxen eines alten zertrümmerten Tower PCs dröhnt das Fluchen junger männlicher Computerspieler, die ihre Frustration über den Spielverlauf oder über das Versagen ihrer virtuellen Avatare lautstark bekunden. Dabei geraten sie so sehr in Rage, dass sie in blinder Wut und Verzweiflung auf ihre Spielkonsolen einschlagen, um so dem unausweichlichen virtuellen K.O. zu entgehen. Das Video ist eine Aneinanderreihung gefundener Sequenzen aus dem Netz, die oftmals mit Handycameras gefilmt wurden. Als virale Hits werden die Videos millionenfach geteilt und nachgeahmt. Als Phänomen weisen alle dabei eine ähnliche Struktur auf: Meist geht es in den kurzen wackeligen Clips um die Zerstörung von Gegenständen und den Abbau von Aggressionen. Unklar bleibt allerdings, ob die jeweilige Wutattacke nur gespielt oder wirklich echt ist.

Jordan Wolfson

1980, New York, USA

Real Violence, 2017
HD-Video, Sound, 2.25 Min., VR-Brille,
Kopfhörer, Sockel, Handgriff
Courtesy Sadie Coles HQ, London

Die VR-Arbeit *Real Violence* versetzt den*die Benutzer*in der Anwendung in ein frühlingshaftes Szenario in Downtown Manhattan. Die Sonne spiegelt sich in den gläsernen Fassaden der Hochhäuser. Der Verkehr schiebt sich zähfließend durch die Straßenschlucht. Ein digitales Alter Ego des Künstlers tritt mit einem Baseballschläger bewaffnet dem*der Benutzer*in gegenüber und prügelt damit ohne Vorwarnung auf einen wehrlosen Mann ein, der vor ihm kniet und um Gnade fleht, bis er schließlich schwer verletzt zu Boden geht. Unfähig einzugreifen bleiben zwei Möglichkeiten: Dabei zuzusehen, wie die Blutlache um den Mann immer größer wird und das digitale Alter Ego des Künstlers im Bluttausch weiter auf den Mann eintritt und -schlägt oder den Blick von dem schockierenden Geschehnis abzuwenden, sich in die seichte Umgebung zu vertiefen und somit das passiv teilnahmslose Verhalten der anderen programmierten Figuren in der virtuellen Welt nachzuahmen, die nicht auf die unmittelbaren Handlungen reagieren.

Igor Simić

1988, Belgrad, Serbien

Sublime Search Engine, 2017
Video, Farbe, Stereosound, 2k DCP, 4.30 Min.
Courtesy the artist

Hypnotisch redet die Stimme eines Servers, dessen Datenströme sich zu einer menschlichen Form verdichtet haben, auf die Besucher*innen ein und versucht so langsam die Kontrolle über deren Bewusstsein zu erlangen. Die personalisierte Datenwolke versteht sich als Freund, Kind, Avatar und Helfer gleichzeitig. Sie weiß von den verborgenen Geheimnissen ihrer Betrachter und breitet ihren Einfluss unaufhaltbar aus. Die physische und virtuelle Welt verschmelzen im Serverraum miteinander. Dabei sind die Machtverhältnisse klar: Der Mensch erscheint klein gegenüber der Hegemonie der Daten. Er ist abhängig geworden von ihrem Einfluss. Zwar hat er diese ursprünglich selbst erschaffen, doch die Verhältnisse haben sich längst gedreht und die Daten beherrschen heute den Menschen. Getaucht in das blaue Licht der Server bleibt nur der Ausweg, sich der Datenmenge ganz hinzugeben und völlig in die virtuelle Welt abzutauchen.

Harun Farocki

1944 Nový Jičín,
Tschechische Republik
– 2014, Berlin, Deutschland

Ernste Spiele III: Immersion, 2009
Doppelprojektion, Farbe, Sound,
24.24 Min., Loop
Courtesy Harun Farocki GbR, Berlin

Ernste Spiele IV: Eine Sonne ohne Schatten, 2009
Doppelprojektion, Farbe, Sound,
7.49 Min., Loop
Courtesy Harun Farocki GbR, Berlin

Digitale Spiele und Simulationen dienen nicht nur dem Vergnügen oder dem Wissensgewinn, sondern werden auch zu Ausbildungszwecken eingesetzt. Das Training dient dabei als Vorbereitung auf bestimmte Situationen, führt aber gleichzeitig zu einer Abstumpfung im Umgang mit sich in der Realität wiederholenden Ereignissen. In der Serie *Serious Games* begleitet der Filmemacher Harun Farocki junge amerikanische Soldaten bei ihrer Ausbildung und nach dem Einsatz in Kriegs- und Krisengebieten und thematisiert hier insbesondere, wie mithilfe der Simulationen traumatischen Erfahrungen im Einsatz aufgearbeitet werden können. Die virtuelle Realität nähert sich dabei akribisch genau den geografischen Gegebenheiten vor Ort an; ganze Landstriche samt Einfall und realistischem Verlauf der Sonne über den Gebieten werden detailgetreu simuliert. Nichtsdestotrotz weisen die virtuellen Gefahren letztendlich eine andere Qualität als die tatsächlichen Gefahren in den realen Situationen auf. Am Ende können die virtuellen Kriegsfelder nicht über den Punkt hinaus kommen, simulierte Replikate zu sein und dementsprechend auch nur bedingt vor den Traumata schützen, mit denen die Soldaten trotz aller Vorbereitung aus den Einsätzen zurückkehren.

HALLE 3

Jon Rafman

1981, Montreal, Kanada

Dream Journal 2016–2017, 2017
Video Installation, Einkanal-Video, 49.17 Min., Loop, 6 Loungers,
Polyurethan, Acryl, Holz, Subwoofer, Dimensionen variabel
Courtesy the artist and Sprüth Magers

Die immersive Videoinstallation *Dream Journal 2016–17* basiert auf Texten des kanadischen Künstlers Jon Rafman, der das kulturelle Unterbewusste durch seine Träume, automatisches Schreiben und freie Assoziation erkundet. Albtraumhaft reihen sich lose Episoden aneinander, die eine rohe animierte visuelle Landschaft bilden und tief in das Innerste des Künstlers blicken lassen. Die absurde Welt des Künstlers erinnert szenenhaft an die verworrenen Bilderrätsel von Hieronymus Bosch, nur dass sie um gegenwärtige Phänomene und Probleme kreist. Die Auswirkungen der technischen Errungenschaften auf unser Bewusstsein werden kritisch hinterfragt; Themen wie Einsamkeit und Entfremdung bildlich dargestellt. Protagonistin ist ein junges Mädchen, Xanax Girl, das sich auf eine Heldenreise ohne guten Ausgang begibt und so zur ewig Gefangenen der Albtraumwelt wird. Obsession reiht sich darin an Gewalt, Horror an Erotik, die Gratwanderung zwischen Lust und Leid verschiebt sich unvorhersehbar in die eine oder andere Richtung. Darin spiegelt sich nicht nur der Umgang untereinander in der realen Welt, sondern vor allem in der virtuellen Welt wieder, in der sich Hass und Diffamierung immer weiter ausbreiten und sich unser Denken und Handeln verändern.

Cao Fei

1978, Guangzhou, Volksrepublik China

Live in RMB City, 2009
Machinima, Einkanal-Video, Farbe, Sound, 24.50 Min.
Courtesy the artist and Vitamin Creative Space

Die frühe Arbeit der chinesischen Multimediakünstlerin Cao Fei ist Teil der Serie *RMB City*, in der Fei der utopischen Idee der Idealstadt in der online 3D-Struktur *Second Life* nachgeht. In diesem Setting hinterfragt sie die Lebensumstände einer neuen chinesischen Generation, die sich infolge des enormen wirtschaftlichen Wachstums der VRC und einer um sich greifenden Digitalisierung im Wandel befinden. Der Avatar der Künstlerin mit dem Namen China Tracy bewegt sich als Fremdenführerin durch die Stadt, in der sich digitale Abbilder realer Gebäude und Monumente aneinander reihen. Begleitet wird sie von ihrem virtuellen Sohn China Sun, mit dem sie gemeinsam die Metropole erkundet und über Themen wie Leben und Tod, Glaube, Politik, Sex und Kultur diskutiert. Der Sohn China Sun hinterfragt teilweise naiv, teilweise sehr reflektiert die Gegebenheiten in der virtuellen Welt und stellt gemeinsam mit seiner Mutter Vergleiche und Bezüge zu den Ereignissen und Entwicklungen in der realen Welt her. Dabei wird deutlich, wie schwierig es ist, das Bedürfnis nach körperlicher Nähe und Liebe im digitalen Raum zu befriedigen.

Refrakt & Nicole Ruggiero & Molly Soda

New York, USA

1989, San Juan, Puerto Rico

Slide to Expose, 2017
Diverse Einrichtungsgegenstände, Drucke auf
Papier und Stoff, iPad, Computer
Courtesy the artists

Mit dem Projekt *Slide to Expose* erkundet das Berliner Kollektiv *Refrakt* Konzepte von Privatheit und Intimität im Netz. In der Turmebene steht ein Teenagerzimmer wie in einem Möbelhaus zur Schau, das in violettes Licht getaucht ist. Kleidung liegt auf dem Boden. Poster zieren die Wände. Auf dem Schreibtisch lädt ein Computer zu tiefergehenden Einblicken ein. Mithilfe einer App können Besucher*innen Textilprints und Alltagsgegenstände, die sich an den Wänden, über den Boden und auf Möbelstücken verteilt in einem Schlafzimmer befinden, abscannen. Die begehbare Installation erweitert sich so zur Augmented Reality. Der*die Besucher*in wird zum*zur Voyeur*in in der intimen Umgebung eines scheinbar in die Kunsthalle verlegten Teenager-Zimmers und ist dazu aufgefordert, die eigenen Verhaltensweisen zu reflektieren. Welche Rolle spielen Medien heute und wie verändern sie unsere Sicht auf die Welt? Wie bewegen wir uns durch digitale und reale Privatsphären? Die Fragestellungen ergeben sich mühe-los und unmittelbar allein durch die Anwesenheit der Besucher*innen. Die Interaktion mit der Installation löst zugleich Unbehagen aus, weil es stets aufs Neue unabsehbar bleibt, welche Bilder und Informationen sich im erweiterten digitalen Raum wohl als nächstes auftun mögen.

Tabita Rezaire

1989, Paris, Frankreich

Premium Connect, 2017
VR-Installation, Video, Sound, 13 Min., VR-Brille,
Sockel mit Kaurimuscheln, farbiger Sand
Courtesy the artist and Goodman Gallery, Johannesburg

Die VR-Experience *Premium Connect* verbindet die gestalterischen Möglichkeiten der neuen digitalen Technologien mit deren Spiritualität und der physischen Welt. In fünf Portalen überlagern sich verschiedene Zeitebenen und Erzählstränge. Mittels Knopfdruck werden virtuelle Sprünge durch die Portale aneinander gereiht, die bis weit zurück in die Menschheitsgeschichte führen. Die geschaffene virtuelle Welt, ein Rendering von Google Ocean, dient dabei als Spiegel für die reale Welt und ist ein Ort, dessen es sich noch zu bemächtigen gilt. Angelehnt an eine real existierende Verschwörungstheorie proklamieren Internauten dort die versunkene Stadt Atlantis wiederentdeckt zu haben. Tabita Rezaire versteht ihre künstlerische Praxis als „digital healing activism“, stellt Fragen nach der Verarbeitung und Weitergabe von Informationen und geht ebenso der Frage nach, wie sich Realität definieren lässt. Im digitalen Raum von *Premium Connect* unterwandert die Künstlerin rassistische, koloniale, patriarchale und heteronormative Weltansichten. An den fünf Stationen können Suchende Wissen erlangen. Neben Found-Footage-Videomaterial von spirituellen Zeremonien dominieren verschiedene Gesprächspartner*innen das Geschehen. Diese sind dabei sowohl fiktive Charaktere wie etwa die Figur Morpheus aus dem Film *Matrix* als auch die nigerianische Philosophieprofessorin Sophie Oluwole. Mithilfe letzterer bringt Rezaire den Binärcode des Digitalen mit der Binärformel des Ifa-Orakels in Yoruba zusammen.

VR: Als virtuelle Realität wird eine in Echtzeit computergenerierte Umgebung bezeichnet, die interaktiv ist. Der Begriff geht auf den Autor Damien Broderick zurück, der diesen erstmals 1982 in seinem Roman „Das Judas Mandala“ verwendete.

AR: Als Augmented Reality (deutsch: erweiterte Realität) wird eine computergestützte Erweiterung der Realität angesehen, die alle Sinnesorgane ansprechen kann. Über die gerade betrachtete physische Welt werden in Echtzeit virtuelle Textinformationen, Grafiken oder Animationen geblendet, ohne diese ganz zu überlagern.

MR: Die natürliche Wahrnehmung der Realität mischt sich in der Mixed Reality mit einer computergenerierten Realität. Beide interferieren sich, ohne sich gegenseitig auszuschließen. Bei der MR werden virtuelle Objekte in der realen Welt verankert, die zur Interaktion einladen.

Immersion: Das Wort Immersion bedeutet wörtlich übersetzt „eintauchen“ und bedeutet im Kontext mit virtuellen Welten das Ausblenden der Realität und völlige Versinken in der neuen Umgebung.

Serious Games (deutsch: Ernsthafte Spiele): Computerspiele, die nicht einem Unterhaltungszwecke dienen oder einen Bildungsauftrag haben.

Avatar: Ein Avatar ist ein Alter Ego in der virtuellen Welt, das auf eine*n Benutzer*in zurückzuführen ist und persönliche Merkmale tragen kann. Avatare können Icons sein, aber auch komplexe dreidimensionale Figuren in Spielen und Anwendungen.

Cyborg: Bezeichnung für ein Mischwesen aus organischem Lebewesen und Maschine.

Transmedial: Mit transmedial werden Arbeiten oder Erzählweisen betitelt, die sich über mehrere Medien ziehen, beispielsweise ein Comic, der sich als Film erweitert und dessen Story auch als Computerspiel interaktiv erlebbar wird.

Fade into You – Videoscreening-Reihe

Episode LXXII

Lina Sickemann und Miriam
Gossing, *One Hour Real*, 2015–16

Jonathan Vinel, *NOTRE AMOUR
EST ASSEZ PUISSANT*, 2014

Mi 22/08
19 Uhr

Virtual Insanity – Kurzfilmabend

In Kooperation mit dem Mainzer
Filmsommer und dem AStA JGU
Mainz

Nikita Diakur, *Ugly*, 2017
Dahae Song, *Disconnet*, 2016
u.a.

Mi 05/09
20 Uhr Ausstellungsrundgang
21 Uhr Beginn Kurzfilmprogramm

Ausstellungsrundgang

Mit Prof. Anja Stöffler, Institut für
Mediengestaltung und Zentrum
Zeitbasierte Gestaltung der Hoch-
schule Mainz, und Stefanie Böttcher

Mi 26/09
19 Uhr

Choreographic Coding Lab

In Kooperation mit tanzmainz – dem
Ensemble des Staatstheaters und
dem Forschungsprojekt Motion
Bank der Hochschule Mainz im
Rahmen des Projekts *Between Us*

Fr 28/09
19 Uhr

Shortcuts – Kurzfilmreihe

In Kooperation mit der Fachschaft
Filmwissenschaft der JGU Mainz

Künstlerinnengespräch und
Filmscreening mit Ute Aurand

Mi 03/10
19 Uhr

Simulation Sickness – Risiken und Neben- wirkungen immersiver Lektüre

Ein Abend mit der Vorlesegemein-
schaft *Gutes vom Vortag*

Mi 17/10
19 Uhr

Performative Lesung des Otto-Schott- Gymnasiums

Neue Welten

Fr 09/11
19 Uhr

Der Hungrige isst schließlich sich selbst – Lesung von Leonie Höckbert

Die Veranstaltung findet im Rahmen
des Bundesweiten Vorlesetages
statt.

Mi 14/11
19 Uhr

Talks on Immersion

In Kooperation mit der Hochschule
Mainz, Institut für Mediengestaltung

Sa 17/11
16 Uhr

Öffentliche Rundgänge

Die öffentlichen Rundgänge finden
jeden Sonntag um 15 Uhr sowie
jeden 1. Mittwoch im Monat um 18
Uhr statt.

Familienrundgänge

Zeitgleich mit dem Rundgang für
Erwachsene erforschen Kinder
unter pädagogischer Leitung die
Ausstellung.

So 19/08
So 16/09
So 21/10
So 18/11
Jeweils 15 Uhr

Kunsthalle Mainz
Am Zollhafen 3–5
55118 Mainz
T +49 (0) 6131 126936
F +49 (0) 6131 126937
www.kunsthalle-mainz.de

Di, Do, Fr 10–18 Uhr
Mi 10–21 Uhr
Sa, So und an Feiertagen
11–18 Uhr
03/10, 31/10, 01/11, 07/11
geöffnet

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

Die Kunsthalle Mainz wird
unterstützt durch

Mainzer Stadtwerke AG
Heizkraftwerk GmbH Mainz
Landeshauptstadt Mainz
Mainzer Verkehrsgesellschaft mbH

Förderer/Sponsors



experimente#digital
EINE KULTURINITIATIVE DER AVENTIS FOUNDATION

Dieses Projekt wird gefördert durch *experimente#digital* –
eine Kulturinitiative der Aventis Foundation

