

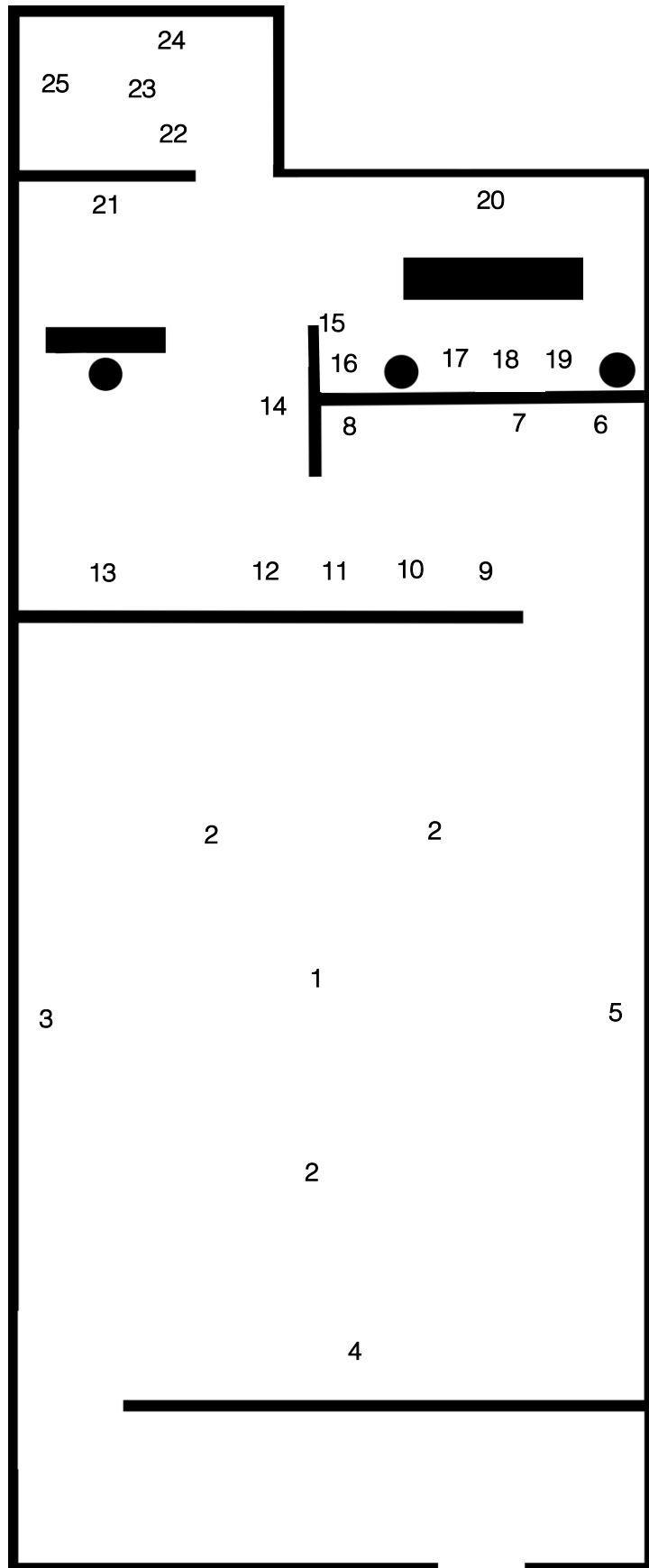
# Mary-Audrey Ramirez. Forced Amnesia Werkbeschreibungen



Abb.: Mary-Audrey Ramirez, Herpes is annoying, 2022, digital image  
Courtesy of the artist + Martinetz, Cologne

# KUNSTHALLE GIESSEN

---



- 1 Somebody's Basilisk, 2023,  
Vinyl, PVC, Faserfüllung, Metall, Holz
- 2 Weapons/ Derbis, 2023,  
Vinyl, PVC, Faserfüllung, Metall
- 3 Owly peaking through, 2023,  
2 min digitales Loop-Video
- 4 Rotting peaking through, 2023,  
2 min digitales Loop-Video
- 5 Melting peaking through, 2023,  
2 min digitales Loop-Video
- 6 Die Nervensäge/ pls shut up!, 2022,  
Satindruck auf Pannesamt, 61 x 48 cm
- 7 Trapped in PVC...so much PVC, 2022,  
Satindruck auf Pannesamt, 120 x 93 cm
- 8 Strong Baby Jesus Vibes, 2022,  
Satindruck auf Pannesamt, 61 x 48 cm
- 9 PVC Birth: Seymour, 2022,  
Satindruck auf Pannesamt, 120 x 93 cm
- 10 PVC Birth: Diana, 2022,  
Satindruck auf Pannesamt, 120 x 93 cm
- 11 PVC Birth: Queenie, 2022,  
Satindruck auf Pannesamt, 120 x 93 cm
- 12 PVC Birth: Derpy, 2022,  
Satindruck auf Pannesamt, 120 x 93 cm

- 13 Look at me! Do you see what I see?,  
2022,  
Satindruck auf Pannesamt, 120 x 93 cm
- 14 Triptychon, 2022,  
Mitte: The Lovers (in love),  
Links + Rechts: The Haters (in goo),  
Satindruck auf Pannesamt, 90 x 190 cm
- 15 The Outcast (frozen), 2022,  
Satindruck auf Pannesamt, 61 x 48 cm
- 16 Frozen Food, 2022,  
Satindruck, 130 x 93 cm
- 17 Nice Haircut, 2022,  
Satindruck, 61 x 48 cm
- 18 Chatty Hermit, 2022,  
Satindruck, 130 x 93 cm
- 19 Critter trapped inside a snowflake, 2022,  
Satindruck, 130 x 93 cm
- 20 Triptychon, 2022,  
Links: Cryonics Nr1, 61 x 38 cm,  
Mitte: Cryonics Nr2, 120 x 93 cm,  
Rechts: Cryonics Nr3, 61 x 48 cm,  
Satindruck
- 21 Herpes is annoying..., 2022,  
Satindruck auf Pannesamt, 61 x 48 cm

- 22 Rotting Head, 2023,  
3D gedruckter Sand
- 23 Peaking, 2023,  
3D gedruckter Sand auf Samtkissen
- 24 Happy Face (Parasites), 2023,  
3D gedruckter Sand
- 25 Forced Amnesia Loading Screen (WIP),  
2023,  
2 min digitales Loop-Video

Soundscape von Simon Goff, 2023

Alle Werke:  
Courtesy of the Artist + Martinetz, Cologne

In ihrer Einzelausstellung *Forced Amnesia* erwirft die Künstlerin Mary-Audrey Ramirez (\*1990 in Luxemburg) ein Setting, das den Eindruck erweckt sich inmitten eines Computerspiels zu befinden. Mit einem labyrinthartigen Ausstellungsdisplay vollzieht Ramirez in der Kunsthalle den klassisch gestaffelten Aufbau vom Storytelling (dt. Geschichtenerzählung) in Computerspielen nach. Angelehnt an eine Game-Ästhetik, gestattet sie Einblicke in andere fantastische Welten, bewohnt von instekten- und reptilienähnlichen Wesen, deren Körper von glänzenden Oberflächen umhüllt sind. Diese Kreaturen entwickelt sie in Zusammenarbeit mit einer künstlichen Intelligenz (KI), einem *Text-to-Image* (dt. Text-zu-Bild)-Generator. Die Sehnsucht nach einer direkten Verbindung zwischen der digitalen und der physischen Welt ist integraler Bestandteil ihrer Praxis.

Mit dem Titel *Forced Amnesia* (dt. Erzwungene/ Gezwungene Amnesie) nimmt Ramirez Bezug auf die Theorie des selbst herbeigeführten Vergessens, um traumatische Erlebnisse aus

dem eigenen Bewusstsein zu verbannen. Durch aktiven Zwang, Ereignisse zu verdrängen, wird der funktionell am Gedächtnis beteiligte Hippocampus gestört und eine reversible Amnesie kann folgen. Zudem kann sich der Begriff *Forced Amnesia* auf das kollektive Auslöschen von Kulturen und Religionen beziehen. Hierbei steht die Beeinflussung der Geschichtsschreibung im Vordergrund. Eine weitere Bedeutung kann die Manipulation des Gedächtnisses durch Außenstehende sein. Die intensive Auseinandersetzung mit Denkansätzen abseits des Mainstreams sind Teil von Ramirez' künstlerischer Praxis. Sie verwendet Ausstellungstitel bewusst und integriert sie in ihre Arbeit, wodurch der Titel *Forced Amnesia* auch als Lesart auf blinde Flecken von KI verstanden werden kann. Sofern KI auf bereits bestehenden Daten beruht, übernimmt sie auch deren bias (Neigung, Voreingenommenheit) und dominante Erzählungen, während sie andere Inhalte weniger berücksichtigt, sodass diese langsam in Vergessenheit geraten können.

Den präsentierten Werkkomplex entwickelte Ramirez eigens für die Ausstellung.

**1: Somebody's Basilisk, 2023,  
Vinyl, PVC, Faserfüllung, Metall, Holz**

Mit ihren Kreaturen weckt Ramirez bewusst Konnotationen an mythische, sagenumwobene Wesen, die Menschen seit der Antike gleichermaßen beängstigen und faszinieren. So erinnert das riesige, zerteilte reptilartige Wesen an einen *Basilisken* (den König der Schlangen), ähnelt aber auch einem drachenartigen Lindwurm oder einer Hydra (eine vielköpfige Wasserschlange). In dem von Ramirez geschaffenen Setting ist das Reptil analog zu einem mächtigen *(End)Boss*, der wichtigste Gegner in einem Game. Das Arrangement wirkt derart einladend, dass man als Besucher\*in am liebsten den Basilisken rundum betrachten und in das weiße Areal, auf dem er liegt, eintreten möchte. Ramirez inszeniert damit bewusst einen *Boss Pit*, eine Kampfarena, die den *player* (dt. Spieler\*in) anlockt. Wie der *player* diesem Wunsch



standhalten sollte, so dürfen Besucher\*innen der Kunsthalle den **weißen Boden** ebenfalls **nicht betreten**. Im Zuge des Kampfes im *Fight Pit* (dt. Kampffläche) fordert der Boss alle Kräfte des gespielten *characters* heraus, was über den weiteren Verlauf des Spiels (z. B. den Aufstieg in ein neues Level) entscheidet. Dabei hat auch der *(End)Boss* eine Schwäche, die es herauszufinden gilt. Laut Mythologie kann ein fast unverwundbarer Basilisk z. B. durch den Geruch einer bestimmten Wieselart getötet werden. Vielleicht ist ihm also eines der in der Ausstellung gezeigten *Critters* (dt. Lebewesen, Kreaturen) zum Verhängnis geworden. Besonders fasziniert Ramirez, wie das Töten und Sterben in Games visualisiert und ästhetisiert wird. Aus den Schnittwunden des Reptils fließt langsam eine weiße zähflüssige Masse. Ob es sich dabei um Blut oder eine toxische Ausscheidung der Schlange selbst handelt, bleibt offen. Zerteilt und besiegt liegt der mächtige Basilisk in der Arena. In der digitalen Umgebung eines Computerspiels ist der Tod jedoch nicht final. Denn dort ist es mit nur einem Klick möglich zu einem früheren

Speicherstand zurückzukehren und verschiedene Wesen und Charaktere wieder zum Leben zu erwecken.

## 2: Weapons/ Derbis, 2023, Vinyl, PVC, Faserfüllung, Metall, Holz

Aus dem gleichen weiß-glänzenden Material wie das Reptil sind ebenso die bis fast zur Unkenntlichkeit abstrahierten und stilisierten Waffen gefertigt, die Ramirez um die Schlange platziert hat. Die Materialwahl entschärft das Gezeigte, vereint Schönheit sowie Brutalität zugleich und verleiht der Szenerie eine eigentümliche Ruhe. Die Waffen werden unbrauchbar.

Die Inszenierung im Ausstellungsraum entspricht somit einerseits einer gewaltsamen *post-battle* (dt. nach dem Kampf)-Darstellung in einem Computerspiel, greift aber gleichzeitig die reduzierte und meditative Wüstenwelt des Zen-Games *Journey* auf, das die typische *Verlieren-/ Töten-/ Gewinnen-Mentalität* der meisten Videospiele radikal unterläuft.

Das strahlende Weiß verstärkt den Eindruck einer hypercleanen Science-Fiction-Welt, die von fremdartigen Wesen bevölkert ist. Mittels der Monochromie wird zudem der Entstehungsprozess von Games zitiert: Das Setting befindet sich in der Entwicklung, das 3D-Gerüst ist gebaut, die Koloration fehlt noch. Der geschaffene Raum entwirft somit ein Szenario aus einem noch nicht existierenden Game.

**3: Owly peaking through | 4: Rotting peaking through | 5: Melting peaking through, 2023, 2 min digitales Loop-Video**

Risse zwischen physischer und digitaler Welt offenbaren sich durch die animierten Versionen der *Critters*, die bereits schemenhaft im Schaufenster der Kunsthalle zu sehen sind. Gleichsam zum Leben erweckt, befinden sie sich nun in ihrer eigenen, digital generierten Umgebung, die einer Schneelandschaft, einer Unterwasserwelt oder den Weiten des Alls ähnelt. Durch den Spalt blicken die Kreaturen neugierig in unsere Welt, nähern sich und

versuchen Kontakt aufzunehmen. Mit ihren Arbeiten kreiert Ramirez Portale sowie Übergänge und Transitzonen zwischen der physischen und digitalen Welt. Diese erscheinen somit nicht mehr als voneinander getrennte, sondern als eng miteinander verwobene Sphären.

## **6 – 21: Diverse Titel, 2022, Satinprint (teilweise auf Pannesamt)**

Als eine weitere Inkarnation der *Critter* zeigt Ramirez eine Reihe von auf Satin gedruckten Portraitbildern, die teilweise von schimmerndem Pannesamtstoff umrahmt sind. Wie in einer Ahnengalerie oder als sakral anmutende Andachtsbilder schmücken sie die Wände der Kunsthalle. Auch hier spielt Ramirez mit unserer Wahrnehmung: Sind die Abbildungen Fotografien? Zwar wirken die Kreaturen durchaus realistisch und erinnern an Makroaufnahmen von Insekten oder Kleinstlebewesen, entsprechen aber nicht der Natur.

Ihre *Critters* entwickelt Ramirez mit einem *Text-to-Image* (dt. Text-zu-Bild)-Generator. Durch das Einspeisen einer Vielzahl von Begriffen entstehen mithilfe von maschinellen Lernprozessen Bilder. Die KI wird auf der Basis von bereits existierendem Bildmaterial trainiert. In einem künstlichen neuronalen Netz – einem Computersystem, welches vom Aufbau einem menschlichen Gehirn ähnelt und mit Merkmalen künstlicher Intelligenz ausgestattet ist – werden Millionen von Bildern gespeichert, auch Kunstwerke, die mit stichwortartigen Beschreibungen versehen sind. Aus diesem Pool entnimmt der *Text-to-Image*-Generator bestehende Bildelemente und fügt sie dem Textbefehl (engl. Prompt) der Künstlerin folgend neu zusammen. Dieses Vorgehen wird als *Synthography* (engl., Bedeutung aus dem Griechischen: Synthesis: Zusammensetzung; graphein: zeichnen, schreiben) bezeichnet. Ramirez versteht ihren Umgang mit dem Generator als Zusammenarbeit. So nutzt sie diesen, um erste Versionen ihrer *Critters* zu erstellen, die sie im Anschluss weiterentwickelt oder in verschiedene Formen und Medien

überführt. Damit betont sie den fließenden Übergang zwischen Natur und Technologie sowie zwischen digitalen, künstlich hergestellten und physischen, natürlich entstandenen Schöpfungen.

22: Rotting Head | 23: Peaking | 24: Happy Face (Parasites), 2023,  
3D gedruckter Sand

25: Forced Amnesia Loading Screen (WIP),  
2023,  
2 min digitales Loop-Video

Während die *Critters* auf den Bildschirmen erst noch in den physischen Lebensraum schlüpfen müssen, haben die dreidimensionalen Skulpturen im Videokabinett bereits einen Übergang ins physische Sein gefunden und befinden sich nun außerhalb der digitalen Landschaft. Wie versteinert präsentiert Ramirez ihre Wesen. Handelt es sich um fossilierte Relikte außerirdische Ur-*Critters* (Urwesen)?

## **Simon Goff: Soundscape, 2023**

Umhüllt wird der Ausstellungsraum von dem eigens für die Ausstellung komponierten sphärischen Sound des klassisch ausgebildeten Violinisten und Grammy-prämierten Tontechnikers, Komponisten sowie Produzenten Simon Goff (\*1988 Abergavenny, Wales). Die Musik des Briten klingt ähnlich wie Planetentöne, deren Frequenzen auf der Basis von Rotations- und Umlaufzeiten von Planeten des Sonnensystems errechnet werden. Sie transportiert die Besucher\*innen in andere fantastische Welten und intensiviert gleich dem Soundtrack eines Games die geheimnisvolle, teilweise unheimliche und überirdische Atmosphäre, in die uns Ramirez versetzt.

## Credits Videos

Texturing + Animation: Lukas/ Hohloh  
Unreal Engine: Max Kreis  
Sculpting: Mary-Audrey Ramirez

## Musik

Simon Goff

## In Kooperation mit

Casino Luxembourg – Forum d’art  
contemporain

## Mit freundlicher Unterstützung von

Kultur | lx – Arts Council Luxembourg  
Edward Steichen Award

## Herzlicher Dank an

Petra Martinetz, Köln  
Büro für Frauen und  
Gleichberechtigungsfragen der Stadt Gießen //  
Diverse Stadt  
Gießener Graduiertenzentrum  
Kulturwissenschaften (GGK) | International  
Graduate Centre for the Study of Culture  
(GCSC)



## Begleitprogramm

### Alien – Erlebnistour

Mitmachaktion für alle ab 6 Jahren

So., 07.05., ab 14 Uhr

### Generative AI

Vortrag über Künstliche Intelligenz von Max Kreis

Fr., 12.05., 18 Uhr

### 10 Fragen an ...Mary-Audrey Ramirez

mit Kevin Muhlen + Dr. Nadia Ismail

Di., 20.06., 18 Uhr

### Finissage

Führung der Kuratorin + Drinks

Fr., 30.06., 18.30 Uhr

### Kunstvermittlung im individuellen Gespräch

Jeden Sa., 14 – 16 Uhr

### Führung durch die Ausstellung

So., 15 Uhr: 16.04. + 30.04. + 14.05. + 21.05.  
+ 11.06. + 25.06.

**Eintritt frei**

Kunsthalle Gießen  
Berliner Platz 1  
D-35390 Gießen  
+49 (0) 641 306 1040  
kunsthalle@giessen.de  
kunsthalle-giessen.de

**Öffnungszeiten**

Di–So: 10–18 Uhr

Geschlossen: Do., 18.05. + So., 28.05.