

JONAS TRÖGER
ARBEITEN / WORKS
2014-2019

5

8

27

47

59

62

65

87

95

104

117

135

141

150

INHALT / CONTENTS

EXPOSITION UNIVERSELLE DES PRODUITS DU MONOCHROME

EXPOSITION UNIVERSELLE MONOCHROME, MICHAEL HAKIMI

BEDENKEN SIE:

SOBALD SIE DEN EINGANG PASSIEREN, WERDEN SIE TEIL DER AUSSTELLUNG (49°26'53.8"N 11°07'55.6"E)

16.00 / 17.00 URZEIT

REAKTIONSAPPARAT 1

**GETRÄNKEAUTOMATEN MIT NEURONALEM NETZWERK „MAKE IT REAL“ /
SODA MACHINES WITH A NEURONAL NETWORK „MAKE IT REAL“**

FROM SPERM TO URN

**SOFORTLEBENDE SIND NICHT TOT ZU KRIEGEN / YOU ARE NOT ABLE TO
KILL AN IMMEDIATELY-LIVING, ALEXANDRA HOJENSKI**

THE BISON-MAMMOTH FORMULA

**REISE AUF DEM MÖBIUSBAND / A JOURNEY ON THE MÖBIUS STRIP
LARS BLUNCK**

ABHÄNGIGKEITSKONSTRUKTIONEN RESSOURCENSUCHE

SPURENSUBJEKTRAUM I-IV

UMFORMATIERUNG

BIOGRAFIE / BIOGRAPHY

**EXPOSITION UNIVERSELLE
DES PRODUITS DU MONOCHROME**

5

**KUNSTVEREIN KOHLENHOF NÜRNBERG
2019**





Man könnte sagen das Werk von Jonas Tröger kreist um den Begriff der Kreation und erforscht dabei sowohl die künstlerischen wie auch die evolutionären und technologischen Implikationen dieses Begriffs und versucht diese künstlerisch nutzbar zu machen. Auf diese Weise knüpft er ein sich immer weiter verzweigendes Netz aus Referenzen und Wissensgebieten, in dem die Verhältnisse von Natur, Kultur und Technik, von analog und digital, von Zufall und Intentionalität, und von Produktion, Prozess, und Übersetzung als immer wiederkehrende Spiegelachsen auftreten, an denen entlang er sein künstlerisches Material anordnet. Das Pathos das dem Begriff der Kreation anhaftet, versucht Tröger dabei nicht zu negieren sondern als ästhetische Wirkung in Szene zu setzen, und wenn nötig ironisch zu wenden, um auf diese Weise die verschiedenen Aspekte künstlerischer Produktion und Produktion im allgemeinen stets aufs neue auszubalancieren.

Um Jonas Tröger's neueste Werkreihe „Exposition Universelle Monochrome“ besser verstehen und kontextualisieren zu können, ist es hilfreich sich zunächst eine vorangegangene Arbeit „Bedenken Sie: Sobald Sie den Eingang passieren, werden Sie Teil der Ausstellung“ von 2017-2018 nochmals genauer in den Blick zu nehmen. Es handelte sich dabei um eine Art mobiles Miniatur-Museum der Wünsche, gebaut im Maßstab 1:24, das im Rahmen der Jahresausstellung 2017 an der AdBK Nürnberg gezeigt wurde. Bzw eben nicht an der Akademie selbst, sondern in einem benachbarten Waldstück sich selbst überlassen ausgestellt wurde. Allerdings auch nicht irgendwo im Wald, sondern inmitten einer spektakulären aber so gut wie unbekannten großen BMX-Schanzenanlage mit bis zu 4m hohen Sprungschanzen die auf die nichtsahnende Waldspaziergänger*in den Eindruck einer außerirdischen Tempelanlage oder eines UFO-Landeplatzes machen muss.

Hier ließ Jonas Tröger nun also sein Museumsraumschiff landen, in dem verschiedene Exponate in miniature zu besichtigen waren. Neben einem kleinen Roboter und einem weißen Pferd, z.B. auch eine verkleinerte Kopie des Wandbildes von Jose Clemente Orozco, dem berühmten mexikanischen Muralisten auf dem Hernan Cortes der spanische Konquistador als Cyborg dargestellt ist. Dieses Wandbild kann in diesem Zusammenhang durchaus als Anspielung auf die verschiedenen „Kolonisierungsstufen“ des Ausstellungsortes verstanden werden. Also zum einen die Kolonisierung der Naturlandschaft durch die Kulturlandschaft des Nutzwaldes, zum anderen die Kolonisierung des Waldes durch die BMX-Fahrer*innen und ihrer Schanzenanlage, und schließlich die Besetzung der Freizeitarchitektur durch Jonas Trögers Museumsmodell, das durch eine eingebaute Tierfotofalle alle Besucher und Passanten dokumentierte die sich dem Modell

näherten, während auf der Jahresausstellung selbst nur eine Fotodokumentation der Miniaturmuseumsshow zu sehen war, auf denen der Modellmaßstab kaum noch wahrnehmbar war. Auf diese Weise gelang es der Arbeit die grundsätzliche Frage danach, was ein Museum eigentlich ist aufzuwerfen, woraus sich heute zwangsläufig die Frage nach der Herkunft der Sammlungen der Museen ergibt, die im Falle der großen westlichen Museen zu einem großen Teil aus Raubkunst aus den ehemaligen Kolonien stammen, was wiederum aktuell ein gesellschaftlich virulentes Thema ist, wie die international geführten Debatten um Restitution zeigen und die durch die Eröffnung des Humboldtforums in Berlin im nächsten Jahr, um eine weitere traurige Pointe bereichert werden wird.

Im einem weiteren Schritt wurde das Modell dann 2018 in einem mittlerweile stark verwittertem Zustand wieder in einem institutionellen White-Cube, in dem Falle im Kunstpalais Erlangen als Diorama ausgestellt.

Man könnte nun die Arbeit „Exposition Universelle Monochrome“ gewissermaßen als einen Zoom in die weißen Wände, des in der oben beschriebenen Arbeit problematisierten Komplex Museum und White Cube lesen. Sozusagen als Versuch regelrecht in die weiße Farbe der Museumswände einzudringen, um dort in der vermeintlich homogenen, universalen Reinheit der Nichtfarbe Weiß, die für sie konstitutiven Ideologeme und andere verborgene Bedeutungsschichten und Widersprüche freizulegen.

Die Werkreihe „Exposition Universelle Monochrome“ besteht aus zwölf Gemälden auf Leinwand und drei Wandmalereien (es handelt sich dabei übrigens um Jonas Tröger's erste gemalte Bilder überhaupt). Zunächst fällt ihre eigenartig blasse Farbgebung ins Auge, die sie wie stark ausgebleichen erscheinen lassen, oder wie eine Projektion bei Tageslicht also wie eine Projektormalerei im Entwurfsstadium sozusagen. Dieser Eindruck entsteht dadurch dass die Gemälde allein aus verschiedenen in Baumärkten erhältlichen Weißtönen gemalt sind, die sich jedoch so stark voneinander unterscheiden, das sie flächig nebeneinander aufgetragen, doch in der Lage sind Licht und Schatten zu modellieren, wenn auch nur in einem relativ eingeschränkten Spektrum, das aber eben doch erstaunlich viel größer ist als man bei den verschiedenen Sorten handelsüblichen Weiß erwarten würde. Man kennt den Effekt auch vom Ausbessern von Flecken auf einer weißgestrichenen Wand mit einem anderen Weiß, das nicht dem des ursprünglichen Anstrichs entspricht, so dass schließlich die ausgebesserten Stellen eher noch hervorgehoben werden als kaschiert. Trotz dieses relativ eingeschränkten Farbspektrums, sind auf den Gemälden deutlich erkennbar räumliche und figurative

Konstellationen auszumachen, in denen monochrome Flächen, Boden, Himmel oder Wände markieren. In diesen abstrakt-axiomatischen Räumen, die eine gewisse Verwandtschaft mit den leeren Set-up-Räumen eines 3D Programms aufweisen, begegnen wir surreal anmutenden Anordnungen unterschiedlicher, häufig modellhaft wirkender Objekte. Ist man mit Jonas Tröger's Arbeit näher vertraut, so kann man vereinzelt Objekte aus seinen früheren Installationen erkennen. Diese Abbildungen vergangener Werke, werden hier halb traumhaft, halb entwerfend mit kunst- und architekturhistorischen Zitaten vermischt, wie etwa einem Panoptikum, einer Brancusisäule, einem antiken Tempel, einem Aquädukt und sogar einer stockphotoartig wirkenden Kleinfamilie. All diese Motive in ihrer unterschiedlichen Maßstäblichkeit formieren sich schließlich zu so etwas wie die ausgewaschenen Nachbilder geträumter de Chiricos. Vielleicht könnte man sagen, dass Jonas Tröger dem modernistischen Tabula Rasa des Museums weiß, also der axiomatischen Rationalität der reinen Nichtfarbe und des reinen geometrischen Raums, in dem das Kunstwerk als solches isoliert von seinen Bedingungen erscheinen soll, ihre Erinnerungen und Voraussetzungen zurückgibt von der sie fortan alptraumhaft heimgesucht wird.

Durch das Malen mit den unterschiedlichen, konkurrierenden Rezepturen und somit Definitionen der vermeintlich universalen Idee von Weiß, wird ein weiteres Mal die schon oft entlarvte, und nichtsdestotrotz immer noch äußerst lebendige, vermeintliche Neutralität und Scheinobjektivität des White Cube als modernistisches Paradigma par excellence in Frage gestellt und auf den in ihm eingeschriebenen „weißen“ abendländischen, kulturellen Kanon verwiesen. Das Panoptikum (Exposition Universelle Monochrome n° 3) verweist in diesem Zusammenhang z.B. auf das Museum als Erziehungsapparatur, das dem bürgerlichen Betrachter die Welt und seine Gegenstände aber vor allem auch seinen privilegierten Zugriff auf sie vermitteln soll. Eine Ordnung von Objekten und Hierarchien, der gegenüber er ausgerichtet wird, in der sich die Betrachter aber auch gegenseitig in ihrer Ausgerichtetheit betrachten und kontrollieren sollen.

Michael Hakimi

EXPOSITION UNIVERSELLE MONOCHROME

One could say that Jonas Tröger's creations revolve around the concept of creation itself and explore in this idea the artistic as well as the evolutionary and technical implications of this term, trying to make these exploitable. By doing so he weaves a ramifying network of references and science spectrums in which the relations of nature, culture and technology, analogue and digital, accident and intentionality, production, process and translation appear as a recurring axis of reflection according to which he arranges his artistic materials.

Tröger does not try to negate the pathos being associated with the concept of creation, nonetheless he lights the aesthetical value, changes it ironically if needed, to balance the different aspects of cultural production and production in general.

In order to understand and contextualize Jonas Tröger's latest series "Exposition Universelle Monochrome" it is useful to have a closer look at his previous artwork "Bedenken Sie: Sobald Sie den Eingang passieren, werden Sie Teil der Ausstellung" ("Consider: Passing the entrance You are part of the exhibition" (2017-2018). It was sort of a mobile miniature museum of wishes, built in a 1:24 scale, which was presented during the annual exhibition at the Academy of Fine Arts in Nuremberg in 2017. More specifically, it was not exhibited in the academy itself but in a nearby forest, left to its own devices. Admittedly not anywhere in the forest, it was shown within a spectacular but almost unknown BMX halfpipe site. Including four metre high ramps which could give the impression of an extra-terrestrial temple-terrain or a UFO landing place to an unsuspecting forest walker.

This is where Jonas Tröger landed his museum-space ship with different kinds of miniature exhibits in it. Besides a small robot and a white horse, these included a shrunken version of a mural of famous Mexican painter Jose Clemente Orozco for example, showing the Spanish conquistador Hernan Cortes as an Cyborg. In this context, the mural alludes to the various degrees of colonizing the exhibition space. Forestry colonizes the natural landscape, the BMX cyclists colonize the forest with their ramp site and last but not least: Jonas Tröger's model of a museum conquering leisure architecture. The museum had an in-built camera trap, taking photos of all visitors and walkers approaching the model. Whereas there was just a photo documentation of the miniature museum show at the annual exhibition in which the miniature scale was

not recognizable. Thus, the artwork managed to ask the fundamental question what a museum in particular is. Nowadays, you cannot ask this question without reflecting upon the origin of museums' collections, which in the case of the Western museums often comes down to plundered art stolen from former colonies – being a virulent theme for society as international debates over restitution have shown. In a next step, the model, meanwhile heavily weathered, was exhibited 2018 in an institutional white-cube, at the Kunstpalais Erlangen, displayed as a diorama.

Referring to the aforementioned artwork, one could imagine the piece “Exposition Universelle Monochrome” as a zoom into the white walls and into the problematic complex of museums and white cubes. It could be seen as an attempt to properly penetrate the white paint of the museum walls to excavate the pretended homogeny and universal pureness of the non-colour white as well as the constitutive ideologemes and the covered layers of meanings and conflicts.

The series “Exposition Universelle Monochrome” contains twelve paintings on canvas and three murals (these are in fact Jonas Tröger's first paintings ever). At first their curious pale colour catches the viewer's eyes – letting them appear heavily bleached or like a projection in daylight. This impression is due to the fact that the paintings were painted in different shades of white available in hardware stores. Even if it is all white, the nuances in colour differ so much that, painted plane side by side, it is possible to model lights and shadows. One knows the effect of repainting spots on a white wall using a different type of white: proximate the repainted spot is highlighted instead of covered.

In spite of this limited colour spectrum there are clearly recognizable figurative and spatial constellations in which monochrome surfaces create floors, skies and walls. Inside these abstract-axiomatic spaces, comparable to empty set-up-volumes in 3D software, one encounters surreal arrangements of various model-like objects. Being familiar with Jonas Tröger's artworks, one recognizes single objects of his previous installations. These images of past works are mixed up in a dreamy and creating way with references to the histories of art and architecture, like a panopticon, a Brancusi pillar, an antique temple, an aqueduct and even a nuclear family resembling a stock photo. All these motifs and subjects in their heterogeneous scale form something like washed-out after-images of dreamt de Chiricos. Maybe one could say that Jonas Tröger gives back the memories and conditions to the pure geometrical space in which the artwork ought to appear isolated of its requirements so that they will haunt the mo-

dern tabularasa of the whitecube and the axiomatic rationality of the non-colour in a nightmare.

By using different, competing recipes and thus definitions of the supposed universal idea of white the often debunked and still vital pretended neutrality and fraud objectivity of the white-cube as modern paradigm par excellence is questioned once more and therefore referenced to the engraved occidental, “white”, cultural canon. The panopticon (Exposition Universelle Monochrome n° 3) for example refers in this context to the museum as a place of education which historically was designed to bring the world with its objects to the middle-class recipients and especially should convey them their own privileged access. An order of objects and hierarchies according to which the recipients are aligned, but in which, on the other hand, the observers themselves are meant to observe and control each other.

Michael Hakimi





Exposition Universelle Monochrome n° 1 -12, weiße Dispersionsfarbe auf Leinwand / White dispersion paint on canvas, 2019, je / each 70x100 cm











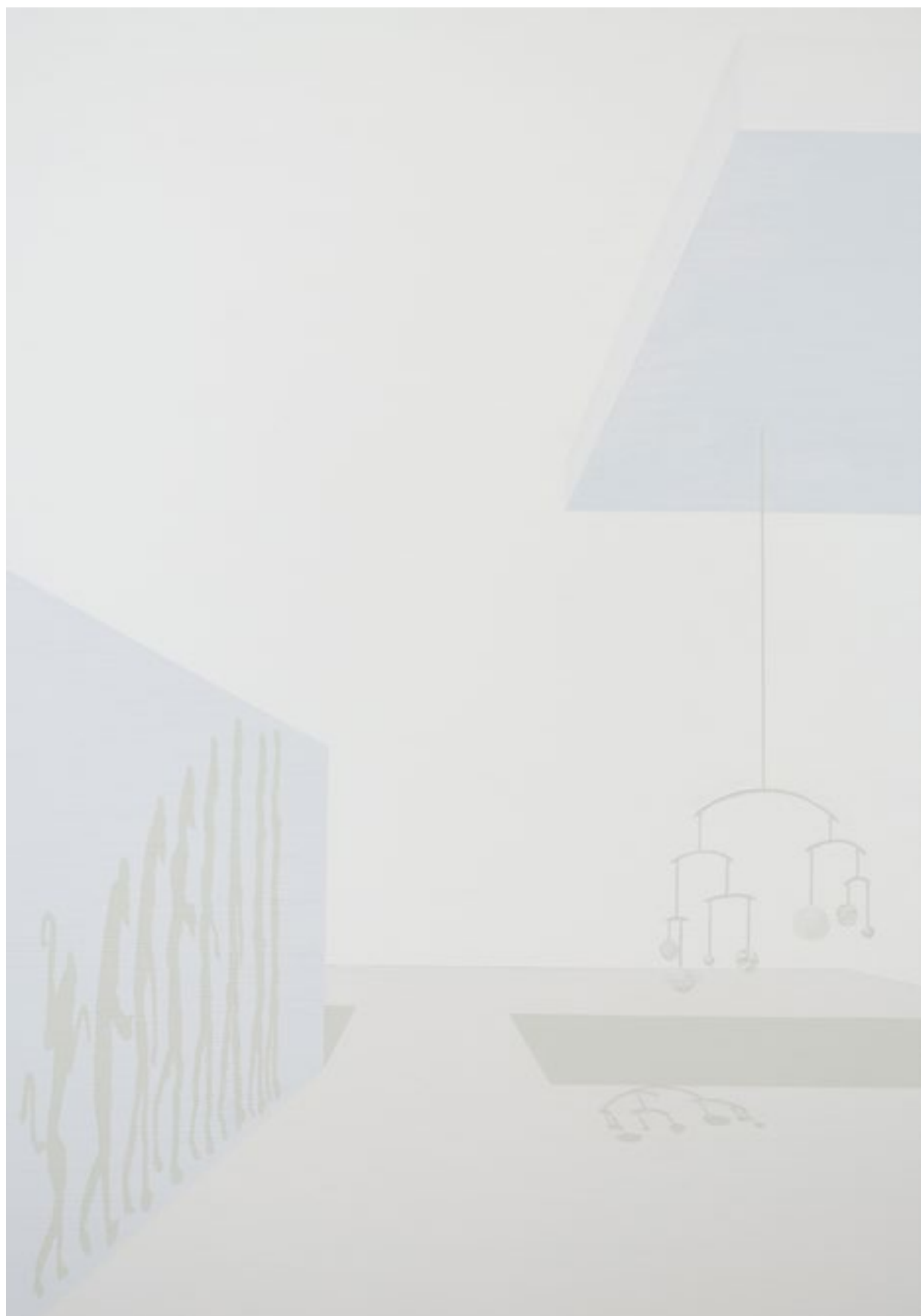




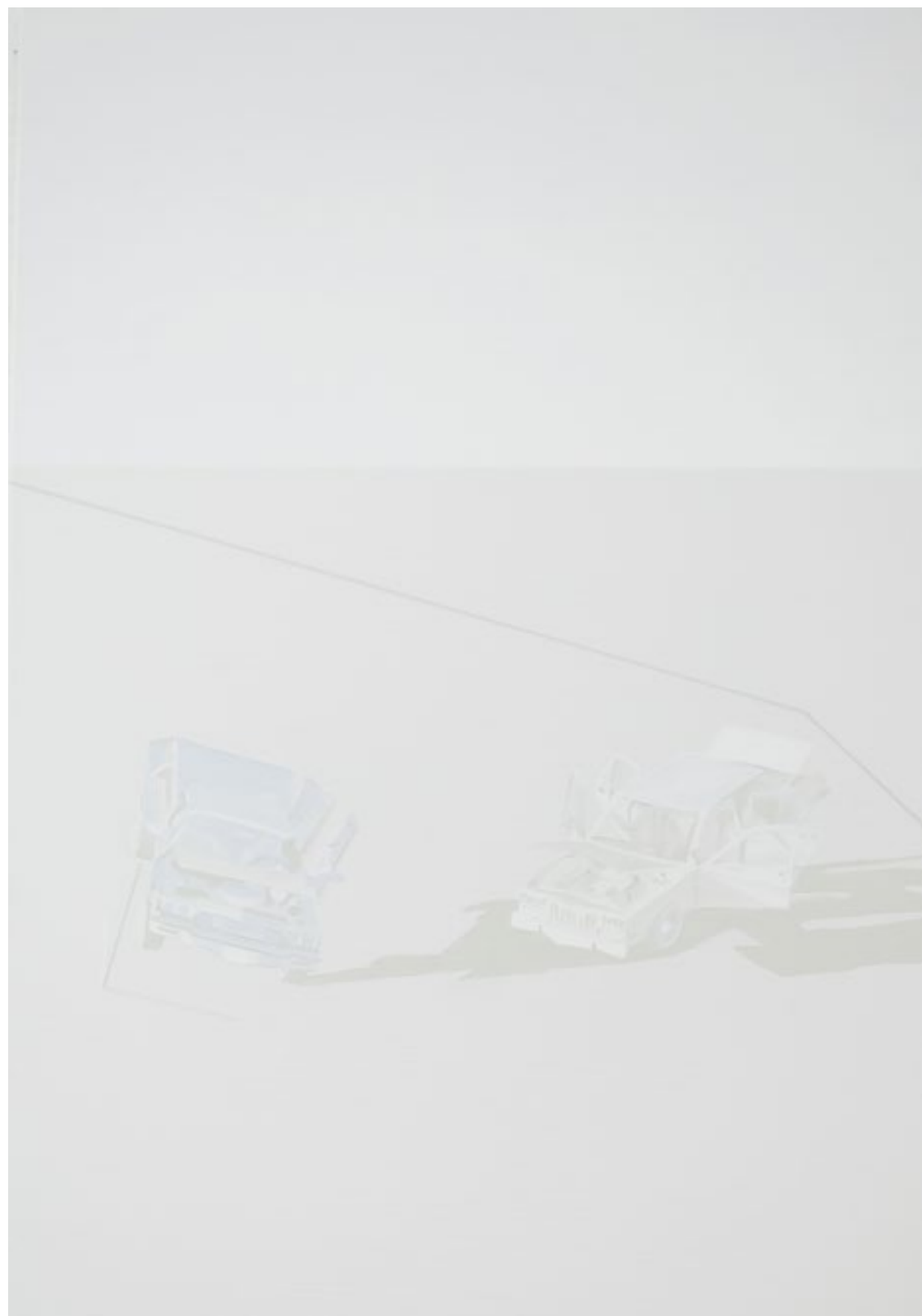
Exposition Universelle Monochrome n°15, Seccomale mit weißer Dispersionsfarbe / Secco painting with white dispersion paint, 2019, 447x349 cm













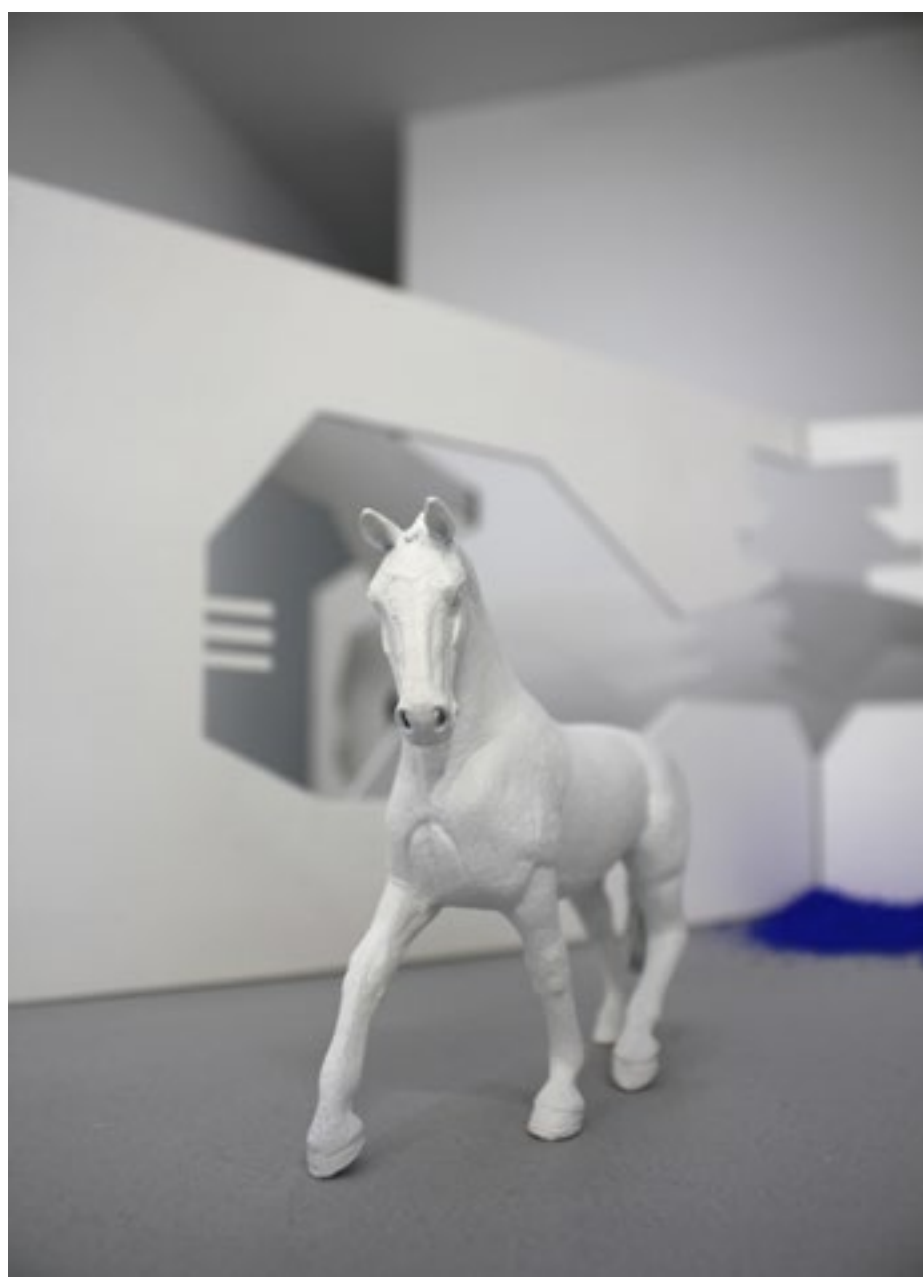
**BEDENKEN SIE: SOBALD SIE DEN EINGANG
PASSIEREN, WERDEN SIE TEIL DER AUSSTELLUNG
(49°26'53.8"N11°07'55.6"E)**

27

**KUNSTPALAIS ERLANGEN
2018
NÜRNBERGER REICHSWALD
2017**





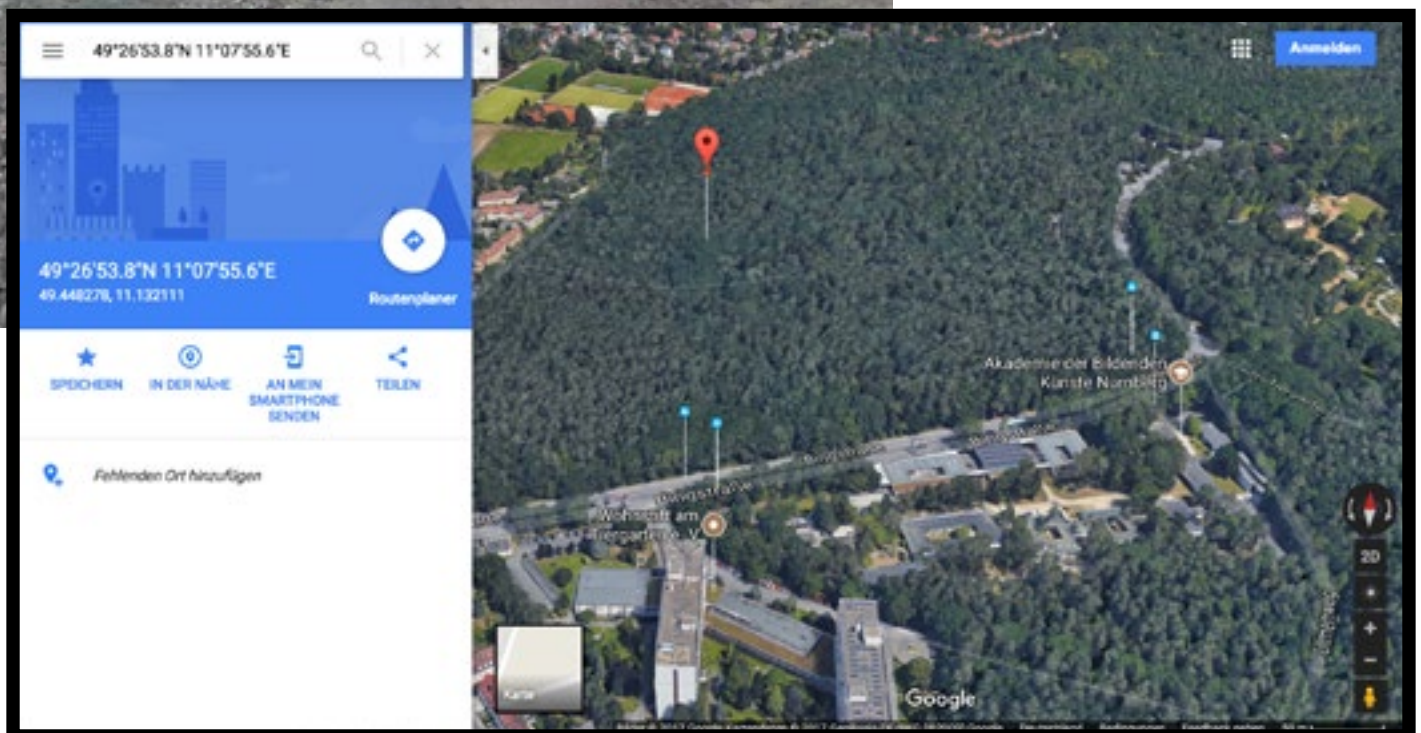
















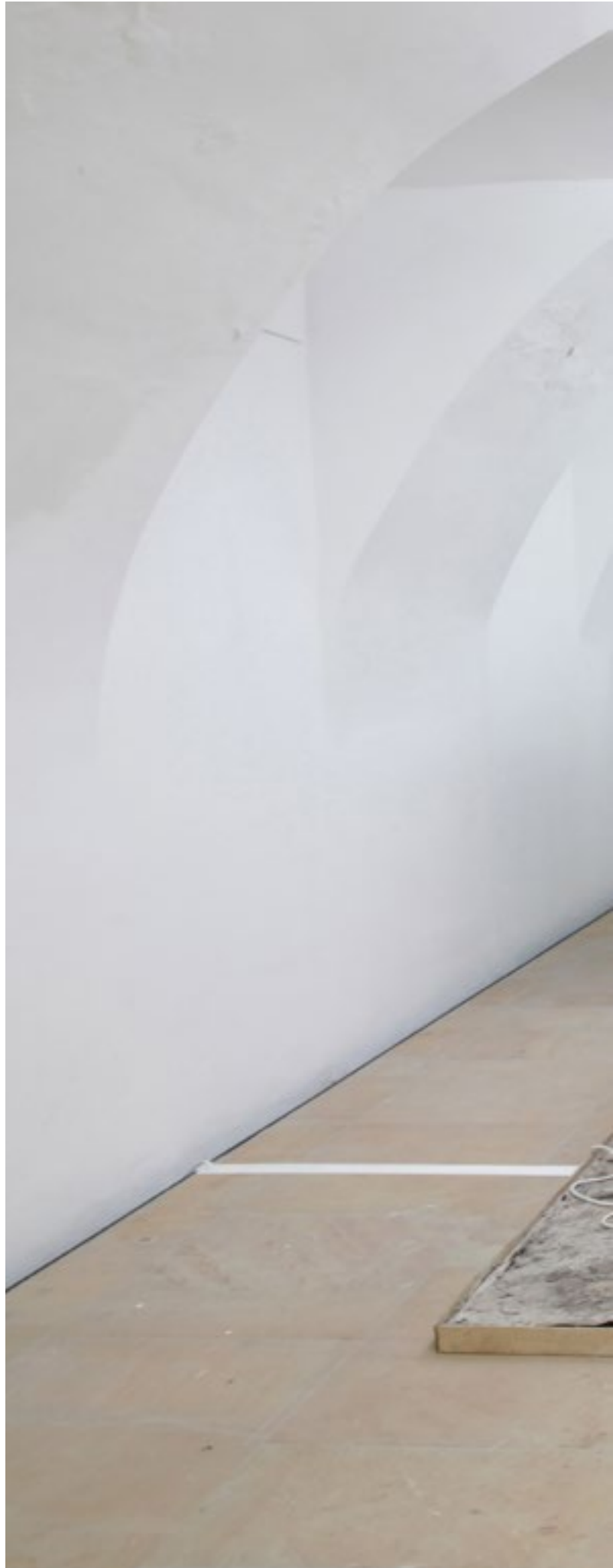








Bedenken Sie: Sobald Sie den Eingang passieren, werden Sie Teil
der Ausstellung (49° 26' 53.8" N 11° 07' 55.6" E), 2018, 250x320x500 cm









16.00 / 17.00 URZEIT

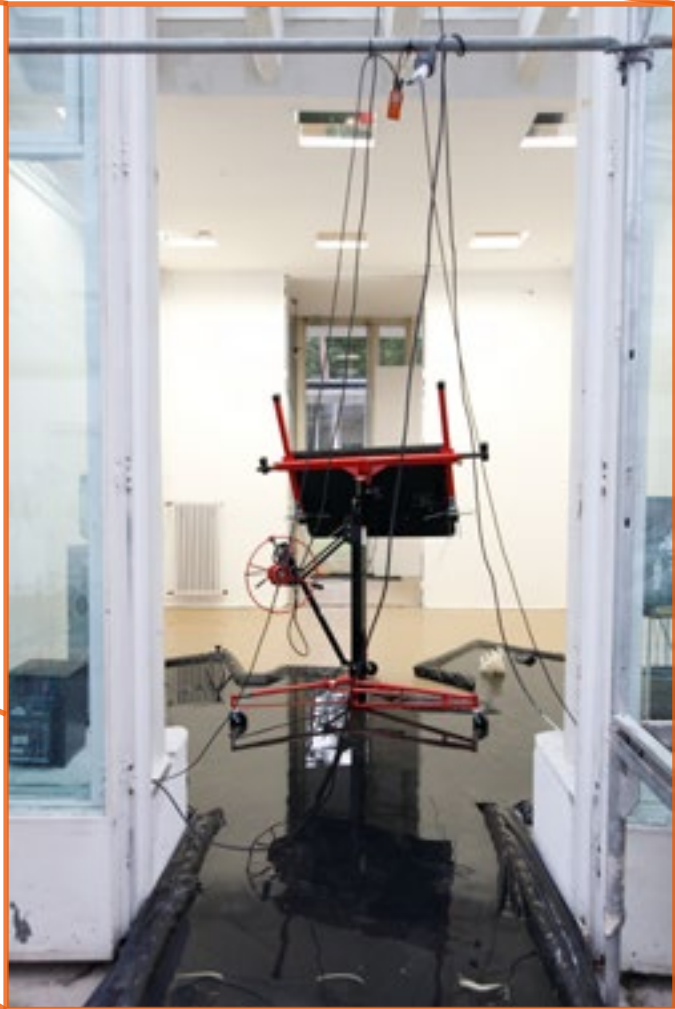
47

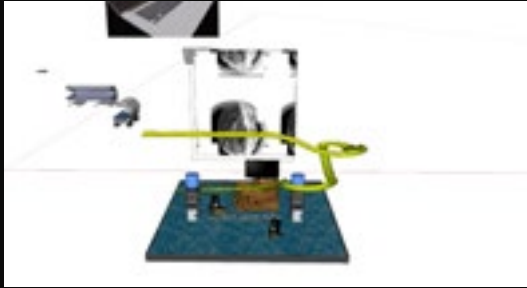
**ADBK, NÜRNBERG
2016**

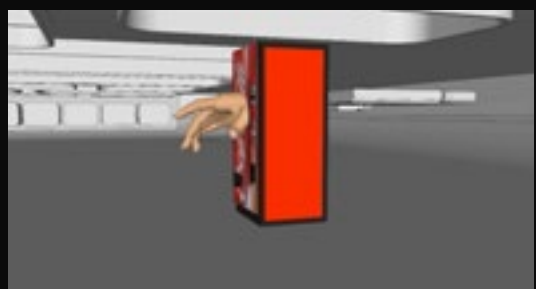
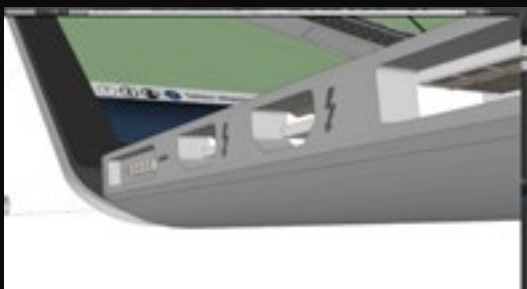
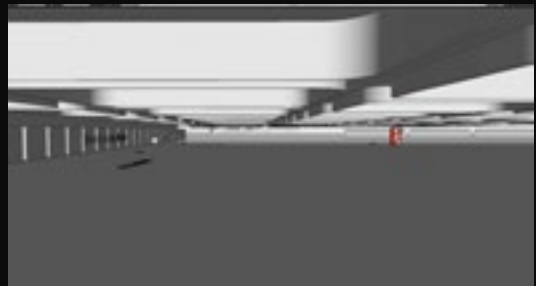
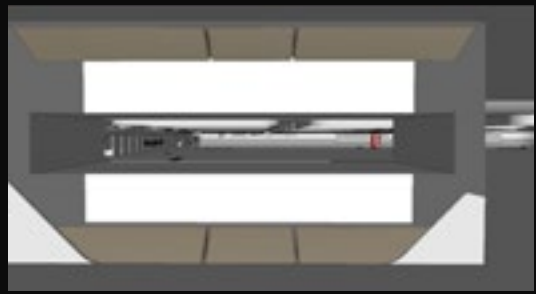
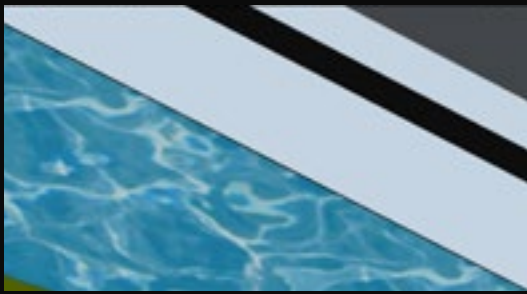








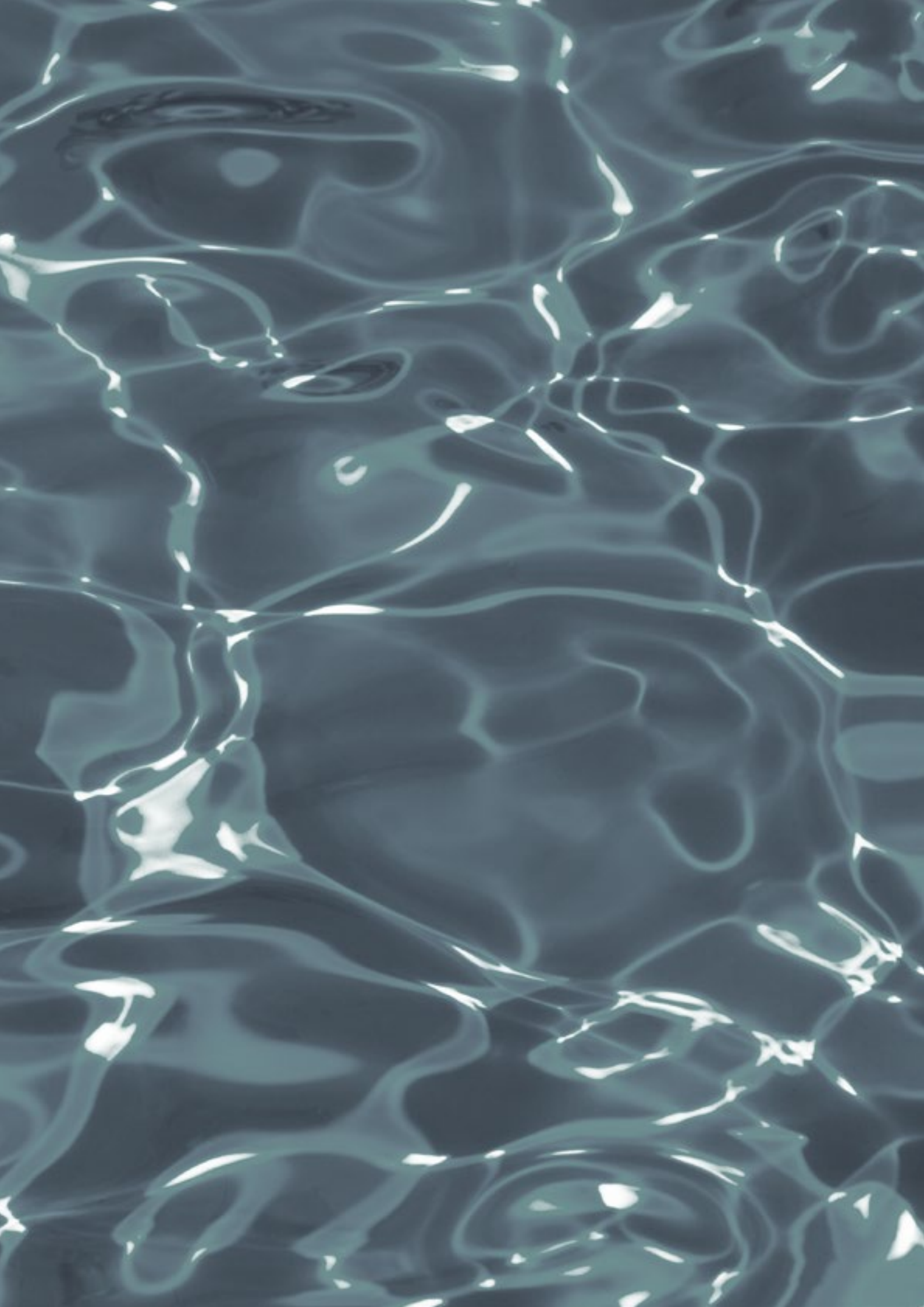












**ADBK, NÜRNBERG
2016**





GETRÄNKEAUTOMATEN MIT NEURONALEM NETZWERK „MAKE IT REAL“

Die im Original mit dem Werbedesign von Coca Cola versehenen Frontfolien der Getränkeautomaten wurden von Jonas Tröger durch bedruckte Folien, welche eine virtuelle Hand abbilden, ersetzt. Doch so einfach der Vorgang hier klingt, so ein weites Netzwerk an Assoziationen eröffnet sich bei genauerer Betrachtung. Dies zeigt sich schon in der abgebildeten Hand selbst.

Die Hand scheint in ihrer Darstellung zwischen einem zeigenden Gestus und einer ausführenden Bewegung – den Zeigefinger ausstreckend – etwas zu berühren. Somit verweist sie in gleicher Form auf die Person, welche sich vor dem Getränkeautomat befindet, wie auf die, vermeintlich gleich mit der virtuellen Hand oder derjenigen der BetrachterInnen in Kontakt kommende, Oberfläche des Objekts. Das direkte Zeigen auf den Betrachter fordert ihn dazu auf als Rezipient in Erscheinung zu treten. Er kann durch die Nachahmung der illustrierten – und durch die Funktion des Getränkeautomaten vorgegebenen – Handlung zum Akteur werden und mit derselben Oberfläche in Kontakt treten, wie dies die digitale Hand tut. Durch eben dieses „in touch“-Treten mit der Hülle des Automaten kann die Oberfläche als eine Haut verstanden werden, welche sich zwischen die AkteurInnen und die im Bildraum vermutete Weitläufigkeit der Virtualität stellt und gleichzeitig auch deren Interface bildet.

Der Getränkeautomat tritt mit seinem stupiden geringen Aktionsassortiment als Prototyp der Idee eines futuristischen Interieurs auf, welches einem ein direktes Einschleusen der eigenen Person in die virtuelle Welt ermöglicht und spielt mit dem theoretisch vorstellbaren Potenzial technologischer Entwicklungen im Zeitalter von Smart-TVs oder ähnlichem. Er ist ein simpler Stellvertreter einer Input-Output Reaktionsapparatur, welche durch die Berührung ein, verschiedene Zeiten übergreifendes, „in touch“-Geraten auch mit den anderen Usern des Objekts ermöglicht und so ein nicht visualisierbares, ein sich nicht mehr als die Spuren von Fingerabdrücken materialisierendes, neuronales Netzwerk ausbildet.

So zeigen sich die Getränkeautomaten als eine Materialwerdung von gleich gestalteten digitalen Getränkeautomaten, wie sie in einer vom Künstler entworfenen Animation zu sehen sind, welche zur Ausstellung in anderen Räumen aufgebaut ist. Es entsteht eine Rückkopplung, es wird der Zugang zu einem virtuell existierenden Raum ermöglicht, in welchem man sich mit Fragen nach dem Ursprung des Lebens, der künstlerischen Schöpfungskraft und einem Wechselspiel zwischen Produzent / Konsument, Subjekt / Objekt: einer (Kunst-)Evolu-

tions-Simulation beschäftigt. Der Cola-Automat ist nicht nur Urtümpel wie ein Wasserbassin oder Wasserspender in der Installation in den Ausstellungsräumen, er ist auch noch die Energieversorgung, die aufgebracht werden muss und liefert die nötige Erfrischung in der realen Alltagswelt, wenn es gilt, sich in dieser mit eigenen Vermarktungsstrategien durchzusetzen und per One-Klick ständiger Verfügbarkeit und ständigem Produzieren sein künstlerisches Potenzial unter Beweis zu stellen. Wasser als der Ursprung allen Lebens, Softdrinks als Notwendigkeit beim Nerdium?

Die Getränkeautomaten erscheinen wie Ergebnisse eines gescheiterten Experiments, als Hybridobjekte, die einem scheinbar teleportationszellenartig die Möglichkeit offerieren von verschiedenen Orten des Ausstellungsgeländes analogisierten Zugang zu der in den Ausstellungsräumen gezeigten virtuellen Animation zu erhalten. In ihrer Funktion als Zeigefinger verweisen sie darüber hinaus aber tatsächlich auf die realen Orte der Präsentation weiterer ausgestellter Kunstwerke: „Reaktionsapparat 1“, welcher den Korridor hinunter verweist zu den im Pavillon gezeigten Arbeiten und der zweite Getränkeautomat „Reaktionsapparat 2“, welcher zu dem nächsten Raum dirigiert, in welchem ebenfalls eine Installation von Jonas Tröger zu sehen ist.

Das upgedatete Layout der Automaten sortiert deren Funktion neu, es riskiert sie umzukehren, weg vom reinen Konsumieren, hin zum Schaffen und Schöpfen – ganz im Sinne des Cola Werbeslogans „Make it real“.

Die BenutzerInnen der Getränkeautomaten und die BetrachterInnen, der zur klassischen Leuchtkastenpräsentation eines Fotoprints umfunktionierten Geräte, werden „I want you“-mäßig dazu aufgefordert, dem affirmierenden Charakter der Kunstwelt nachzukommen und durch die Selektion beim Konsumieren „Prosumer“ zu sein.

„I want you“, um Trögers Kunst zu konsumieren und „I want you“, um selbst tätig zu werden. In deutlicher Überlebensgröße kommt die schöpferisch agierende Hand daher und löst im Moment der Berührung mit dem Interface nicht nur einen bloßen elektrischen Impuls aus um einen Vorgang in Bewegung zu setzen, sondern will in technoid-evolutionärer Erinnerung an Michelangelos Fresko den Funken des Lebens als Point-of-View-Shot durch die Augen Adams, und durch den direkten Kontakt mit dem Kunstwerk ein Erfahrung von Kreativität überspringen lassen und so den Erlebniskonsum mit Coca Cola als einem „Lebensgefühl“ vervollständigen.

SODA MACHINES WITH A NEURONAL NETWORK „MAKE IT REAL“

Jonas Tröger replaced the original cover laminations of the soda machines in the exhibition area showing Coca Cola advertising design with printed slides picturing a virtual hand. Even if it sounds just like a simple process, a precise view on the procedure creates a complex network of associations. Actually the associations perpetuate themselves already in the imagined hand.

The arrangement of the hand embodies an indicating gesture as much as an active movement of an approximating finger with the aim to touch something. Therefore, the composition points similarly to the person standing in front of the soda machine and the surface of the object which supposedly gets in contact with the virtual hand or the one of the person. The concrete pointing out of the viewer requests them to take active action. They received the opportunity to become protagonists by imitating the illustrated activity, already inherent in the function of the soda machine, and therefore get in touch with the same surface as the digital hand. As a result of this “getting-in-touch” with the envelope of the vending machine, the surface could be understood as a skin which prohibits the protagonist’s diffusion into the suspected circuitousness of the virtuality visible in the image space, though it simultaneously creates the interface of this cyber world.

The soda machine with its stultifying action assortment appears as the prototype of the concept of a futuristic interior which enables the opportunity of a person’s immediate penetration into the virtual world and due to this it plays with the theoretically imaginable potential of technological developments in times of smart tvs or the like. The machine is a simple representative of an input-output reaction apparatus which offers, by touching it, a moment of “getting-in-touch” with the other users of this object which will “survive time” and therefore forms a non-visualisable neuronal network materialized in nothing more than the fingerprints.

Furthermore, the soda machines show themselves as a manifestation of equally designed digital soda machines that can be seen in an animation created by the artist and shown in one of the rooms of the exhibition area. A feedback is formed

– the access to a virtually existing room is enabled in which you deal with questions of the origin of life, the power of artificial creation and the interplay between producer and user, subject and object – an (art -) evolution-simulation. The Coke machine is not just filled with a primordial soup as the water basin or the water dispenser in the installation displayed in the exhibition rooms, moreover, it is the energy supply which has not only to be provided but which also has to summon up refreshment whenever one has to enforce oneself with their own marketing strategies and one has to prove their artificial potential by constantly producing and permanent one-click availability in the day-to-day world. Water – the source of all life, soft drinks – the necessity in nerdiness?

The soda machines seem to be the results of a failed experiment, being hybrid-objects, apparently giving the opportunity in a teleportation cabinet-like way to receive analogue access from various places of the exhibition area to the virtual animation shown in the exhibition rooms. What is more, within their function as index finger, the soda machines present in fact the real places of further exhibited artworks: “Reaktionsapparat 1” (“reaction apparatus 1”) which indicates down the corridor to the water basin installation displayed at the pavilion and the second soda machine “Reaktionsapparat 2” (“reaction apparatus 2”) directing to its nearest room within another one of Jonas Tröger’s installations.

The updated layout of the machines rearranges their functions, as a matter of fact, it risks reversing them from pure consuming to creating – in the spirit of the Coca Cola advertising slogan “Make it real”. The users of the soda machines as the viewers of the devices, converted to a classical lightbox photoprint presentation, are urged, as in the catchphrase “I want you”, to comply with the affirmative character of the art world, and, by selecting while consuming, to be a “prosumer” – “I want you” to consume Tröger’s art as well as “I want you” to create your own.

Significantly larger than life, the creative performing hand emerges and thereby not just triggers an electric impulse actuating a process in the moment of touching the interface, but, referencing in a technoid-evolutionary way to Michelangelo’s fresco, seeks to transmit the spark of life, in a point-of-view shot through the eyes of Adam as well as the experience of creativity as a result of the direct haptic contact with the artwork and therefore complete the adventure-consumption of Coca Cola as a “way of life”.

FROM SPERM TO URN

65

**ZUMIKON NÜRNBERG
2016**



lonely island, Digitaldruck auf Alu Dibond / Digital printing on Alu Dibond, 2015, Elektronenmikroskopieaufnahme einer abgebrochenen Graphitmine / Electron microscopy recording of a broken off pencil lead, 120x280 cm



Schöpfungsritus, 2016, Maße variabel / Dimensions variable







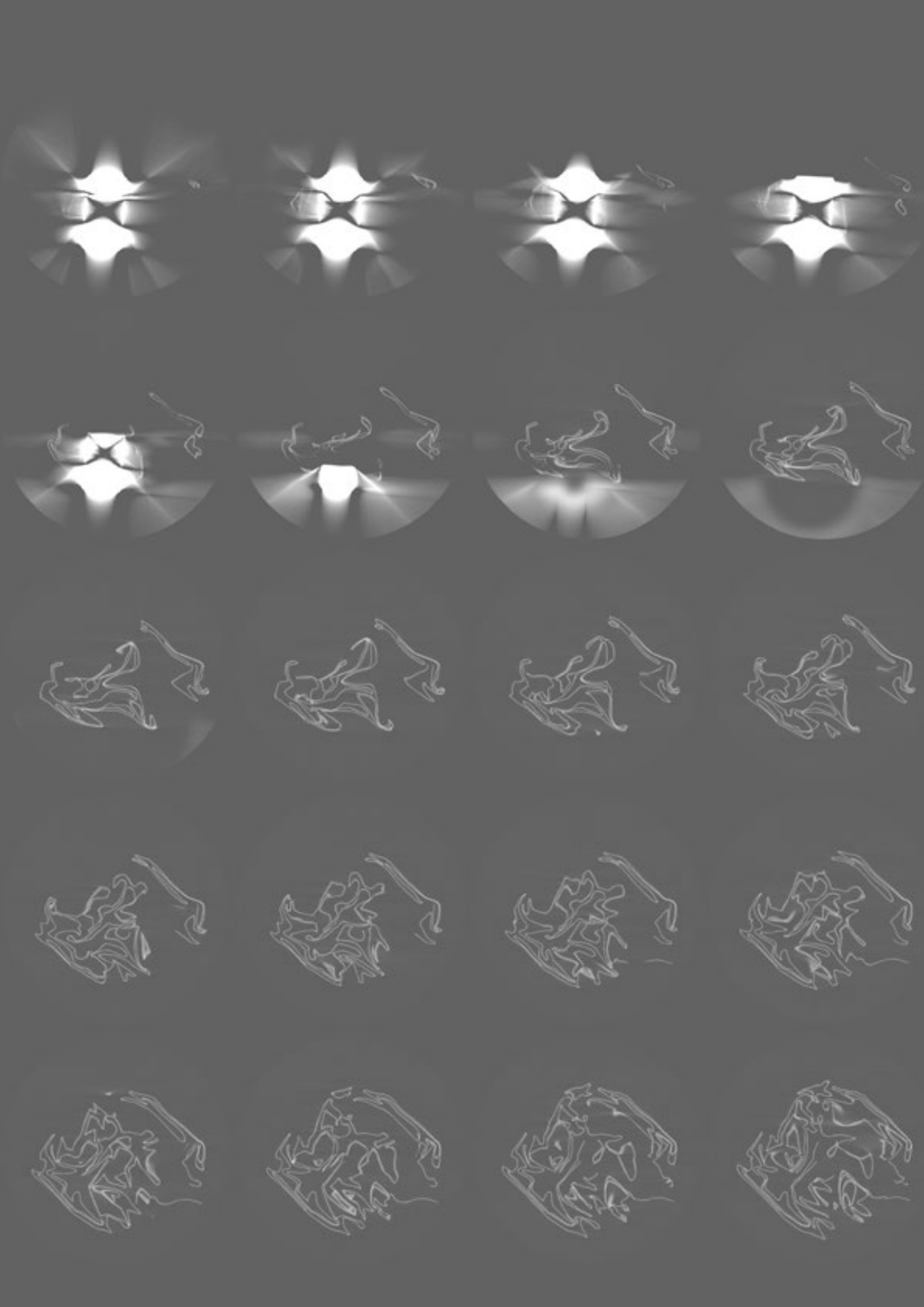














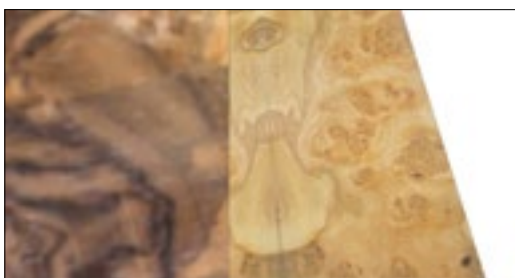
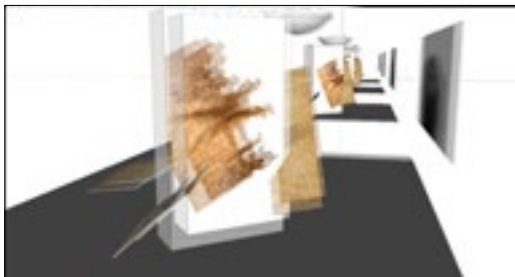
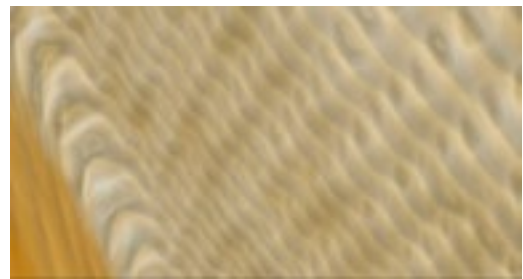


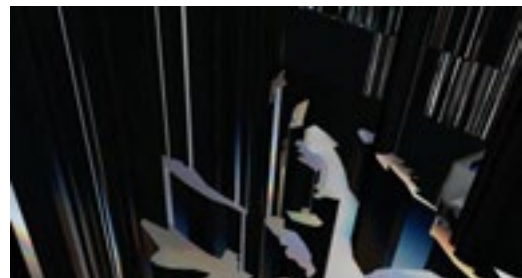
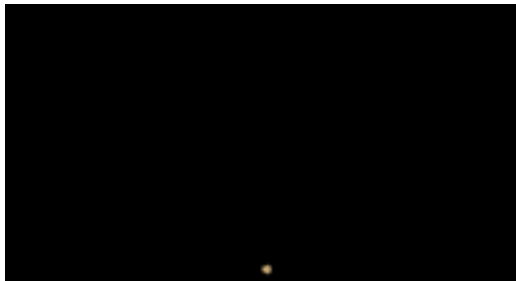
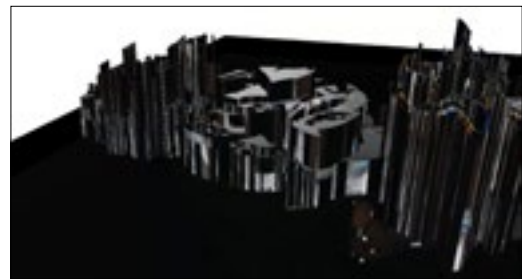
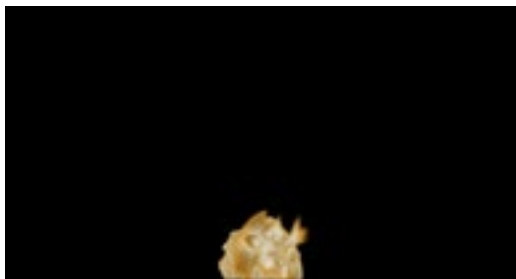
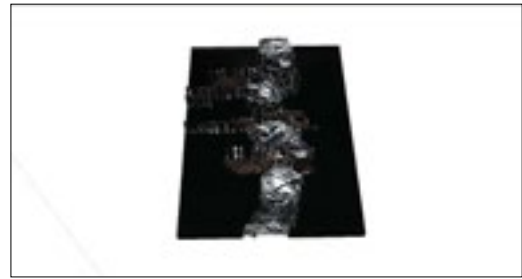
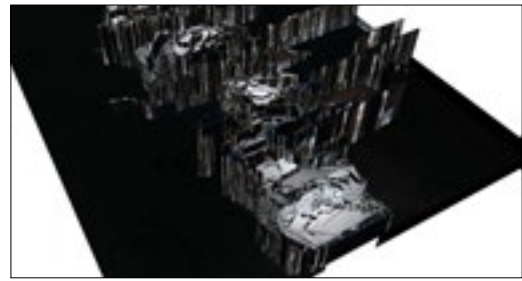












Videostills, Videolänge / Video length 14,33 Min.



SOFORTLEBENDE SIND NICHT TOT ZU KRIEGEN

Das menschliche Leben ist endlich. From sperm to urn und nicht zurück. Doch anstelle sich mit der Vergänglichkeit der eigenen Spezies zu beschäftigen, wendet sich Jonas Tröger Prozessen zu, die bereits vor uns existierten und uns weit überdauern werden. Die Werbeanzeige aus den 1970er Jahren preist die garantierte Verfügbarkeit von Leben an, in Form von übermotiviert geselligen Urzeitkrebse. Die Rolle der Menschen darin wird stolz präsentiert: selbst SchöpferIn sein. Besser noch: SchöpferIn und ForscherIn zugleich, denn schließlich handelt es sich um die älteste bekannte, noch lebende Tierart der Welt, die uns auf subhumane Zeitalter zurückwirft. Im Angesicht von Wesen, die in ihrer Verweigerung, sich zu etwas Größerem zu entwickeln, seit Jahrmillionen fortbestehen, geraten wir in die Außenseiterrolle staunender BetrachterInnen. Im Posthumanismus wird der menschliche Allmachtsanspruch abgelöst und von der Fokussierung auf kosmische Zusammenhänge, andere Lebensformen und dem Potenzial neuer Technologien ersetzt.

Virtualität eröffnet einen Raum, in dem die Gleichzeitigkeit von Möglichkeiten regiert: verschiedene Evolutionsschritte, Zustände und Variationen existieren parallel, mäandern in ihrer Form und transformieren sich fortlaufend.

Die Faszination Jurassic Park als künstlerische Strategie: Archaische Elemente wie Hasenfelle und Kriebsschwärme, aber auch gerade zu urtümlich anmutende Attribute aus dem künstlerischen Feld – eine Bleistiftspitze und die klischeehaft schöpferische Hand des Künstlers selbst – verbinden sich mit Computertomographien und futuristischem Interieur. Es entsteht ein mutierendes, zeitübergreifendes Eigenleben, das die Arbeitsweise von Jonas Tröger bestimmt. Das einzelne Objekt wird nicht als Abgeschlossenes behandelt, sondern fluktuiert, in ständigen Transformationsprozessen eingeschrieben. So tauchen Bilder und Symbole einmal als Kern, dann wieder als Randnotiz in unterschiedlichen Arbeiten auf, durchwandern verschiedene Medien und spinnen dabei ein Netz aus vielschichtigen Beziehungen.

Schöpfen, um zu beobachten, zu analysieren, umzukehren und neu zu sortieren – eine Frage der Perspektive und der Mittel. Die Animation im Zwischengeschoss zeigt beispielsweise wie eine zweidimensionale Ebene durch einen Trichter aus Händen rutscht und dabei wie ein Blatt Papier zerknüllt wird. Ab dem Moment, in dem ein herkömmliches Papierknäuel, mittels Mikro-CT eine unüberschaubare Welt aus komplexen Gebilden und fremdartigen Landschaften offenbart, kehren sich Wertigkeiten um. Was vorher ein Indiz des Scheiterns darstellte, wird als Ausgangspunkt virtueller Forschungsexpeditionen zelebriert.

Als Relikte verschiedener Kulturen und Zeiten zusammengetragen, tummeln sich besagte Handtrichterobjekte, nun als 3D-Plot manifestiert, in einer von Wurzelfurnieren durchschossenen Vitrine. In ihrer kelchartigen Form, verschieden stark abstrahiert, erinnern sie an Fruchtbarkeitsobjekte, bei denen offen bleibt, ob sie ihrer Aufladung gerecht werden sollen oder als hohler Abklatsch altüberlieferter Modelle, den Glauben an menschliche und nicht zuletzt auch künstlerische Schöpferkraft nur vorführen. Tiefgreifende Einblicke in unsere Psyche sind abermals in den rohrschachtartigen Wurzelfurnieren angelegt. Als Pareidolie bezeichnet man die Neigung, in Mustern und Dingen Gesichter oder Wesen zuerkennen, die im Falle der Furniere nicht bereits beim Abschälen des Holzes – wiederum einem Transformationsprozess von dreidimensionalem Objekt in zweidimensionale Fläche – entstanden, sondern erst durch deren anschließende Spiegelung erzeugt wird.

Auch die Ausstellung selbst wird zum Forschungsgegenstand erklärt. Der runde Deckenspiegel fungiert als Überwachungsinstrument zwischen der oberen und unteren Ebene der Zumikon lounge. Wieder entsteht eine Doppelrolle: als Beobachtende und Beobachtete, in der sich die RezipientIn wie neben-sächlich auch noch selbst im Ausstellungsraum erkennt. Der Spiegel stellt eine Brücke her, die eine Simultanität der Ansichten andeutet, Verdecktes öffnet und die gegenseitige Kontrolle

Zwischen den Stockwerken ermöglicht. Im Untergeschoss wird dieses Thema fortgeführt. Auf der schrägen Ebene eines grünen Spieltisches balanciert Tröger mit Ohnmacht und Herrschaft, Wahrsagung, Glücksspiel und berechneter Wahrscheinlichkeiten. Abermals klappen Perspektiven und Werkebenen ineinander, springen auf und bilden neue Formen.

Ein Mischwesen aus Rednerpult und Aquarium bildet schließlich das Heim der besagten Urzeitkrebse. Diese sind durchaus auch als programmatische Ansage zu Jonas Tröger selbst zu verstehen: Mit Mitte 20, von der Zeit der Urne noch weit entfernt, kündigt Tröger sein Wiederkehren an und offeriert die, nicht zuletzt durch den Ausstellungstitel betont männlich besetzten Klischees von künstlerischer Potenz und kreativer Vitalität, die der selektive und affirmierende Druck der Kunstwelt einzufordern scheint. Die Sofortlebenden sind nicht tot zu kriegen, wiederkehrende Zyklen statt Tod und Vergänglichkeit. Statt sich immer wieder neu erfinden zu wollen, positioniert sich Tröger auf der Seite der Transformation. Mutationen, die um überleben zu können, bereits Produziertes als Material wieder in sich aufnehmen und nutzbar machen. Die Ausstellungsdauer umspannt genau einen Lebenszyklus der Urzeitkrebse. Die entstehenden Eier müssen nur wieder mit Wasser in Kontakt kommen und die nächste Generation erwacht zum Leben.

Alexandra Hojenski

YOU ARE NOT ABLE TO KILL AN IMMEDIATELY-LIVING

Human life is finite, from sperm to urn and no way back. Instead of occupying himself with the transitoriness of his own species, Jonas Tröger turns to pre-existing processes as well as those outliving the likes of us. In the form of over-motivated, folksy sea monkeys, the 1970's advertisement praises the guaranteed disposability of life. The role of humans therein is presented proudly: be the Creator yourself. Even better: being creator and scientist at the same time, after all, this is the oldest known, still living animal species of the world, throwing us into the pre-human era. In the face of creatures that have persisted for millions of years in spite of refusing to develop to something more capacious we take on the outsider role of an astonished observer. Within post-humanism, the human claim for omnipotence is superseded and thereby replaced by the focus on cosmological connectivity, other life forms and the potential of the latest technologies.

Virtuality encloses a space in which the simultaneousness of possibilities rules: various evolutionary steps, conditions and variations exist on parallel levels, meander in their shapes and transform continuously.

The fascination of Jurassic Park as an artistic strategy: archaic elements like rabbit furs and crab swarms as well as primitively appearing attributes of the artistic domain – the tip of a pencil or the stereotyped creating hand of the artist – join computer tomographies and futuristic interior. A mutating, time-crossing independent existence arises which determines Jonas Tröger's method of operating. The individual object is not treated as concluded, but fluctuates, inscribed in constant transformation processes. Therefore images and symbols once emerge as nucleus and then as marginal note in different artworks, wander through various media and, thus, weave a net of multi-layered connections.

Create to observe, to analyse, to reverse and to assort anew – a question of perspective and resources. For instance, the animation on the intermediate storey illustrates how a two-dimensional plane slips through a funnel of hands and is crumpled like a sheet of paper along the way. From the moment that a conventional ball of paper reveals, by means of micro-CT, an unmanageable world of complex structures and strange landscapes, values are reversed. Prior to this, it represented an indication of failure, afterwards it is celebrated as a starting point of virtual research-expeditions.

Compiled as relicts of various cultures and ages, aforementioned hand-funnel-objects, manifested as 3D-prints, bustle in

a showcase flashed through root wood veneers. Within their cup-shaped form, abstracted to varying degrees, they remind of fertility symbols, in which it remains unclear as to whether they ought to fulfil their duty or unmask the belief in human and not least even artistic creative power by being poor imitations of traditional models. Once again, far-reaching insights of our psyche are intended by the Rorschach image lookalike root wood veneers. The tendency to recognize faces and beings within patterns and objects is referred to as pareidolia. In the case of the veneers it is not already formed in the bark of the wood – again a transformation process of a three-dimensional object into a two-dimensional plane – but only with the subsequent mirroring.

Even the exhibition itself is declared an object of research. The round ceiling mirror functions as an instrument of surveillance between the top and the below level of the Zumikon lounge. Once more a double role is formed as observers and observed among the viewers accidentally recognize themselves inside the exhibition room. The mirror creates a bridge implying the simultaneity of the views, opens up the formerly sealed and thereby enables the mutual control among the floors. In the basement this theme is pursued. On the transverse plane of a green gaming table, Tröger balances with powerlessness and governance, divination, gambling and calculated probability. Yet again perspectives and layers of his work merge, crack and build new forms.

A hybrid-being of a speaker's desk and an aquarium is the home of the aforementioned sea monkeys. These are by all means a programmatic announcement about Jonas Tröger himself: in his mid-twenties, the time of urn still far away, Tröger proclaims his return and offers the, male occupied cliché of artistic potency and creative variety, not least emphasized in the exhibition's title, which the selective and affirmed pressure in the art world seems to demand. The immediately-living cannot be killed – recurring cycles instead of death and transience. Instead of reinventing himself over and over again, Tröger positions himself on the side of transformation. Mutations that, in order to survive, absorb the already produced as new material and make it useable. The duration of the exhibition spans exactly one life cycle of the sea monkeys. The resulting eggs will just have to come in contact with water and the next generation will awaken to life.

Alexandra Hojenski

DIE WUNDERBARE WELT DER SOFORTLEBENDEN

SUPER SEA-DONKEYS

lebende See-Affen zum Selbermachen!!

ERLEBEN SIE DAS WUNDER DER NATUR

Ein Hobby für die ganze Familie - Lebende SEAMONKEYS aus der Tüte unglaublich aber wahr!! Durch ein Wunder der Natur können Sie selbst diese lustigen Wassercloons zum Leben erwecken. Aus SM Pulver, das man ins Wasser schüttet entstehen lebende, atmende Tierchen. Männchen, Weibchen und Babies. Diese schwimmen und spielen miteinander. Ein herrliches Hobby. Spaß u. Unterhaltung für Alle. Alles, was man dazu braucht inkl. ein Sea-Monkey-Buch. KEIN TRICK. Sea Monkeys leben GARANTIERT. Sofort bestellen.

neu



SENSATION SONDERANGEBOT





Ohne Titel, 2016, Industrielle Siliziumkristalle in grundierter Leinwand /
Industrial silicon crystals in primed canvas, 100x70x12 cm



Scamper & the Donkeys, 2016, 120x80x80 cm



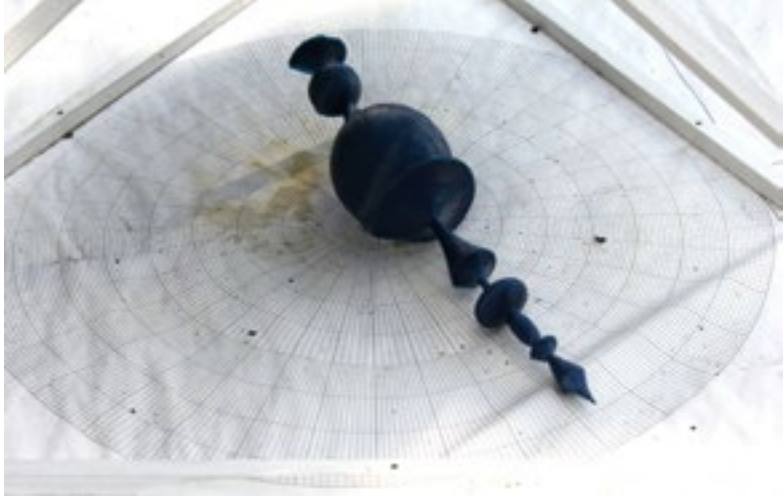


**ADBK, NÜRNBERG
2015**





field of replication- & selectiongroup, 2015, 390x2200x500 cm













REISE AUF DEM MÖBIUSBAND

Jonas Tröger arbeitet mit stetigen Umformatierungen von einem Medium in ein anderes, mit Faltungen zwischen den Dimensionen, mit Deformationen und Re-Formationen, mit dem Spiel des Zu-Falls, des Ver-Werfens, des Konstellierens und Auflösens. In seiner Arbeit verknüpft er aleatorische Verfahrensweisen mit präziser Handfertigkeit, und dies häufig in einer kühlen Materialästhetik und einer szientistischen, bisweilen bizarr-technoiden Formensprache. Dabei bildet sich ein komplexes Netzwerk von Referenzen aus. Es entstehen Mises-en-aby-me: infinite Spiegelungen, nicht des Gleichen, sondern des Differenten, des Analogen und Digitalen, des Kontingenten und Kalkulierten, des Räumlichen und Flächigen, des Materiellen und Immateriellen. In den prozeduralen Arbeiten Trögers formieren sich komplexe Topologien und Morphologien, die sich in jedem Versuch, sie analytisch zu fassen, immer weiter entfalten. So ziehen wir in der Auseinandersetzung mit den Arbeiten von Jonas Tröger unsere Spuren in einem Knäuel von Möbiusbändern, die sich immer wie neu verknüpfen.

Lars Blunck

A JOURNEY ON THE MÖBIUS STRIP

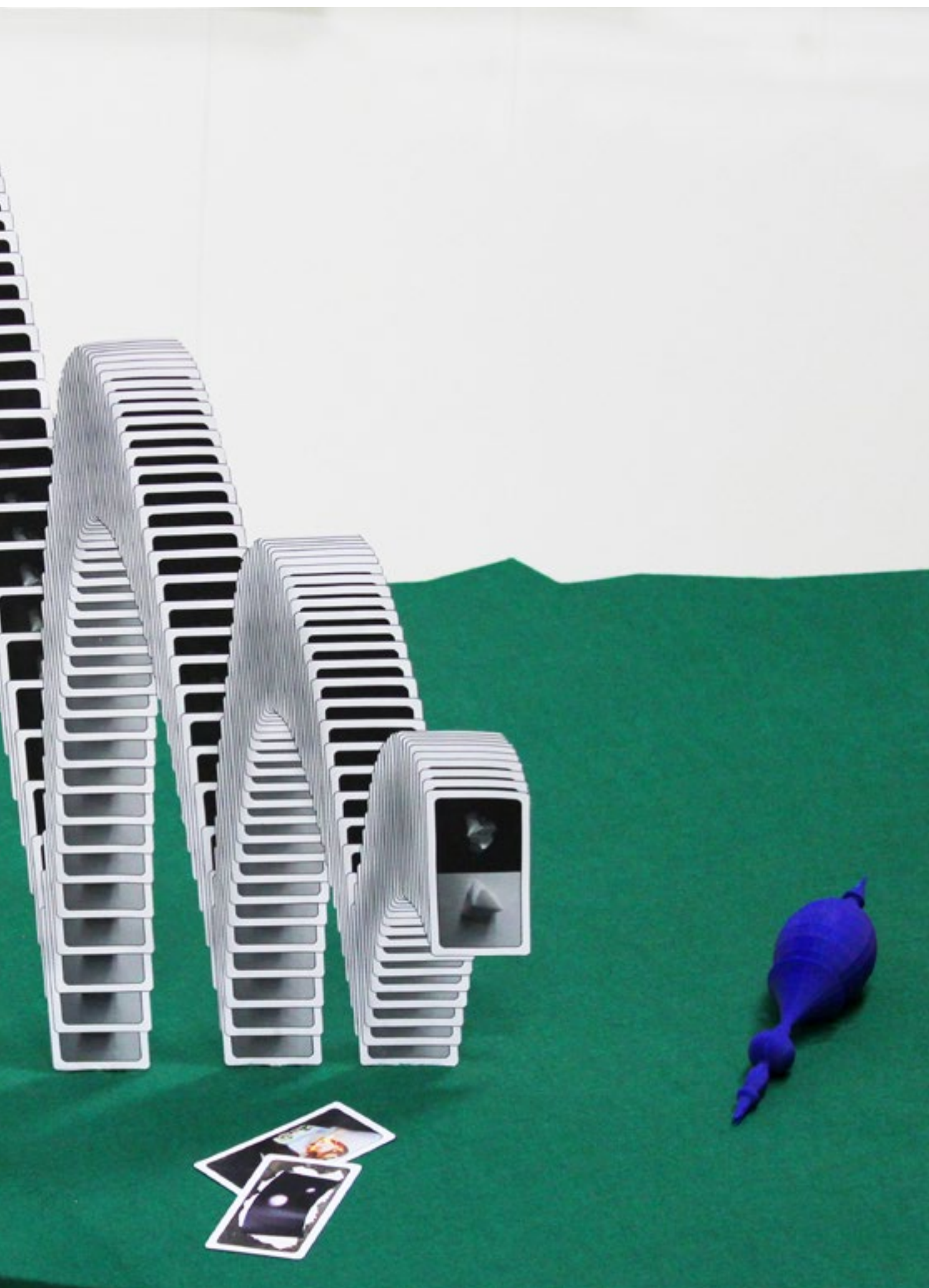
Jonas Tröger works with constant re-formattings of one medium into another, foldings between dimensions, with deformation and reformation, with the play of happenstance, rejecting, constellation and dissolution. In his artwork he combines aleatoric methods with precise manual skills, often within a distant aesthetics of materialization and scientific, occasionally bizarre-technoid design vocabulary. Thereby a complex network of references is established. Mises-en-aby-me occurs: infinitive mirror images not of the equal, but of the different – of analogue and digital, of contingency and calculations, the spatial and the laminar, the tangible and the immaterial. Within Tröger's procedural pieces, complex typology and morphology mould, furthermore, unfold themselves invariably in the course of each attempt to grasp them analytically. Thus, while examining Jonas Tröger's works, we leave our traces inside a bundle of consistently intertwining Möbius strips.

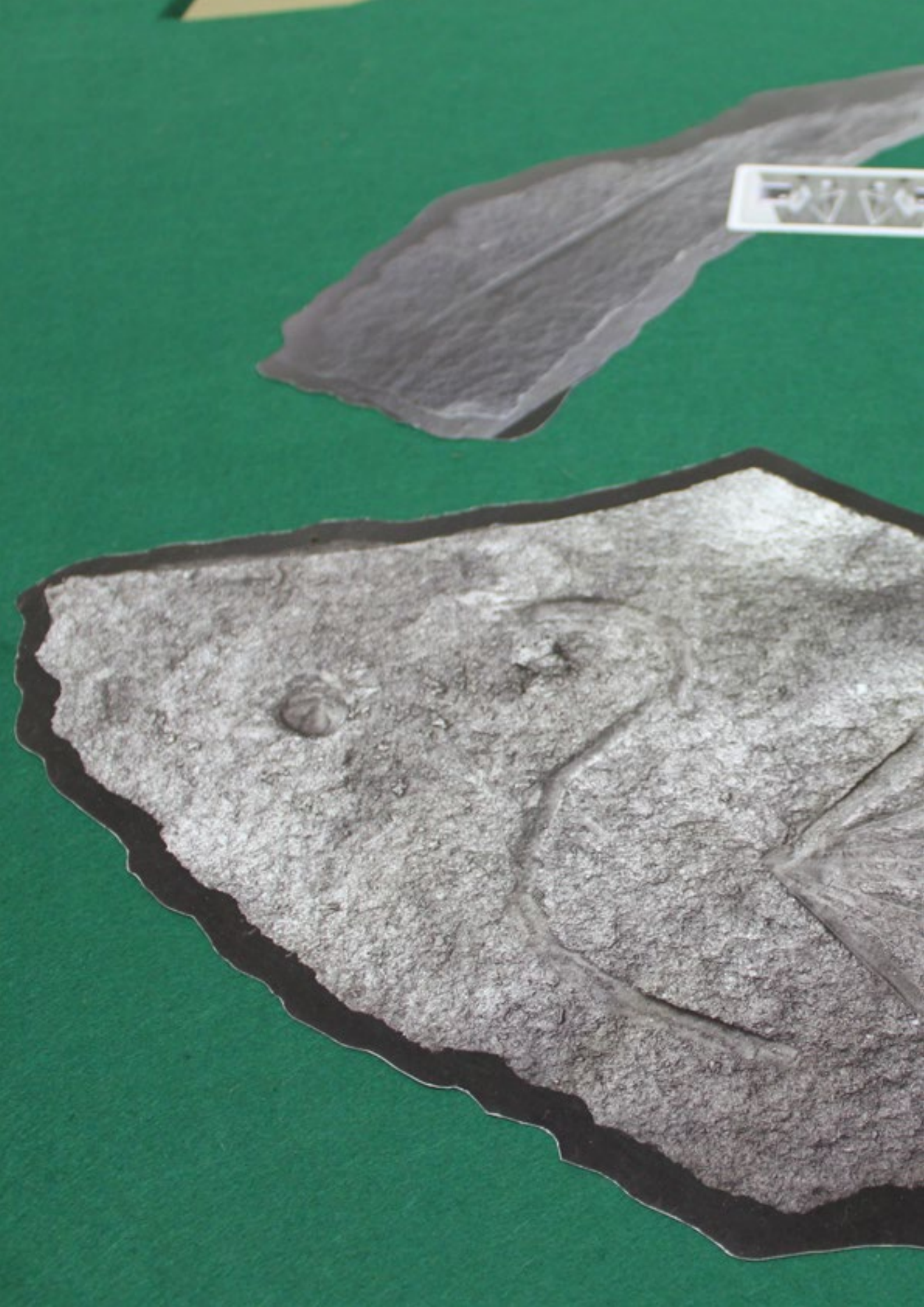
Lars Blunck



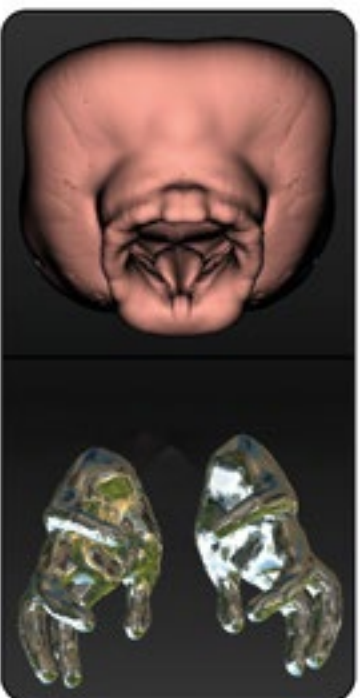
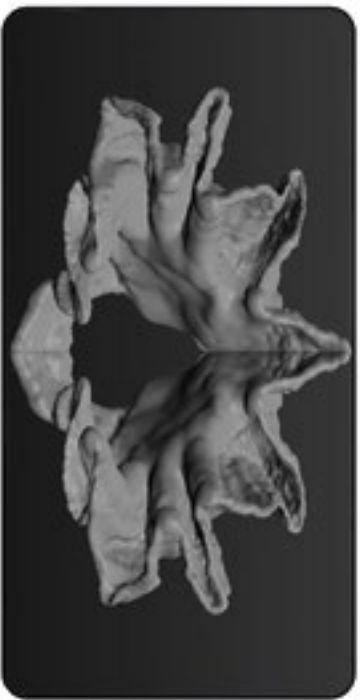
field of playing elements, 2015, 150x230x160 cm

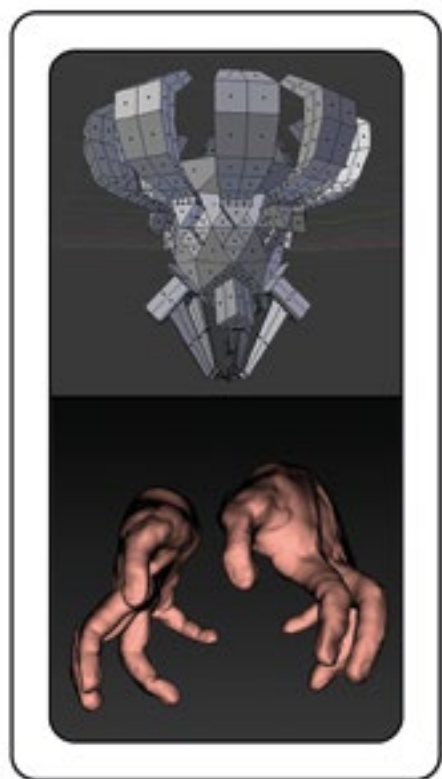




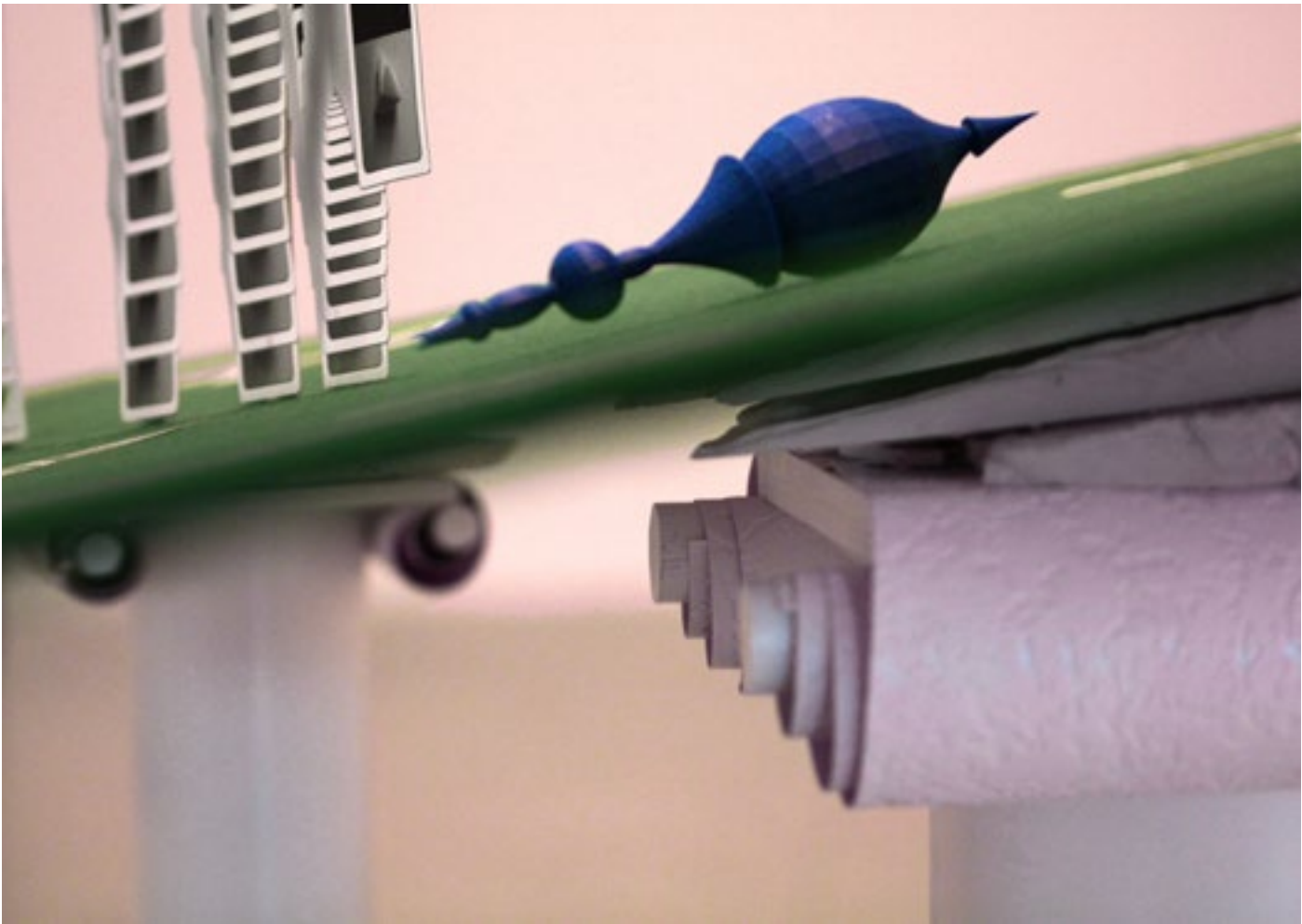


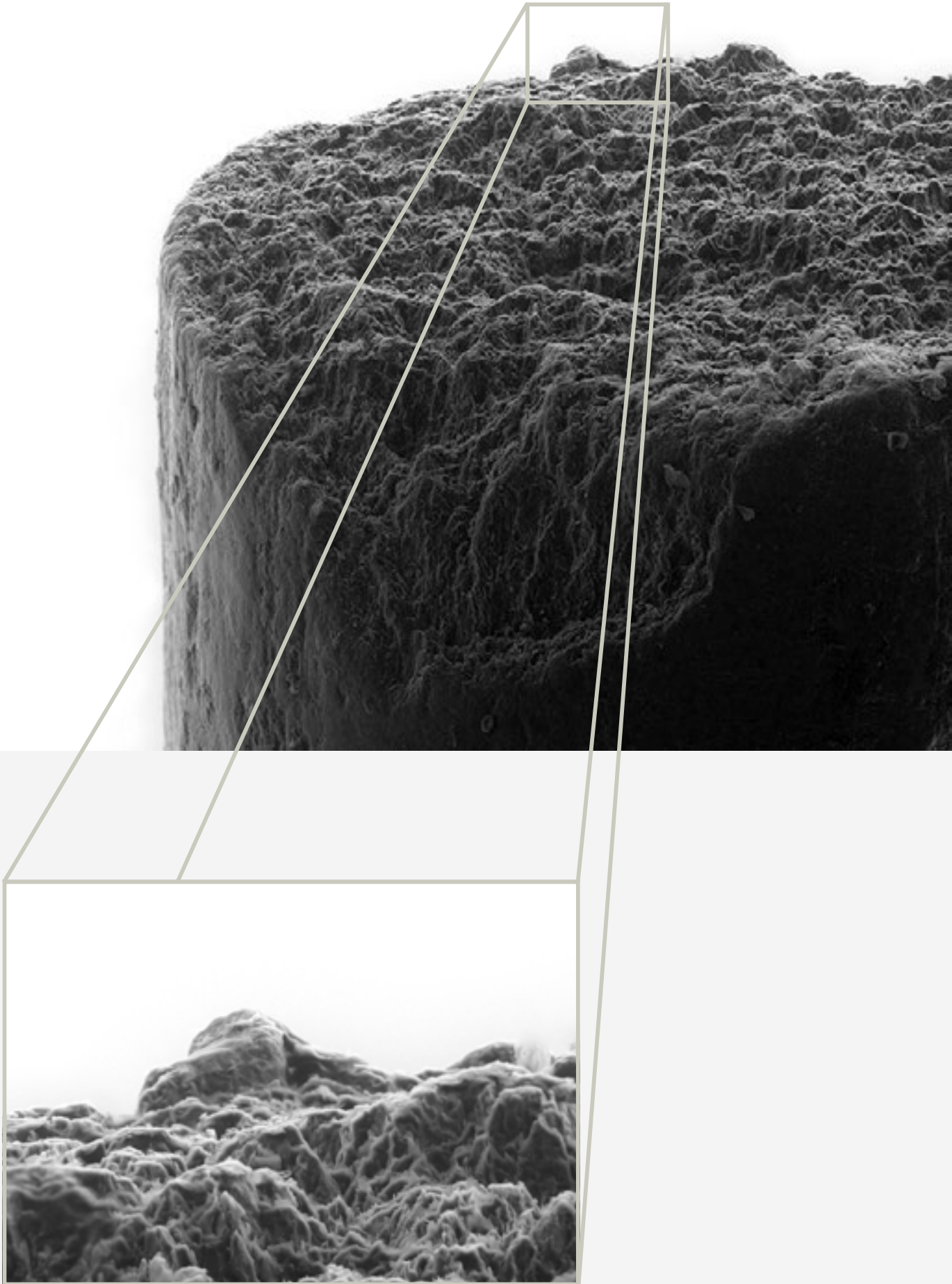


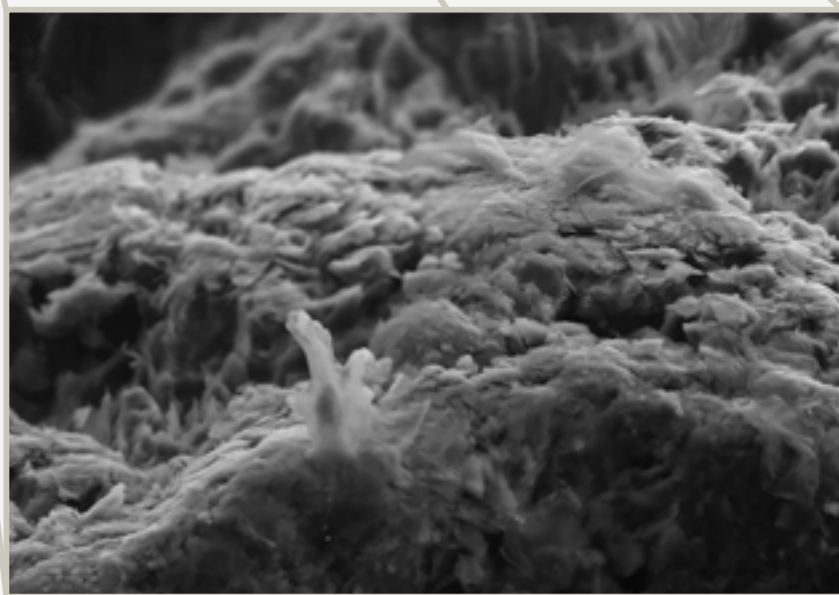
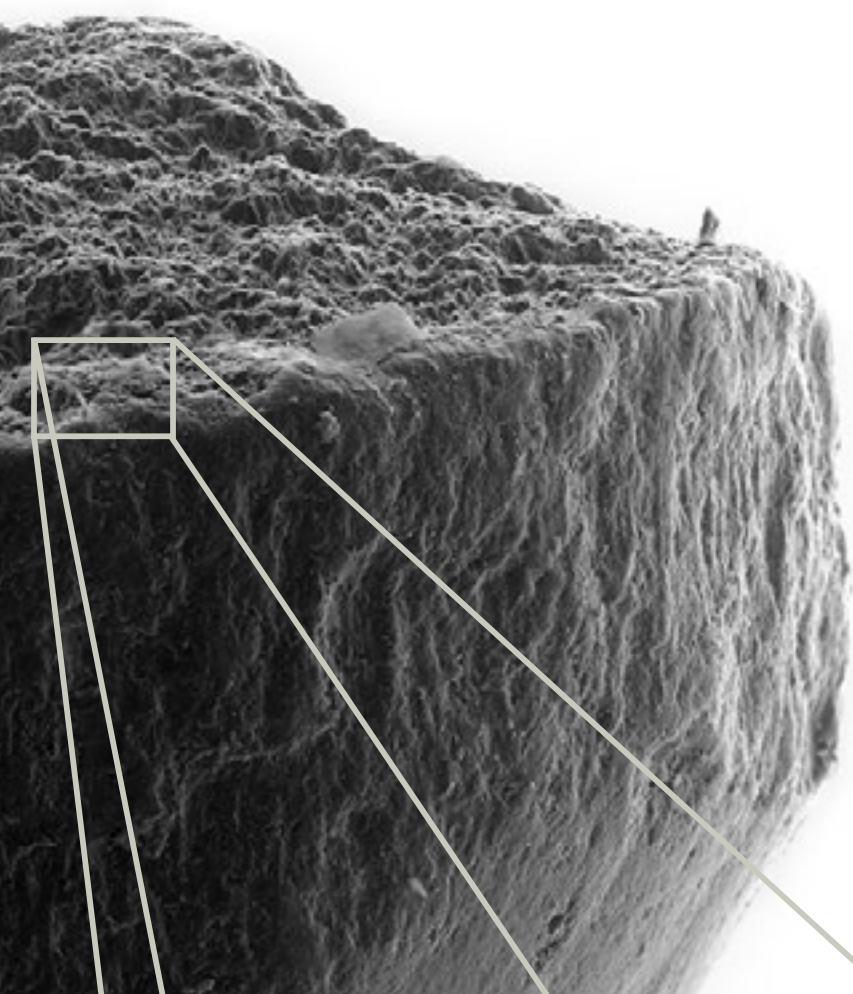












lonely island, Digitaldruck auf Alu Dibond / Digital printing on Alu Dibond, 2015, Elektronenmikroskopieaufnahme
einer abgebrochenen Graphitmine / Electron microscopy recording of a broken off pencil lead, 120x280 cm

**ABHÄNGIGKEITSKONSTRUKTIONEN
RESSOURCENSUCHE**

117

**AKADEMIE GALERIE NÜRNBERG
2015**





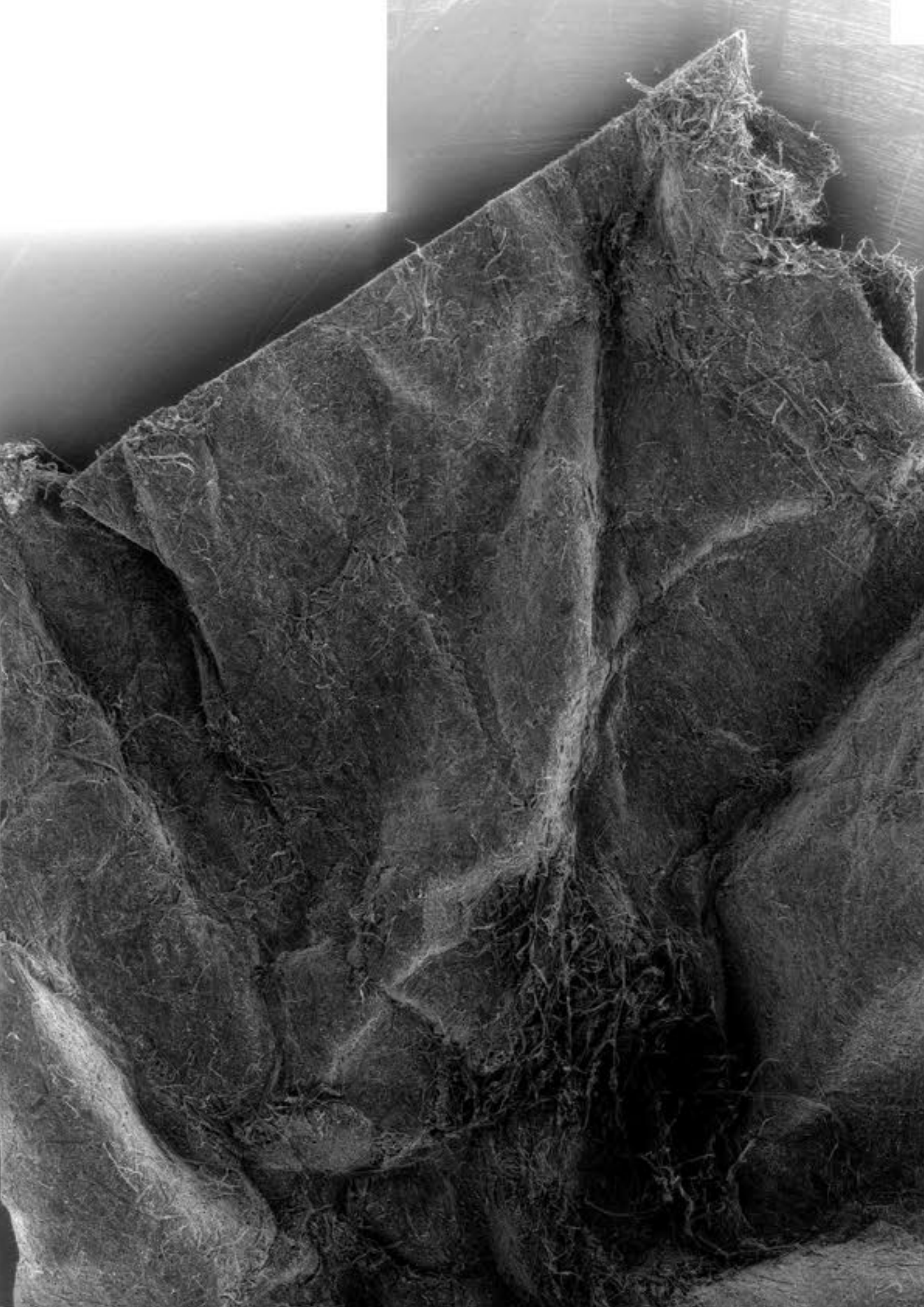
Abhängigkeitskonstruktionen Ressourcensuche, Installation & Video, 2015, 209x390x300 cm

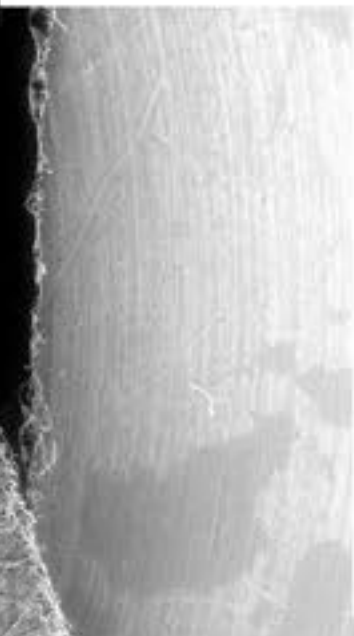
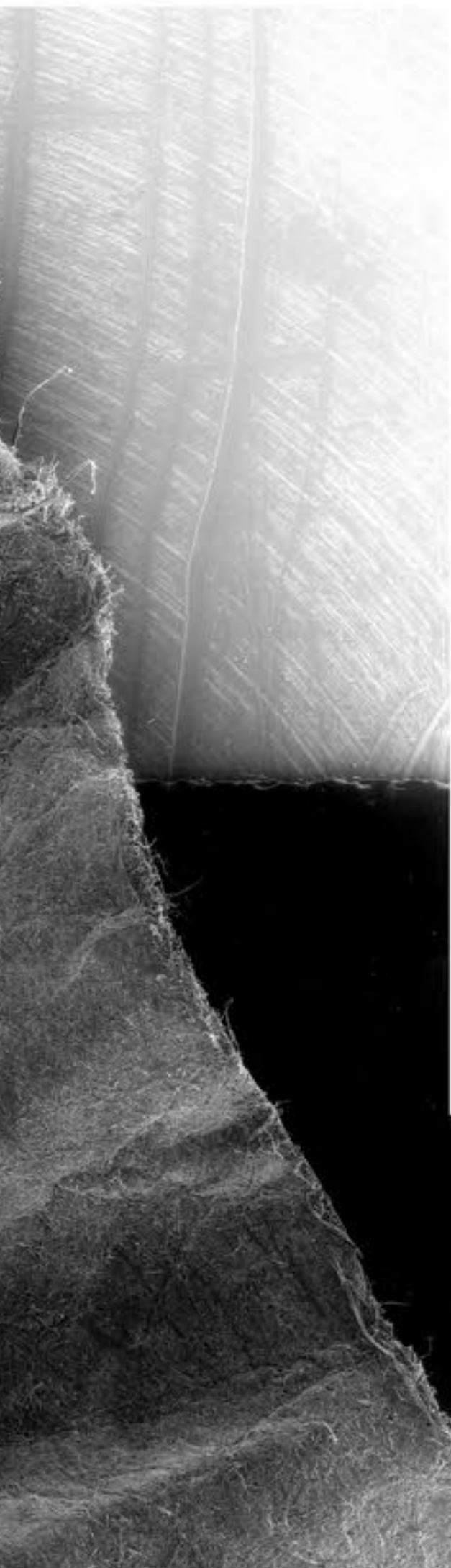




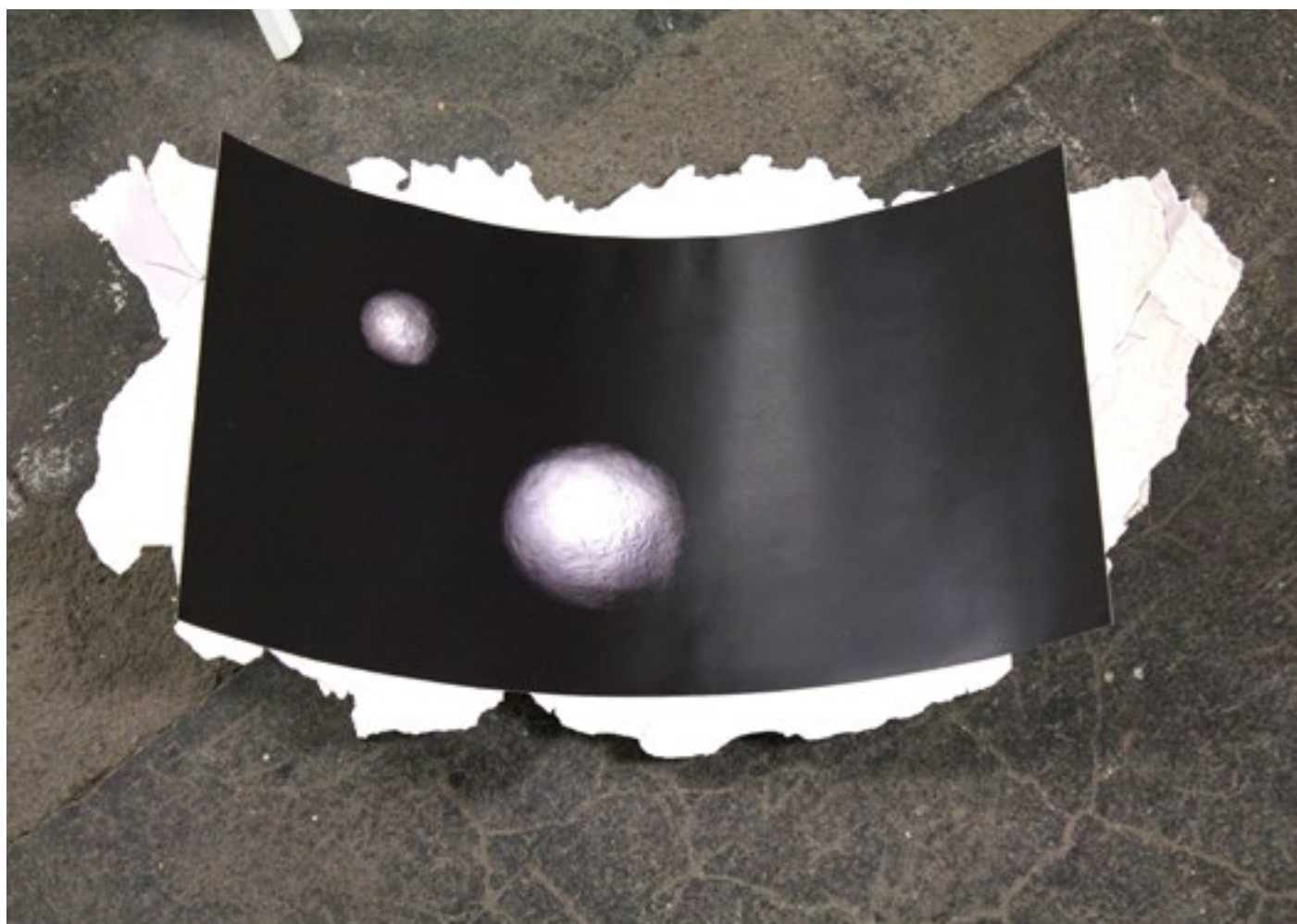


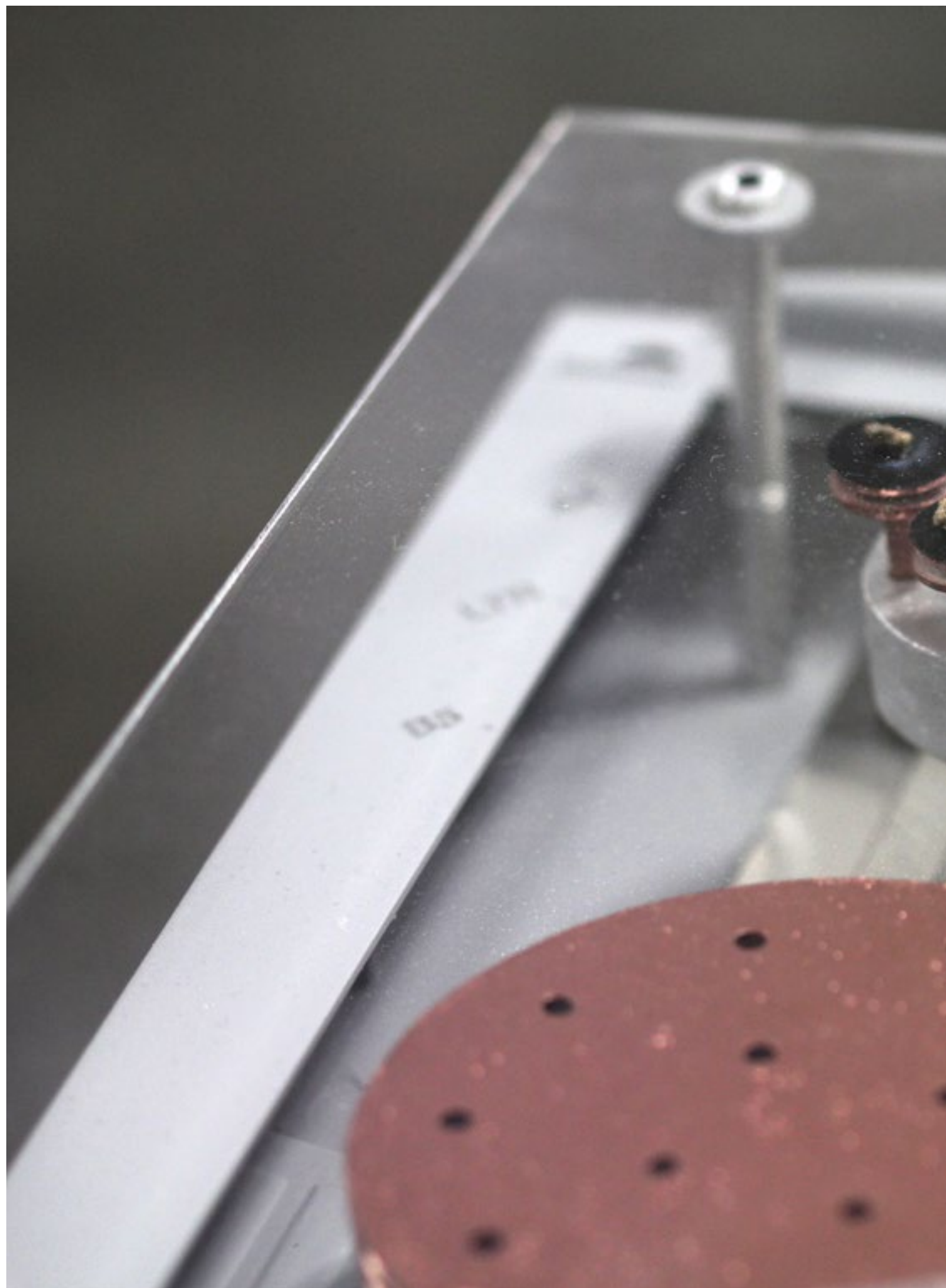


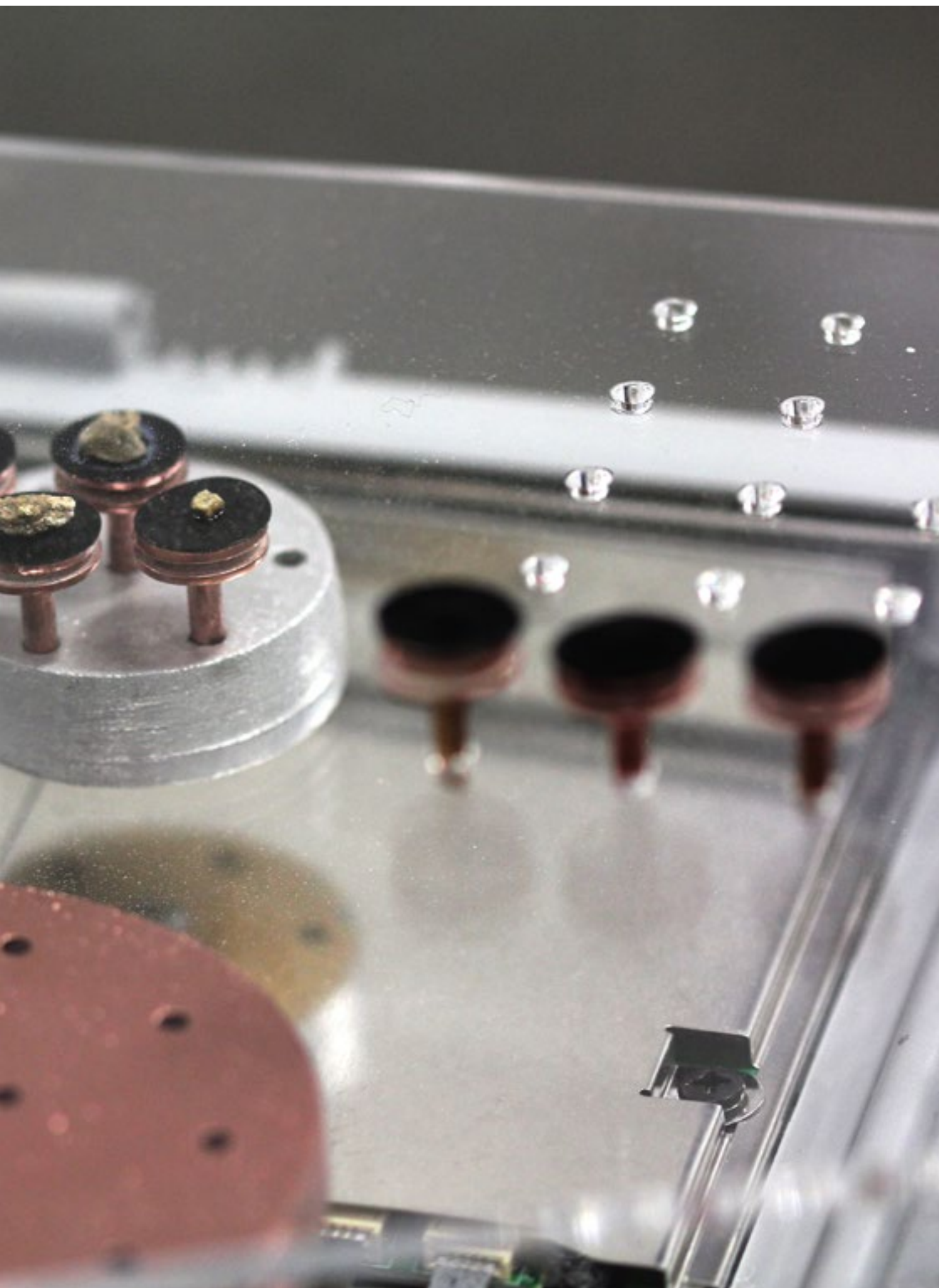


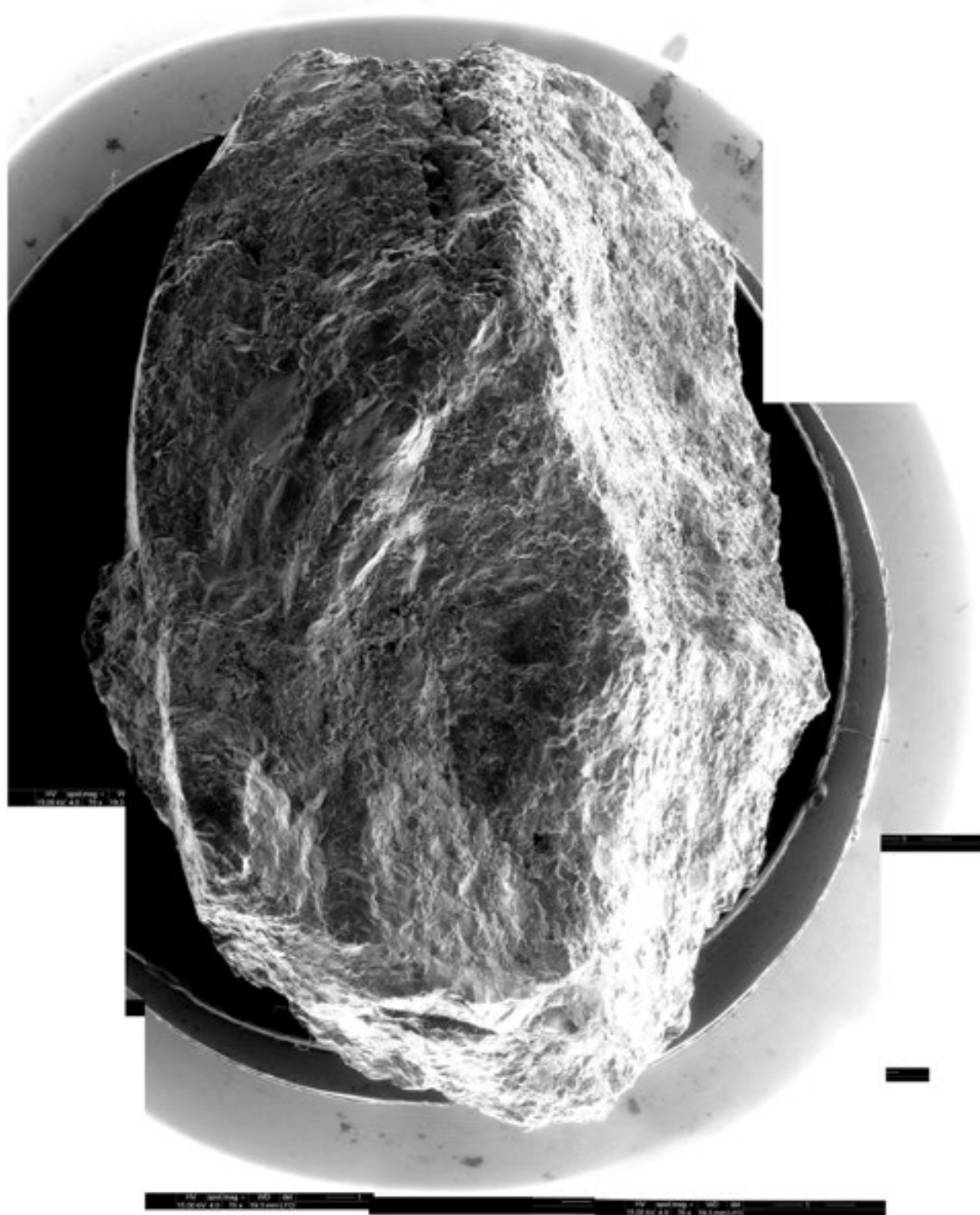


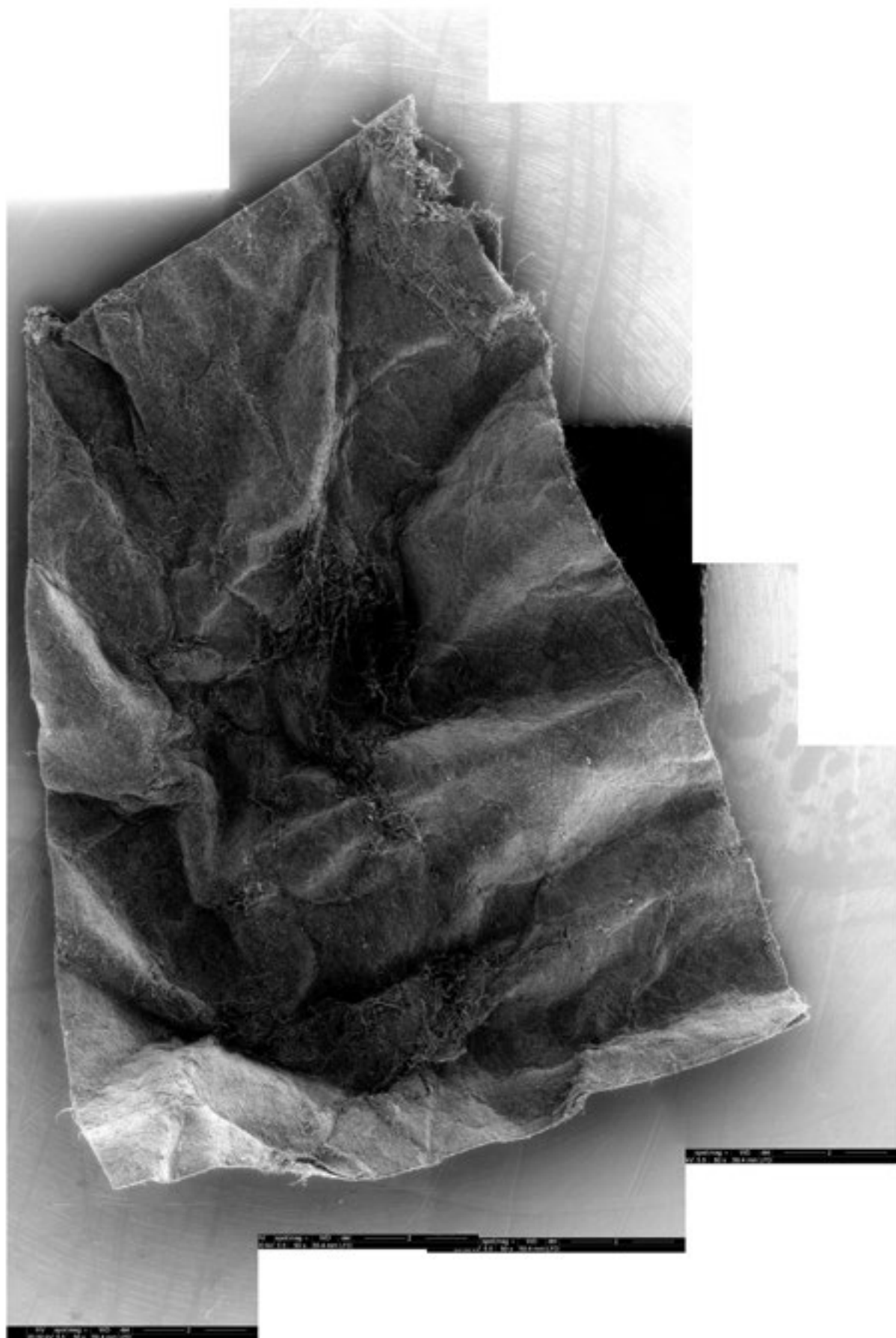


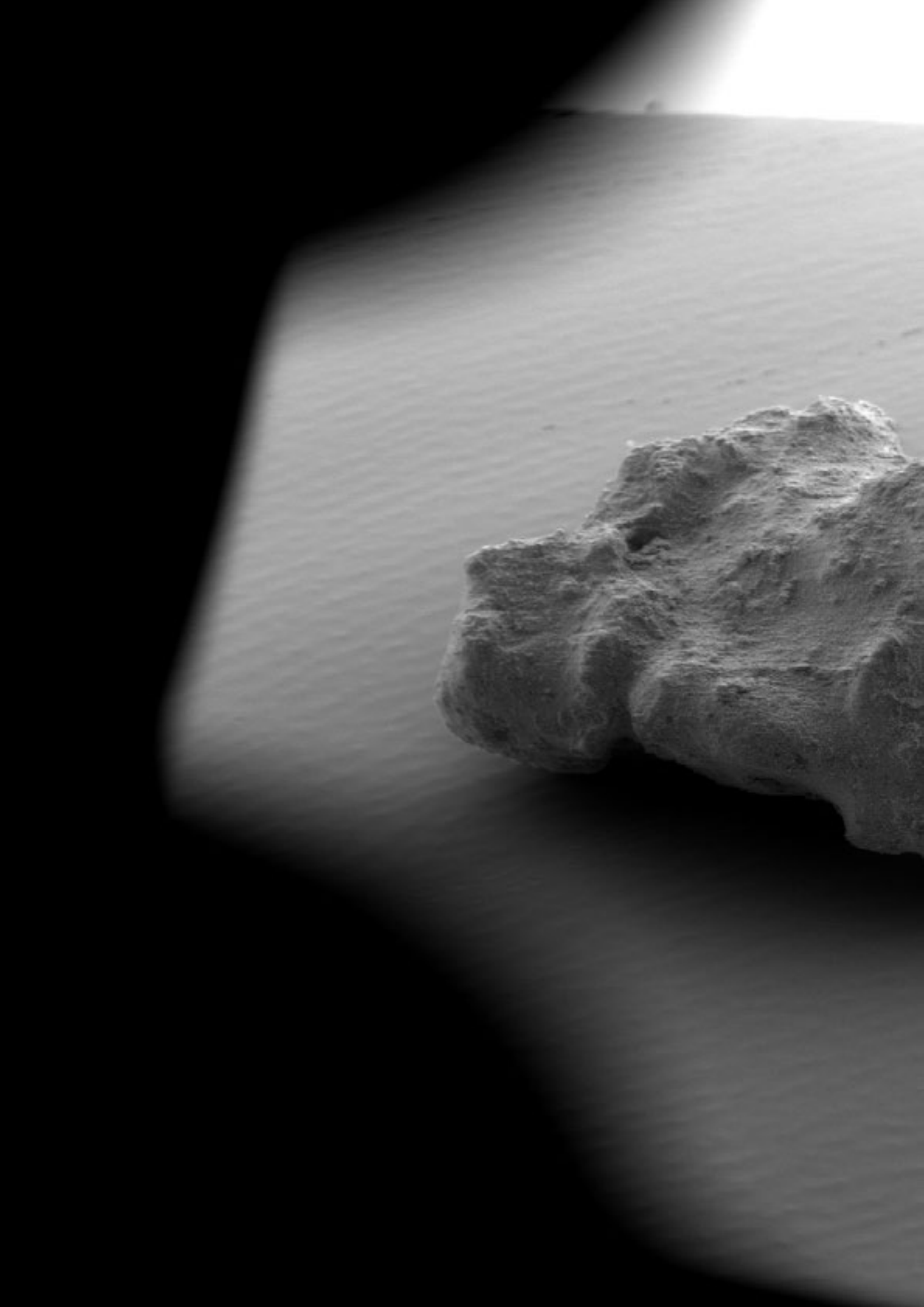


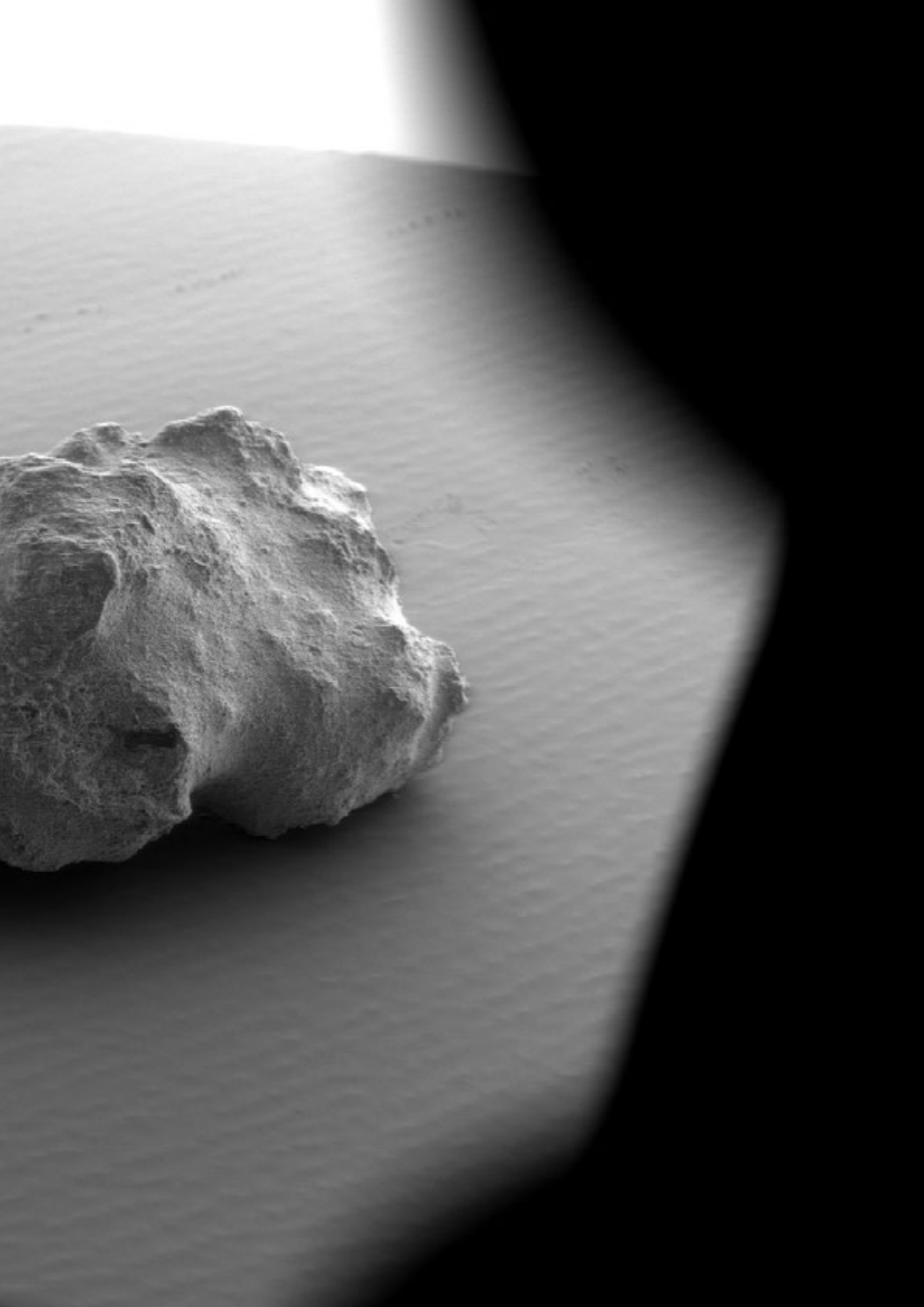




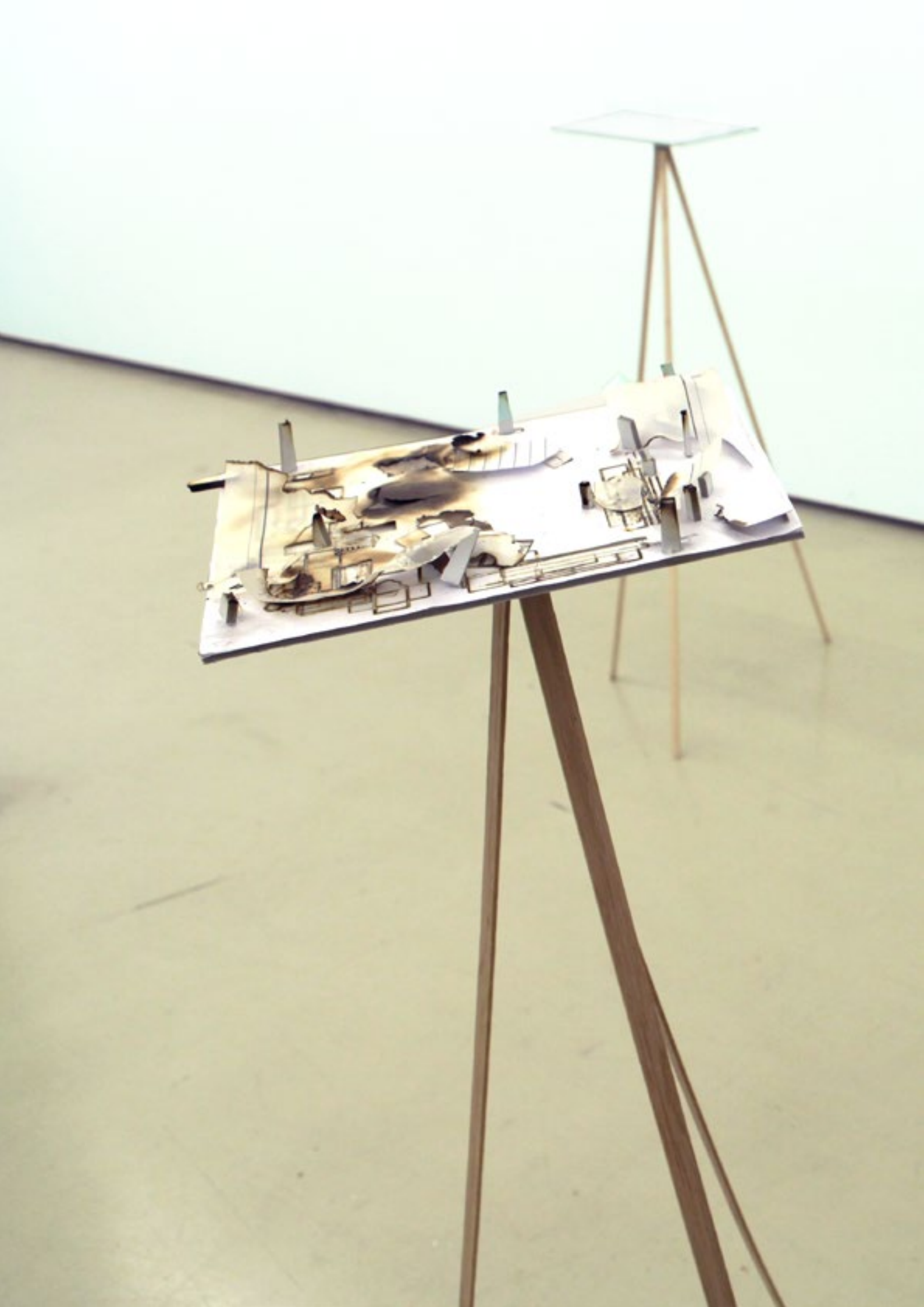








**KRINZINGER PROJEKTE WIEN
2015**



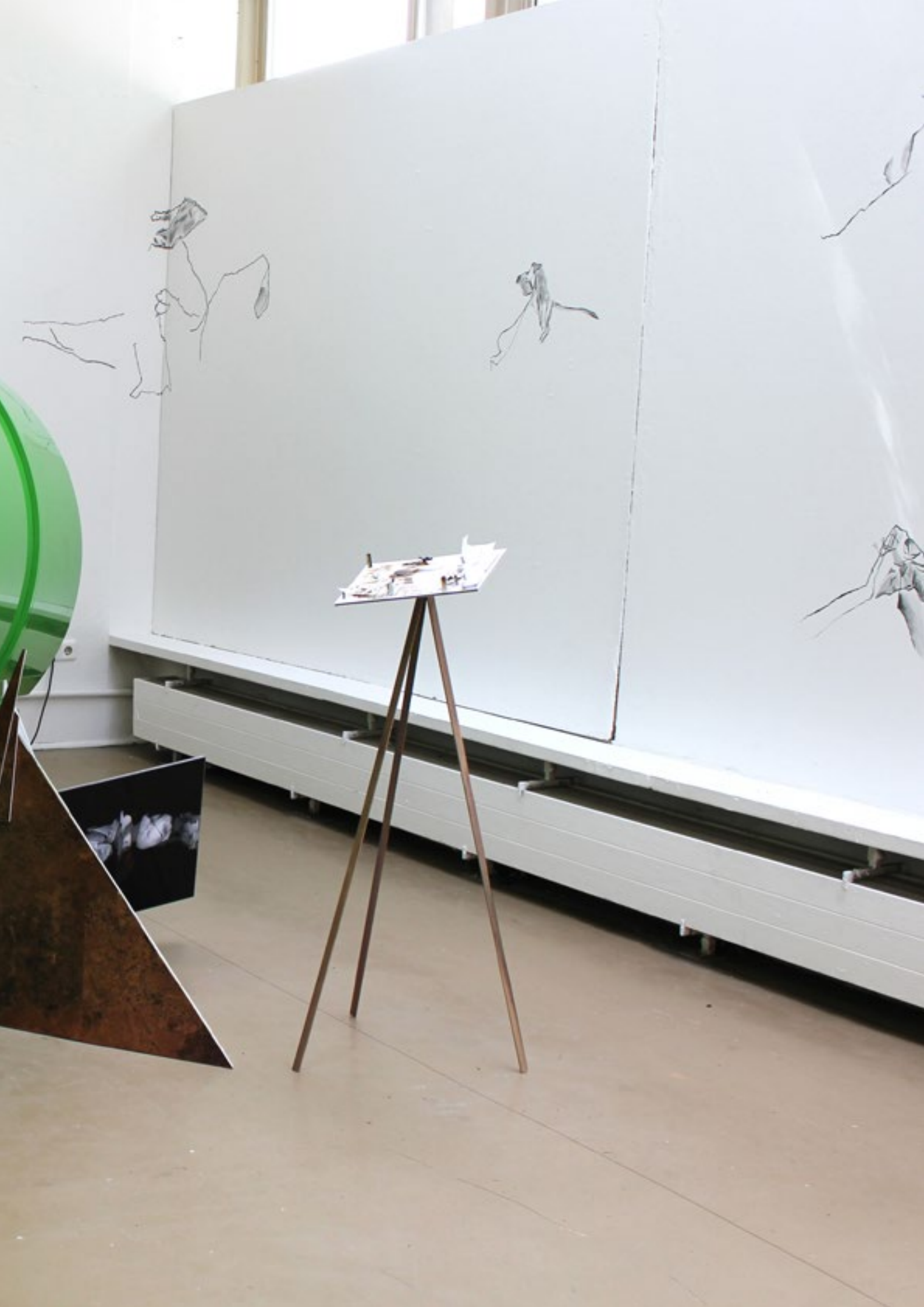






**ADBK, NÜRNBERG
2014**







Umformatierung, 2014, 230x500x550 cm











BIOGRAFIE / BIOGRAPHY

Jonas Tröger
*1991 in Erlangen
lebt und arbeitet / lives and works in Berlin&Nürnberg

2014-2015
Universität für angewandte Kunst Wien

2015
Meisterschüler bei / master pupil of Michael Hakimi

2011-2018
Akademie der Bildenden Künste Nürnberg

AUSZEICHNUNGEN UND STIPENDIEN / GRANTS AND PRIZES

2019
Bayerischer Kunstförderpreis
Kulturpreis Bayern
Zweiter Preis bei Kunst-am-Bau Wettbewerb, Staatliches
Bauamt Erlangen-Nürnberg

2018
Akademiepreis AdBK Nürnberg (Klasse Hakimi)

2016
Akademiepreis AdBK Nürnberg
Hans-Friedrich-Defet-Stipendium

2015
Akademiepreis AdBK Nürnberg (Klasse Hakimi)

2014
Studienstiftung des deutschen Volkes
Oskar-Karl-Forster Stipendium
Erasmus-Stipendium für die Universität für angewandte
Kunst Wien

AUSSTELLUNGEN (AUSWAHL) / EXHIBITIONS (SELECTION)

Bundeskunsthalle, Bonn
Kunstpalais, Erlangen
Neues Museum, Nürnberg
Krinzinger Projekte, Wien
Zumikon, Nürnberg
Wilhelmspalais, Stuttgart
UdK Berlin
Zollamt Galerie, Offenbach
Ufer Studios, Berlin
Atelier- und Galeriehaus Defet, Nürnberg
raumLABOR, HBK Braunschweig
Akademie Galerie, Nürnberg
Galerie Douglas, Nürnberg
UND 7, Karlsruhe
Galerie der Künstler, München
Kunstvereine u.a. in Bamberg, Nürnberg und Würzburg

KONTAKT / CONTACT

Jonas Tröger
+49 152 5567 9532
troegerjonas@gmail.com
www.jonastroeger.com

