

Rachel Maclean. MAMA MIMI DUCK
13.07. – 13.10.2024



Deutsch

Inhaltsverzeichnis

MAMA	5
MIMI	11
DUCK	17
Verkehrte Welten.....	22
Biografie	24
Glossar	25
Texte Studierender der Justus-Liebig Universität Gießen ...	31
Raumplan	38
Werkliste	39



Abb.: Rachel Maclean, I'm Fine, 2021. Courtesy of the artist.

Die schottische Künstlerin Rachel Maclean (*1987 Edinburgh, GB; lebt in Glasgow, GB) verwandelt die Kunsthalle Giessen in ein Gesamtkunstwerk. Die Ausstellung *Mama Mimi Duck* präsentiert ein begehbare Diorama mit erstmals ausgestellten Malereien sowie zwei raumgreifenden Videoinstallationen. Macleans zweidimensionale Arbeiten werden dabei geschickt in einen Parcours kulissenhafter Räume eingebettet, die es den Betrachter:innen erlauben, in verschiedene Welten einzutauchen.

Im Zentrum von Rachel Macleans multimedialer Praxis stehen virtuelle Realitäten, Deepfakes* sowie Foto- und Filmtechniken, mit denen sie grelle, fantastische Erzählungen zum Leben erweckt. Die Künstlerin entwickelt satirische Gesellschaftsparodien aus Politik und Popkultur, die Themen wie Digitalisierung, Social Media, Gender und Kapitalismus aufgreifen. Dabei bedient sich Maclean immer wieder gekonnt der Bildsprache sowie der narrativen Strukturen und Figuren aus Popkultur, Film und Märchen. Opulent und außergewöhnlich inszeniert, schafft Maclean immersive Environments und kitschig-groteske Gemälde, in denen die Grenzen zwischen Zweidimensionalität sowie fiktivem und realem Raum verschwimmen.

* Alle mit einem Stern gekennzeichneten Begriffe sind im hinteren Teil des Booklets in einem Glossar erklärt.

MAMA

Vor einer idyllischen Meeres- und Felsenlandschaft mit Himmel aus Zuckerwattewolken türmt sich ein Berg aus Stoffwülsten und Schleifenbändern, Babyköpfen, Gliedmaßen, Haaren, Körpern und Luftballons. Das monumentale Gemälde *Twinkle Twinkle* im großen Schaufenster der Kunsthalle gibt den Besuchenden einen Vorgeschmack auf die zunächst süßlich erscheinende, zunehmend bizzare und überbordende Welt von Rachel Maclean. Diese scheint einen zu verschlingen, sobald man den Ausstellungsraum betritt. Eingebettet in das Diorama der Vorhanglandschaft, opulent aufgetürmt und maximalistisch drapiert, präsentiert Maclean weitere Gemälde ihrer jüngsten Werkserie *Mama*, zu der auch *Twinkle Twinkle* gehört.

Die Bildsprache von *Mama* mit Luftballons, Schleifenbändern und Geschenkboxen in klischeehaften Babyblau- und Rosatönen erinnert an exzessive Gender-Reveal-Partys* oder Babyshowers*. Bei genauerem Hinsehen offenbaren sich jedoch verstörende Verzerrungen. Die dargestellten Babys erscheinen entstellt, mit maskenhaften Gesichtern und leeren Blicken, ihre Körper untrennbar mit denen der Mütter verschmolzen. Hinter der oberflächlichen Unschuld von Macleans Bildern verbirgt sich eine beklemmende Dunkelheit,

die auf die vielschichtigen, oft ambivalenten Emotionen des Mutterseins verweist.



Abb.: Rachel Maclean, My first sight, 2024. Courtesy of the artist.

Inspiziert von ihren eigenen Erfahrungen reflektiert Maclean in *Mama* den plötzlichen und surrealen Rollenwechsel zur Mutter und die damit einhergehende Erschütterung der eigenen Identität. In dieser Lebensphase verändert die Ankunft eines neuen Wesens das eigene Selbstverständnis grundlegend. Durch die verstörenden Bilder der verschmolzenen Körper von Babys und Müttern visualisiert Maclean, wie das Konzept der Individualität gestört wird und sich gleichzeitig die Beziehung zur Realität verändert: Müttern

wird nicht nur Selbstaufgabe abverlangt, sie sind auch ständig dem Druck ausgesetzt, perfekt zu sein - nicht zuletzt durch die #instamums* und #tradwives* der sozialen Medien.

Gleichzeitig werden Frauen als Mütter in unserer Gesellschaft oft unsichtbar gemacht. Die Köpfe der Mütter in *My first sight* und *My second sight* sind durch den Rand der Leinwand abgeschnitten. In *Cho chi coo* und *Hello little one* verdecken Vorhänge, Ballons oder Babys ihre Köpfe. Obwohl allgegenwärtig, begegnen die Betrachtenden der Werkserie *Mama*, der Mutter nie direkt. Der narrative Fokus verlagert sich so auf die Babys, die als Stellvertreter performativ die ambivalenten Emotionen der Mütter vermitteln. Auf diese Weise repräsentiert die Serie *Mama* den Verlust des eigenen Körpers und der Selbstbestimmung. Maclean zeigt, dass Mutterschaft immer noch als Inbegriff der weiblichen Daseinsberechtigung gilt.

Die Babys wirken puppenhaft. Wenngleich niedlich, schwanken ihre Gesichtsausdrücke zwischen leerem Entsetzen, Ekel und Unschuld. Ihre maskenhaften Gesichter erinnern an Emojis und erscheinen gleichzeitig unheimlich, vertraut und doch fremd. Wiederkehrende Smiley-Gesichter – als Schleife, Schmuck oder auf prallrunden Bäuchen und Luftballons in *Goo Ga*, *Baby Shower*, und *Smile!* – ergänzen die

aus den sozialen Medien bekannte Bildsprache und verstärken dauerlächelnd das Gefühl des Unbehagens.



Abb.: Rachel Maclean, Smile!, 2024. Courtesy of the artist

Mit ihren pummeligen Körpern und pausbäckigen Gesichtern erinnern die Babys aber auch an Putten, und die dramatisch aufgetürmten Bildkompositionen in Werken wie *Ready to Pop* und *Bye-Bye* evozieren die verspielte, ornamentale Bildsprache des Rokokos* (ca. 1730 – 1780). Insbesondere erinnern sie an Werke wie Francois Bouchers *Der Triumph der*

Venus (1740), in dem die verführerische Venus mit ihrem Gefolge von Meeresbewohnern und Putten aus tosenden Wellen emporsteigt. Männliche Rokoko-Künstler wie Boucher eigneten sich einen solchen weiblich konnotierten Stil und Motive an, ohne jedoch Einblick in die weibliche Erfahrung zu geben. Mit *Mama* interpretiert Maclean diese feminin erscheinenden Bilder neu, nicht nur um das Muttersein kritisch zu beleuchten, sondern auch um die Darstellung von Frauen und ihrer Realität zu hinterfragen.



Abb.: François Boucher, Der Triumph der Venus, 1740, Öl auf Leinwand, Foto: Cecilia Heisser / Nationalmuseum Stockholm.

Macleane zeigt in *Mama*, dass diese Realität durch die Erfahrung der Mutterschaft auf den Kopf gestellt wird. *Coo Chi Coo* und *Hello Little One* enthalten bühnenartige Inszenierungen mit Torbögen und Vorhangsäulen. Bei genauerem Hinsehen fällt auf, dass die forciert lächelnden Emoji-Tränen aus *My first Sight* und *Twinkle Twinkle* einen Schatten auf den Himmel im Hintergrund werfen und diesen so als künstlich inszenierte Pappkulisse entlarven. Diese theatralische Scheinwelt setzt sich im Diorama des Ausstellungsraumes fort. Die aufwändig drapierten Vorhänge, Volants und Schleifenbänder erweitern die hyperreale Bildwelt in den physischen Raum, und schaffen so eine immersive Erfahrung, in welche die Besucher:innen eintauchen, um selbst zu Protagonist:innen werden. Die angrenzenden Videoinstallationen *DUCK* und *upside mimi* *шшшш умор* greifen unterschiedliche Aspekte von *Mama* auf. Es ist den Besucher:innen überlassen, in welche Welt sie als nächstes eintauchen.

Für *Mama* wendet Maclean einen mehrteiligen Schaffensprozess an, der analoge und digitale Techniken geschickt kombiniert. Grundlage für die Gemälde sind Macleans analoge Skizzen, mit denen sie Bildkompositionen und Motive plant. Diese Entwürfe entwickelt die Künstlerin anschließend in Photoshop zu komplexen Bildcollagen weiter.

Bilder oder Bildfragmente werden weiterverarbeitet, indem Maclean diese zusammen mit dem Prompt „Francois Boucher“ in Stable Diffusion* einspeist, um Körper zu verzerren und zu verschmelzen sowie eine mutierte Version des Originals zu erreichen. Nach weiteren Bearbeitungsschritten, unter anderem in Cinema 4D*, um verschiedene Gesichter und Charaktere zu erzeugen, die vom 3D-Modell der *Mimi*-Animation adaptiert sind, werden die endgültigen Kompositionen auf Leinwand gedruckt, gespannt und mit Ölfarbe, Firnis und handgezeichneten Verzierungen vervollständigt.

MIMI

Auch *upside mimi ииїи umop* beinhaltet eine kritische Auseinandersetzung mit dem weiblichen Erfahrungshorizont und dem Einfluss der sozialen Medien darauf. Die im Hochformat präsentierte Videoarbeit erinnert an Instagram Reels oder Tik Tok Videos und spielt gekonnt mit der Ästhetik und den Erwartungen, die diese Plattformen generieren. Eingebettet in eine Rauminstallation wird die zunächst märchenhaft anmutende Welt des Films zunehmend auf den Kopf gestellt.

Mimi, die Hauptfigur und bezaubernde Zeichentrickprinzessin, scheint in jeder Hinsicht perfekt zu

sein. Glücklich lebt sie in einem Zauberwald mit Disneyästhetik und findet dort einen herzförmigen, magischen Spiegel, der mit seinem gelben Emoji-Gesicht an ein Smartphone erinnert. In Nachahmung der para-sozialen Beziehungen, die Social-Media-Influencer zu ihren Follower:innen pflegen, spricht Mimi offen über ihre Ängste und Unzufriedenheit mit sich und ihrem Körper und ihren wiederholt scheiternden Versuch, trotz allem Selbstliebe zu praktizieren. Dennoch wird Mimi nicht müde, den Spiegel zu fragen:

„Mirror, Mirror in my hand, who’s the cutest in the land?“,

(dt.:“Spieglein, Spieglein in meiner Hand, wer ist die Süßeste im Land?“)

Damit spielt sie auf das unerreichbare Schönheitsideal an, das aus Märchen wie Schneewittchen bekannt ist. Die phonetische Doppeldeutigkeit des Namens der Protagonistin „Mimi“ - englisch „me me“ (dt. „ich ich“) - unterstreicht dabei das Spiel mit instabiler Identität und den Drang Mimis, sich durch ständige Selbstbespiegelung ihrer selbst zu vergewissern.

Entsetzen wird die verunsicherte Mimi gar mit ihrem eigenen Verfall konfrontiert, den sie mit Hilfe des Spiegels aufzuhalten versucht. In Mimis heftigem und bitterem Kampf mit sich selbst gerät alles aus den Fugen, die Schwerkraft kippt und ihre vermeintlich heile Welt steht Kopf. Hin- und hergerissen zwischen ihrer Idealisierung als „Süßeste im Land“ und der Angst vor der eigenen abstoßenden Hässlichkeit, gerät Mimi in den Bann des Spiegels. Dieser fungiert als allgegenwärtiger und kontrollierender Erzähler, der Mimis fragile und verzerrte Selbstwahrnehmung und ihr selbstzerstörerisches Handeln beeinflusst. Er nutzt ihre Naivität aus, fetischisiert und sexualisiert ihre mädchenhafte Jugend, um sie mit falscher Bestätigung zu locken. Gleichzeitig liefert er sie ihren Unsicherheiten aus, verdoppelt und spaltet ihre Identität. Das Konzept, persönliche Zufriedenheit durch Selbstliebe zu erreichen, offenbart sich in einer kapitalistischen und patriarchalen Gesellschaft als Falle, sofern diese soziale Realität das Nacheifern unerreichbarer Schönheitsideale und Konsumverhalten schürt ohne jedoch gesellschaftliche Strukturen zu hinterfragen.

Mit dieser zunehmend grotesk erscheinenden Märchengeschichte kommentiert Maclean die alptraumhaften und zerstörerischen Folgen unserer Sucht nach sozialen Medien, ihrem Einfluss auf das weibliche

Körperbild und den falschen Versprechungen des kapitalistischen Überkonsums.

Die Installation von *upside mimi ииїи umop* verbindet Animation und Architektur und integriert die Filmwelt nahtlos in den Ausstellungsraum. Umgekehrte Wandleuchten und ein Boden, der wie die Decke der Kunsthalle erscheint, erweitern die verkehrte Welt der Zeichentrickprinzessin Mimi in den physischen Raum. Dabei mutet der gerahmte Monitor wie ein Spiegel aus einem Zeichentrickfilm an. Den Besucher*innen selbst wird ein Spiegel vorgehalten. Dieser fordert dazu auf, über den eigenen Social Media Konsum und dessen Auswirkungen auf das eigene Selbstbild nachzudenken.

Mir geht's gut) in einem der Wandteppiche in der Ausstellung zu „Save me“ (dt. Rette mich) in seinem Gegenstück und ein lachender Smiley wird zu einem unglücklichen Gesicht. Das Moment des Umdrehens spielt auch in der Videoarbeit *DUCK* eine zentrale Rolle.

DUCK

Auch *DUCK* setzt sich kritisch mit den neuesten technologischen Entwicklungen auseinander. Hier geht Maclean noch einen Schritt weiter als in *Mama* und verwendet KI und maschinelles Lernen, um Tote wieder zum Leben zu erwecken. Mittels „face swapping*“ (dt.: „Gesichtstausch“) tauscht die Künstlerin, die alle Rollen in ihren Filmen selbst spielt, ihr eigenes Gesicht mit denen von Marilyn Monroe und dem jungen Sean Connery als James Bond sowie den weiteren Inkarnationen des britischen Superagenten. Es entspinnt sich eine surreale Geschichte, die zwischen 1960er-Jahre Hollywood-Glamour, Film-Noir, Spionage-Thriller, Splatter-Videospiel und Science-Fiction-Film changiert.



Abb.: Rachel Maclean, *DUCK*, 2023, digital film still. Courtesy of the artist.

Statt wie in ihren vorherigen Filmen ausschließlich physische Maskerade und aufwändiges Makeup zu verwenden, verwandelt sich die Künstlerin für diesen Film auch digital und versetzt sich mit Hilfe von einem Green-Screen* in ein 60er Jahre Setting. Das Ergebnis ist ein sogenanntes Deepfake*, also eine authentisch wirkende Darstellung einer realen Person oder eines Ereignisses, das aber niemals so stattgefunden hat und daher auch zu manipulativen Zwecken verwendet werden kann. Rachel Macleans Film ist jedoch als Deepfake erkennbar, denn er erscheint nur auf den ersten Blick realistisch. Mit seiner glatten, fast malerischen, künstlich wirkenden Oberfläche, erinnert der Film auch an die digitale Graphik von Computerspielen.

DUCK ist nicht nur selbst ein Deepfake, sondern handelt auch von ebendiesem. Der Titel *DUCK* bezieht sich auf den

folgenden englischen Spruch, der auch in der Videoarbeit selbst mehrmals geäußert wird: „If it looks like a duck, acts like a duck, and quacks like a duck, then it probably is a duck“ (dt. „wenn es wie eine Ente aussieht, sich wie eine Ente verhält und wie eine Ente quakt, dann ist es wahrscheinlich eine Ente“). Der Spruch besagt, dass man etwas zunächst Unbekanntes durch Beobachtung bestimmter Verhaltensweisen und des Aussehens einfach und eindeutig identifizieren kann. Dieser sogenannte „Enten-Test“ geht also davon aus, dass die Dinge tatsächlich so sind, wie sie erscheinen, und wir unserer Wahrnehmung vertrauen können.

Ein weiterer Anknüpfungspunkt ist die im Deutschen auch „Ente“ genannte Falschmeldung, die in einer Zeitung abgedruckt wurde. Zeitungen tauchen auch im Film als wiederkehrende Motive auf, wobei die verschiedenen Charaktere Einfluss auf deren Inhalt nehmen, den Aufmacher der Titelseite ihrem jeweiligen Narrativ anpassen und für ihre Zwecke instrumentalisieren.



Abb.: Rachel Maclean, DUCK, 2023, digital film still. Courtesy of the artist.

Die Geschichte des Films spielt scheinbar in den frühen 60er-Jahren, als der erste James-Bond-Film mit Sean Connery herauskam, Marilyn Monroe ein Weltstar und John F. Kennedy Präsident der Vereinigten Staaten war. Protagonist ist Sean Connery als Geheimgent, der sich auf der Suche nach der Wahrheit über eine Alien-Invasion befindet, wobei alle anderen Inkarnationen von 007 ihn dabei unterstützen. Seine Gegenspielerin ist Marilyn Monroe, die als Sex-Symbol und Femme Fatale in Erscheinung tritt. Im Gegensatz zu Sean Connery erscheint sie nicht als Individuum, sondern als schier endlos reproduzierbare Ikone. Sie weiß um ihre Macht ein vom männlichen Blick definiertes Image zu sein und nutzt ihre endlose Reproduzier- und Wandelbarkeit, um die Macht und

die Lizenz Sean Connerys zu töten zu unterlaufen. Mehr und mehr kontrolliert sie ihr eigenes Bild und beginnt ihre Geschichte selbst zu bestimmen. Sean Connery hingegen verliert zunehmend die Kontrolle und kann sich schließlich in seiner eigenen Welt nicht mehr orientieren. Eine Verschwörung scheint im Gange zu sein, die Einfluss auf die Nachrichten in der Zeitung nimmt und sogar John F Kennedy, dem Präsidenten der USA, Worte in den Mund zu legen vermag.

Mit ihrem neuesten Kurzfilm reflektiert Rachel Maclean nicht nur die essentielle Verunsicherung eines mächtigen Mannes durch eine Frau, sondern auch wie Deepfakes die Gültigkeit des „Enten-Tests“ aus den Angeln heben. Sie hinterfragt Wahrheit und Lüge, sowie die Verlässlichkeit von Informationen, Bildern und unserer eigenen Wahrnehmung.

Der Film endet mit einem nicht eindeutig auflösbaren Lügner-Paradoxon*:

„The greatest enemy of truth is not the lie. It’s that there is no such thing as truth. And that is a fact. Get it?“ (dt.: “Der größte Feind der Wahrheit ist nicht die Lüge. Es ist die Tatsache, dass es so etwas wie Wahrheit nicht gibt. Und das ist ein Fakt. Verstanden?”)

Auch *DUCKs* Filmwelt dehnt sich auf den physischen Ausstellungsraum aus. Das Rauminterieur erinnert dabei an einen britischen Gentlemen's Club. Gleichzeitig greift das Grün der Wände den Farbton von Green-Screens auf und verweist damit auf die Machart des Films, während die neongrüne Beleuchtung dem Raum eine surreale Atmosphäre verleiht.

Parallel zu *DUCK* präsentiert Maclean eine Serie von Gemälden. Auf den ersten Blick scheint es sich wie bei *Mama* um klassische Ölgemälde auf Leinwand zu handeln. Tatsächlich sind auch sie digital mit Photoshop erstellt. In den Betrachter*innen wird so das Gefühl verstärkt, ihren Sinnen nicht trauen zu können. Zu jedem Bild gibt es ein fast, aber nicht ganz identisches Gegenstück, das verkehrtherum gezeigt wird. Auf den Kopf gestellt, bekommen die Arbeiten eine andere Bedeutung. Sie zeigen, wie sich die Wahrheit je nach Perspektive verzieht und verschieben lässt.

Verkehrte Welten

Der Aspekt des Umdrehens und des aus-den-Angeln-Hebens der Realität zieht sich als ein zentrales Motiv durch alle Arbeiten Rachel Macleans in der Kunsthalle. Können wir unserer Wahrnehmung und unseren Sinnen trauen? Sind wir wirklich diejenigen, als die wir uns darstellen, oder verstecken

sich darunter doch noch andere Realitäten? Was passiert, wenn unser Leben z. B. durch einschneidende Erlebnisse wie eine neue Mutterschaft völlig auf den Kopf gestellt wird?

Hinter der oftmals grellen und fantastischen Ästhetik Macleans offenbaren sich düstere und komplexe Welten, welche die Fragilität von Identität, die Verunsicherung von (Selbst)Wahrnehmung sowie die Zweifelhaftigkeit von Wahrheit oder auch (geschlechtsspezifische) Machtdynamiken reflektieren.

Biografie

Rachel Maclean, 1987 geboren in Edinburgh und ansässig in Glasgow, studierte am Edinburgh College of Art. Ihre Arbeiten, wurden unter anderem in der National Gallery of Australia in Canberra, der Tate Britain in London sowie der Trade Gallery, Nottingham und hier in Deutschland in der Kunsthalle Kiel und im Kunstpalais Erlangen präsentiert. Rachel Maclean wurde für ihre künstlerischen Arbeiten mit renommierten Auszeichnungen wie dem Margaret Tait Award geehrt. Zudem vertrat sie 2017 Schottland auf der 57. Biennale di Venezia. Maclean ist derzeit Forschungsstipendiatin an der Universität von Newcastle.

Glossar

Babyshower

Eine Babyparty, die meist kurz vor der Geburt stattfindet wobei die werdende Mutter Geschenke für die erste gemeinsame Zeit mit dem Kind erhält z. B. Schnuller, Bodylotion oder Windeln. Meist nehmen nur Frauen an einer Babyshower teil.

Cinema 4D

Eine Softwarelösung für digitales 3-D-Modelling, Animation und Simulation.

Deepfakes

Deepfakes sind gefälschte Videos, Bilder oder Audioaufnahmen, die mithilfe von künstlicher Intelligenz (KI) und speziellen Algorithmen erstellt wurden. Der Begriff „Deepfake“ leitet sich von „deep learning“ (tiefes Lernen) und „fake“ (falsch) ab. Diese Technologie ermöglicht es, das Gesicht einer beliebigen Person in ein Video einzufügen, sodass es so aussieht, als würde diese Person tatsächlich sprechen oder handeln.

Deepfakes können für verschiedene Zwecke eingesetzt werden, von Unterhaltung bis hin zu böartigen Absichten. Beispielsweise können sie verwendet werden, um

Schauspieler in Filme einzufügen, politische Satiren zu erstellen oder auch, um gefälschte Nachrichten oder Erpressungsvideos zu produzieren. Letzteres stellt ein gesellschaftliches Risiko dar, da Deepfakes so zu Desinformation, politischer Instabilität oder der Verletzung von Persönlichkeitsrechten führen können.

Face-Swapping-Technologie

Face-Swapping-Technologie ist eine Form der digitalen Bildbearbeitung, bei der die Gesichter von Personen in einem Foto oder Video vertauscht werden. Diese Technologie verwendet künstliche Intelligenz, um die Gesichtszüge einer Person genau zu erkennen und sie nahtlos durch die einer anderen zu ersetzen. Sie wird in einer Vielzahl von Bereichen eingesetzt, von harmlosen Anwendungen wie Foto-Apps, die es Benutzern erlauben, Gesichter in Fotos zum Spaß zu tauschen, bis hin zur Filmproduktion, wo sie verwendet wird, um Charaktere realistischer zu gestalten oder historische Figuren wiederzubeleben. Jedoch gibt es auch Bedenken hinsichtlich der ethischen Implikationen, insbesondere im Hinblick auf die Möglichkeit des Missbrauchs für Desinformation oder Identitätsdiebstahl durch sogenannte Deepfakes.

Gender-Reveal-Party

Ein Fest bei dem die Eltern das Geschlecht ihres ungeborenen Kindes oftmals durch Dekorationen in baby-blau (Junge) oder rosa (Mädchen) bekanntgeben.

Green-Screen-Technologie

Die Green-Screen-Technologie ist ein Verfahren zur Bild- und Videoverarbeitung, welches es ermöglicht, einen einfarbigen Hintergrund (meist grün oder blau) durch ein anderes Bild oder Video zu ersetzen. Dabei wird zunächst die Person oder das Objekt vor einem grünen Hintergrund aufgenommen. In der Nachbearbeitung wird dieser grüne Hintergrund mithilfe einer speziellen Software erkannt und durch ein neues Bild oder Video nahtlos ersetzt. Diese Technologie findet häufig Anwendung in der Film- und Fernsehproduktion, bei Wettervorhersagen und in der Videospiegelindustrie. Damit das Ergebnis möglichst realistisch erscheint ist ein gleichmäßiger grüner Hintergrund wichtig.

#instamum

Unter dem Hashtag #instamum tauschen sich junge Mütter in sozialen Medien wie Instagram aus. Dabei werden jedoch nicht nur nützliche Tipps gegeben, sondern es gibt auch harsche Kritik unter den Müttern, sodass Druck entsteht sich

als möglichst perfekte Mutter, die alles für ihr Kind tut, zu präsentieren.

Lügnerparadoxon

Ein Lügnerparadoxon entsteht, wenn eine Aussage ihre eigene Falschheit (bzw. Unwahrheit) behauptet. Wenn die Aussage wahr ist, so folgt durch ihre Selbstreferenz, dass sie falsch ist, und umgekehrt. Das einfachste Beispiel dafür ist die folgende Aussage: „Dieser Satz ist falsch.“

Rokoko

Das Rokoko (ca. 1730 – 1780) war eine Stilrichtung der Kunst, die sich in Europa im 18. Jahrhundert entwickelte. Es zeichnete sich durch Eleganz, Leichtigkeit und eine Vorliebe für Verspieltheit aus. Charakteristisch waren geschwungene Linien, zarte Ornamente, pastellfarbene Farbpaletten und asymmetrische Formen. Rokoko war eine Gegenbewegung zum Barock, der für seine Schwere und Opulenz bekannt war. Namhafte Künstler des Rokokos waren unter anderem die französischen Maler Antoine Watteau, François Boucher (1703-1770) und Jean-Honoré Fragonard.

Das Rokoko war die Ära des aufstrebenden Bürgertums, das nach Vergnügen, Luxus und Unterhaltung strebte. Es war eine Zeit des Genusses, der Galanterie und des hedonistischen

Lebensstils. Die Kunst und Kultur des Rokoko spiegelten die Freude am Leben, an der Natur und an der Liebe wider.

Frauen wurden in den Kunstwerken des Rokoko als zart, feminin und idealisiert dargestellt. Häufig wurden sie als Engel, Göttinnen oder als „schönes Geschöpf“ in idyllischen Landschaften und Liebesszenen porträtiert. Damit war das Frauenbild im Rokoko von einem romantisierten und ästhetisierten Blick geprägt, der Weiblichkeit und Anmut hervorhob.

Stable Diffusion

Stable Diffusion ist ein Deep Learning Text-zu-Bild-Generierungsprogramm, das von OpenAI (ChatGPT) entwickelt wurde. Benutzer:innen können durch Textbeschreibungen (Prompts) detaillierte Bilder generieren.

#tradwife

Der Hashtag #tradwife leitet sich von engl. „Traditional Wife“ (dt.: Traditionelle Ehefrau) ab. Diesen nutzen vermehrt junge Frauen, um in den sozialen Medien ihren Lebensstil als traditionelle Ehefrau zu präsentieren, die sich ihrem Ehemann und seinen Bedürfnissen vollkommen unterordnet und voll in der Rolle der perfekten Hausfrau und Mutter aufgeht. Teilweise wird dabei ein antifeministisches Frauen- und

Familienbild propagiert, das anschlussfähig an rechtsextreme Ideologien ist.

(Texte und Glossar: Marta Dannoritzer und Theresa Deichert)

Texte Studierender der Justus-Liebig Universität Gießen

Im Rahmen des Seminars „Einführung in die Kuratorische Praxis“ am Institut für Kunstpädagogik haben sich Studierende unter der Leitung von Dr. Nadia Ismail mit Rachel Maclean und ihrer Arbeitsweise beschäftigt. Die Ergebnisse finden Sie hier:

Kurztext Rachel Maclean

Rachel Maclean geboren 1987 in Edinburgh, Schottland ist eine bedeutende Künstlerin der zeitgenössischen Kunstszene, deren Werke eine außergewöhnliche Verschmelzung von Video, Fotografie und digitaler Collage darstellen. Ihre Arbeiten zeichnen sich durch grelle, surreale Ästhetiken und tiefgründige, oft politische Botschaften aus, welche sich mit der Komplexität von Identität in der heutigen Gesellschaft auseinandersetzen. Ein zentrales Thema in Macleans Werken ist zumeist die Erforschung von Identität in einer Welt welche von sozialen Medien, Konsumkultur und digitaler Technologie geprägt ist. Die Künstlerin bedient sich dabei an Verkleidungen, Maskeraden und digitalen Bildbearbeitungstechniken, um vielschichtige Charaktere zu erschaffen, welche wiederum Stereotypen und gesellschaftliche Normen hinterfragen. Nach ihrem Studium an der renommierten Edinburgh College of Art, hat die

Künstlerin international an zahlreichen Einzel- und Gruppenausstellungen teilgenommen.

Rachel Maclean wurde für ihre künstlerischen Arbeiten mit mehreren renommierten Auszeichnungen geehrt, darunter der Margaret Tait Award und der British Council UK Film Award. Ihr Oeuvre ist äußerst vielseitig und umfasst eine breite Palette von Medien und Formen. Unter anderem ist sie bekannt für Videoinstallationen, welche surreale Welten und überzeichnete Charaktere präsentieren. Diese Installationen bieten oft eine immersive Erfahrung, indem sie aus mehreren Bildschirmen oder Projektionen bestehen und verschiedene Techniken wie Schauspielerei, Animation und digitale Bildbearbeitung kombinieren.

Neben Videoinstallationen produziert Maclean auch eigenständige Filme, welche auf internationalen Filmfestivals gezeigt werden. Diese Filme vereinen Live-Action-Schauspielerei mit Animation und digitaler Nachbereitung, um eine surreale und satirische Welt zu schaffen. Als digitale Künstlerin nutzt Maclean fortschrittliche Bildbearbeitungstechniken, um Collagen zu erstellen, welche verschiedene visuelle Elemente miteinander kombinieren. Die Arbeiten der Künstlerin dienen dazu, surreale Welten und Charaktere zu erschaffen und können sowohl in ihren

Videoarbeiten als auch in eigenständigen Druckwerken vorkommen. Ein herausragendes Beispiel für die künstlerische Arbeit Macleans ist der im Jahr 2023 erschienene Kurzfilm *DUCK*. Die ca. 16-minütige Produktion wurde erstmals auf dem Filmfestival Rotterdam präsentiert. In *DUCK* nutzt Maclean Deepfake-Technologie, um alle Charaktere selbst darzustellen, darunter ikonische Figuren wie Sean Connery und Marilyn Monroe. Der Film thematisiert die Manipulation durch Medien, virtuellen Realitäten und die verschwimmenden Grenzen zwischen Wahrheit und Fiktion im digitalen Zeitalter. Durch die satirische Neugestaltung des klassischen Spionage-Thriller-Formats untersucht der Film zeitgenössische Themen wie Fake News und gesellschaftliche Paranoia. (Text: Nils Eckel)

upside mimi ʘʘʘʘ ʘʘʘʘ (2021)

Auf den ersten Blick erscheint das Werk *upside mimi ʘʘʘʘ ʘʘʘʘ* von Rachel Maclean wie eine märchenhafte Kinderserie. Doch recht schnell wird klar, dass dies nur Schein ist, denn hinter Mimi verbirgt sich ein eher dunkles Märchen.

Die Arbeit beginnt in einem bunten märchenhaften Wald. Wir schauen auf einen Baumstumpf, auf welchem „the end“ steht. Doch dann dreht sich das Wort und man liest „puzzle“. Eine Stimme liest die Worte vor und entscheidet, dass sie das Puzzle lösen will. Der Baumstumpf verwandelt sich in die von Schneewittchen inspirierte Mimi. Mimi erzählt der Stimme, die aus einem Spiegel kommt, dass sie Probleme mit der Selbstliebe hat. Sie empfindet sich als hässlich und würde am liebsten im Erdboden verschwinden. Mimi hofft, dass der Spiegel sie retten kann und fragt ihn, wer die schönste im ganzen Land sei. Der Spiegel sagt, dass es Mimi sei. Doch kurz darauf hört man eine verzerrte Stimme „It`s Mimimimimimimi“ singen. Mimi ist nicht mehr die Schönste, sie hat einen Gegenspieler. Plötzlich nimmt die Geschichte eine Wendung. Mimi ist in der Tat „upside down“, denn unter ihrem Rock findet sie ihre Gegenspielerin: es ist Sie selbst in grau und alt.

Dem Spiegel gefällt die alte selbstliebende Mimi jedoch nicht. Er „mag sie lieber jung“ und mit Selbstzweifeln, damit sie besser beeinflussbar ist. Er versucht die Mimis gegeneinander aufzuhetzen.

Die Moral der Geschichte? Der Spiegel stellt hier die Social Media Welt dar, da Mimi mehrfach mit ihm redet, wie Influencer*innen, die ein Selfie-Video drehen. Der Spiegel nutzt Mimis Unsicherheit aus und mag es, dass sie so jung ist. Neben Cybergrooming spricht die Videoarbeit aber auch andere Gefahren an, die auf Social Media lauern. Der Schönheitswahn, der dort kursiert lässt einen schnell schlecht fühlen und an sich selbst zweifeln.

Typisch für Rachel Maclean wird hier auch wieder mit umgedrehten Wörtern gespielt. Nicht nur wird „the end“ zu „puzzle“, auch „I´m fine“ wird umgedreht zu „save me“. Mimi erscheint zwar auf den ersten Blick wie jemand schönes, der alles im Griff hat, doch sieht man wie sie auf die List des Spiegels reinfällt und wenn sie sich selbst schlecht redet, merkt man, dass sie Hilfe braucht. (Text: Noah Lot)

DUCK (2023)

In der 16 m 26 s langen Videoarbeit *DUCK* versetzt uns Rachel Maclean mitten in einen bizarren Hollywood Bond-Thriller, der sich fast wie die Aufzeichnung eines (Alb-)Traumes anfühlt. Wir begleiten dabei Sean Connery auf einem surrealen Trip in eine beunruhigend (un)real wirkende Welt, in der Marilyn Monroe wieder zum Leben erwacht.

Maclean nutzt künstliche Intelligenz und Green-Screen-Technologie, um Monroe und eine Reihe James Bond-Darstellern per Deepfake-Technik wieder auf die Leinwand zu bringen. Dazu werden die Gesichtszüge der Filmikonen in die mit realen Darstellern gedrehten Videoaufnahmen eingefügt. Maclean spielte dabei alle Rollen selbst. Die schottische Künstlerin lenkt hier den Fokus auf die zunehmend verschwimmenden Grenzen zwischen physischer und digitaler Welt.

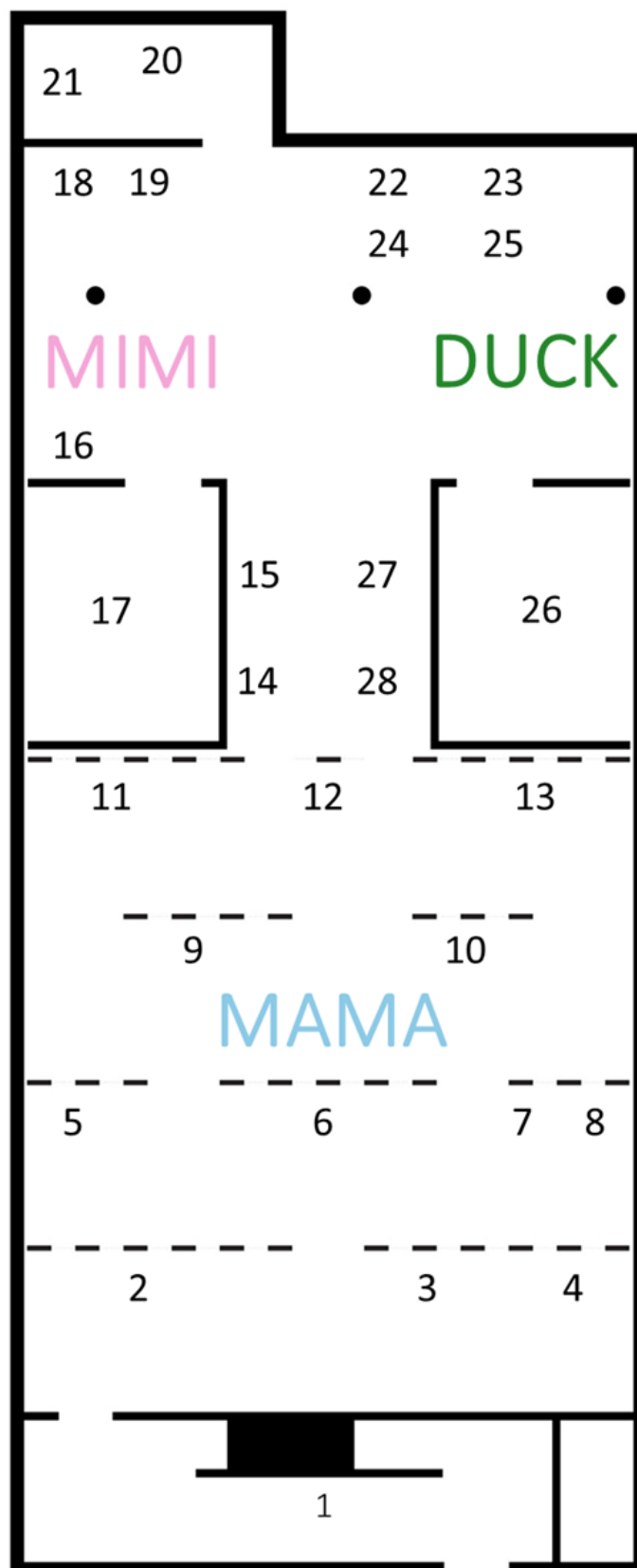
Das Narrativ der "Duck" (dt. Ente), wie man es aus journalistischen Zusammenhängen kennt, begleitet uns durch den gesamten Film. "If it looks like a duck, acts like a duck, and quacks like a duck, then it is most propably a duck!" (dt. Wenn es aussieht wie eine Ente, sich wie eine Ente verhält, quakt wie eine Ente, dann ist es wahrscheinlich eine Ente!) Dieser im Film zitierte Duck-Test geht in Anbetracht der aktuellen

Debatten um Fake-News und Deepfakes Fragen der Einflussnahme digitaler Medien auf unsere Wahrheitsfindung nach.

Die sich daraus ergebenden Machtfragen spielen ebenfalls eine Rolle in der Arbeit. Dabei wendet sich, wie im Film, immer wieder buchstäblich das Blatt, beispielsweise durch die sich ändernden Schlagzeilen in der Zeitung. Wer bestimmt was passiert, und was (un)echt ist? Auch Fragen der Flüchtigkeit und Veränderbarkeit von Identitäten werden so von Rachel Maclean verhandelt. Wer bestimmt sie (fremd), wer kann sie kontrollieren? Wie wollen Männer z.B. das Frausein und weibliche Sexualität heute immer noch formen und beeinflussen? "Its my reality Miss Monroe, you're just living in it!" (dt. Es ist meine Realität Miss Monroe, sie leben nur darin!).

(Text: Helena Steffes)

Raumplan



Werkliste

- 1 *Twinkle Twinkle*, 2024, 300 x 351 cm
Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand
- 2 *My first sight*, 2024, 130 x 130 cm
Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand
- 3 *My second sight*, 2024, 130 x 130 cm
Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand
- 4 *Hide and Seek*, 2024, 85 x 60 cm
Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand
- 5 *Smile!*, 2024, 40 x 40 cm
Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand
- 6 *Up Cuddle*, 2024, 90 x 131.5 cm
Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand
- 7 *Baby Shower*, 2024, 60 x 60 cm

Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand

8 *Goo Ga*, 2024, 60 x 60 cm

Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand

9 *Hello Baby*, 2024, 130 x 130 cm

Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand

10 *Bye-bye*, 2024, 90 x 160 cm

Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand

11 *Coo chi coo*, 2024, 117 x 370 cm

Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand

12 *Ready to pop*, 2024, 170 x 130 cm

Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand

13 *Hello little one*, 2024, 117 x 370 cm

Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand

- 14 *Straw? No, too stupid a fad! I put soot on warts,*
2021, 126 x 85 x 9 cm
Material: Harz und Airbrush-Farbe auf 3D-Modell
- 15 *straw no toos tup I !daf a diputs oot ,oN ?wartS,*
2021, 126 x 85 x 9 cm
Material: Harz und Airbrush-Farbe auf 3D-Modell
- 16 *Box Mi, 2021*
Material: Puppen in Plastik- und Kartonverpackung
- 17 *upside mimi ꞮꞮꞮ ꞮꞮꞮ, 2021*
Material: Multimediainstallation mit
Animationsfilm 12:29 min, Wandleuchten, Rahmen
- 18 *I'm Fine, 2021, 318 x 160 cm*
Material: Polypropylen, Wolle, Viskose,
Polypropylen, Baumwolle und Leinen
- 19 *Save Mi, 2021, 318 x 160 cm*
Material: Polypropylen, Wolle, Viskose,
Polypropylen, Baumwolle und Leinen
- 20 *I'm Fine, 2022, 130.5 x 96 x 12 cm*
Material: Neon, lackiertes Aluminium und
verspiegeltes Acryl

- 21 *Save Mi*, 2022, 130.5 x 96 x 12 cm
Material: Neon, lackiertes Aluminium und
verspiegeltes Acryl
- 22 *Tons of UFO Snot IV*, 2023, 130 x 130 cm
Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand
- 23 *I tonS OFU fo snoT*, 2023, 130 x 130 cm
Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand
- 24 *IV tonS OFU fo snoT*, 2023, 130 x 130 cm
Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand
- 25 *Tons of UFO Snot I*, 2023, 130 x 130 cm
Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand
- 26 *DUCK*, 2023
Material: Digitaler Kurzfilm 16:30 min,
Wandleuchten, Bänke, Teppich, Vorhang
- 28 *Tons of UFO Snot III*, 2023, 130 x 130 cm

Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand

27 *Ill tonS OFU fo snoT*, 2023, 130 x 130 cm

Material: Öl & Acryl auf digital bedruckter
Archivleinwand

Alle Werke: Courtesy of the artist

Hinweis

Es befinden sich Magnete in der Ausstellung, die Implantate wie Herzschrittmacher beeinträchtigen können.

Für die Ausstellung ist ein Gemeinschaftskatalog in Kooperation mit dem Kunstpalais Erlangen geplant.

Eine Auswahl der Schmuckkollektion, die Rachel Maclean in Kooperation mit Tatty Devine gestaltet hat, ist in der Kunsthalle erhältlich.

"Der Schmuck nimmt Elemente aus meiner Arbeit auf, um Stücke zu kreieren, die sowohl süß und unheimlich als auch niedlich und beunruhigend bizarr sind. Ich freue mich schon sehr darauf, sie zu tragen." (Rachel Maclean, The Scotsman, 14.03.2024)



EYE SAD Brosche



IM Fine Me Save Brosche



SAD AXE Kette



LOVE 1RV3H Ohrringe

Kunstvermittlung

Kuratorinnenführung

Dr. Nadia Ismail

Do., 08.08.2024, 18 Uhr

Kunst und Kaffee

04.09.2024, 15 Uhr

Anmeldung bis: 02.09.2024

Unter: kunsthalle@giessen.de oder +49 641 306 1041

Kunstvermittlung im individuellen Gespräch

jeden Sa., 14 – 16 Uhr

Führung

So., 14.07. + 11.08. + 08.09. + 13.10.

jeweils 16 Uhr

Weitere Informationen

Kunsthalle-giessen.de



Abb.: Rachel Maclean, 2024. Courtesy of the artist.

Mit freundlicher Unterstützung von

hessische
kultur
stiftung

Herzlicher Dank an

Kunstpalais Erlangen

Josh Lilley Gallery London

Morgenstern & Wildegans

Zephyr Liddell

Ciara Dunne, Tim Dalzell, Shipei Wang, und Samuel Drake aus dem

Rachel Maclean Studio

Eintritt frei

Kunsthalle Giessen

Berliner Platz 1

D-35390 Gießen

+49 (0) 641 306 1041

kunsthalle@giessen.de

kunsthalle-giessen.de

Öffnungszeiten

Di–So: 10–18 Uhr

Geschlossen:

18.08.2024

Titelseite Abb. Rachel Maclean, Ready to Pop, 2024. Courtesy of the artist