

Mary-Audrey Ramirez  
*Unsolicited Awakening*



KAI10 | ARTHENA FOUNDATION

curated by kuratiert von Gesine Borchardt

June 5 – September 15, 2024

Opening: June 4, 2024, 7 pm 19 Uhr

June 5 – September 15, 2024

Opening: June 4, 2024, 7 pm 19 Uhr

# Mary-Audrey Ramirez

## *Unsolicited Awakening*

curated by kuratiert von **Gesine Borchardt**

Mary-Audrey Ramirez kreiert Fantasiewesen, die durch digital animierte Installationen und aus hochglänzend-synthetischen Stoffen genährte Skulpturen in unseren Raum vordringen. Seit ihrer Kindheit verwurzelt im „Gaming“, der Welt der Computerspiele, holt uns die Künstlerin in ihren Kosmos, in dem Virtualität und Realität, digitales Design und handwerkliches Arbeiten miteinander verschmelzen. Ob selbstgenährte Kreaturen, im Team entwickelte Animationen oder mit Hilfe von künstlicher Intelligenz designte Bilder von Aliens, die ebenso putzig wie durch Umweltgifte mutiert wirken: Für ihre vollkommen eigene futuristische Ästhetik schöpft Ramirez aus der Bildsprache von Videogames, Science-Fiction-Filmen und Tiefseedokumentationen, deren visuelles Vokabular in unserem kollektiven Gedächtnis verankert ist. Ihre endzeitliche und zugleich humorvolle sowie stets sinnliche Bildsprache verweist auf unsere Freude am Eskapismus, auf unsere Angst vor der Apokalypse ebenso wie auf den Schauer, der den Möglichkeiten neuer Technologien innewohnt. Was auf diese Weise entsteht, ist die traumartige Atmosphäre einer non-humanen Zukunft, in der künstliche Intelligenzen und Geschöpfe leben, die aus einer zerstörten Welt hervorgegangen sind – und die zugleich an mythische Wesen erinnern, wie sie den Menschen seit der Antike in den Bann ziehen.

Die Ausstellung *Unsolicited Awakening* in KAI 10 | ARTHENA FOUNDATION setzt sich aus existierenden und speziell für die Schau neu entstandenen Arbeiten zusammen, die das sich ständig fortpflanzende Personal in Ramirez' Werk weiterführen. Der Ausstellungstitel verweist auf die somnambule Stimmung, die durch das Zusammenspiel der Kreaturen entsteht – und von deren

„unfreiwilligem Erwachen“ eine Faszination, aber auch eine potentielle Bedrohung ausgeht. Die Begegnungen mit diesen Kreaturen, die Ramirez als *Critters* bezeichnet, werden von einem eigens komponierten Sound sowie von farbigen Lichteffekten begleitet.

Mit ihrer speziell auf die Architektur abgestimmten Inszenierung verwandelt die Künstlerin die Ausstellungsräume in einen immersiven, in verschiedene Segmente aufgeteilten Parcours, der imaginativ dem Eintauchen in ein Videospiel gleicht: Die Bereiche entsprechen *Biomen* – im Gaming-Jargon sind dies Landschaften, denen bestimmte Eigenschaften anhaften und in denen unterschiedliche Wesen leben. Wie bei einem Videospiel sind manche Segmente zugänglich, andere – wie etwa ein erstmals und eigens für die Ausstellung entwickeltes Hologramm – können nur auf Abstand betrachtet werden. Im Zentrum dieses ortsspezifischen Environments befindet sich ein von Ramirez mit ihrem Team entwickeltes Game mit dem Titel *Forced Amnesia* (2023-2024). Die Künstlerin lädt hier das Publikum interaktiv zum Spielen ein und lässt es in ihre magisch-meditative Welt eintauchen.

Gaming ist heute die größte Entertainment-Industrie weltweit – größer als TV-Serien, Film und Musik zusammen. Über 3 Milliarden Menschen weltweit spielen täglich Videospiele. Seit den Neunzigerjahren finden Games ihren Weg in die Kunst. Verstärkt durch das Internet und beschleunigt durch den Einfluss von Smartphones und Social Media benutzen und hinterfragen Künstlerinnen und Künstler den Einfluss virtueller Realitäten auf unsere Welt, modifizieren kommerzielle Computerspiele und transformieren deren Ästhetik in ihre eigene Bildsprache.

In diesem Kontext sticht Ramirez' Arbeit durch eine einzigartige künstlerische Ästhetik heraus, in der Schönheit und Dystopie, Monstrosität und Niedlichkeit, Digitalität und Wirklichkeit eine Symbiose eingehen. Auf originäre und innovative Weise greift die Künstlerin hochaktuelle Entwicklungen in Technologie, Natur und Gesellschaft auf und überführt sie, buchstäblich spielerisch verknüpft mit handwerklichen Techniken, in die Kunst der Zukunft.

*Mary-Audrey Ramirez, geboren 1990 in Luxemburg Stadt, lebt und arbeitet in Berlin. Sie hatte bereits umfangreiche Einzelausstellungen im Casino Luxemburg, in der Kunsthalle Gießen, bei Trauma Bar und Kino, Berlin und im Dortmunder Kunstverein. Zudem nahm sie an zahlreichen Gruppenausstellungen teil, darunter in der Kunsthalle Baden-Baden, in KAI 10 | ARTHENA FOUNDATION, Düsseldorf sowie im Haus Mödrath, Kerpen. Sie wurde mit verschiedenen Preisen und Künstlerresidenzen ausgezeichnet, darunter 2022 vom ISCP in New York City und 2024 vom Schloss Balmoral in Bad Ems. Mary-Audrey Ramirez wird vertreten von der Galerie Martinezz in Köln.*

Text: Gesine Borchardt

Mary-Audrey Ramirez creates imaginary beings that invade our space by means of digital installations and sculptures tailored from shiny synthetic fabrics. Ingrained since her childhood in gaming – the world of electronic video games – the artist lures us into her cosmos where virtuality and reality, digital design and skilled craftsmanship coalesce. Whether hand-sewn creatures, team-developed animated figures or images of aliens designed with the aid of artificial intelligence that look as cute as they appear mutated by environmental toxins: to concoct her altogether individual futuristic aesthetic Ramirez draws on the pictorial language of video games, sci-fi movies and deep-sea documentaries, whose visual vocabulary is anchored in our collective memory. Her eschatological yet humorous, as well as constantly sensual pictorial language throws into light our pleasure in escapism as much as our dread of apocalypse, not to mention the thrill immanent to the potential of new technologies. The outcome of all this is the dreamlike atmosphere of a non-human future, home to artificial intelligences and creatures born from a destroyed world – which at the same time are also reminiscent of mythical beings such as those that have enthralled people since earliest antiquity.

The exhibition *Unsolicited Awakening* in KAI 10 | ARTHENA FOUNDATION brings together previous works and others that Ramirez has created especially for the show, which further expand the constantly proliferating cast of her work. The exhibition title refers to the somnambulistic atmosphere generated by the assembled characters – and to the fascination, but also potential menace, created by their “unsolicited awakening”.

Our encounter with these creatures – Ramirez calls them *critters* – is accompanied by a specially composed soundtrack and colourful light effects.

Tailored specifically to the architecture of the exhibition space, the artist's *mise-en-scène* transforms the venue into an immersive parkour divided into different segments, bearing imaginative resemblance to the experience of entering a video game. The various areas correspond to *biomes* – in gaming jargon, these are a kind of environment marked by certain characteristics and home to various kinds of creatures. As in any video game, certain segments are accessible, others – such as a hologram that for the first time has been created expressly for the exhibition – can only be viewed at a distance. Located at the hub of this site-specific ambiance is a game that Ramirez and her team have developed, entitled *Forced Amnesia* (2023–2024). The artist invites viewers to play interactively and become immersed in her magical, meditative world.

Nowadays, gaming is the largest entertainment industry worldwide – bigger than all TV series, film and music together. Over 3 billion people around the world play video games every day. Since the 1990s, gaming has also found its way into contemporary art. Boosted by the internet and accelerated by smartphones and social media, the influence of virtual realities on our world is used and challenged by artists who modify commercial video games and transform the games' aesthetic into their own pictorial language. In this context, Ramirez's work stands out by virtue of her unique artistic aesthetic which symbiotically combines beauty and dystopia,

monstrosity and cuteness, digitality and reality. In an original and innovative way the artist addresses cutting-edge developments in technology, nature and society; by – quite literally – playfully allying them with techniques of craftsmanship she transports them into the art of the future.

*Mary-Audrey Ramirez, born in 1990 in Luxembourg City, lives and works in Berlin. She has previously had major solo exhibitions in Casino Luxembourg, in the Kunsthalle Gießen, in the Trauma Bar und Kino in Berlin and in the Dortmunder Kunstverein. In addition, she has also participated in numerous group exhibitions, including the Kunsthalle Baden-Baden, KAI 10 | ARTHENA FOUNDATION in Düsseldorf and Haus Mödrath in Kerpen. She has been awarded various prizes and selected for artist residencies, among others in 2022 with the ISCP in New York City and in 2024 at Schloss Balmoral in Bad Ems. Mary-Audrey Ramirez is represented by Galerie Martinec in Cologne.*

Text: Gesine Borchardt

**OPENING** ERÖFFNUNG **Tuesday, June 4, 2024**

**7 pm** 19 Uhr

**Welcome** Begrüßung  
**Monika Schnetkamp**  
**Chairwoman** Vorsitzende **Arthena Foundation**

**Introduction** Einführung  
**Gesine Borchardt**  
**Curator of the Exhibition** Kuratorin der Ausstellung

**FINISSAGE**

**Sunday, September 15, 2024**

**4 pm** 16 Uhr

**Artist Talk** Künstlerinnengespräch  
**Mary-Audrey Ramirez & Gesine Borchardt**

**Public Guided Tours at 3 pm**  
Öffentliche Führungen um 15 Uhr  
**June 9 + 23, July 7 + 21**  
**August 4 + 18, September 1 + 15**

**Opening Hours** Öffnungszeiten  
**Tuesday–Sunday, 11 am–5 pm**  
Dienstag–Sonntag, 11–17 Uhr  
**Free entry** Freier Eintritt

**Mary-Audrey Ramirez**  
Unsolicited Awakening  
June 5 – September 15, 2024

@kai10\_athenafoundation  
#unsolicitedawakening

KAI10 | ARTHENA FOUNDATION  
Kaistrasse 10  
40221 Düsseldorf

+49 (0) 211 994 341 30  
kaistrasse10.de

*FORCED AMNESIA*, Carcasses, 2024  
Mary-Audrey Ramirez

With the support of Kultur | lx Arts Council Luxembourg  
Mit freundlicher Unterstützung von Kultur | lx Arts Council Luxembourg

Kultur|lx Arts Council  
Luxembourg

The video game **FORCED AMNESIA**, 2023–2024 is supported by  
Das Videospiel **FORCED AMNESIA**, 2023–2024 wurde gefördert durch

oe stART-up  
Œuvre Nationale de Secours  
Grande-Duchesse Charlotte

casino  
luxembourg

Thanks to Dank an

green | GARTENKULTUR  
Wir gestalten Garten- und Kunsträume  
www.greengartenkultur.de