



KANG CONTEMPORARY

Viewing Room: Zeroes & Ones

Hara Shin, TZUSOO, Jazoo Yang

12 April - 21 Juni 2024

Wenn der Viewing Room sich als digitale Fortsetzung des historischen Schauraums versteht, warum sollte er dann in die Ausstellungsräume einer Galerie verlegt werden? Begründet sich die Attraktivität des Viewing Room nicht vor allem darin, dass wir ihn mit unseren Smartphones von überall betreten können – mühelos, ohne unsere Körper an entlegene Orte zu schleppen?

Sich die Welt in die eigenen vier Wände zu holen und gleichzeitig in ihr digital mobil zu sein hat einen unbestrittenen Reiz. Die weltweite Nutzung von Social Media, Onlineshopping und Home-Office sind ein klares Indiz dafür. Doch der Umstand, dass sich Teilnahme und Teilhabe als wesentliche soziale Faktoren viele Jahrhunderte auf öffentlichen Plätzen ereignet hat - auf der Agora, Versammlungshallen, Jahrmärkten, Ausstellungen und auf der Straße - ist psychosomatisch tief in uns Menschen verankert. Wir schätzen das Sehen und Gesehenwerden, die Interaktion und die sinnliche Wahrnehmung unserer Umwelt und Mitmenschen.

Der Viewing Room mag im Unterschied zum Schauraum zwar räumlich und zeitlich infinit und zudem keinen physischen Gesetzmäßigkeiten unterworfen sein, jedoch ist er aufgrund seiner Immaterialität gleichsam nur visuell erfahrbar. Weil wir ihn nicht mit unseren Körpern besuchen, entziehen wir uns im Viewing Room gleichsam einer Sichtbarkeit, die für den Schauraum konstitutiv ist. Im Viewing Room herrscht Anonymität. Wir sehen, aber werden nicht gesehen, zumindest nicht als Körper, sondern als Avatare oder Datensätze. Während unsere digitalen Profile zwar einen unbegrenzten Spielraum bieten, uns selbst neu zu erschaffen, bleiben die meisten Sehnsüchte unerfüllte Träume. Schließlich bleiben wir Körperwesen, wie die meisten Säugetiere auf physische Nähe und die Wärme einer Berührung angewiesen. Wie wichtig eine körperlich-sinnliche Erfahrung als kollektiver Prozess ist, wurde besonders stark spürbar, als unser Leben pandemiebedingt beinahe gänzlich in den Viewing Room verlegt wurde.

Trotzdem: Durch seine Partizipationsfreundlichkeit bewirkt der Viewing Room eine bemerkenswerte Begünstigung von Teilnahme und Teilhabe: Das prominenteste Beispiel hierfür sind die sozialen Netzwerke wie Instagram, Facebook, TikTok und Co. Während etwa die Betrachtung von Gemälden historisch nur wenigen vorbehalten war und deren Rezeption in den Kirchen und Klöstern des Mittelalters sowie an den Fürstenhöfen bis gegen Ende des



KANG CONTEMPORARY

achtzehnten Jahrhunderts vielfach gestuft und hierarchisch vermittelt stattfand, hat mit der Eröffnung von Galerien für ein breites Publikum die Möglichkeit einer offenen Rezeption begonnen. Im Viewing Room werden Inhalte nicht nur rezipiert und kommentiert, sondern gleichsam (re)produziert. Dieser neue Umstand eröffnet Fragen nach adäquaten Qualitätskriterien, einer zeitgemäßen Kunstkritik und -vermittlung und der gegenwärtigen Rolle von physischen Schauräumen. Gleichsam stellt sich die Frage, inwieweit durch die Viewing Rooms tatsächlich die Partizipation der Kollektiva an der Produktion von Kunst, Kultur und Gesellschaft beteiligt ist.

Trotz seiner Ausweitung und Affinität einer digitalen Einspeisung der materiellen Welt, sorgt der Viewing Room nicht für ein Verschwinden der physischen Welt, sondern rekuriert weiterhin auf physische Räume. Er ist abhängig von körperlichen Entitäten sowie materiellen Ressourcen. Gleichsam hat der Viewing Room, sowie die in ihm ausgestellten Erzeugnisse einen massiven Einfluss auf die materielle Welt: Im Viewing Room geführte Wahlkampagnen und sozpolitische Diskussionen entscheiden über unsere Leben in und Erleben der Welt, Shitstorms bedrohen unsere soziale Integrität, Computerspiele und -simulationen trainieren uns für unsere Arbeit, Internetarchive- und Datenbanken bewahren die Blaupausen kultureller Errungenschaften und Geschichten, um sie zu gegebenem Anlass wieder zu „beleben“. Somit kann anhand des Viewing Room gezeigt werden, dass wir im Zeitalter des digitalen Materialismus leben, indem sich analoge und digitale Welten, organische und technologische Komponenten immer schon vermischen und zunehmend bedingen. Dies tritt durch die Verlagerung des Viewing Room in den Schauraum der Galerie ins Bewusstsein, da hier die komplementären Qualitäten der Räume verschmelzen. Im ästhetischen Erleben von Immersion eröffnet sich eine Reflexion über das neue Verhältnis von Körper, Raum, Virtualität, Politik und Kunst. Diese Reflexion vollziehen TZUSOO, Jazoo Yang und Hara Shin anhand Themen wie digitalen Archiven, Digitalem Aktivismus, Künstlicher Intelligenz, virtueller Transformation und Konservierung:

Jazoo Yang beschäftigt sich mit den Spuren unserer Globalisierung und sucht nach Wegen, die Zeugnisse zerstörter Bauwerke und ganzer Siedlungen in ihren Arbeiten künstlerisch aufzuheben.

In zwei Arbeiten widmet Yang sich der Archivierung und Konservierung jener Zeugnisse im künstlichen Raum: Einmal im digitalen Raum und einmal in Epoxydharz ("Immanence"). In "House in Motgol" hat Yang ein vom Abriss bedrohtes Haus in Motgol im Kreativmodus des Computerspiels Minecraft nachgebildet. Hier wurde das Haus und die Geschichte des Dorfes 140 Millionen monatlich aktiven NutzerInnen zugänglich: Das kleine Dorf Motgol in Korea



KANG CONTEMPORARY

stand vor einer Sanierung Krise, bedroht durch die Urbanisierung, die sowohl seine traditionelle Architektur als auch die Lebensgrundlage seiner Bewohner gefährdete.

Im Wiederherstellungsprozess in Korea gilt der Daumenabdruck "Jijang" traditionell als eine rechtlich bindende Kraft, vergleichbar mit einer Unterschrift. Ein einziger Daumenabdruck kann ganze Gemeinschaften der Zerstörung überlassen, Familien in den Ruin treiben und rasch Millionen von Dollars verändern. Jazoo Yang bedeckte ein für den Abriss vorgesehenes Haus in Motgol mit ihrem "Jijang", was eine öffentliche Emotion über Versprechen, Verträge, Pflichten oder Ordnung in der Region ausdrückte. Dies war das erste Mal, dass Yang in der Lage war, ihr Projektziel zu verwirklichen, nachdem zuvor zwei Häuser vorzeitig abgerissen worden waren, im Jahr 2015. Während sie in Minecraft, einem virtuellen Raum ohne zeitliche und räumliche Beschränkungen, das zerstörte Haus wiedererstellen lässt, gewinnt Yang Erinnerungen an eine alte Gemeinschaft in Motgol zurück.

Hara Shin gibt dem nicht-menschlichen eine Stimme und verbindet künstlerische Arbeit, philosophischem Nachdenken und Umweltaktivismus durch eine Kombination aus eindringlich schönem Videomaterial und poetischem Ausdruck. Durch Irritation der Wahrnehmung experimentiert Shin damit, die Hierarchien zwischen Natur, Mensch und Technologie mit postkolonialen und anthropozänen Perspektiven zu untergraben und aufzulösen.

"Spiral Slime and Oblique Ellipse", führt den Betrachter durch ein VR-Reich. Wenn die Betrachter das VR-Headset aufsetzen und den von einer künstlichen Intelligenz erzeugten Raum erforschen, stellen sie ihren Sinn für die Realität in Frage und lassen sich auf die Möglichkeiten einer alternativen Dimension ein. In „Tender Territory and Micro Reality“ erörtert Shin Materialien und Phänomene, die in einem Land des Übergangs auftreten, das ständig zwischen den Bereichen des Virtuellen und des Realen wechselt. Die fiktiven Charaktere in diesem Werk (*The Wanderer, The Woven, The Melted, The Nameless* und *The Taxidermized*) offenbaren sowohl die Wertesysteme des Einzelnen als auch die der Gruppe inmitten von Lebensraumverlust, Migration und Konfrontation, ganz zu schweigen von der Aneignung von Bräuchen und der hierarchischen Beziehung zwischen Natur und Mensch. Sie zeichnen ihre Vergangenheit anhand von Symbolen nach, die sie um sich herum gefunden haben, und sagen gleichzeitig ihre bevorstehende Symbiose voraus, die dort stattfinden wird, wo sie überleben können. Die prekären Wesen, die zwischen den Reichen des Lebendigen und des Verschwindens gefangen sind, schweben als Organismus, Materie, Naturphänomen, Körperorgan, Sprache, Netzwerksystem und künstliches Gerät im Raum und überlegen, wie wahrscheinlich ihre Bewohnbarkeit ist.



KANG CONTEMPORARY

TZUSOOs beschäftigt sich mit der Frage nach der Existenz digitaler Entitäten. In "Schrödingers Baby" überträgt TZUSOO das berühmte Schrödinger-Paradoxon auf den Bereich ihrer individuellen Existenz, indem sie einen virtuellen Säugling erschafft bzw. erschaffen lässt. Ausgehend von ihren inneren Überlegungen zur zukünftigen Mutterschaft beschaffte sich TZUSOO einen digitalen Prototyp eines heranwachsenden Embryos und formte ihn nach ihren eigenen Vorstellungen. Dabei hat sie die Möglichkeit, das Geschlecht, die Hautfarbe und andere Attribute des Säuglings zu bestimmen oder auf alle Angaben zu verzichten und sich den Grenzen konventioneller Klassifizierung zu entziehen.

In "Review" ist der Säugling zu Aimy herangewachsen, die zu einer prominenten K-Pop-Sängerin und bekannten virtuellen Influencerin geworden ist. Anlehnung an Donna Haraways Cyborg Manifest setzt sich Aimy kritisch mit ihrem digitalen Wesen auseinander und begibt sich auf die Suche nach der Aussicht auf Befreiung von ihren irdischen, physischen Beschränkungen.

"Dalle's Aimy" ist ein Gemeinschaftswerk von TZUSOO und dem OpenAI-Programm DALL-E2. Die von DALL-E2 geschaffene Aimy eröffnet in Gegenüberstellung zu der von TZUSOO geschaffenen Aimy die Frage nach der Rolle des zeitgenössischen Künstlers als Wesen an der Schnittstelle zwischen Vergangenheit und Zukunft. Die Neonröhre, eine Erfindung aus dem 19. Jahrhundert verschmilzt hier mit einem durch AI generierten Portrait.

Text von Lukas Treiber