

**Real  
Humans**



**Ian  
Cheng**

Seite 5–15

**Wu  
Tsang**

Seite 17–23

**Jordan  
Wolfson**

Seite 25–33



# Real Humans

*Real Humans* präsentiert Werke der drei jungen US-amerikanischen Künstler Ian Cheng, Wu Tsang und Jordan Wolfson, die in ihren multimedialen Arbeiten auf unterschiedliche Weise Bedingungen des Menschseins reflektieren. Dabei nehmen sie eine jeweils andere Perspektive ein und untersuchen sowohl sozio-kulturelle, biologische, ökonomische oder psychologische Strukturen, in die der Mensch eingebunden ist und die er gleichermaßen mithervorbringt oder auch verändert. Indem die Künstler je einen eigenen Raum für die Präsentation ihrer Werke erhalten, lässt das Ausstellungsformat einen Erfahrungsraum von singulären Begegnungen sowie Verknüpfungen zwischen den drei Positionen zu. Mit *Real Humans* zeigt die Kunsthalle Düsseldorf die erste institutionelle Schau von Wu Tsang und Ian Cheng in Deutschland. Beide Künstler entwickeln hierfür neue Werke.

Ian Cheng (\*1984, USA) studierte zunächst Kognitionswissenschaften in Kalifornien, bevor er in New York zur künstlerischen Praxis wechselte. Im Mittelpunkt seines Schaffens steht die Entwicklung von Echtzeitsimulationen – ein digitales Verfahren zur Herstellung von potentiell endlosen und unvorhersehbaren Animationen. Ihr Verlauf wird in realer Zeit berechnet, sodass Bild und Klang live verformt und transformiert werden. Die animierten Echtzeitsimulationen bieten Cheng die Möglichkeit, das Verhältnis von Mensch und Umwelt

innerhalb technologischer Bedingungen neu zu denken und (un)vorstellbare Evolutionen spielerisch erfahrbar zu machen. Fragen nach den Verhältnissen zwischen mentalen Strukturen und Verhalten sowie deren gegenseitige Beeinflussung sind in seinen Arbeiten ebenso präsent wie das Ausloten der Grenzen von Kreativität und Kontrolle, Handlungsmacht und Wandel. Für *Real Humans* entwickelte der Künstler eine Präsentation, welche die menschlichen Maßstäbe vor überdimensionale Anordnungen stellt, sodass man sich als Besucher in einer Situation wiederfindet, die nicht in Gänze zu erfassen ist.

Wu Tsangs (\*1982, USA) Interesse gilt unterschiedlichen Formen von Identitätskonstruktionen und damit verbundenen Fragen von Zugehörigkeit und Diskriminierung. Oft ist sein persönliches Engagement in der Transgender-Szene und im Einwanderer-Milieu Ausgangspunkt für seine künstlerische Arbeit. In seinen Filmen und Performances untersucht er die Leerstellen zwischen dem Selbst und dem Anderen, indem er alltägliche Erlebnisse von Menschen reinszeniert, die beispielsweise aufgrund von Sexualität, sozialer Klasse oder ethnischer Herkunft diskriminiert werden. Prozesse der Ausgrenzung werden offenlegt, aber auch Möglichkeiten der Transformation und Anerkennung beschrieben. Zentral ist das Spiel mit Sprechakten, die Identität hervorbringen und festschreiben, aber auch verändern können. Durch die von ihm

entwickelte Methode der „full body quotation“ (Ganzkörperzitat) schafft Tsang einen Verfremdungseffekt, der die Spannung zwischen der Darstellung und dem Dargestellten markiert. Die Machtstrukturen, in die Tsang als Sprecher eingebunden ist, werden genauso verhandelt, wie die Unmöglichkeit die Protagonisten seiner Filme in ihrer Komplexität zu repräsentieren. Einige Werke, darunter der preisgekrönte Film *WILDNESS* (2012), sind im Stil des magischen Realismus gehalten, der die Einbettung des Wunderbaren in den Handlungsverlauf erlaubt, ohne es als Irrationalität oder Anomalie einzuführen.

Jordan Wolfsons (\*1980, USA) spielt mit den Mythen und Bedeutungen der kapitalistischen (Bild-)Welt, die das Begehren und die Imagination beeinflussen. Wie ein ausgespuktes Unterbewusstsein schleudert dem Betrachter ein Strom von Bildern und Musik entgegen, die als Zeichen für unterschiedliche Styles und Lebensentwürfe gelesen werden können. Indem Wolfson affektiv aufgeladene Assemblagen – heterogene Ansammlungen – aus verschiedenartigem Material der Popkultur schafft, macht er auf eindrucksvolle Weise psychodynamische Prozesse der kapitalistisch geprägten Wohlstandsgesellschaft erfahrbar. Offengelegt wird ein zweigleisiger Prozess zwischen Selbstbestimmung und Selbsterstörung: In einer Welt voller Wahlmöglichkeiten artikuliert sich ein zerrissenes Individuum zwischen einer Sehnsucht nach Zugehörigkeit und Intimität und einem Bedürfnis nach Abgrenzung und Einzigartigkeit.

Ian  
Ch  
W  
L  
02



Ian Cheng  
*Thousand Islands Thousand Laws*, 2013  
 Echtzeitsimulation, Klang,  
 unendliche Dauer

Ein Schwarm von Reihern, eine Insel mit Pflanzen, eine bewaffnete Computerspielfigur, ein Dinosaurier, ein Motorboot, Steine und Staub befinden sich in einem permanenten Wandel. Sie stoßen gegeneinander, vermengen sich, drehen sich um die eigene Achse, stoßen sich wieder ab oder vergrößern sich. Die dynamischen, live generierten Bilder nehmen einen unvorhersehbaren Verlauf, dessen Logik menschlichen Erfahrungswerten widerstrebt. Gezeigt werden die Ereignisse der Transformation gleichzeitig aus mehreren wechselnden Perspektiven. Während der eine Bildausschnitt scheinbar aus der Sicht einer Zuschauerkamera betrachtet wird und dabei mal näher an die Akteure heranzoomt, mal die Distanz sucht, zeigt ein weiterer Bildausschnitt das Sichtfeld eines der Beteiligten, wobei es sich um die verschiedenen Standpunkte der Computerspielfigur, der Reiher oder der Pflanzen handeln kann. Die Aufmerksamkeit der Blicke richtet sich auf die Interaktionen zwischen den Figuren und die daraus entstehenden Kreuzungen und Verformungen. Jede

Bewegung, jede vermeintliche Störung eines Zustands kann gleichermaßen in den Fokus geraten. So verändern sich die Akteure nicht nur in ihrem Verhalten und in ihrer Gestalt, sondern auch in ihrem Status. Je nachdem, was in den Bildrahmen gelangt, sind sie mal Zentrum, mal Hintergrund des Geschehens – mal Protagonisten, mal Requisite.

Mit *Thousand Islands Thousand Laws* lässt Ian Cheng eine Welt in Erscheinung treten, die sich nicht als Einheit erfassen lässt, sondern sich aus ihrer Multiperspektivität speist. Damit einher gehen Fragen wie: Welchen Umgang findet ein Mensch mit den komplexen Gefügen, deren Teil er ist, aber die er weder kontrollieren, noch erfassen kann? Lässt sich durch das Verfahren der animierten Echtzeitsimulation die menschliche Wahrnehmung modulieren? Und vielleicht sogar ein anderer Umgang mit der eigenen fragilen Position finden?

Die einzige Konstante in Ian Chengs *Thousand Islands Thousand Laws* ist die Veränderung. Leben ist Mutation ist Simulation.

Ian Cheng  
*ohm y god*, 2011  
 Sprühfarbe auf Mylar

„ohm y god“ steht auf der gleichnamigen Skulptur als Erstes geschrieben. Beim Lesen dieser Zeile werden die Buchstaben automatisch zurechtgerückt, sodass man „oh my god“ [Oh mein Gott] versteht. Beim Sprechen oder innerem Vorlesen scheint der Schreibfehler jedoch nur vermeintlich zu sein und man begreift den Ausspruch als Frage: „ohm y god“ wird zu „ohm why god“ [Ohm warum Gott]. Ist es eine Anrufung an etwas Übermenschliches oder der Ausdruck eines Übermenschen – von jemandem, der nicht angewiesen ist auf einen machtvollen Schöpfer? Ist der hier ausgewiesene Autor, Clayton Deutsch, Herr seines Selbst oder folgt er der Stimme des Herrn? In der Tat stand Clayton Deutsch unter Einfluss, denn beim Auftragen seiner Zeilen in ein übermenschliches Format wurde er von Ian Cheng gelenkt – als wäre der Autor von einem Dämon besessen, der in ihm wirkt und dadurch seine Gedanken, Handlungen und Intentionen steuert. Die mit roter Sprühfarbe auf spiegelndem Polyesterstoff aufgetragenen Mitteilungen erinnern in ihrem Erscheinungsbild an ein Horrorfilmszenario. In ihrer Rhe-

torik und Anrede ähneln sie digitalen Botschaften oder auch dem automatischen Schreiben („stream of consciousness“) – einer Erzähltechnik, die scheinbar ungefiltert Gedankengänge einer Person wiedergibt. Die Aussagen zeugen vom Drang nach Kontrolle, (Selbst-)Optimierung und Bestätigung. Gleichzeitig artikulieren sie Unsicherheit und Selbstzweifel. Einerseits scheinen die Mitteilungen in erster Linie ein Lebenszeichen zu sein: Was gesagt wird, ist nicht so bedeutsam, wie dass etwas gesagt wird. Die Botschaft wird zum Mittel, um sich geltend zu machen und nicht im belanglosen Strom des Seins zu ertrinken. Andererseits wird die wirkmächtige Kraft von Kommunikation betont, wenn beispielsweise auf die DNA als ein das Leben bestimmende En- und Decodierungsverfahren verwiesen wird. So ist *ohm y god* eine humorvolle Selbstreflexion, welche das Wechselspiel zwischen technologischen Umweltbedingungen und Identitäts- und Kommunikationsprozessen thematisiert und ebenso nach der Vielstimmigkeit innerhalb einer Botschaft fragt.

oh my god

big words, i feel dumb

oh my god

I need to have

sex w/ someone w/ blue eyes

so my baby can have blue eyes

and be tall so that they can be

better than everyone

ya and they'll be rich

i hate you

oh wait nevermind i heard ur cool i like u now

haha

someone laughed so i'm laughing too

my clothes

- clayton deutsch



Ian Cheng

*Baby ft. Nicoya*, 2014

Echtzeitsimulation, Klang,

Künstliche-Intelligenz-Dienste,

unendliche Dauer

In *Baby ft. Nicoya* kann man einem Gespräch zwischen drei Robotern lauschen. Dabei handelt es sich nicht um eine als Roboterunterhaltung inszenierte Animation, sondern um den tatsächlichen und live generierten Informationsaustausch zwischen drei Chatbots – das sind computergesteuerte, automatisierte Dialogsysteme, die üblicherweise als eine Art Dienstleister eingesetzt werden und einen menschlichen Gesprächspartner imitieren. Sie können auf Fragen antworten und Rückfragen stellen, beratend zur Seite stehen, therapeutischen Zwecken dienen oder benötigte Informationen aus einer Datenbank herausuchen. Es sind intelligente Maschinen, die nicht nur einen Kundenberater, sondern auch einen Freund oder sexuellen Partner darstellen können. Die Gestaltung vieler Chatbots orientiert sich am kindlichen Verstand, da sich deren Kognition durch Lernfähigkeit auszeichnet. So sind auch diese Chatbots in der Lage, aus den Erfahrungen ihrer bisherigen Konversationen zu lernen: Ihre Software mutiert, je mehr unterschiedliche Gesprächssituationen sie durchlaufen.

Die in Ian Chengs *Baby ft. Nicoya* ins Leben gerufene Gesprächsrunde basiert jedoch nicht auf Imitation, sondern Simu-

lation. Indem menschliche Teilnehmer aus der Unterhaltung ausgeschlossen sind, nimmt diese ihren dynamischen Verlauf ganz auf Basis eines algorithmischen Informationsaustauschs von Einsen und Nullen. In die Sprache der künstlichen Intelligenz übersetzt werden dabei nicht nur die englische Rede, sondern auch Bilddaten. Die Zeichen sind in der Simulation ebenso Teil einer werdenden Wirklichkeit wie physisch real vorhandene Personen, Körper und Objekte.

Was passiert, wenn Zeichen nicht nur etwas repräsentieren, sondern handelnde Akteure sind? Wie operiert dann Information? Wie lässt sich der Austausch zwischen Robotern überhaupt von einem menschlichen Standpunkt aus bewerten? Ist Kommunikation lediglich auf Verständigung ausgerichtet? Und was bewirkt sie bei den jeweiligen teilnehmenden Entitäten?

Ian Chengs *Baby ft. Nicoya* ist ein Kind der Informationsgesellschaft. Kommunikation, die Interaktion zwischen verschiedenen Entitäten, ist vielfältig in ihren Formen, Maßstäben und ihrer Bewertung. Die Art und Weise, wie Information vermittelt und verarbeitet wird, ist konstitutiv für Wissen, Sein und Wirklichkeit.

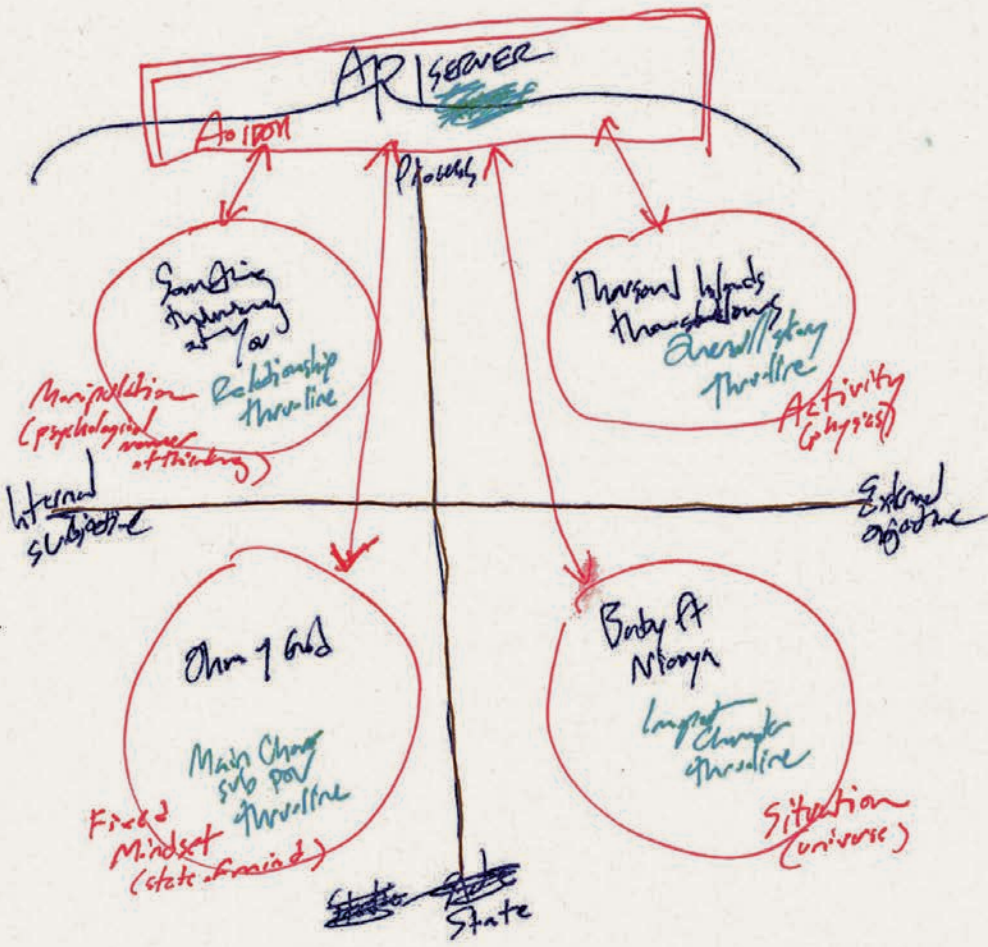
Ian Cheng  
*Something Thinking of You*, 2015  
 Echtzeitsimulation, Klang, Loop,  
 variable Dauer

Ian Chengs für die Ausstellung entstandene Arbeit *Something Thinking of You* ist eine performative Allegorie auf das Verhältnis von Bewusstsein und Intelligenz.

Intelligenz – die Fähigkeit zu denken, zu erkennen, wahrzunehmen und zwischen etwas entscheiden zu können – begründet spätestens seit der modernen Aufklärung die Einzigartigkeit des Menschen gegenüber anderen Kreaturen. Chengs *Something Thinking of You* hält dagegen, indem der Film einerseits zeigt, dass unlängst auch Technologien das Vermögen haben, eigene Entscheidungen zu treffen. Andererseits thematisiert er, dass das mentale Bewusstsein des Menschen das Ergebnis einer Millionen Jahre dauernden Evolution ist und somit nicht als etwas ursprünglich Menschliches zu verstehen ist. In einer freien Adaption der Abhandlung *Der Ursprung des Bewusstseins durch den Zusammenbruch der bikameralen Psyche* des Psychologen Julian Jaynes (1978) entwirft Ian Cheng ein filmisches Experiment zur Erforschung der Grenzen des Verstands. In dem Aufsatz stellt Jaynes die Hypothese auf, dass die Menschen früher kein reflektierendes Bewusstsein hatten. Vielmehr erlebten sie vokale Halluzinationen, die sie als Stimmen einer Autorität auffassten und denen sie Ge-

horsam leisteten. Sich den Anweisungen der Stimmen zu fügen, bedeutete, nicht selbst die Entscheidungen für seine Handlungen zu treffen, und führte damit zu einer Entlastung der Psyche. Als mit der Zeit die Lebensrealität komplizierter wurde, hielt dieses mentale System den stressvollen Situationen nicht mehr stand. Der Kollaps führte zur Herausbildung eines Bewusstseins und einem für sich selbst verantwortlichen „Ich“. In der Animation *Something Thinking of You* greift Ian Cheng diesen Gedankengang auf und lässt Organismen eine Wanderung ins Ungewisse unternehmen. Indem der Film teils nach einem Drehbuch vorprogrammiert ist und teils sich jedes Mal neu erzeugende Live-Simulationen beinhaltet, stellt er das Fassungsvermögen der Akteure und damit auch die Software dahinter auf die Probe. In einem sich niemals wiederholenden Handlungsverlauf lässt *Something Thinking of You* so beobachten, wie sich ihr Verhalten und ihre Beziehung untereinander verändert. Kommt es auch hier zu einem Zusammenbruch des Systems und führt das zur Entstehung eines neuartigen Erkennungs- und Wahrnehmungsapparats? Was gilt hier noch als Subjekt, was als menschlich und was als lebendig?





Ian Cheng  
*Aoidoi*, 2015  
API-Sprache

In einer speziell für *Real Humans* entworfenen Installation greift Ian Cheng die in seiner Arbeit zirkulierenden Fragen – wie nach der Handlungsmacht von Mensch und Technologie, den Grenzen des Verstands oder der Rückkopplung zwischen Intelligenz und Verhalten – erneut auf. Er entwirft eine sogenannte API-Sprache, eine Codierung für Programmierschnittstellen, welche die vier hier ausgestellten Werke miteinander verbindet. Dadurch treten diese aktiv miteinander in Beziehung, d.h. dass die Kunstwerke da-

durch gewissermaßen miteinander sprechen. So können beispielsweise Veränderungen in Geschwindigkeit, Lautstärke oder Lichtverhältnissen Ausdruck der gegenseitigen Einflussnahme und Resultat der Verständigung sein. Die Mutationen weichen die Grenzen der jeweiligen Werke auf. Dabei bleibt unklar, wer wen bestimmt. Mit *Aoidoi* schafft Ian Cheng für *Real Humans* eine quasi immaterielle Arbeit, welche die Aufmerksamkeitsökonomie von Ausstellungspräsentationen in Frage stellt.



Wu  
Tsang





Wu Tsang  
*Shape of a Right Statement*, 2008  
 HD-Video, 5:15

Der Kurzfilm *Shape of a Right Statement* basiert auf dem Video *In My Language*, das die amerikanische Autismus-Aktivistin Amanda Baggs 2007 auf Youtube veröffentlichte. Mit Hilfe eines Sprachausgabegeräts formuliert sie darin ein überwältigendes Manifest gegen die Diskriminierung, die sie und andere Autisten erfahren. Für *Shape of a Right Statement* reinszenierte Tsang die Computerstimme. Mit Hilfe der von ihm entwickelten und als „full body quotation“ (Ganzkörperzitat) bezeichneten Technik liest er den Text von Baggs nicht einfach vor, sondern imitiert Ton, Atmung, Idiom etc. performativ. So wird der unpersönliche, mechanische Klang des Sprachcomputers beibehalten und deutlich, dass Tsang nicht mit seiner natürlichen Stimme spricht, also nicht seine Geschichte erzählt. Auf Augenhöhe mit dem Betrachter blickt er vor dem Hintergrund eines glitzernden Vorhangs, der mit der Statik der Inszenierung bricht, frontal in die Kamera. Dabei trägt er eine beige Perückenkappe (kennzeichnend für die Vorbereitung zu einer Drag Performance), die die Person des Künstlers noch unkenntlicher macht. Der nahezu durchgängige Verzicht aufs Blinzeln treibt Tsang schließlich Tränen in die Augen – eine außersprachliche Kommunikation welche

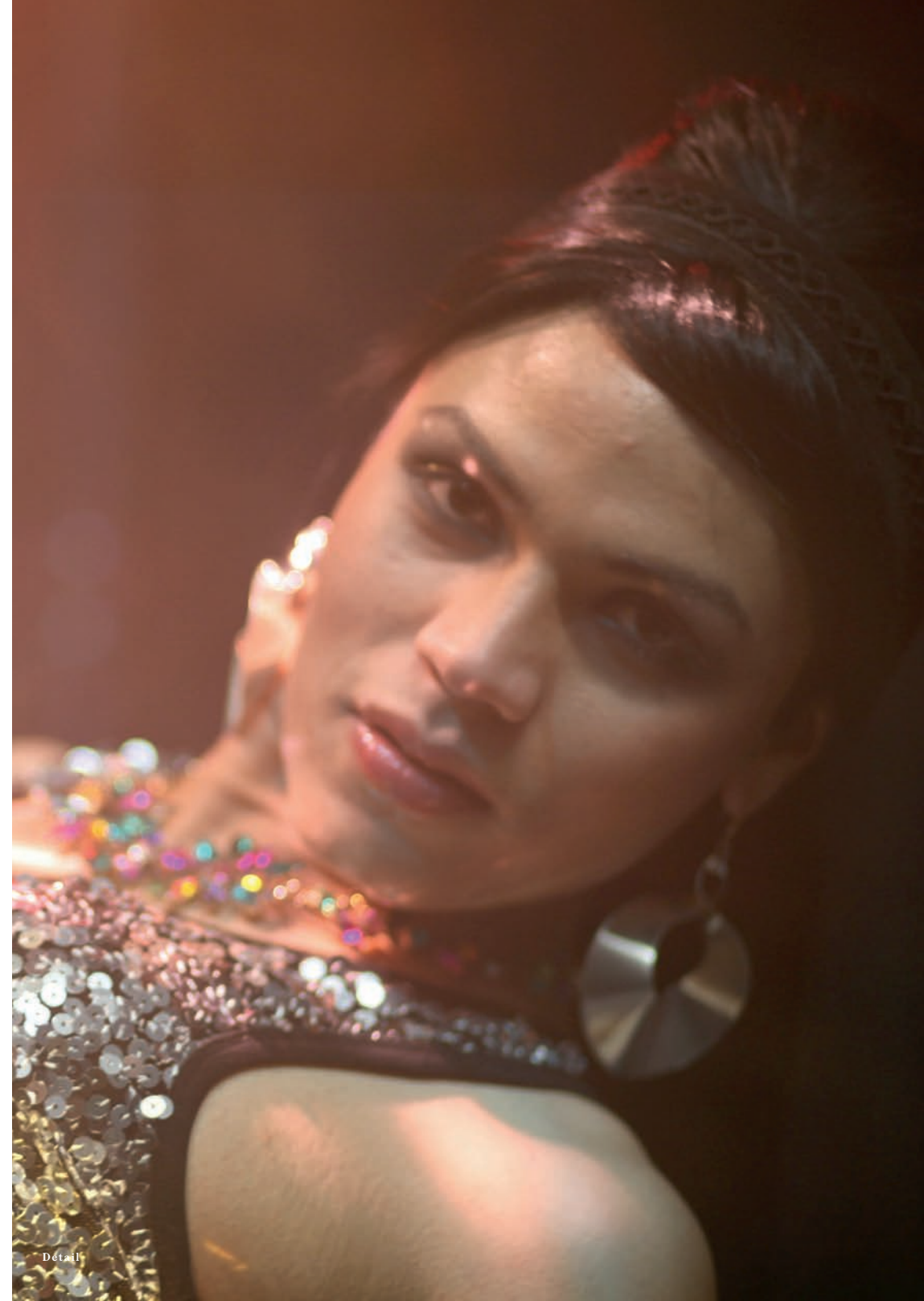
die Intensität der Situation noch verstärkt. Dadurch, dass er nicht für Baggs spricht, sondern Baggs „durch“ Tsang gesprochen wird, kommt es wie bei jeder Übersetzung zu einer Verschiebung des Texts welche unter anderem Fragen nach der performativen Macht von Sprache aufwirft. Tsang drehte den Film im Silver Platter in Los Angeles, eine Bar dessen Geschichte als ein Zufluchtsort für die lateinamerikanische LGBT-Gemeinschaft im Mittelpunkt seines Films *WILDNESS* steht. Die Beschäftigung mit unterschiedlichen Gemeinschaften ist beispielhaft für Tsangs Interesse an Übersetzungsprozessen und gesellschaftlichen Verfahren von Ausgrenzung. Wer darf sprechen, wer spricht für wen? „Nur wenn ich etwas in eurer Sprache schreibe, bin ich für euch eine Person, die kommuniziert.“, heißt es im Text, womit das Recht auf eine eigene Sprache und die Möglichkeit der Koexistenz verschiedener Seins-Formen angesprochen ist. Durch die Verkörperung Tsangs gelingt ein erneutes Manifest, welches über den Autismus hinaus zu einem allgemeinen Plädoyer für die Akzeptanz von jeglichen Formen des Menschseins wird, insbesondere solche, die von der bestehenden Geschlechterordnung abweichen.

Wu Tsang  
*WILDNESS*, 2012  
 HD, 74:00

Wu Tsangs preisgekrönter Spielfilm *WILDNESS* kreist um die Bar Silver Platter, die der lateinamerikanischen LGBT-Gemeinschaft (Lesbisch, Homosexuell, Bisexuell, Transgender) von Los Angeles seit 1963 ein Zuhause bietet. Gemeinsam mit einer Gruppe von Freuden, den DJs und Musikproduzenten Total Freedom (Ashland Mines) und NGUZUNGUZU (Daniel Pineda und Asma Maroof), initiierte Tsang dort die experimentelle Performance-Kunst-Party „Wildness“, die junge Partygänger in das Lokal brachte. Das Aufeinandertreffen der mehrheitlich weißen Kreativen und Akademikern aus der Mittelschicht mit der vornehmlich aus Lateinamerika stammenden queeren Community führte zu zahlreichen Konflikten, die Prozesse der Gentrifizierung für gewöhnlich mit sich bringen: Die wöchentlich stattfindende Partyreihe wurde nach einiger Zeit so populär, dass es die bestehende Gemeinschaft des Silver Platters auf vielfältige Weise herausforderte. Während das Lokal bis dahin eher im Untergrund operierte und Refugium für die Zusammenkünfte seiner Stammgäste war, entwickelte es sich plötzlich zu einem Ort mit öffentlicher Strahlkraft. *WILDNESS* zeigt auf eindringliche und einfühlsame Weise diese Entwicklung: Einerseits thematisiert der Film die problematischen Lebensbedingungen derer, die das Silver Platter über Jahrzehnte als sozialen Stützpunkt in ihren Alltag integriert haben. Andererseits vermittelt er einen Eindruck vom Vertrauen, dass sich trotz offensichtlicher Kollisionen und unterschiedlicher

Interessen langsam zwischen der neu zusammenwachsenden Gemeinschaft entwickelt. Der Film wirft Fragen nach der Bedeutung von sogenannten „Safe Spaces“ (Schutzräumen) auf. So kommt auch das Paradox zur Geltung, dass Menschen, die Ausgrenzung erfahren, innerhalb des Schutzraumes, den sie für sich beanspruchen, wiederum selbst Ausgrenzung erzeugen. Wer darf dazu gehören und wer oder was wird wovor geschützt? Wie unterscheidet sich die Definition eines Schutzraumes von Mensch zu Mensch? Wie können die unterschiedlichen Interessen und Erwartungen an einem Ort für etwas Gemeinsames fruchtbar gemacht werden?

Wu Tsang führte für *WILDNESS* nicht nur Regie, sondern stellt auch sein eigenes Engagement als Organisator der Partys und späterer Mitinitiator einer juristischen Beratungsstelle für Transgender dar. Ein weiterer Hauptakteur ist die Bar selbst, die, verkörpert durch die Stimme von der Schauspielerin Mariana Marroquin, auf Spanisch ihre eigene Geschichte schildert. Indem Tsang nicht nur sein eigenes Involviert-Sein offenlegt sowie in Tradition des magischen Realismus den Zuschauer über den Grad der Fiktionalität innerhalb der Filmszenen im Unklaren lässt, wirkt er dem ausbeuterischen Potential des Genres Dokumentarfilm entgegen. Mit *WILDNESS* verweigert Tsang den Anspruch etwas oder jemanden objektiv und ganzheitlich abzubilden und schafft es eine Geschichte von existenzieller Dringlichkeit einem größeren Publikum näher zu bringen.





Wu Tsang  
*The Looks*, 2015  
 2-Kanal-HD-Video, 10:00

*The Looks* ist der zweite Teil eines filmischen Epos, in dem Wu Tsang in Zusammenarbeit mit der Performerin boychild eine zukünftige Gesellschaft imaginiert, in der die Menschen von Avataren, sogenannten Looks überwacht werden. Angelehnt an die auf Algorithmen basierte, gegenwärtige Datenüberwachung, die für den Menschen zwar nicht sichtbar ist, aber aktiv seine Entscheidungs- und Möglichkeitsräume limitiert, sind die Looks künstlich intelligente Frequenzen, welche den sozialen Austausch der Menschen über digitale Medien mitverfolgen und dadurch auch den physischen Raum beherrschen können. Die Protagonistin des Films *Blis*, gespielt von boychild, ist tagsüber Popstar und nachts Performerin in einer Untergrundszene, die sich als Widerstand zu den Looks herausgebildet hat. Im ersten Teil der filmischen Erzählung – der Mehrkanal-Installation *A day in the life of bliss* (2014) – entdeckt *Blis* bei einer nächtlichen Clubrazzia per Zufall, dass sie einer Minderheit von Menschen angehört, welche die übersinnliche Fähigkeit haben die Frequenzen der Looks zu stören und damit die autoritäre Gewalt zu durchbrechen. Die im Rahmen von *Real Humans* erstmalig präsentierte Arbeit *The Looks* ist die unmittelbare Fortsetzung. Während der erste Teil des Films im quadratischen Instagram-Format und im Stil eines Trailers für Blockbuster den inneren Konflikt von *Blis* zwischen dem Vergnügen gesehen zu werden und der Angst vor restriktiver Überwachung eröffnet, folgt der zweite Teil videoclipartig einer Bühnenperfor-

mance von *Blis* zu einem rhythmisch eingängigen Popsong. Das Material entstammt einer öffentlichen Performance, die Tsang in Kooperation mit boychild im Stedelijk Museum in Amsterdam aufgeführte. In einem an Marionettenfäden erinnernden Outfit reflektiert sie darin die Gestikulation von Medienberühmtheiten und bringt mit der ausgestellten Technik der Lippensynchronisation das Verhältnis von Distanz und Einfühlbarkeit innerhalb des selbstdarstellerischen Akts der Aufführung zum Ausdruck. Die Haut von *Blis* ist mit silbernem Glitter überzogen, welches die Lichtfarben der Bühnenshow reflektiert. Dadurch entsteht nicht nur ein spektakulärer Effekt, bei dem *Blis* wie mit dem Strom des Bühnenlichts verbunden zu sein scheint. Es ist auch ein Kommentar auf die Beziehung zwischen Performerin und Publikum – ihr spiegelndes Äußeres unterstreicht ihre Stellung als Projektionsfläche für die Begehren ihrer Fangemeinde.

*The Looks* verbindet sowohl Dys- und Utopie miteinander, indem die aktuelle Gefahr von Vereinheitlichung und Restriktionen durch die zunehmende Technologisierung der Lebenswelt übersteigert und gleichzeitig die Kunst als ein „Schutzraum“ zur Debatte gestellt wird. Haben Performance- und Filmkunst, in deren Zentren die Beschäftigung mit Blickregimen, Darstellungen und Erscheinungen liegt, angesichts der durch Überwachung und Kontrolle bestimmten Gesellschaft ein Potential Alternativen zu eröffnen?



Jordan  
Wolfs 



Jordan Wolfson  
*Raspberry Poser*, 2012  
 Projizierte Videoanimation, Farbe,  
 Klang, weißer Teppich, Loop, 13:54

*Raspberry Poser* ist Jordan Wolfsons jüngste Videoanimation und gehört als letzter Teil in einer Trilogie mit *Con Leche* (2009) und *Animation, masks* (2011) zu seinen Hauptwerken.

In einem völlig weißen Raum, der die Farben und Stimmungen der Projektion reflektiert, prasselt eine assoziative Wucht von Sinneseindrücken auf den Betrachter ein: eine rhythmische Montage von Bildern und Musik aus diversen Kontexten und Zeiten, die sowohl stimulierend als auch verstörend wirkt. So hüpfen überdimensionale HIV-Viren zu Popmusik von Beyoncé, Mazzy Star und Roy Orbison in sterilen Einrichtungsgeschäften auf und ab; ein voluminöses Kondom, das mit roten Blutkörperchen in Herzenform gefüllt ist, schwebt grazil durch bunte Kinderzimmer; ein wütender kleiner Comic-Junge massakriert sich selbst und Jordan Wolfson geht als Punk verkleidet durch die Straßen von Paris. Die schnell aufeinanderfolgenden Bildsequenzen und die eindringliche Musik kreieren

eine affektive Ummantelung – man taucht ein in die virulente Zirkulation von mit Emotionen und Ideologien aufgeladenen Zeichen und taucht wieder auf durch abrupte Schnitte in der Tonspur, die darauf folgende Stille sowie das direkte Angeblickt-Werden durch die Figuren im Video. Letzteres wird nicht nur von der autodestruktiven Comic-Figur exzessiv betrieben. Einmalig blickt auch der Künstler frontal in die Kamera: ein Moment, in dem eine individuelle Ansprache erfolgt und sich das Gefühl breit macht beim genussvollen Zuschauen ertappt worden zu sein. Doch der Künstler vermeidet jegliche moralische Beurteilung der soghaften Bilder- und Musikflut:

„[...] ich betrachte mich als Zeugen der Kultur, nicht als Richter. Und ich komme aus der Kultur, bin in die Kultur hineingeboren, die Welt ist verschmutzt – diese Verschmutzung ist in meinem Körper, sie ist in meinem Kopf, und dies sind die Bilder, die aus meinem Kopf kommen.“<sup>1</sup>

Jordan Wolfson  
*Raspberry Poser*, 2012  
 Projizierte Videoanimation, Farbe,  
 Klang, weißer Teppich, Loop, 13:54

Jordan Wolfson reanimiert eine Welt, in der popkulturelle Produkte gleichermaßen verfügbar sind wie historische Artefakte; Zeichen und (digitale) Bilder ebenso wirkungsmächtig und real sind wie Personen und physische Objekte. Diese Grenzauflösung spiegelt sich auch formal in der Animation. Sie ermöglicht es nämlich nicht nur alles in Bewegung zu versetzen, sondern auch beliebig zu gestalten, verformen und verfremden. Selbst als Assemblage (Versammlung) von verschiedenartigen Dingen angelegt, macht *Raspberry Poser* den Prozess von ständiger Wandlung, Umcodierung und Verschiebung in einer durch Begehren geleiteten Identitätsentwicklung erfahrbar. Zwischen all den traumartig aufgeführten Bildern, Waren und Styles artikuliert sich eine Sehnsucht nach Zugehörigkeit und Inti-

mität bei gleichzeitigem Wunsch nach Abgrenzung und Einzigartigkeit.

Sind es nur leere Hüllen, die sich der verächtlich schnaubende Angeber oder gar Bluffer<sup>2</sup> überzieht, um sich in einer verblendeten Welt behaupten zu können? Oder ist der narzisstische Akt des „Posens“ [Posierens] hier eine Praxis der Verknüpfung zwischen einer Person und Gegenständen, Gesten und Lebensweisen, die durchaus ein Selbst hervorbringen kann?

---

1 Andrew M. Goldstein: Jordan Wolfson on Transforming the “Pollution” of Pop Culture Into Art. Übersetzt von Barbara Hess. Quelle: [http://www.artspace.com/magazine/interviews\\_features/jordan\\_wolfson\\_interview](http://www.artspace.com/magazine/interviews_features/jordan_wolfson_interview) [letzter Aufruf: 29. Januar 2015]

2 Raspberry steht im Englischen für Himbeere oder verächtliches Schnauben.



one

at midnight

Dear NOVEMBER.. Goodnight SEPTEMBER

ambition.

WANTING LOVE

IPPLED SEX

Socrates was an asshole!

this is the hand i peck my wrist

Jordan Wolfson  
 Ohne Titel, 2014  
 Tintenstrahldruck in einem  
 Aluminiumrahmen des Künstlers  
 152,7 × 127,3 × 8,3 cm

In einer Serie von unbetitelten Skulpturen verbindet Jordan Wolfson unterschiedliche Zyklen, in denen collagierte Bildarrangements in vom Künstler angefertigten Aluminiumrahmen gefasst sind. Während die reflektierende Fassung des Rahmens die Bildfläche durchläuft, dadurch die Fragmentierung verstärkt und Akzente setzt, befinden sich auch Bildelemente an den Seiten, Rändern und Kanten, sodass Bild und Rahmen in ihren Funktionen verschmelzen.

Drei der ausgestellten Skulpturen entstammen einer Reihe, deren Bildmaterial sich anknüpfend an das Video *Raspberry Poser* teils aus computergeneriertem, teils fotografischem Material sowie parolenhaften Schlagwörtern und sogenannten Bumper Stickern zusammensetzt. Letzteres sind Aufkleber, die von Unternehmen zur Werbung oder auch von Privatpersonen zur Markierung einer bestimmten

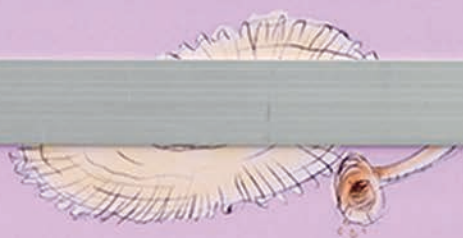
Zugehörigkeit auf Autos oder anderen Orten des öffentlichen Raums angebracht werden. Sie können Vorlieben oder einen politischen Standpunkt ausdrücken, ernsthaft oder ironisch sein. Allenfalls sind sie eine Art der Selbstdarstellung, die durch eine Mitteilung an eine nicht näher zu bestimmende Öffentlichkeit funktioniert. Die collagierte Kombination aus eigens entworfenen Aufklebern, markanten Motiven und Symbolen der Popkultur sowie mit Bedeutung aufgeladenen Sprachfetzen eröffnet einen Diskurs über Identität und Subjektivierung. Im frischen Look jugendlichen Eigensinns zirkulieren hier vermittelte Persönlichkeiten, deren Identität auf der Adressierung anderer beruht. Die Ansammlung von in die Welt ausgestreuten Artefakten scheint in einem sinnstiftenden Moment zu münden, da erst sie dem Selbst einen Spiegel bieten, in dem es sich wiedererkennen

Jordan Wolfson  
 Ohne Titel, 2014  
 Tintenstrahldruck in einem  
 Aluminiumrahmen des Künstlers  
 152,7 × 127,3 × 8,3 cm

kann. Doch trotz der Virulenz und An-  
 eignung dieser kulturellen Symbole kann  
 keine klare Identität stabilisiert werden.  
 Ein eindeutiges Selbst ist hier nicht zu  
 fassen und die zirkulierenden Zeichen  
 laufen Gefahr belanglos und austausch-  
 bar zu sein. In einem der Werke ist die  
 Bürde des Selbstbewusstseins beispiel-  
 haft ins Bild gefasst: Beim verzückten Be-  
 trachten seiner selbst im Spiegel richtet  
 die Comicfigur eine Schusswaffe auf sich.

Zwei weitere Skulpturen sind Teil  
 eines Zyklus, der vorwiegend mit dem  
 Computer generierte Gesichtspartien in  
 Nahaufnahme und darüber gelegt einen  
 Ausschnitt der abfotografierten Hand des  
 Künstlers zeigt. Die unterschiedlichen  
 Bildqualitäten des Materials bieten ein  
 haptisches Erleben beim Betrachten und  
 suggerieren in Verbindungen mit den

Proportionen von Hand und Gesicht,  
 dass es sich dabei um die Hinwendung  
 zu einem (Ab-)Bild handelt. Ob es jedoch  
 Gesten der Sorgsamkeit, liebevollen Zu-  
 wendung, achtsamen Überprüfung oder  
 rabiatischen Handhabe sind, bleibt unge-  
 wiss. Begriffe wie „Love“ [Liebe], „Pain“  
 [Schmerz] und „Need“ [Bedürfnis] stechen  
 hervor, als würden sie etwas über die  
 Motivation der Handlung verraten. Die  
 Beziehung zwischen Hand und Gesicht  
 sowie weitere Aspekte der Bildkomposi-  
 tion, wie beispielsweise der neutrale Ge-  
 sichtsausdruck, der seitlich aus dem Bild  
 gerichtete Blick und die wehenden Haar-  
 strähnen, erwecken den Eindruck, dass  
 das Bild der Frau ohne ihr Wissen ange-  
 fertigt wurde. Ein Hauch von Voyeurismus  
 färbt die Wahrnehmung dieser Arbeiten  
 und erzeugt eine gewisse Spannung.





## Begleitprogramm

Performance *Moved by the Motion* von Wu Tsang und boychild feat. Patrick Belaga

Samstag, 7. Februar, 20 Uhr  
 Julia Stoschek Collection  
 Schanzenstraße 54, 40549 Düsseldorf

*Moved by the Motion* ist eine fortlaufendes, gemeinschaftliches Performance-Projekt von Wu Tsang und boychild. Unter Einsatz der menschlichen Stimme und Bewegung sowie der Theaterbühne, auf der diese Elemente miteinander in spannungsvollen Bezug treten, erkundet *Moved by the Motion* verschiedene Formen des Storytelling. Ein zentraler Bestandteil der Performance ist das Spiel in seinem doppelten Sinne als Aktivität und als Spielraum oder Lücke, in der Platz ist für Flexibilität. Tsang verkörpert in *Moved by the Motion* „the voice“ („die Stimme“), eine Fata Morgana aus Worten, vergeistigt und beschwörend, die den sprachlichen Rahmen der Geschichte bildet. boychild spielt „the mover“ („die Bewegerin“), eine ständig im Wandel begriffene Akteurin, die Zeit und Raum der narrativen Ebene mit ihrer Körperlichkeit durchbricht und dabei Erfahrungen ausdrückt, die jenseits des Sprachlichen liegen.

„Die Wurzeln dieser Performance liegen in unserer gemeinsamen Arbeit an dem Spielfilm, bei der wir eine eher konventionelle Regisseur/Schauspielerin-Beziehung hatten. Da wir beide Performance-

und bildende Künstler sind, wollten wir die Grenzen von Machtbeziehungen und Narration mit den Mitteln der Performance erweitern. In gewisser Weise „spielen“ wir also mit dem Konzept der Film- und Theaterregie und damit, wie „the voice“ bei Darstellern und Publikum unterschiedliche emotionale Reaktionen hervorrufen kann.“ – Wu Tsang

Die Performance wird präsentiert von der Kunsthalle Düsseldorf und der Julia Stoschek Foundation e.V.

Kuratorinnenführung

Donnerstag, 26. März und 9. April, jeweils 17 Uhr

Katalogpräsentation

Sonntag, 19. April, 15 Uhr

Anlässlich der Ausstellung erscheinen die ersten Monografien zu Ian Cheng (im Rahmen des Förderpreises „Kataloge für junge Künstler“ der Alfried Krupp von Bohlen und Halbach-Stiftung) und Wu Tsang (in Kooperation mit dem Migros Museum für Gegenwartskunst Zürich).

Öffentliche Führung

jeden Sonntag, um 13.30 Uhr

Informationen zu weiteren Begleitprogrammepunkten und zu unseren Kursen für Kinder und Erwachsene finden Sie unter [www.kunsthalle-duesseldorf.de](http://www.kunsthalle-duesseldorf.de)

Dieses Begleitheft erscheint anlässlich  
der Ausstellung

*Real Humans.*

Ian Cheng, Wu Tsang, Jordan Wolfson  
7. Februar – 19. April 2015  
Kunsthalle Düsseldorf

Kuratorinnen:

Elodie Evers, Irina Raskin

Herausgeber:

Kunsthalle Düsseldorf, Gregor Jansen

Texte:

Elodie Evers, Irina Raskin

Lektorat:

Claudia Paulus

Übersetzung:

Michael Wolfson

Grafische Gestaltung:

Ulrich Pester

Für alle Werke von Ian Cheng: Courtesy  
der Künstler; für alle Werke von Wu  
Tsang: Courtesy der Künstler, Isabella  
Bortolozzi Galerie, Berlin und Clifton  
Benevento, New York, Michael Benevento,  
Los Angeles; für alle Werke von Jordan  
Wolfson: Courtesy der Künstler, David  
Zwirner, New York und Sadie Coles HQ,  
London

Bildnachweis:

S. 23: Love Ablan

S. 24: Ernst van Deursen

Ian Cheng dankt Formalist Sidewalk  
Poetry Club, Standard (Oslo), Pilar Corrias,  
Madeline Hollander, Elliot Kaufman, Matt  
Moravec, Rachel Rose.

Kunsthalle Düsseldorf gGmbH  
Grabbeplatz 4, 40213 Düsseldorf  
Tel. +49 (0)211 89 96 243  
Fax +49 (0)211 89 29 168  
mail@kunsthalle-duesseldorf.de  
www.kunsthalle-duesseldorf.de



Die Ausstellung wird gefördert durch



Hans **Böckler**  
Stiftung

Fakten für eine faire Arbeitswelt.

Die Ausstellung und der Katalog von Ian  
Cheng wurden im Rahmen des Förder-  
preises „Kataloge für junge Künstler“  
gefördert durch



Alfried Krupp von Bohlen  
und Halbach-Stiftung

Die Kunsthalle wird gefördert durch



Landeshauptstadt  
Düsseldorf

Ständiger Partner

Stadtwerke  
Düsseldorf

Wir danken den Künstlern, den Galerien,  
den Leihgebern sowie unseren Förderern  
und Sponsoren.



