

Biotopeia

31/03 – 30/07/17

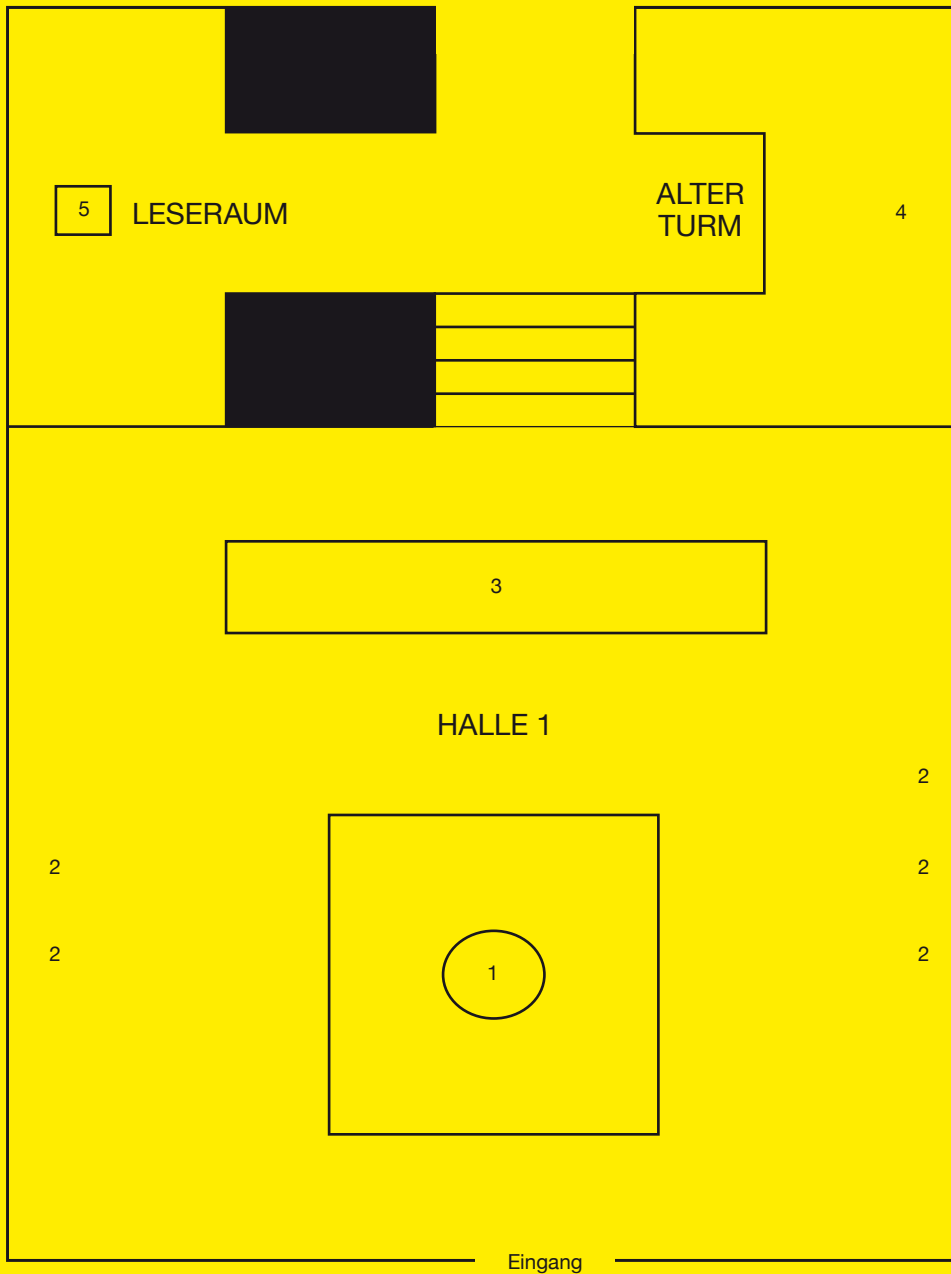
Baggenstos/Rudolf  
& Hackteria, Julian  
Charrière, David  
Claerbout, Daiga  
Grantina, Dominique  
Koch, Elodie Pong,  
Daniel Steegmann  
Mangrané, Monica  
Studer/Christoph van  
den Berg, Phillip Zach

Kunsthalle Mainz

schweizer Kulturstiftung  
prohelvetia



KULTUR  
SOMMER  
RHEINLAND  
PFALZ



# Daniel Steegmann Mangrané

\*1977, Barcelona, Spanien

- 1 *Phantom (kingdom of all the animals and all the beasts is my name)*, 2014–2015  
Oculus Rift Virtual Reality Brille, Unity 3D Wald-Scan, Bewegungs-Erfassungs-Technologie, maßgefertigte Deckenschiene  
390 x 500 x 500 cm  
Collection Lafayette Anticipation – Fonds de dotation Famille Moulin, Paris

Der in Rio de Janeiro lebende Künstler Daniel Steegmann Mangrané beschäftigt sich seit einiger Zeit mit Brasiliens Tropenwald *Mata Atlântica*. Die Artenvielfalt dort ist außergewöhnlich groß, gleichzeitig ist er aber auch einer der weltweit am stärksten bedrohten Regenwälder. In *Phantom (kingdom of all the animals and all the beasts is my name)* macht der Künstler ein Stück dieses Regenwaldes dreidimensional erfahrbar. Er hielt die dortige Umgebung mittels eines rotierenden 360-Grad-Scanners fest und lässt sie nun mit der sogenannten Oculus-Rift-Technik, die auch für Computerspiele verwendet wird, im Ausstellungsraum auferstehen. Da Richtungsänderungen der Brille mittels Infrarotkameras verfolgt werden, erfährt jede Bewegung in der realen Welt ihren Wiederhall in der simulierten Realität. Die Brille ermöglicht ein virtuelles Eintauchen in 3D-Rundumperspektive in den Regenwald, dem Königreich aller Tiere und Untiere, wie es im Titel heißt. Diesen hat Steegmann Mangrané einem Buch der brasilianischen Poetin Stela do Patrocínio entnommen.

Der Künstler präsentiert hier den Versuch einer virtuellen Konservierung verschwindender Natur. Die digitale Illusion des Waldes ist jedoch farblos, nur ein Phantom, eine holographische Version der realen Natur, die auch die beste Technologie nicht nachbilden kann. Dennoch bietet Steegmann Mangrané eine starke visuelle Erfahrung, der Körper scheint sich in der Natur aufzulösen – statt unserer Füße sehen wir den Waldboden.

- 2 *Spiral Forest*, 2015  
Silbergelatineabzug auf Barytpapier, analoger C-Print  
je 60 x 40 cm (ungerahmt), je 77 x 57 x 3 cm (gerahmt)  
Edition 5 + 1AP  
Courtesy the artist and Esther Schipper, Berlin

In einer Serie von Fotografien, aufgenommen mit einer analogen 35mm-Kamera am selben Ort wie *Phantom*, fokussiert der Künstler auf Details von Wachstum und Zerfall und deren Kreislauf im Ökosystem. Zwischen frischen grünen Trieben hängen vertrocknete Blätter. Auch hier dokumentiert Steegmann Mangrané den vom Menschen so stark gefährdeten Regenwald. Das Verhältnis von Mensch und Natur spielt in seinen Arbeiten oft eine wichtige Rolle.

Der Künstler ist beeinflusst vom brasilianischen Anthropologen Eduardo Viveiros de Castro und dessen von den Arawaté-Indianern abgeleitete Idee des Perspektivismus – einer Philosophie, welche die Wahrnehmung der Wirklichkeit von Standpunkt und Eigenschaften des betrachtenden Individuums abhängig macht. Die indigene Bevölkerung im Amazonasgebiet unterscheidet, was Subjektivität und Intentionalität angeht, nicht zwischen Tieren, Pflanzen und unbelebten Naturerscheinungen. Alle haben eine Persönlichkeit und der Mensch versteht sich als Teil der Natur. Die in der westlichen Welt vorgenommene Unterscheidung zwischen Natur und Kultur wird so aufgehoben.

## Julian Charrière

\*1987, Morges, Schweiz

- 3 *Tropisme*, 2015  
Tiefgefrorene Pflanzen in gekühlter Vitrine (Edelstahl,  
dreifach isoliertes Glas, Kühleinheiten)  
Vitrine: 620 x 80 x 186 cm  
Courtesy the artist

Die Arbeitsweise des Schweizers und Wahl-Berliners Julian Charrière lässt sich am besten mit dem Profil eines Forschers vergleichen. Er integriert als Künstler die Fachbereiche der Geologie, Biologie, Physik, Geschichte und Archäologie. In der Kunsthalle zeigt er in einer überdimensionalen Glasvitrine tiefgekühlte tropische Pflanzen, deren Ursprünge bis in die Kreidezeit zurückreichen. Heute sind diese Pflanzen, Orchideen, Kakteen und Farne, Dekorationsobjekte in westlichen Büros und Wohnhäusern. Vor circa 66 Millionen Jahren wurden diese Spezies jedoch

Zeugen einer Klimakatastrophe, die in eine globale Abkühlung der Erdoberfläche und ein Massensterben von Flora und Fauna mündete. Nur einzelne Lebewesen konnten sich den veränderten Bedingungen anpassen, die Dinosaurier etwa starben aus. Diese Pflanzen, die wir heute hegen und pflegen, sind Überlebende jener Katastrophe. Ihre Entwicklung, lange vor unserer Zeit, wird uns nur selten bewusst und dennoch scheinen wir eine besondere, evolutionsbedingte Verbindung zu ihnen zu spüren.

Diese Relikte aus prähistorischer Zeit friert Julian Charrière mit flüchtigem Stickstoff ein und unternimmt den Versuch, die Zeit unter einer dicken Eisschicht anzuhalten. Als lebende Fossilien befinden sich die Pflanzen in einem künstlichen Zustand zwischen Leben und Tod, solange die Temperatur in der Vitrine bei etwa minus 15 Grad gehalten wird. In seiner Installation spannt der Künstler so einen Bogen zwischen Vergangenheit und Zukunft, zwischen möglicher Ausrottung und potentieller Konservierung.

ALTER TURM

---

## Elodie Pong

\*1966, Boston, USA

- 4 *Liquid Sky*, 2016  
HD Video, Loop  
Courtesy of the artist

Der Himmel fasziniert seit jeher die Menschen und dessen Darstellung bereitet Generationen von Wissenschaftlern Kopfzerbrechen. Elodie Pong projiziert einen *Liquid Sky* (flüssigen Himmel), der einen würfelförmigen Aggregatzustand gefunden hat. Die Wolkenformationen durchziehen den sich drehenden Kubus und scheinen von diesem begrenzt zu werden – ein paradoxer Zustand. Es ist ein Spiel mit Dimensionen und gleichzeitig ein technoides Konstrukt, das mit der üblichen Vorstellung des Himmels als gewölbte Halbkugel über der Erde bricht und stattdessen eine geometrisch-technische Erfassung des unmöglich Darstellbaren wagt.

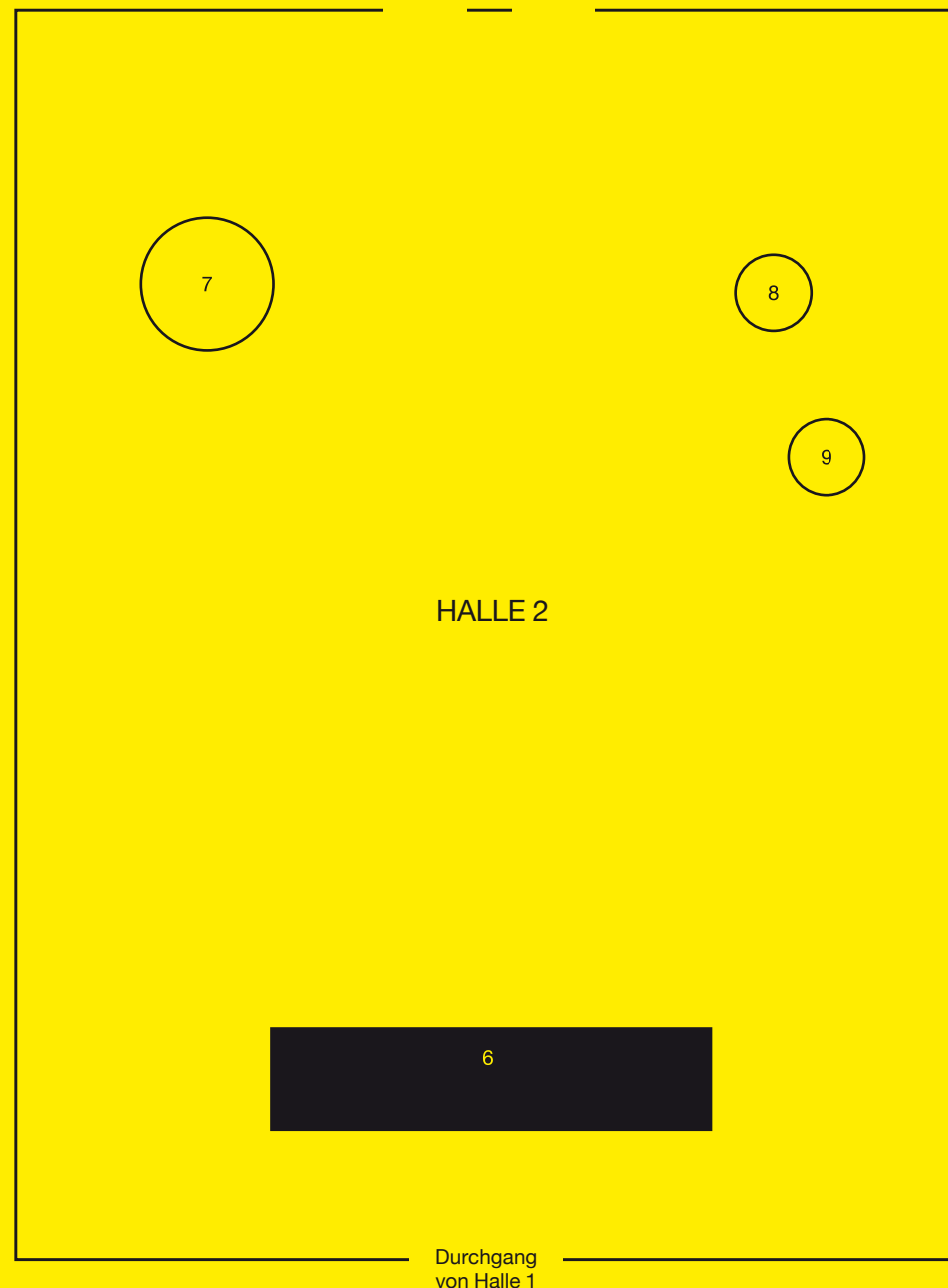
# Monica Studer/ Christoph van den Berg

\*1960, Zürich, Schweiz

\*1962, Basel, Schweiz

5 *Stranger*, 1999  
Echtzeit-Klanginstallation  
Computer Amiga 2000, Bildschirm mit Lautsprechern

Der Vogel und sein Gesang symbolisieren ein Stück Natur im urbanen Raum. Das fröhliche Gezwitscher ist jedoch schon seit einigen Jahren gefährdet: Mit zunehmenden Verkehrslärm hören die Vögel ihre Stimmen nicht mehr und verlieren ihre Fähigkeit zu Singen. In Wohngebieten verlernen sie ihre ursprünglichen Gesänge, da sie die Geräusche in ihrer Umgebung, wie Klingeltöne und Alarmanlagen, imitieren. So ergeben sich Schwierigkeiten bei der Kommunikation mit Artgenossen und bei der Partnersuche. Dies bedroht wiederum die Populationen. In ihrer Klanginstallation ahmen Studer/van den Berg mittels eines Computerprogrammes eine Vogelstimme künstlich nach. Der Amiga 2000, ein Computermodell aus den 1980er Jahren, bringt die einzelnen Töne nach dem Zufallsprinzip immer neu zusammen. Die errechneten Klangkombinationen sind in Echtzeit im Ausstellungsraum zu hören. Die verfremdeten Töne, ausgespuckt vom altmodischen Computer, lassen an Science-Fiction-Visionen aus früheren Zeiten denken und stehen im Gegensatz zur hochmodernen Ästhetik von *Dark Matter – One Million Years Later*. Als die Installation 1999 zum ersten Mal in Thun in der Schweiz gezeigt wurde, stand der Computer in der Nähe eines offenen Fensters und die neugierigen Vögel begannen die technische Imitation ihrer Singstimmen wiederum nachzuahmen. So halten „fremde“, künstlich erzeugte Töne Einzug in die Natur – ein Sinnbild dafür wie sehr der Mensch mit seinen Technologien in diese eingreift und sie unumkehrbar verändert.



# Monica Studer/ Christoph van den Berg

\*1960, Zürich, Schweiz

\*1962, Basel, Schweiz

- 6 *Dark Matter – One Million Years Later*, 2017  
Video, digitale Animation, HD 16:9, Loop 6 Min.  
© Monica Studer / Christoph van den Berg

Monica Studer und Christoph van den Berg arbeiten als Künstlerpaar seit 1991 an der Erschaffung digitaler Welten, in denen sie Idealbilder und Utopien des alpinen Raums und auch geologischer, biologischer und sogar kosmischer Phänomene in virtuellen Modellen nachkonstruieren. *Dark Matter – One Million Years Later* basiert auf der hypothetischen Idee der dunklen Materie. Nach Berechnungen müsste sie ein Bestandteil des Universums sein, ohne dass es bisher gelungen wäre, diese unsichtbare dunkle Materie empirisch nachzuweisen.

In der Animation schaffen Algorithmen eine digitale dunkle Materie, die durch 3D-Effekte plastisch wird. Die ominösen wabernden Formen und Farben erinnern an mikroskopische Aufnahmen oder teleskopische Ansichten fremder Galaxien. Einem eindeutigen realen Ursprung sind sie jedoch nicht zuzuordnen.

Die farbenfrohen Strukturen in konstanter Bewegung suggerieren einen Entstehungsprozess. Die ständige Neubildung von Formen und Farben lässt an eine brodelnde Ursuppe denken, dem möglichen Ursprung des Lebens auf der Erde. Eine Million Jahre später, in einer weit entfernten Zukunft, könnte ein solches Gemisch aus Flüssigkeiten, den Ursprung einer neuen Evolution bilden.

# Elodie Pong

\*1966, Boston, USA

- 7 *Scent Print A (tree)*, 2016  
3D PLA Poly Druck  
181 x 106 x 89 cm

- 8 *Scent Print B (leaf)*, 2016  
3D PLA Poly Druck  
107 x 62 x 40 cm

- 9 *Scent Print C (pot)*, 2016  
3D PLA Poly Druck  
60 x 40 x 40 cm

All Editions of 3 + 1AP  
Courtesy of the artist

Die in Zürich lebende Amerikanerin Elodie Pong beschäftigt sich in ihrem Projekt *Paradise Paradoxe* mit der unsichtbaren Welt der Düfte und Gerüche. In Skulpturen – einem Medium, in dem die Video-Künstlerin bisher wenig gearbeitet hat – unternimmt sie den Versuch diese Welt zu materialisieren: In der Ausstellung zu sehen sind drei sogenannte „Duft-Drucke“, ein Baum, ein Blatt und junge Triebe. Es sind Pflanzen, wie der afrikanische Affenbrotbaum, die ursprünglich für die Herstellung von Parfüms genutzt wurden. Immer mehr Bestandteile von Parfüms werden heute allerdings synthetisch hergestellt, weil künstliche Stoffe haltbarer gemacht werden können, aber auch weil die Pflanzen, aus denen sie ursprünglich gewonnen wurden, stark bedroht und teils ausgerottet sind. Elodie Pong lässt in stilisierter Form Ersatzpflanzen im 3D-Drucker nachwachsen. Es sind Drucke von Duftideen in Polylactid, einem biologisch abbaubaren Kunststoff aus erneuerbaren Rohstoffen. Die sonderbaren Gebilde werden von mehreren Lichtquellen angestrahlt und werfen lange immaterielle Schatten. Mit Natur haben die Skulpturen wenig gemein, vielmehr sind sie ein eingängiges Bild für den gewöhnungsbedürftigen Entwicklungsstand unserer immer synthetischer werdenden Welt.

# Daiga Grantina

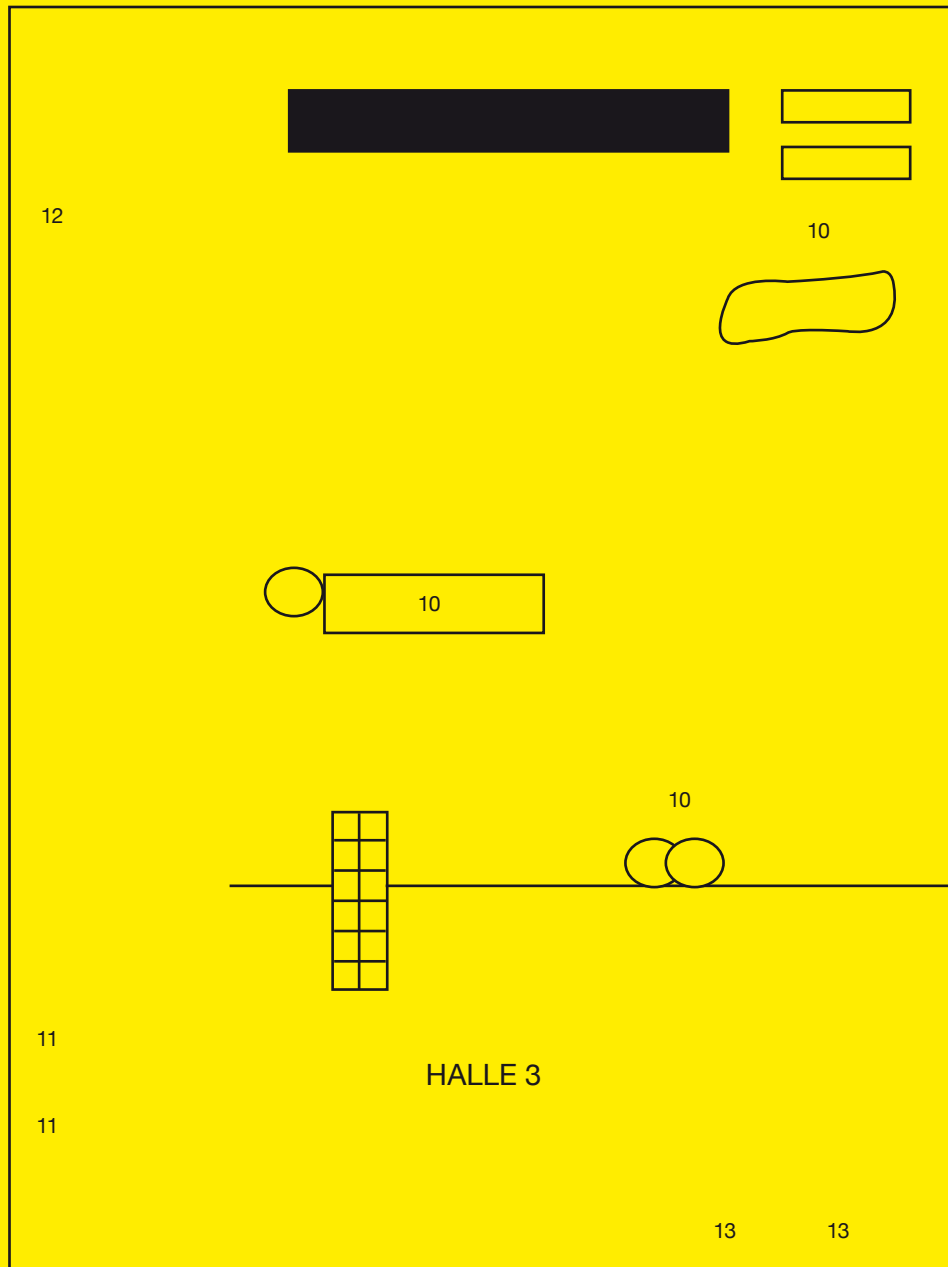
\*1985, Riga, Lettland

10 *Sleep walls for family frame, 2017*  
Installation  
Stoff, Kunststoff, Metall, Gestein  
Courtesy of the artist

Die Skulpturen und Installationen der Lettin Daiga Grantina sind Material-experimente und assoziative Formationen zugleich. Die Künstlerin eröffnet in ihrer eigens für den Raum entworfenen Präsentation einen Kosmos aus architektonischen und organischen Formen. Die Wände und ihre Träger werden als Substanz in den skulpturalen Prozess integriert. Die Installation ist eine sich wandelnde Verzahnung zwischen der Architektur der Kunsthalle, dem skulpturalen Raum und körperähnlichen Formen.

Der Raum erschließt sich über drei Schichten: Im vorderen Bereich sind Trockenbauwände, klassische Baumaterialien für Ausstellungsarchitektur, ihrer üblichen Funktion enthoben und scheinen zu schweben. Die freistehende Formation in der Mitte bildet einen schmalen Korridor aus zwei in ihrer Materialität unterschiedlichen Wänden, wobei die vordere einen weichen, keimenden Eindruck erweckt. Im hinteren Teil des Raumes wird Farbe als Licht verstanden, das von einer Bodenskulptur aufgenommen wird.

Die hängenden und liegenden Skulpturen aus Kunstfasern, Kabeln und anderen synthetischen Materialien lassen an riesenhaft vergrößerte Lebewesen denken. Der giftig gelbgrüne Netzstoff spinnt farbliche Bezüge zu leuchtenden Algen oder Mikroorganismen. Winzige Mikroben, die sonst mit dem bloßen Auge nicht zu erkennen sind, aber dennoch in großer Zahl auch unsere gebaute Umgebung bevölkern, werden in imaginärer Vergrößerung sichtbar gemacht. Es ist ein Prozess des ständigen Austarierens von Ambivalenzen und dem Changieren zwischen unterschiedlichen Materialitäten, Dimensionen und Referenzsystemen. Mit ihrem assoziativen Potential zeigt die Installation ein Paralleluniversum aus hybriden Körpern und Architektur in gegenseitiger Durchdringung und spekuliert damit über eine mögliche ko-evolutionäre Zukunft.



HALLE 3

Durchgang  
von Halle 2

# Phillip Zach

\*1984, Cottbus, Deutschland

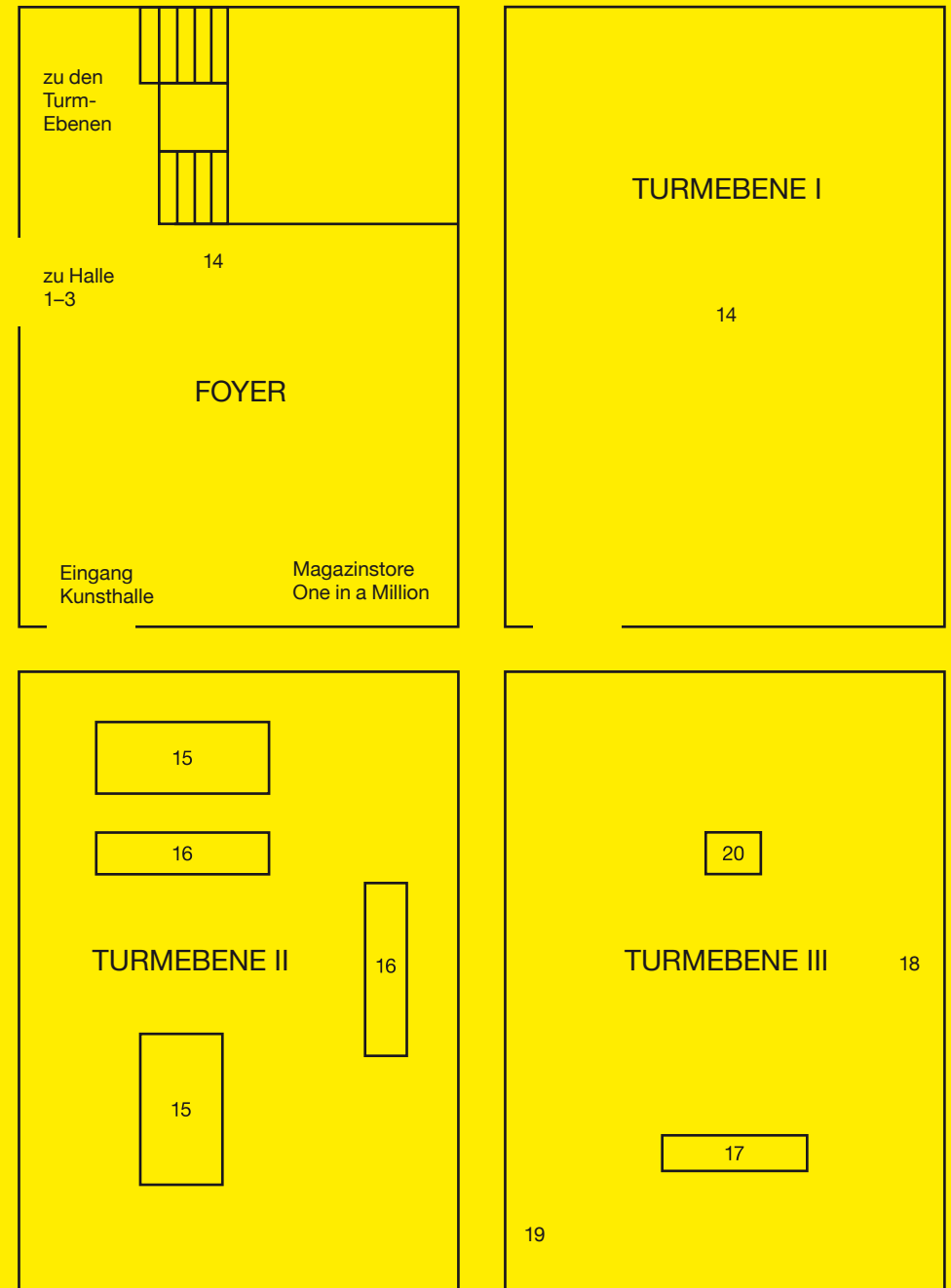
- |  |  |
|--|--|
| <p>11 <i>Untitled (skid)</i>, 2016<br/>Pulverbeschichteter Stahl, MDF, pigmentiertes Polyurethan, Gesso, Meerestreibgut, gefärbter Stoff, Nylon, Baumwolle<br/>88,9 x 66 cm<br/>Courtesy Freedman Fitzpatrick, Los Angeles</p> | <p>12 <i>Untitled (twirl)</i>, 2016<br/>Pulverbeschichteter Stahl, MDF, pigmentiertes Polyurethan<br/>84 x 66 cm<br/>Courtesy Freedman Fitzpatrick, Los Angeles</p>                  |
|  | <p>13 <i>Untitled (swipe)</i>, 2016<br/>Lackierter Stahl, MDF, pigmentiertes Polyurethan, Holz, Stoff, Baumwolle<br/>88,9 x 66 cm<br/>Courtesy Freedman Fitzpatrick, Los Angeles</p> |

Phillip Zachs Arbeit thematisiert Würmer und deren Analogie zum Menschen und seiner gesellschaftlichen Verortung. In der Evolutionsgeschichte gehören Würmer zu den ersten Lebewesen mit an einer Stelle konzentrierten Nervenzellen, der einfachsten Form eines Gehirns. Dadurch sind sie in der Lage, sich gezielt in eine Richtung zu bewegen. Der Wurm schlängelt sich fort, gräbt Gänge und Löcher und ist durch das Fehlen von Knochen und Gelenken in seinen Bewegungen flexibel.

Auf philosophischer Ebene kann der Wurm mit unseren Gedanken verglichen werden, die durch Wurmlöcher gleiten und Zeit und Raum überbrücken. Was beim Surfen im Internet schon tagtäglich gelingt, ist physisch noch unmöglich. Als hypothetische Gebilde sollen Wurmlöcher als Raum-Zeit-Tunnel Orte im Universum verbinden und uns so diese Distanzen in Sekundenschnelle überwinden lassen.

Löcher, Blasen und Tunnel sind auch in den verwendeten porösen Materialien zu finden. In flachen Stahlrahmen, die wie überdimensionierte Petrischalen verwendet werden, lässt Zach pigmentierten Polyurethan-Schaum zu abstrakten Topographien verlaufen. Angereichert wird der Schaum mit Schwämmen, von Gängen durchzogenem Holz, organischen Fundstücken, aus den Meeren und Stoffwürmern. Die Durchdringung von Räumen wird so auch in den verwendeten Materialien gespiegelt.

Die Entstehung der Wandbilder gleicht einer Evolution im Zeitraffer. Der Polyurethan-Schaum breitet sich in wenig kontrollierbaren und schnell ablaufenden chemischen Prozessen aus und härtet sehr schnell. Auf die so „eingefrorenen“ Bewegungen verweisen auch die Titel, zum Beispiel *twirl* (herumwirbeln) oder *swipe* (wischen), Tätigkeiten, die ihrerseits Assoziationen zu menschlichen Handlungsräumen abrufen. So durchdringt Zachs Praxis biologische und philosophische Überlegungen und verbindet diese in einer abstrahierten, dem Artifizialen verwandten Ästhetik.



# David Claerbout

\*1969, Kortrijk, Belgien

14 *Travel*, 1996–2013  
Einkanal-Video-Projektion, HD Animation, Stereo-Ton, 12 min.  
Courtesy the artist and galleries Sean Kelly, New York,  
and Esther Schipper, Berlin

Die Idee zu *Travel* entstand bereits im Jahr 1996. Der belgische Künstler David Claerbout interessierte sich zu der Zeit für Entspannungsmusik und deren Fähigkeit Bilder im Kopf hervor zu rufen. Jahre später führte er eine Komposition von Eric Breton, dafür gedacht Stress zu lösen und das Einschlafen zu erleichtern, zusammen mit dem Bild eines ursprünglichen Waldes, das er dabei vor Augen hatte. So entwarf er eine meditative Filmreise durch Bilder von idyllischen Wäldern, die, begleitet von sphärischem Sound, Entspannung in einem nicht existierenden Illusionsraum hervorrufen sollen. Dafür reiste er durch Deutschland und fotografierte naturbelassene Wälder. Basierend auf diesen Aufnahmen entwickelte der Künstler die digitale Animation eines Waldes, wie er unseren idealisierten, romantischen Vorstellungen entspricht: Von einer Lichtung wandert die Kamera durch einen europäischen Mischwald, der sich bald in einen tiefen dunklen Tropenwald verwandelt; nur um am Ende zu zeigen, dass der große Wald nur reine Illusion ist. Während die Musik sich zum furiosen Finale steigert macht sich Ernüchterung breit, vom monumentalen Wald bleibt nicht mehr als eine Ansammlung von Bäumen inmitten moderner Landschaft mit Feldern und Straßen. Und doch wirken die Bilder wie der Beginn eines großen Abenteuers in unberührter, perfekter Natur, die so nur (noch) digital und in unseren Köpfen existiert.

# Baggenstos/ Rudolf & Hackteria

Heidy Baggenstos, \*1958, Zürich, Schweiz

Andreas Rudolf, \*1970, Bülach, Schweiz

15 Baggenstos/Rudolf  
*Young Breeds, Do androids dream of electric plants?*, 2017  
Gewächshaus, Leuchtdioden, Elektronik,  
Aluminium-Behälter, Weithalsflaschen,  
Erde, Elektroschrott, Video, Audio  
Je 300 x 180 x 215 cm  
Courtesy of the artist

16 Urs Gaudenz & Baggenstos/Rudolf/  
Hackteria  
*DIY Lab Equipment*, 2017  
Elektronik, Arduino Boards, Video,  
diverse Materialien  
Variable Größe  
Courtesy of the artists and Hackteria.org

Baggenstos/Rudolf & Hackteria, ein internationales Kollektiv aus Künstlern, Hackern und Wissenschaftlern, beschäftigen sich mit dem sogenannten Biohacking. Biohacker greifen in biologische Prozesse ein und experimentieren mit lebenden Organismen und Erbinformationen, die sie verändern und umprogrammieren. Sie bringen zum Beispiel Pflanzen zum Leuchten, indem sie Gensequenzen aus selbstleuchtenden Bakterien in die Pflanzen-DNA einbringen. Im Gegensatz zu einer Biotechnologie, deren Interesse an der Veränderung von Lebewesen ökonomischer Natur ist, loten Baggenstos/Rudolf & Hackteria deren Möglichkeiten in ihrer Bioart in utopischer und phantastischer Weise aus.

In den Gewächshäusern im Ausstellungsraum züchten sie „elektronische Pflanzen“ aus ausgedientem Elektroschrott. Der Untertitel *Do androids dream of electric plants?* (Träumen Androiden von elektrischen Pflanzen?) spielt auf einen Science-Fiction-Roman von Philip K. Dick aus dem Jahre 1968 an, der die Vorlage für den Film *Blade Runner* von Ridley Scott lieferte. Buch und Film behandeln die verschwimmende Grenze zwischen Menschen und Androiden und die dabei auftretenden bioethischen Probleme. Baggenstos/Rudolf & Hackteria mutmaßen in ihrer Arbeit über die Zukunft der Natur im Zeitalter von Cyborgs.



Im in der Kunsthalle eigens eingerichteten Biolabor zeigen sie außerdem funktionsfähige und anwendbare Do-it-Yourself open source Laborgeräte von Urs Gaudenz, einem Schweizer Mikroingenieur. Die selbst gebauten Mikroskope, Inkubatoren und Zentrifugen bestehen aus leicht verfügbaren und recycelten Bauteilen von DVD-Laufwerken, USB-Webcams und ähnlichem. Mit ihnen wollen Urs Gaudenz, Baggenstos/Rudolf & Hackteria zeigen, dass Biohacking keine Zukunftsvision mehr ist, sondern praktisch jedermann mit dieser Technik arbeiten kann. In zwei Videos ist zu sehen wie Einzeller, wie das *Paramecium*, auch Pantoffeltierchen genannt, und Pflanzen, wie Farne oder Mais, mittels elektrischer Felder beeinflusst werden können. Im Workshop *CRISPR & jetzt eine neue Welt?* am 29. April bringen sie ihre selbstgebauten Laborgeräte auch vor Ort zum Einsatz und untersuchen gemeinsam mit den Teilnehmern Chancen und Risiken aktueller genmanipulativer Technologien.

## Dominique Koch

\*1983, Luzern, Schweiz

- |  |  |
|--|--|
| <p>17 <i>Perpetual Operator</i>, 2016<br/>HD Video, 19 Min.<br/>Courtesy the artist</p> <p>18 <i>Partial Sequences II</i>, 2016<br/>Stahlrohr, eingraviertes Code<br/>Variable Größe<br/>Courtesy the artist<br/>Unterstützt durch die Saly Frommer Foundation</p> | <p>19 <i>DNA Poetry Reading</i>, 2016<br/>Audioinstallation, 30 Min., Loop<br/>Courtesy the artist<br/>In Zusammenarbeit mit Seijiro Murayama</p> <p>20 <i>Dead Immortal Jellyfish</i>, 2016<br/>Qualle in Plexiglasvitrine, Neon<br/>22 x 25 x 140 cm<br/>Courtesy the artist</p> |
|--|--|

Dominique Koch nimmt die biologische Möglichkeit zur potentiellen Unsterblichkeit der Quallenart *Turritopsis dohrnii* zum Ausgangspunkt einer komplexen künstlerischen Recherche. Diese Quallenart ist in der Lage, identische Zellen neu zu generieren, sich damit laufend zu verjüngen um dann wieder zu altern. Die laborartige Installation thematisiert dies als Metapher für menschliche Gesellschaftssysteme, insbesondere des kapitalistischen Wirtschaftsmodells, dem es am Rande des Zusammenbruchs immer wieder gelingt, sich zu regenerieren. Im Video *Perpetual Operator* sind hierzu Gespräche mit dem Soziologen Maurizio Lazzarato und dem marxistischen Schriftsteller und Philosophen Franco „Bifo“ Berardi zu sehen. Zu hören ist der japanische Musiker und Poet Seijiro Murayama, der mögliche Kombinationen der Quallen-DNA vorträgt und wie ein dadaistisches Gedicht vokal interpretiert. Dazu sind auf Stahlrohren weitere mögliche DNA-Codes der Qualle eingraviert. Auch ein Exemplar der kleinen weißen Qualle selbst wird von Neonlicht in einer Vitrine angeleuchtet. Der Lebenskreislauf der ausgestellten „toten unsterblichen Qualle“ ist bei Dominique Koch theoretisches Konzept, spekulativer Zustand und Prophezeiung zugleich. Die Künstlerin verbindet immer wieder unzusammenhängende Forschungsbereiche, lässt sie zusammenfließen und hybride Formen aus wenig repräsentierten Themen des konventionellen Bild- und Informationsflusses entstehen.

---

## BEGLEITPROGRAMM

### Das Neustadtkino in der Kunsthalle Mainz

Mi 05/04  
19.30 Uhr  
Kurzführung durch die Ausstellung *Biotopia*

20 Uhr  
Filmbeginn

---

### Science Fictions im Holozän Museum

Daniel Falb (Autor und Philosoph, Berlin) liest aus seinem Anthro-  
pozängedicht CHICXULUB PAEM.

Mi 26/04  
19 Uhr

---

### CRISPR & jetzt eine neue Welt?

Workshop mit Baggenstos/Rudolf & Urs Gaudenz (GaudiLab & Hackteria)

Sa 29/04  
11–17 Uhr

---

### Performative Lesung und Abschlussveranstaltung

des International Summit of Arts and Culture

Fr 05/05  
18 Uhr

---

### Expedition zur Südmole

Baustellenführung zur neuen Brücke an der Südmole mit anschließendem Ausstellungsrundgang.

Mi 21/06  
17 Uhr

Treffpunkt:  
vor dem Weinlager,  
Taunusstraße 59–61

---

### Ausstellungsrundgang

mit Dr. Bernd Herkner (Dipl.-Biol.), Leiter Abteilung Museum, Senckenberg Forschungsinstitut und Naturmuseum und Sabine Rusterholz Petko, Kuratorin *Biotopia*

Mi 28/06  
18 Uhr

---

### AfterWork Kult(o)ur

Kurzrundgang durch die Ausstellung *Biotopia* und anschließender Neustadt-Führung.

In Kooperation mit Best-of-Mainz

Mi 05/04  
17 Uhr

---

### Reif für Kultur

*Zwischen Kunst und Leben*

Ausstellungsrundgang,  
Kaffee & Kuchen

Fr 05/05  
14.30 Uhr

---

### Öffentliche Rundgänge

Die öffentlichen Rundgänge finden jeden Sonntag um 15 Uhr sowie jeden 1. Mittwoch im Monat um 18 Uhr statt.

---

### Familienrundgang

Zeitgleich mit dem Rundgang für Erwachsene erforschen Kinder unter pädagogischer Leitung die Ausstellung.

So 16/04      So 18/06  
15 Uhr      15 Uhr

So 21/05      So 16/07  
15 Uhr      15 Uhr

---

### Fade into You – A Series of Film Screenings

view, drink and discuss

Episode LXII-LXIII

The Otolith Group  
*Hydra Decapita*, 2010

Mi 17/05  
19 Uhr

Ursula Biemann  
*Deep Weather*, 2013 und  
*Subatlantic*, 2015

Mi 19/07  
19 Uhr

Kunsthalle Mainz  
Am Zollhafen 3–5  
55118 Mainz  
T +49 (0) 6131 126936  
F +49 (0) 6131 126937  
mail@kunsthalle-mainz.de  
www.kunsthalle-mainz.de

Di, Do–Fr 10–18 Uhr  
Mi 10–21 Uhr  
Sa, So und an  
Feiertagen 11–18 Uhr  
14/04, 17/04, 01/05, 05/06  
geschlossen  
16/04, 25/05, 04/06, 15/06  
geöffnet

Erwachsene 6 Euro  
Ermäßigt 3 Euro  
Gruppen ab 10 Erwachsene  
(pro Person) 4 Euro  
Gruppen ab 10 Personen ermäßigt  
(pro Person) 2 Euro  
Kinder bis 6 Jahre Eintritt frei  
Jahreskarte 25 Euro

Rundgänge:  
Öffentlicher Rundgang 4 Euro  
(zzgl. Eintritt)  
Angemeldeter Rundgang 75 Euro  
(zzgl. Eintritt)  
Sonn- und feiertags 90 Euro  
(zzgl. Eintritt)  
Rundgänge für Schulklassen,  
Kinderhorte etc. 2 Euro  
(pro Kind bei 1 Stunde Dauer)

Die Kunsthalle Mainz wird  
unterstützt durch

Mainzer Stadtwerke AG  
Mainzer Fernwärme GmbH  
Landeshauptstadt Mainz  
Mainzer Verkehrsgesellschaft mbH

Die Ausstellung wird  
unterstützt durch

