



EIGENHEIM BERLIN

ADRESSE / ADDRESS
Kantstraße 28 / 10623 Berlin, Charlottenburg

ÖFFNUNGSZEITEN / OPEN
Di. bis Sa. 12 – 19 Uhr
Tue – Sat noon – 7pm

KONTAKT / CONTACT
team@galerie-eigenheim.de

INFO / INFO
www.galerie-eigenheim.de

100 Bauhaus Weimar 1919 / 2019 Bauhaus-Universität Weimar



ALL DAY REVOLUTION – unsere Liebe Digitalität
EIGENHEIM Berlin, Kantstraße 28 / **Eröffnung** 30.08.2019 um 19 Uhr / **Dauer** 30.08. – 13.10.2019

EIGENHEIM Weimar/Berlin ist 2019 offizielles Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 JAHRE BAUHAUS. An beiden Standorten finden verschiedene Ausstellungen zu aktuellen Themen statt! Die Ausstellung ALL DAY REVOLUTION – unsere Liebe Digitalität ist die dritte Ausstellung in diesem Rahmen in Berlin.

< THOMAS HAWRANKE Grand Ape Town (Ausschnitt)
Machinima-Installation, 1920 x 1080p, 13:30 min.

Weitere Ausstellungen im Rahmen des Schaufensters der Bauhaus-Universität Weimar von EIGENHEIM Weimar/Berlin sind:
Further exhibitions in this context of EIGENHEIM Weimar/Berlin as the official showcase of Bauhaus-Universität Weimar are:

EIGENHEIM WEIMAR
27.09. — 08.11.2019
FROM THE LAB TO THE STUDIO
Neue Technologien und
Materialien in der Kunst

EIGENHEIM BERLIN
26.10. — 14.12.2019
TOP DOWN BOTTOM UP
Ökonomisierung und Soziales

ALL DAY REVOLUTION – our beloved digitality / EIGENHEIM Berlin, Kantstraße 28 / **opening** 30.08.2019, 7pm / **duration** 30.08. – 13.10.2019

EIGENHEIM Weimar/Berlin is the official showcase of the Bauhaus-Universität Weimar for the 100th anniversary of the Bauhaus in 2019. Both locations hold various exhibitions on current topics and social upheaval situations! The exhibition ALL DAY REVOLUTION – our beloved digitality is the third exhibition in this context in Berlin.

> SIRIN UNMANEE ParaLeL DimEnSion (Ausschnitt)
VR Videoinstallation, 2019

100

Bauhaus Weimar
1919 / 2019

ALL DAY REVOLUTION UNSERE LIEBE DIGITALITÄT

EIGENHEIM BERLIN
30.08. – 13.10.2019



Max ALBRECHT
Fanny Josefine DEHNKAMP
Samira ENGEL
Thomas HAWRANKE
Johannes HEINKE
Stephan ISERMANN
Tonio MUNDRY
Adam NOACK
Katrin STEIGER
Marcus STERNBAUER
Sirin UNMANEE

100 Bauhaus Weimar 1919 / 2019

Bauhaus-Universität Weimar



ALL DAY REVOLUTION UNSERE LIEBE DIGITALITÄT

EIGENHEIM BERLIN
30.08. – 13.10.2019
galerie-eigenheim.de

Eröffnung 30.08.2019 um 19 Uhr / **Dauer** 30.08. – 13.10.2019 / **Ort** EIGENHEIM Berlin, Kantstraße 28, 10623 Berlin / **beteiligte Künstlerinnen und Künstler** Max Albrecht, Fanny Josefine Dehnekamp, Samira Engel, Thomas Hawranke, Johannes Heinke, Stephan Isermann, Tonio Mundry, Adam Noack, Katrin Steiger, Marcus Sternbauer, Sirin Unmanee

Die dritte Ausstellung von EIGENHEIM Weimar/Berlin als offizielles Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar zum Jubiläum 100 Jahre Bauhaus beschäftigt sich mit verschiedenen Aspekten der Digitalisierung unserer Gesellschaft. Ein sehr weites und unter verschiedenen Aspekten viel diskutiertes Thema, denn in unserem Alltag findet eine Umwälzung statt, welche den Grundzügen einer Revolution gerecht wird.

Nicht umsonst wird seit einem Jahrzehnt der Begriff der Digitalen Revolution, einem Wandel aller Lebensbereiche durch digitale Technik, intensiv diskutiert. Ähnlich wie die industrielle Revolution, welche Grundlage für die Entstehung des Bauhauses war, wird auch die Digitale Revolution neue Formen des Zusammenlebens sowie der Kunst und Gestaltung nach sich ziehen. Die damit einhergehenden Veränderungen in der Wirtschafts- und Arbeitswelt, in der Öffentlichkeit und im Privatleben vollziehen sich in rasanter Geschwindigkeit. Neue Medien beeinflussen zunehmend Kommunikationsverhalten, Sozialisationsprozesse und Sprachkultur. Anwendungsbereiche und Entwicklungspotenziale von Künstlicher Intelligenz gehören genauso zu den Trends und offenen Zukunftsfragen wie unser Umgang mit den Sozialen Medien, Big Data oder der flächendeckenden Überwachung. Dabei sind wir in eine liebevolle Liaison mit der Digitalität eingegangen, ohne dass wir uns schon jetzt

über die Auswirkungen bewusst sind. Die Komplexität der Zusammenhänge schürt Ängste genauso wie sie neue Utopien weckt.

Die Ausstellung *ALL DAY REVOLUTION – unsere Liebe Digitalität* will sich dieser inhaltlichen Bandbreite durch künstlerische Positionen annähern, wohlwissend, dass die einzelnen Positionen keinen universellen, sondern einen eher expliziten Zugang zu den jeweiligen



STEPHAN ISERMANN pig simulator (Ausschnitt)
VR Installation, 2019



ADAM NOACK o.T.
Pastell auf Papier / 40x30 cm, 2017

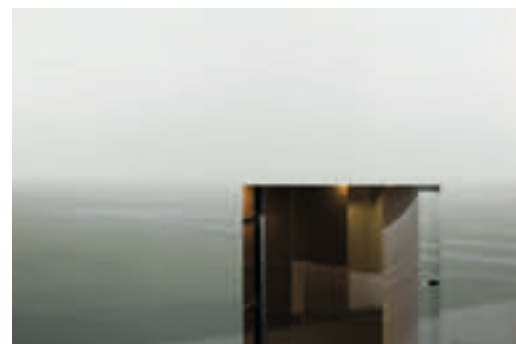
Diskursen finden. So erforscht Thomas Hawranke, in seinen Arbeiten die Wirkungsweise von Technologie auf Gesellschaft und zeigt mit der Machinima Installation *Grand Ape Town* eine digitale Großstadttutopie, aufbauend auf dem Videospiel *Grand Theft Auto V*, in welcher Mensch und Tier gleichberechtigt nebeneinander existieren. Die in einer IT-Firma entstandenen Zeichnungen von Adam Noack stellen, scheinbar überspitzt jedoch ziemlich authentisch, die neue digitale Arbeitsplatzkultur dar und sorgt ähnlich wie die Arbeit *Pig Simulator* von Stephan Isermann neben all den Ungewissheiten doch auch mal für ein Lächeln auf den Lippen des Besuchers.

Genauso wie man sich in der Arbeit *Pig Simulator* in die virtuelle Realität eines Schweines hineinversetzen kann, ist es auch in der Arbeit von Tonio Mundry durch die Zuhilfenahme einer VR-Brille möglich, den traditionellen Bildraum einer Malerei zu verlassen und in den erweiterten dreidimensionalen Raum hinter dem Bild zu steigen. Durch die Schulung eines neuronalen Netzwerkes mit 80.000 Instagram Bildern hat Mundry darüber hinaus ein 24 Stunden Video erzeugt, welches die universelle Sprache dieser Bilderflut herauskristallisiert. Johannes Heinke beschäftigt sich in seiner Arbeit *Fallstudien zur Eventualität* mit Simulationszentren von Institutionen wie der Deutschen Bahn oder der Luftwaffe. Über die Ästhetik einer technischen Kulisse verweisen Heines Fotografien auf den Drang des Menschen, das eigene Schicksal vorwegzunehmen und zu verbessern, unter Zuhilfenahme simulierter Prozesse und virtueller Realität. Max Albrecht beschäftigt sich in seinem Bitcoinautomaten mit dem Hype der virtuellen Währungen, Katrin Steiger produzierte eine Modelinie mit einem digitalem Camouflage und Funny Josephine Dehnekamp befasst sich in ihrem Song und dazugehörigen Musikvideo auf poetische, jedoch sehr reduzierte Weise, mit der Liebe im digitalen Zeitalter. Viele Ansätze für die Auseinandersetzung mit der Digitalen Revolution in unserem Alltag bietet diese Ausstellung und wir freuen uns darauf, diese mit Ihnen zu diskutieren.

ALL DAY REVOLUTION – our beloved digitality

The third exhibition of EIGENHEIM Weimar/Berlin as an official showcase of the Bauhaus-Universität Weimar on the occasion of the 100th anniversary of Bauhaus deals with various aspects of the digitization of our society. In our everyday life a revolution takes place, which does justice to the fundamentals of a revolution.

It is not without reason that the concept of the digital revolution, a change of all areas of life through digital technology, has been intensively discussed for a dec-



JOHANNES HEINKE Fallstudien zur Eventualität – Deutsche Flugsicherheits-Towersimulation, Ausgang der 360°-Simulation
Gerahmter Fine Art Print, 90 x 130 cm, Edition 3 + 1, 2015



TONIO MUNDRY Deep
24 h Video, 2019

fears as well as new utopias. The exhibition *ALL DAY REVOLUTION – our beloved digitality* intends to approach this breadth of content through artistic positions, knowing that the individual positions will not find a universal, but rather a more explicit access to the respective discourses.

Thomas Hawranke, for example, explores the effects of technology on society. In his video work *Grand Ape Town*, which is shown in this exhibition, he shows a digital urban utopia based on the video game *Grand Theft Auto V*, in which humans and animals co-exist side by side. The drawings by Adam Noack, created in an IT company, seem to exaggerate, but rather authentically, the new digital workplace culture and, similar to the work *Pig Simulator* by Stephan Isermann, not only offers all the uncertainties but also a smile on the lips the visitor.

Just as in the work *Pig Simulator* one can empathize with the virtual reality of a pig, so in the work of Tonio Mundry it is possible to leave the traditional pictorial space of a painting and rise in the extended three dimensions behind the picture by using VR glasses. By training a neuro-social network with 80,000 Instagram fashion images, Mundry has also produced a 24-hour video that crystallizes the universal language of this flood of images. In his work *Case Studies on Eventuality*, Johannes Heinke deals with simulation centers of institutions such as Deutsche Bahn or the Luftwaffe. Through the aesthetics of a technical backdrop, Heinke's photographs point to the urge of man to anticipate and improve one's own destiny, with the aid of simulated processes and virtual reality. Max Albrecht deals with the hype of virtual currencies in his bitcoin automaton, Katrin Steiger produced a fashion line with a digital camouflage and Funny Josephine Dehnekamp's song and music video are devoted to love in the Digital Age in a poetic but very reduced way.

This exhibition offers many approaches dealing with the digital revolution in our everyday lives and we look forward discussing them with you.



SAMIRA ENGEL Giltch Mountain Objekt, Glasierter Keramik, 8 I-Pads,
Slime-App-Soundbox, 60 x 60 x 100 cm, 2019

de. Like the Industrial Revolution, which formed the basis of the Bauhaus, the digital revolution will also bring new forms of live, art and design. The resulting changes in the business and work, in public and in private life are taking place at a rapid speed. New media are increasingly influencing communication behavior, socialization processes and language culture. Areas of application and development potential of artificial intelligence are just as much a part of trends and open questions of the future, such as our handling of social media, big data or widespread surveillance. We have engaged in a lovely liaison with digitality without being aware of the effects. The complexity stirs