

Nonhuman Subjectivities *Under-Mine*

Alinta Krauth

26. Februar – 2. April 2017

Fr – So, 14-18 Uhr u. n. Vereinbarung

Artist Talk: 26 Februar 2017, 15 Uhr

Art Laboratory Berlin freut sich, die laufende Reihe Nonhuman Subjectivities vorzustellen. Ausgehend von gegenwärtigen philosophischen Theorien zur Objektivität und einer Kritik am Anthropozentrismus richtet sich unsere Aufmerksamkeit auf nichtmenschliche Akteure. Das Ausstellungsprojekt untersucht Probleme und Möglichkeiten, nichtmenschliche Wahrnehmung über die Schnittstelle künstlerischer Praxis und neuester Technologie zu kommunizieren.

Die australische Künstlerin Alinta Krauth hat speziell für Art Laboratory Berlin die neue Arbeit *Under-Mine* (2017) entwickelt. Sie hat auf Video, generative Kunst, Datenvisualisierung zurückgegriffen und sich mit den neuesten Forschungen zu Tierwahrnehmung und -kognition auseinander gesetzt. Krauth stellt damit narrative Wege als Schnittstelle zwischen menschlichem und nichtmenschlichem zur Diskussion. Da die Wahrnehmungsweise jeder Spezies einzigartig ist und oft über das menschliche Wissen hinausgeht, bedient sich die Künstlerin vielfältiger technologischer Werkzeuge, um nichtmenschliche Wahrnehmungen zu navigieren und übersetzen.

Rechts im Ausstellungsraum lädt die interaktive Videoinstallation *Under-Mine (1)* die Betrachter ein, über vier Wesen und ihre Versuche, dem Artensterben zu entkommen, nachzudenken – Fledermaus, Gebirgseidechse, Assel und Wildpferd. Die Narrative erschließen sich über eine Zeitachse: von akzeptablen bis hin zu katastrophalen Klimastufen. Die Betrachter steuern die Welt, während die Tiere Sinnesveränderungen ausgesetzt sind. Je höher der Level, desto verwirrender, schneller, langsamer oder abstrakter gestaltet sich die Umwelt. Mit datenbasierten Videos und Klängen, handgezeichneten Animationen und digitalen interaktiven Elementen hat Krauth diese Computeranimationen entwickelt. Die Künstlerin versteht abstrakte visuelle Zei-

chen und akustische Wahrnehmung als Sprache, als Interaktion mit einer immersiven Umgebung und einer sinnorientierten, weniger linearen Erzählung.

Die vier Videoarbeiten links im Ausstellungsraum reflektieren ästhetisch die Aspekte des Klimawandels für jeden der vier Arten und ihre spezifischen Formen der Wahrnehmung: In einer Computeranimation verarbeitet Alinta Krauth die spezielle Methode der *Echoortung* bei **Fledermäusen (2)** aus gemäßigten Klimazonen wie z. B. Deutschland. Die Arbeit bezieht sich auf Forschungen darüber, wie sich der Klimawandel auf die Physik des Klangs auswirkt. Veränderungen von Temperatur und Feuchtigkeit verschlechtern die Fähigkeiten der Echoortung bei Fledermäusen.

Wie viele Wesen bedienen sich auch besonders die **Gebirgseidechsen (3)** der *Chemorezeption*, um Territorien und passende Partner zu identifizieren. Die männliche Eidechse hinterlässt ein Sekret, das dem Weibchen nützliche Informationen über seine Gesundheit, sein Alter und seinen Status gibt, die sie durch das Züngeln aufnimmt, wenn sie in Reichweite ist. Allerdings beeinflussen steigende Temperaturen und Feuchtigkeit durch den Klimawandel diese Sekrete.

Asseln (4) nutzen Feuchtigkeit als Entscheidungsmarker für Bewegung und Lage. Die *Hygrorezeption* ist nicht der einzige Sinn, den sie benutzen, um Bewegung zu kontrollieren, so sind auch Thigmokinese und Phototaxis wichtige Wahrnehmungsformen. Wo genau auf dem Körper diese Rezeptoren lokalisiert sind, scheint umstritten, und Reaktionen auf wissenschaftliche Experimente mit Feuchtigkeit sind bei Asseln unterschiedlich ausgefallen. Doch bei manchen Spezies konnte man nachweisen, dass ein Anstieg der Feuchtigkeit sowohl Geschwindigkeitsänderungen, veränderte Intensitäten der Bewegung als auch Standortentscheidung mit sich bringt.

...bitte wenden!

Die Arbeit über das **Kaimanawa-Wildpferd aus Neuseeland (5)** berücksichtigt die Forschung über die Hufmorphologie und damit den Sinn, durch den Pferde ihre Umgebung erleben. Man nimmt an, dass Pferde die *propriozeptiven* Informationen (Gleichgewicht, Blutdruckregulierung) über ihre Hufe wahrnehmen. Starke Hufdeformationen führen daher zu propriozeptiven Fehlinformationen.

Eine weitere **digitale Skizze (6)** reflektiert über andere Arten. Es gibt viele andere Wesen, deren Sinne vom menschengemachten Klimawandel betroffen sind und sein werden. Da sind zum Beispiel die Seeschildkröten, die mithilfe ihres Magnetsinns nach Hause zurückfinden. Einige Arten von Fischen verlieren ihren olfaktorischen Sinn, der es ihnen erlaubt, nach Futter zu suchen und Feinde aufzuspüren.

Für die Computeranimationen benutzte Alinta Krauth eine Mischung aus Frame-by-Frame-Animationen, zeitbasierte Code-generierte Animationen und digitale Zeichnungen. Aufgrund ihrer computergenerierten Natur werden die ursprünglichen interaktiven Versionen niemals

zweimal abspielen. Sie sind ein Gespräch zwischen der Künstlerin, die Bilder schafft und Parameter setzt, und dem Computer, der diese Parameter dann ausführt. Mit einer Mischung aus Field Recording, datengeneriertem Sound und postmodernen Notationstechniken für Komposition hat Krauth auch den begleitenden Sound produziert.

Das Projekt nutzt die Tradition der interaktiven und game-basierten elektronischen Kunst, die den menschlichen Körper mit dem Geschichtenerzählen verbindet. Krauth schlägt vor, dies zur Erkundung zwischenartlicher Empathie zu nutzen. Durch die Interaktion nimmt das Publikum mehrere Rollen ein: Charakter, Schöpfer und Betrachter. Der Künstlerin ist bewusst, dass die Erzählung selbst ein sehr menschliches Konstrukt ist und dass jeder Versuch, Tierwahrnehmung zu erleben, von Natur aus anthropozentrisch ist. *Under-Mine* testet die Grenzen zwischen Mensch und Tier und lädt uns ein, unsere übliche Subjekt-Objekt-Beziehung zu allem nichtmenschlichen zu überdenken.

Regine Rapp & Christian de Lutz (Kuratoren)

Schauen Sie bitte in das Source-Book mit weiteren theoretischen Informationen zu den Themen!

Mediapartner:

art in berlin
online-magazine

Kooperationspartner:

degewo  **fotoscout**
Mehr Stadt. Mehr Leben.