

## **Mediale (R)Evolutionen**

Ein weißer Raum, Tisch und Stuhl. Eine Frau im weißen Sweatshirt, in der Rückansicht. Die Kapuze über den Kopf gezogen, ihr Geschlecht – zu erkennen nur an der Stimme. Die ist rhythmisch, überlagert, staccatoartig. Ein melacholischer Rap. Sie redet und redet. Wir verstehen nichts. Können kein Wort georgisch und können nicht aufhören zuzuhören; zuzusehen wie Tamari Giorgadze Brief für Brief vorträgt, was Menschen ihr handschriftlich, per E-Mail oder Social-Media-Kanal zugesandt haben.

2020. Frühjahr. Noch nicht Frühling. Was zum Menschsein gehört wie die Luft zum Atmen – wird verlagert, eingestellt, abgeschaltet: Abstand statt Nähe, Isolation statt Kontakt. Wir treffen uns virtuell, kommunizieren über Interfaces.

„You Won’t Ever be Able to Stay Alone“ nennt Tamari Giorgadze ihr fesselndes Video, das inmitten der weltweiten Einsiedelei namens Coronapandemie entstanden ist und nach einem Ideenwettbewerb für die Ausstellung „[Der Mensch mit der Webcam | Digitale Oasen](#)“ ausgewählt wurde. Innerhalb weniger Wochen hat das [Goethe-Institut Georgien](#) in Zusammenarbeit mit der Plattform [In-between Conditions](#) die erste explizite Online-Ausstellung aus Georgien auf die Beine gesetzt.

Ein vorangegangenes Gemeinschaftsprojekt der transdisziplinären Kunstplattform und des Goethe-Instituts Georgien, die Ausstellung „[Post.Digital.Dreams](#)“, hatte konstatiert: „die Welt wird nie wieder so sein wie vorher“ und die „unumkehrbaren Disseminationsprozesse“ der Digitalisierung thematisiert. Das bezog sich auf die schleichende Verbreitung virtuellen Dataismus’. Doch Dissemination steht auch für die Ausbreitung einer Seuche. Eröffnet wurde die Ausstellung Mitte Dezember 2019. Zwei Wochen später ist zum ersten mal öffentlich von dem neuartigen Virus SARS-CoV-2 die Rede.

Für die Ausstellung „Der Mensch mit der Webcam | Digitale Oasen“ haben insgesamt 33 Künstler und Künstlerinnen 18 Werke geschaffen, die die Verschleifung der Conditio Humana mit den digitalen Technologien thematisieren, hinterfragen oder konterkarieren.

So lässt Tiko Imnadze Gedichte – die in ihrer poetisch knappen Form an Haikus erinnern – von evolutionären Algorithmen (human-based genetic algorithm, HBGA) schreiben und sie in „Machine Whispering“ von einer erotischen Frauenstimme einflüstern.

Im Alltag übernehmen Schreibprogramme das Vollenden unserer Gedanken, wir schlüpfen in Wearables – und nicht nur Tracking Apps verfolgen unsere Aktivitäten.

Scheherazade erzählt nicht mehr. Wozu Geschichten aus „Tausendundeiner Nacht“? Mit Galaktion Eristavis „1001 Links“ klicken wir uns in unendliche digitale Oasen. Wie verführerisch es dort sein kann, macht Salome Vepkhvadze sinnfällig. Futuristische Architekturen, die zwischen Giambattista Piranesis phantastischen „Kerkern“ und den dystopischen Schluchten in Terry Gilliams „Brazil“ changieren, atmen – pulsieren. Wir lassen uns fallen, tauchen ein in „Ulizi“. Willkommen im immersiven Dasein. Nur am Anfang das Auge irritiert. Wie es so multipel aus allen Wänden blickt.

Und wir werden das Gefühl nicht los, dass es uns auch durch die anderen Orte begleitet. Unsichtbar. Wachsam.

Heiter und unbeschwert muten hingegen Giorgi Rodionovs “Casually Dinosaurs“ an. Landschaften im Stil von Kinderzeichnungen, angeordnet in Form eines asiatischen Rollbilds. Wir scrollen uns durch und lauschen via Audio Streams den Menschen, die von ihren Träumen während der Pandemie erzählen. Die allerdings sind nicht nur heiter.

Um Traum und Alptraum der Erinnerung geht es in der Gemeinschaftsarbeit des Klangkunst-Duos NUM (Maryam Sirvan und Milad Bagheri) mit dem interdisziplinär arbeitenden Künstler Nikzad Arabshahi. Eine Frau erwacht. Schlauftrunkenes Gemurmel. Allmählich legt sich Sirvans Stimme als Loop darüber. Die Gesichtszüge beginnen Höhenlinien zu formen, wie wir sie von Landkarten kennen. Rhythmus und Sound werden intensiver, beunruhigend, hektisch. Das Gesicht im Wechsel von Positiv und Negativ. Wird zum Gebirge, zum Meeresrauschen. Farben, Strukturen und Klänge schwellen an. Lavaströme mischen sich ins Kopfkissenmuster. Artefakte, akustische Störungen, Gewitter im Kopf. Erinnerungen und elektronisches Flirren in unseren Augen und Ohren. Aufwachen mit dem Wissen: „We Lose Everything“, so der Titel von einem der vier Videos, in denen die elektronischen Sounds von NUM mit Arabshahis computergenerierter Malerei zu audiovisuellen Kunstwerken verschmelzen – wie sie nur im digitalen Raum möglich sind.

In der Pandemie ist der reale Raum ohnehin auf die eigenen vier Wände geschrumpft. Während im Video-Spiel „State of Emergency“ von Mariam Natroshvili & Detu Jintcharadze das Tempo unserer Schritte einsam durch die unwirtliche Landschaft hält –, setzen andere Künstler auf Vernetzung. Mal mit frechem Humor – wie Gvantsa Jishkarianis „Quiz Show“, mal mit dem Konzert vieler Stimmen im „Voice Yard“ – einem interaktiven Spiel, für das sich fünf Künstler und Künstlerinnen zum Voice Yard Collective zusammengetan haben.

Poesie und Alltag, Fake und News, Fiktion, Sehnsucht und Politik vernetzen sich bei Sopo Kashkashashvili. Ein fabelhaftes Wesen schwebt auf dem Meer, enthüllt sich, steckt einen Fuß ins Wasser, entschwindet „On a Ground | In a Space“. Neomensch oder Sopos digitales Alter ego? Elfe, Cyborg oder Drohne in Menschengestalt? Der Horizont ist weit. Die Möglichkeit einer Insel. 13 Kollegen hat die georgische Künstlerin eingeladen, ihre Figur in deren eigener Umgebung (in der Wohnung, einer realen oder inneren Landschaft) zu implementieren. In 16 Video-Sequenzen zieht sie von Tbilissi nach New York, über England, Belgien und Kalifornien nach Teheran und Hamburg, von Frankfurt/Main nach Beijing. Wechselt die Orte und Perspektiven so rasch wie Shakespeares guter Geist Ariel oder Wagners hintertriebener Alberich.

Liiken oder Nichtliken; das ist hier (und heute) die Frage: Hamlets „Pfeil und Schleudern / Des wütenden Geschicks“ sind unsichtbar. Wir erdulden sie ganz selbstverständlich und können kaum nachvollziehen, was mit uns und um uns und wie uns geschieht.

Die Ausstellung „Der Mensch mit der Webcam | Digitale Oasen“ macht auf medial sehr unterschiedliche Weise wahrnehmbar, wie Realität und Augmented Reality verwischen und reflektiert die evolutionären Prozesse (von der Information zur Kommunikation, über die

Partizipation zur Immersion) in ihrer ganzen Bandbreite und Komplexität. Die mediale wie auch die menschliche Evolution – die sich angesichts der Pandemie wie in einem Brennglas verdichten.

Michaela Nolte

Berlin, im Juli 2020