

● LUMINALE 2020
↳ PRESSEMELDUNG

Frankfurt am Main
9.3.2020

Wenn Digitales romantisch wird - renommierte Lichtkünstler zum Thema der Luminale 2020

Philipp Geist, Marija Avramovic & Sam Twidale, Denis Bivour & Florian Giefer sowie das Künstlerkollektiv Xenorama starten mit starken Positionen in die Luminale – und präsentieren insgesamt vier höchst eigenständige Interpretationen des diesjährigen Themas „Digital Romantic“. Dabei werden die Alte Oper, der Reichegrabenweiher, der Bethmannweiher und die Eschenheimer Anlage bespielt.

Eine poetische Oase aus Licht und Farben mitten in der City, ein magisches Virtual Reality(VR)-Märchen zum Miterleben, eine mythologische Reise durch digitale Strukturen und artifizielle Schwäne, die auf dem Reichegrabenweiher ihr Wasser-Ballett vollführen: Mit unter Anderem diesen vier Lichtkunstwerken bietet die Luminale ihren Besucherinnen und Besuchern eine hervorragende Möglichkeit, das diesjährige Thema „Digital Romantic“ ganz anschaulich zu erleben. Den international renommierten Lichtkünstler Philipp Geist kennen viele bereits von der letzten Luminale: 2018 bespielte Geist den Frankfurter Römer mit einer spektakulären Video-Mapping-Installation. In diesem Jahr rückt Philipp Geist den Bethmannweiher und den nahe gelegenen Pavillon – das Le Panther –, der einst eine Frankfurter Sehenswürdigkeit ersten Ranges war, mit seiner großformatigen Installation „Ariadnes Nacht“ in den Blick der Öffentlichkeit.

Die begehbare Video-/Lichtinstallation lässt inmitten der pulsierenden Stadt eine poetische Oase aus Licht und Farbe entstehen. Gedichte und Textfragmente der Romantik werden zusammen mit Porträts, Skulpturen und Gemälden aus der gleichen Epoche in die abstrakten, malerischen Bilderwelten von Geists Arbeit integriert. Natürlich fehlt darunter nicht die bekannte Skulptur „Ariadne auf dem Panther“, die in enger Verbindung zur Geschichte dieses Ortes steht. Die Besucherinnen und Besucher werden aktiv zu einem Teil der Installation – sie durchschreiten den Park und die romantischen Bildwelten, die sich auf Bäumen, dem Boden und im transparenten Nebel abbilden. Die Inszenierung soll die ursprüngliche Bestimmung des Ortes unterstreichen: eine Oase der Schönheit, der Kunst, der Natur und des städtischen Lebens inmitten der historischen Wallanlagen.

„BE\LONGING“ an der Fassade der Alten Oper

Wie sich der (öffentliche) Raum mittels moderner Medien poetisch gestalten lässt, dieser Frage geht auch das fünfköpfige, für seine Installationen mehrfach aufgezeichnete Künstlerkollektiv Xenorama nach. Welche Zwischentöne finden sich in nüchternen Zahlenreihen und einer digitalen Ästhetik? Gibt es eine digitale Romantik? Die atmosphärische Arbeit BE\LONGING ist eine künstlerische Auseinandersetzung mit diesen Fragen. Auf der mit mythologischen und poetischen Motiven gespickten Fassade der Alten Oper wird eine Reise von geradlinigen, digitalen Strukturen

hin zu sinnlichen Lichtspielen und dem traumhaften Erleben scheinbar unmöglicher Szenarien dargestellt. „Jenseits von figurativer Darstellung, Informationsträgern und wildem Spektakel, gleiten wir durch atmosphärische Strukturen virtueller Architektur, verlieren uns in ihr und finden uns neu, verbinden uns und resonieren“, erklärt das Kollektiv.

Das urbane, digitale Kunstwerk aus Licht und Klang eröffnet durch seine stimmungsvollen, multisensorischen Eindrücke einen neuen Raum. Neue Dimensionen für das Innehalten, Spüren, Sich-Fallenlassen und die Verbundenheit mit dem eigenen Träumen. Unbeirrt von Funktionalität, Optimierung oder Verstehen, lädt „BE\LONGING“ ein, diesen Raum auf der Fassade der Alten Oper in Frankfurt zu erleben und in die romantischen Möglichkeiten von Digitalität einzutauchen.

„Cygnum“: Hyper-romantische Installation auf dem Rechneigrabenweiher

Denis Bivour und Florian Giefer machen die Auseinandersetzung mit digitaler Romantik ganz handfest begreifbar: Ihre hyper-romantische Installation „Cygnum“ bespielt die Wasseroberfläche des Rechneigrabenweihers. Acht künstliche Schwäne beginnen zu leuchten und formieren sich zu einer geordneten Choreographie – ein überraschendes Wasserballett. Aus ihren grazilen Stimmen entwickelt sich ein poetisches Klangfeld, während die geisterhaft schillernden Vögel ihre Kreise auf dem Wasser ziehen. Die Schwäne bewegen sich dabei vollständig autonom und koordinieren ihre Routen über GPS.

„Cygnum“ nimmt den Betrachter mit auf eine Reise in das „uncanny valley“, das unheimliche Tal, in dem die Grenzen zwischen digitaler Imagination und konventioneller Realität verschwimmen. Die Installation fordert traditionelle Sehgewohnheiten heraus und wirft dabei interessante Fragen im beginnenden Zeitalter der Roboter auf: Werden wir die Natur erhalten oder werden zukünftige Generationen sich ihre eigenen digitalen Kreaturen erschaffen? Und welche Rolle wird darin die Romantik spielen, die so tief verwurzelt mit dem menschlichen Wesen erscheint? Ist sie nur eine fragile Randerscheinung einer bald vergessenen Epoche? Oder schafft die Romantik den Sprung in eine digitale Zukunft? Und wenn ja, wie könnten romantische Bilder in dieser Zukunft aussehen?

Virtuelle Realitäten in der Eschenheimer Anlage

Marija Avramovic und Sam Twisdale überführen mit moderner Grafik eine Filmikone ins digitale Zeitalter. Inspiration für Sunshowers lieferte Akira Kurosawas Kultfilm Dreams, in dessen Eröffnungsszene ein kleiner Junge bei einem Waldspaziergang unerwartet auf eine verbotene Fuchshochzeit trifft. Die poetische, märchenhaft-magische Bildsprache des Films wird aufgegriffen und in einen Techno-Animismus gewandelt. Animismus beschreibt den Glauben, dass nicht nur Menschen, sondern auch die Natur beseelt sei - ein durchaus romantisches Phänomen.

Die Virtual Reality-Installation Sunshowers entstand als Auftragsarbeit für eine Ausstellung über künstliche Intelligenz im Londoner Barbican Centre. Auf der Biennale für Lichtkunst und Stadtgestaltung wird die märchenhafte Animationsinstallation in Echtzeit wieder erlebbar. In einer Erweiterung für die Luminale (Sunbeams) ergänzt eine AR-App die Animation und lässt die Figuren im Stadtraum agieren.

Das AI-System, das für die Charaktere verwendet wird, basiert auf der künstlichen Intelligenz von Videospielen sowie Techniken neuronaler Netze und genetischer Algorithmen. Damit können sie ihre eigenen Entscheidungen treffen. Der Beobachter ist eingeladen, den verschiedenen AI-

Avataren in Form von Tieren, Geistern, Blumen, Bäumen und Steinen, die sich alle ganz unterschiedlich verhalten, mit Hilfe seines Smartphones zu folgen oder mit ihnen zu interagieren. Um die Installation erleben zu können, muss die zugehörige AR-App Sunbeams unter <https://sunbeams.land/> heruntergeladen werden.

Die bildende Künstlerin Marija Avramovic und der Medienkünstler und Programmierer Sam Twidale arbeiten seit 2017 zusammen. Obwohl ihr künstlerischer Hintergrund nicht unterschiedlicher sein könnte, spiegeln sich die Hauptthemen ihrer Arbeiten gegenseitig wider. Sie arbeiten an der Grenze zwischen dem Künstlichen und dem Realen und erschaffen (virtuelle) Welten, in denen sowohl AI-Figuren und Geister, als auch Gemälde und physische Installationen auftreten.

Weitere Informationen unter ↳ luminale.de

Über die Luminale

Seit 2002 findet in Frankfurt alle zwei Jahre die Luminale statt. Ursprünglich von der Messe Frankfurt in enger Zusammenarbeit mit der ausstellenden Industrie der Light + Building initiiert, ist das Lichtfestival heute eine der größten kulturellen Veranstaltungen in Frankfurt und der Rhein-Main-Region. Die inhaltliche Ausrichtung der Luminale als Biennale für Lichtkunst und Stadtgestaltung verfolgt seit 2018 das Ziel, ein populäres und gleichzeitig künstlerisch und inhaltlich hochwertiges Programm zu gestalten sowie einen nachhaltigen Beitrag zur Stadtgestaltung zu leisten. Die Stadt wird so nicht nur Bühne, sondern auch Gegenstand des Festivals. Projekte, die sich mit urbanen Visionen im Spannungsfeld von Licht, Architektur, Technologie, Ökologie und dem sozialen Miteinander in der Stadt oder mit ihrer Geschichte und Kultur auseinandersetzen, machen dies erlebbar – begleitet von einem interdisziplinären Dialog zu damit verbundenen Fragestellungen. Die Luminale 2018 zeigte 150 Lichtinszenierungen in Frankfurt und Offenbach und zog knapp 250.000 Besucher an. Herzstück der Luminale im städtischen Raum ist der Light Walk. Auf ihm verbinden sich zu Fuß erreichbare Orte zu einem Stadtrundgang und einer öffentlichen Galerie der Lichtkunst. Der Luminale e. V. hat sich im Juni 2017 als gemeinnützige Organisation gegründet, um die Luminale als Biennale für Lichtkunst und Stadtgestaltung zu fördern und zu organisieren.

Pressekontakt

Luminale – Biennale für Lichtkunst und Stadtgestaltung
12.–15. März 2020

Katja Bund
E-Mail: presse@luminale.de
T +49 (0) 172 3469 252
↳ luminale.de