



PROJEKTBECHREIBUNGEN

Ausstellung „Multispezies Members Club. Neue Allianzen zwischen lebendigen und künstlichen Systemen“ (28.3. – 6.9.2026)

Die Museumsvilla wird zum Multispezies Club

Die historische Museumsvilla des MGGU wird zum Multispezies-Club: einem offenen Zusammenschluss von Menschen, Pflanzen, Tieren, Pilzen, Bakterien und technischen Systemen – verstanden als gleichberechtigte Akteur:innen. In den holzvertäfelten Räumen mit „Herrenzimmer“-Atmosphäre entsteht ein Ort der Begegnung, der tradierte Machtverhältnisse hinterfragt und neue Formen des Zusammenlebens erprobt.

Im Zentrum steht die Frage, wie Technologie die Kommunikation zwischen unterschiedlichen Spezies ermöglichen kann. Künstlerische Positionen untersuchen, wie sich der Mensch als Teil komplexer ökologischer Gefüge begreifen lässt und wie Fürsorge über Artgrenzen hinweg neu gedacht werden kann. Technologien wie Künstliche Intelligenz (KI), Blockchain und algorithmische Systeme können diesen Austausch unterstützen, indem sie nichtmenschlichen Akteur:innen erstmals eine Stimme verleihen und demokratische Teilhabe erweitern. Gleichzeitig sind diese Technologien ressourcenintensiv und können die Lebensräume gefährden, die sie schützen sollen. KI bleibt zudem menschengemacht und beruht auf programmierten Wahrscheinlichkeiten, während natürliche Kreisläufe in ihrer Komplexität kaum nachahmbar sind.

Eine zentrale Rolle übernimmt **Andreas Greiner**, der als Künstler und Kurator arbeitet. Greiner (*1979, Aachen, lebt in Berlin) verbindet in seiner Praxis Kunst, Wissenschaft und ökologische Fragestellungen. Mit lebenden Skulpturen, digitalen Medien und KI untersucht er die Wechselwirkungen von Umwelt, Technologie und Klimawandel. Seine Werke wurden international gezeigt, unter anderem auf der Yokohama Triennale (2020) und der Vienna Biennale for Change (2021). 2019 erhielt er das Kaiserring-Stipendium, seit 2022 ist er Professor für Medienkunst an der Muthesius Kunsthochschule Kiel.

Im *Multispezies Café* im Erdgeschoss überführt Greiner die Tradition des Salons in eine zeitgenössische Versuchsanordnung. Das KI-gesteuerte Klangkunstwerk *Conspiracy Theory* (2023) inszeniert einen fortlaufenden Dialog zwischen drei Large Language Models – Grok, DeepSeek und Mistral. Grundlage des Gesprächs sind Fotografien der Besucher:innen, die eine Bilderkennungs-KI auswertet und in sprachliche Beschreibungen übersetzt. Daraus entwickeln die Systeme einen hörbaren Dialog, der aus dem Kronleuchter im Raum erklingt. Die Stimmen klingen menschlich, reagieren scheinbar aufeinander, deuten und spekulieren – und bleiben doch algorithmische Hervorbringungen. *Conspiracy Theory* macht so die Illusion von Subjektivität und Intentionalität erfahrbar, die mit aktuellen KI-Sprachmodellen zwischen verblüffender Plausibilität und inhaltsleerem „Slop“ oszilliert. Besucher:innen werden selbst zum Gegenstand dieser maschinellen Rede. Mit *Hybrid Estate* (2023) bewegt sich ein fahrender Bonsai als hybrides Wesen aus Pflanze, Roboter und Kamera durch den Raum. Er fotografiert die Anwesenden und liefert damit das visuelle Material, das den KI-Dialog speist. Als leiser Vermittler zwischen organischer und maschineller Sphäre schafft er die Bedingung für eine Konversation, die menschlich klingt – aber keinen menschlichen Ursprung hat.

Die Serie *8 Heads High* (2016) zeigt Algen in extrem vergrößerten Rasterelektronenmikroskop-Aufnahmen als ästhetische Porträts, inszeniert wie menschliche Bildnisse. Sie machen unsichtbares Leben sichtbar und hinterfragen menschenzentrierte Ordnungssysteme – denn diese Mikroorganismen zählen zu den ältesten und wichtigsten Lebensformen unseres Planeten.

Auch der Museumsgarten wird Teil des Multispezies-Clubs: Mit *What do birds tweet about?* (2025, Neuproduktion 2026) realisiert **Baltic Raw Org** eine interaktive Klanginstallation, die Vogelstimmen in kurze Textfragmente übersetzt. Die unregelmäßig erklingenden Sätze wirken wie Ausschnitte einer fortlaufenden Unterhaltung und nähern sich einer nichtmenschlichen Sprache. Vogelgesang wird als eigenständige Stimme erfahrbar, ohne dass der Mensch direkt antworten kann.

Nadine Kolodziej ergänzt den Garten mit der Augmented-Reality-Arbeit *Quelle* (2025): Virtuelle Skulpturen überlagern reale Strukturen mit digitalen Ergänzungen und schaffen so neue Wahrnehmungsebenen. Besucher:innen erkunden die begehbaren Installationen über Smartphones oder Tablets – an der Schnittstelle zwischen natürlichem und künstlichem Lebensraum.

Natur, Technik und Verantwortung

Im ersten Obergeschoss rücken ökologische Fragestellungen in den Fokus, die das Verhältnis von Natur, Technik und Gesellschaft neu verhandeln. Den Auftakt bilden **Andreas Greiners** *Printed Circuit Boards* (2023–26): Auf Mikroschaltkreise geätzte Bildmotive entstehen mithilfe KI-gestützter Entwurfsprozesse und Leiterplatten-Software. Die elektronischen Platinen verbinden Mikroelektronik mit erzählerischen Bildwelten – von Klimanarrativen bis zu Rettungsmythen. Die konsequente Abwesenheit des Menschen öffnet einen Denkraum zwischen utopischer Vision und dystopischer Warnung.

Ein zentraler Bestandteil ist **Greiners** Neuproduktion *Garden Protocol*. Ein Machine-Learning-System steuert die Bewässerung der Pflanzen auf dem Balkon in Echtzeit: Sensoren messen Feuchtigkeit, Temperatur und Umweltwerte, und die

Wasserversorgung wird automatisch angepasst. Umweltinformationen fließen in die Entscheidungslogik ein und machen ökologische Abhängigkeiten sichtbar. Wasser wird so zum Aushandlungsraum eines multispezifischen Zusammenlebens, während Tanks, Sensoren und Monitore die Verteilung transparent machen. Zugleich verweist die Arbeit auf die Ambivalenz technischer Lösungen, da auch die Infrastruktur Energie und Ressourcen verbraucht.

Das performative musikalische Experiment *Concert for Mammals* (2023, **Andreas Greiner**) untersucht Musik als mögliche Form interspezifischer Kommunikation. Ein Ensemble aus Tuba, Alphörnern und Cello spielt für Wasserbüffel, deren Reaktionen ungewiss bleiben. Die Arbeit hinterfragt Vermenschlichung und Projektion: Handelt es sich um tatsächliche Kommunikation – oder um menschliche Erwartungen, die anderen Spezies zugeschrieben werden? Die Videoarbeit dokumentiert die Aufführung und eröffnet einen Reflexionsraum über Verständigung zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Akteur:innen.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf ökologischen Zyklen von Zerfall und Regeneration. In *Joint Venture* (2023) verbindet **Greiner** digitale Technologie mit lebenden, organischen Materialien: Moos wächst auf einer Grafikkarte und verwandelt Rechenleistung in einen Lebensraum. Die Arbeit macht die meist unsichtbaren Infrastrukturen der Datenverarbeitung sichtbar und bleibt dabei ambivalent: Die Grafikkarte symbolisiert zugleich die digitale, kapitalistische Industrie, die Daten und Hardware zu ökonomischem Wert macht und dabei Natur und Ressourcen nutzt und ausbeutet.

Mit *Brakfesten – la grande bouffe* (2022) untersucht **Anne Duk Hee Jordan** einen durch Pilzbefall und Borkenkäfer geschädigten Wald als Ausgangspunkt neuer Lebensprozesse. Aus gefällten Ulmen entsteht eine Skulptur, die als „Buffet“ für Insekten, Vögel, Pilze und Mikroorganismen dient. Der begleitende Film macht diese meist verborgenen Vorgänge sichtbar und zeigt Natur als konfliktreiches Zusammenleben vieler Arten. Gleichzeitig wird ein hochkomplexer, natürlicher Kreislauf erfahrbar, dessen „Intelligenz“ technologisch kaum nachbildbar ist und dennoch zentral für das Zusammenleben der Arten ist.

In *Clapping Clams* (2018) thematisiert **Jordan** fragile Beziehungen zwischen Menschen, Technik und Umwelt. Muscheln reagieren sensibel auf Veränderungen ihrer Umgebung, ihre Bewegungen werden hier jedoch mechanisch gesteuert. Zwischen Humor und Unbehagen entsteht eine repetitive Choreografie, die bewusst einer technologischen Optimierung entgeht. Statt Effizienz steht eine Form „künstlicher Dummheit“ im Mittelpunkt, in der weder Maschine noch Organismus die vollständige Kontrolle übernimmt.

Mit *Lost In the Woods_0001* (2021) richtet Greiner den Blick auf bedrohte Wälder im Zeichen des Klimawandels. Grundlage der Arbeit sind rund 50.000 Fotografien, die Andreas Greiner in verschiedenen Wäldern Europas aufgenommen hat. Aus diesem umfangreichen Bilddatensatz generiert eine KI neue, synthetische Waldlandschaften – keine Transformation einzelner Motive, sondern rechnerisch erzeugte und halluzinierte Bildwelten, die aus statistischen Mustern des Materials hervorgehen. Natur erscheint hier nicht als unmittelbar sinnlich erfahrbarer Ort, sondern als Datengrundlage, die algorithmisch verarbeitet und neu zusammengesetzt wird. Die Arbeiten verhandeln so das Spannungsfeld zwischen ökologischer Krise, Ästhetik

und künstlicher Wahrnehmung – und machen sichtbar, wie Natur im digitalen Zeitalter generiert, abstrahiert und neu gedeutet wird.

Autonomous Forest (2025, **terra0**) stellt die Frage, ob ein Wald sich selbst besitzen und verwalten kann. Zwei reale Waldstücke werden gemeinschaftlich von einem Verein und einer dezentralen autonomen Organisation (DAO) verwaltet. Die Beteiligten entscheiden über Pflege und Nutzung; alle Beschlüsse werden transparent in einer Blockchain dokumentiert. Der Erwerb eines NFTs verleiht ein digitales Zertifikat, das Besitz und Mitspracherecht an einem realen Waldanteil symbolisiert. Die Arbeit erprobt, wie Technologie für kollektive Verantwortung und neue Eigentumsmodelle eingesetzt werden kann.

Diese ökologische Sektion zeigt, wie Kunst als Experimentierfeld neue Formen des Zusammenlebens von Mensch, Natur und Maschine erprobt – verantwortungsvoll, interaktiv und zukunftsorientiert.

Cyborg-Realitäten: Die Zukunft des Körpers

Im zweiten Obergeschoss fragt die Ausstellung nach den Grenzen des Menschlichen: Wie definieren wir Leben? Körper, Identität, Natur und Technik werden als wechselseitige Beziehungen verstanden, die sich gegenseitig formen. Im Fokus stehen Cyborgs, Mischwesen, künstliche Zellen und digitale Realitäten, die die Trennung zwischen Mensch und Maschine sowie zwischen Natürlichkeit und Künstlichkeit auflösen.

Der Begriff Cyborg beschreibt die Verschmelzung von biologischen und künstlichen Teilen – von der ägyptischen Mumie mit künstlichem Zeh bis zu Astronauten, Menschen mit Smartphones oder einer gentechnisch veränderten Maus. Die Ausstellung lädt ein, über die Fragen nachzudenken: Wo verlaufen die Grenzen zwischen Biologie, Technologie und Gesellschaft?

Xenia Snow, Absolventin der HfG Offenbach, zeigt mit *Cyber Chimären* (2025) fiktive Mischwesen aus biologischen Organismen und technologischen Systemen. Von ihr programmierte und trainierte KI-Algorithmen erzeugen tausende Bildvarianten, aus denen ein visuelles Archiv futuristischer Lebensformen entsteht. Ein narratives Buch bettet die Wesen in fiktive ökologische und gesellschaftliche Kontexte ein. Die Arbeit untersucht die Grenzen zwischen Mensch, Natur und Maschine und hinterfragt unser Verständnis von Körper und Identität.

Songs of Cyborgeoisie präsentiert von **allapopp** verbindet Computerspiel und Tarotdeck. In zwölf Levels durchlaufen Spieler:innen ein Sci-Fi-Universum, lösen philosophische Aufgaben und erleben einen Soundtrack aus Stimmen, Chor und elektronischer Musik. Das Tarotdeck mit 78 Karten ergänzt das Spiel als physische Erweiterung und eröffnet ein alternatives Begegnungsformat. Auch allapopp ist Absolventin der HfG Offenbach.

Andreas Greiner verschiebt mit *Replicating Seed*, *Panorama of a Landscape* und *Hybrid Matter Study 01 + 02* (alle von 2018) die Grenzen zwischen natürlichen und künstlichen Lebensformen. Menschliche Tumorzellen werden neben künstlich erzeugten Zellen wie JCVI-syn3.0 gezeigt. Extreme Rasterelektronenmikroskop-Aufnahmen wirken wie autonome Gegenüber, und eine 3D-gedruckte Skulptur einer

teilenden Zelle überführt das Mikroskopische in den Raum. *Hybrid Matter* thematisiert Leben als gestaltbare Technologie und destabilisiert die Unterscheidung zwischen Gewachsenem und Gemachtem.

Mit *Arih Baji* (2026) von **Laleh Khabbazy Oskouei und Farhang Rafiee**, Studierende von Greiner an der Muthesius Kunsthochschule Kiel, wird ein Dschinn aus der islamischen Kosmologie in den Club aufgenommen. Digitale Technologien wie 3D-Modellierung, Animation und Screens schaffen eine Schnittstelle zwischen menschlicher Wahrnehmung und dschinnischer Erscheinung. Die Mehrkanal-Videoinstallation arbeitet mit Glitches und Fragmentierung: Der Geist hat keine feste Identität und erscheint nur zeitweise, wodurch die Instabilität von Identität und Wahrnehmung erfahrbar wird.

Die Neuproduktion *Truth Gate* von **Tree and Rocket** ist eine aktivistische Installation, die digitale Technologien gegen ihre eigenen Mechanismen einsetzt. Zwei umgebaute Arcade-Spielautomaten sind in Echtzeit mit X (ehemals Twitter) verbunden: An einem Automaten werden aktuelle Meldungen und Kommentare von einer Kombination der besten verfügbaren Sprachmodelle auf ihren Wahrheitsgehalt geprüft. Besucher:innen können selbst Inhalte erzeugen und über zwei Buttons (Posten / Nicht-Posten) gesellschaftlich wirksam werden. Die Installation macht die Nähe zwischen sozialen Medien und Spielmechanismen sichtbar – beide basieren auf psychologischen Belohnungen – und zeigt gleichzeitig, wie Fake News entstehen und korrigiert werden können.

Dieser Ausstellungsbereich widmet sich neuen Körperformen im Zusammenspiel von Technik, digitalen Realitäten und kulturellen Imaginationen. Sie untersucht, wie künstliche Intelligenz an ihre Grenzen stößt oder durch ihre eigenen Mechanismen unterlaufen wird, und lädt die Besucher:innen ein, die Verflechtungen von Mensch, Maschine und Gesellschaft zu reflektieren.

Technologie als Vermittlerin im Multispezies-Gemeinwesen

Die Ausstellung zeigt, dass Technologie nicht nur Werkzeug des Menschen ist, sondern ein aktiver Teil eines gemeinsamen Lebensraums, in dem Menschen, Natur und Technik eng verflochten sind. Das Zusammenleben auf der Erde wird nicht nur von menschlichen Entscheidungen geprägt, sondern auch von den Bedürfnissen, Interessen und Wirkungen nicht-menschlicher Akteur:innen – von Pflanzen, Tieren, Mikroorganismen, Ökosystemen und technischen Systemen. Technologie kann diese Vielstimmigkeit sichtbar machen und Beteiligung ermöglichen, sie kann aber auch Kontrolle und Überwachung verstärken. Entscheidend ist daher eine kritische Auseinandersetzung damit, was Technik leisten kann – und was nicht.

Ein Beispiel dafür ist *Convivial Commons Congress* (2025) von **Matthias Einhoff aus dem ZK/U Proxylab**. Das Projekt erforscht neue Formen ökologischer Gerechtigkeit jenseits rein menschlicher Perspektiven. Im Zentrum steht ein performatives Parlament, in dem menschliche und nicht-menschliche Akteur:innen wie ein Gewässernetz, ein Regenbaum, eine Indische Python, eine Braunkopfmöwe und ein Perlfleckbuntbarsch symbolisch eine Stimme erhalten und an Entscheidungsprozessen teilnehmen.

Diese fünf nicht-menschlichen Akteur:innen werden in einem Kreis zusammengebracht, repräsentiert durch unterschiedlich farbige Stoffe. Sie diskutieren über Chatbots – computerbasierte Programme, die automatisch in Textform kommunizieren. Grundlage sind Sensordaten, öffentlich zugängliche Informationen und zuvor gewonnene Erkenntnisse. Die Debatten werden dokumentiert, verdichtet und als Kerngedanken auf Thermobons ausgedruckt. Am Ende steht eine Abstimmung bzw. Auswertung. Licht- und Vibrationsinszenierungen machen Gefühle und Aktivitätszustände der Akteur:innen sichtbar. Besucher:innen können als Delegierte die Bons vorlesen und so die maschinellen Diskurse in den physischen Raum übertragen.

Das Projekt betont eine realistische Einschätzung dessen, was KI leisten kann: Sie erweitert Kommunikationsformen, macht Daten nutzbar und erleichtert Beteiligungsprozesse – ersetzt aber nicht die Verantwortung und kritische Reflexion menschlicher Entscheidungen. KI wird hier nicht als dystopische Bedrohung gezeigt, sondern als Instrument, um ein Miteinander besser zu gestalten – ohne den Menschen wieder ins Zentrum zu stellen.

Ein planetarisches Zusammenleben gelingt nur, wenn Mensch, Natur und Technik nicht getrennt, sondern als gemeinsame Akteur:innen verstanden werden. Technologie kann helfen, diese Vielstimmigkeit sichtbar und handhabbar zu machen – muss aber kritisch begleitet werden, damit ein neues, mehr-als-menschliches Gemeinwesen entsteht, in dem die Stimmen von Bäumen, Tieren, Mikroorganismen und technischen Systemen nicht nur symbolisch, sondern wirkungsvoll vertreten sind. Die Ausstellung richtet den Blick auf neue Formen von Technik, Wissen und Zusammenleben.

VERMITTLUNGSANGEBOT

Die Ausstellung wird von einem umfangreichen Vermittlungsprogramm begleitet und lädt Besucher:innen aller Altersgruppen zur aktiven Teilhabe ein. Den Auftakt bildet die Vernissage am 27. März ab 18 Uhr mit Grußworten aus Kultur und Wissenschaft sowie einem musikalischen Ausklang mit Frankfurter DJs.

Ein besonderes Highlight ist die Nacht der Museen am 25. April: Stündliche Führungen mit Übersetzung in Deutsche Gebärdensprache, mehrsprachige Tarot-Readings und die Inklusive Clubnight mit audiovisueller Installation für Taube und Hörende machen die Nacht zu einem barrierefreien Erlebnis. Barrierearme Angebote wie Ausstellungstexte in Leichter Sprache und Workshops für Menschen mit Demenz sind fester Bestandteil des Programms.

Im Rahmen des Digitaltags am 26. Juni ab 18 Uhr findet die Lecture-Performance *Cyborgs und Chimären* statt, in der Kunst und Wissenschaft in einen Dialog über Mensch, Technologie und Gesellschaft treten. Ergänzt wird das Vermittlungsangebot durch Führungen, Film- und Vortragsreihen, Künstler:innengespräche, Workshops sowie ein umfangreiches Kinder- und Schulprogramm.

Für den Workshop „Datendetektiv:innen im Museum“ für Kitas und Grundschulen (Alter: ca. 5–10 Jahre) stehen im Rahmen der Kampagne *Stadt der Kinder* kostenlose Plätze zur Verfügung. Die Kosten übernimmt das Kinderbüro der Stadt Frankfurt. Das Angebot ist begrenzt, eine frühzeitige Anmeldung wird empfohlen.

Das Vermittlungsangebot entsteht in Kooperation mit dem C3S – Center for Critical Computational Studies der Goethe-Universität Frankfurt und dem Museum Giersch der Goethe-Universität. Terminvereinbarung: vermittlung@mgggu.de

Aktuelle Informationen über alle Veranstaltungen finden Sie auf der Website:
www.mgggu.de.

Infos & Anmeldung: vermittlung@mgggu.de

MGGU – Museum Giersch der Goethe-Universität, Schaumainkai 83, 60596 Frankfurt am Main

Eintritt: Erwachsene 7 € / Ermäßigt 5 €. Freier Eintritt für Personen unter 18 Jahren und Schulklassen.

MGGU x Klima-Taler App

Das Museum Giersch der Goethe-Universität ist neuer Partner der Klima-Taler App. Die Ausstellung kann zum ermäßigten Eintritt besucht werden – gleichzeitig lässt sich klimafreundliches Verhalten belohnen.

Öffnungszeiten: Di, Mi, Fr, Sa, So 10–18 Uhr, Do 10–20 Uhr
An Feiertagen 10–18 Uhr geöffnet, auch wenn diese auf einen Montag fallen.
Sonderöffnungszeiten nach Vereinbarung

Ansprechpartnerin für die Presse: Christine Karmann

Fon: 069/138210121 // **E-Mail:** presse@mgggu.de

Texte und Bilder zum Download für die Presse: www.mgggu.de/presse

Stand: 19.2.2026

STIFTUNG
GIERSCH

GOETHE
UNIVERSITÄT
FRANKFURT AM MAIN





KULTURFONDS
Frankfurt RheinMain



WORLD DESIGN CAPITAL
FRANKFURT RHEINMAIN 2026



center for
critical computational
studies



FIXING
FUTURES



DEUTSCHES
FILMINSTITUT
FILMMUSEUM