

Dreamberries – zwischen Traum und Trauma

Eine Videonacht im Westfälischen Kunstverein in Münster
am 23. August 2008 ab 20 Uhr

Ariane Anderegg, Olaf Breuning, Beate Geissler/Oliver Sann, Aneta Grzeszykowska, Cameron Jamie, Anna Jermolaewa, Jesper Just, Dagmar Keller/Martin Wittwer, Jen Liu, Shana Moulton, Heike Mutter/Ulrich Genth, Oliver Pietsch, Claus Richter, Jackie Sumell/Herman Wallace

Träume können süß wie saftige Erdbeeren sein, aber auch sauer wie knackige Preiselbeeren. An verregneten Apriltagen kann in der Imagination des heranahenden Frühlings eine pralle Erdbeere von allerschönstem Rot auftauchen. Dieses perfekte Bild steht der Realität häufig drastisch gegenüber. Die Erdbeere kann in ihrer tatsächlichen Erscheinung enttäuschend sein, aber gerade auch in ihrer Unperfektion geliebt verschlungen werden.

Die für die Video- und Filmnacht „Dreamberries – Zwischen Traum und Trauma“ ausgewählten Arbeiten beschäftigen sich mit virtuellen und fiktiven Welten, denen wir innerhalb unseres Alltags begegnen oder in die wir aus

diesem heraus bewusst eintreten. Die in unserer konsumorientierten Welt angebotenen Lebenskonzepte, Hoffnungen und Lösungen, oder auch die durch sie ausgelösten Ängste, Abwandlungen und Fantasien sind häufig Grundlage der präsentierten Werke. In ihren neu produzierten „Träumen“ dekonstruieren die eingeladenen KünstlerInnen diese Angebote, überprüfen sie auf ihre Tauglichkeit, führen Erweiterungen durch oder schaffen fast vollständig davon losgelöste neue illusionistische Welten.

Bei fast allen versammelten Arbeiten kann beobachtet werden, dass der Fokus auf dem bewussten Kreieren einer anderen Welt bzw. dem bewusste Eintreten in

eine virtuelle Welt liegt. Von dem Moment an jedoch ist der Übergang zum weniger bewussten, unsteuerbarem Verhalten und Ereignis oft fließend. So wie auch der Sprung vom Traum zum Trauma nicht weit ist. Die präsentierten „Träume“ der KünstlerInnen sprechen davon wie nahrhaft und erfrischend Illusionen fürs Leben sein können, aber auch von deren bitteren, enttäuschenden oder grausamen Nebenwirkungen. In diesen imaginierten Welten liegen Fiktion und Wirklichkeit nah beieinander und sie zeigen auf, wie schwer es ist eine Trennung zu ziehen zwischen dem was real und was fiktiv ist.

Theresa Frölich/Antonia Lotz

Screening I – 20.30 Uhr

Shana Moulton: Whispering Pines 8 (2006) 7'35" Lebt in Brooklyn (NY), USA. Studium an der University of California, Berkeley und an der Carnegie Mellon University, Pittsburgh sowie an der Skowhegan School of Painting and Sculpture in Skowhegan, Maine. In der Videoserie „Whispering Pines“ versammelt Shana Moulton verschiedene Suchen nach der Befreiung ihrer physischen Qualen und negativen Gedanken. In mehreren fantastischen Episoden wendet sie sich den Produkten und Versprechungen der heutigen neu-modischen

Spiritualitäten zu, um sie für ein bisschen Frieden und Wohlgefühl auszutesten. Auch in der achten Episode tritt die Künstlerin als ihr Alter-Ego Cynthia auf. Das Zuführen des zuckerfreien Drinks Crystal Light beschert Cynthia einen zeitgemäßen Alice in Wonderland Trip, der mit dem Besuch eines Raves endet, auf dem zu den Klängen eines Techno-Remix des kommerziellen Crystal Light Songs getanzt wird. Die Auswege, die Cynthia in der „Whispering Pines“ Serie begeht, eröffnen der BetrachterIn rosig-süße, positiv anregende Erlebnisse, die jedoch deutlich traumatische Züge tragen.

Claus Richter: Mechanized Conveyor Cave (2006) 2'30"

Geboren 1971 in Lippstadt. Lebt in Frankfurt am Main. Studium an der Hochschule für Gestaltung in Offenbach. Den thematischen Hintergrund für „Mechanized Conveyor Cave“ bilden ebenso Welten industrieller Produktion – beispielsweise diejenige der Hollywood-Filmindustrie – wie auch kreative Prozesse als solche. Das Material für den Film basiert ebenso auf der Warner Brothers Movie World als auch auf Aufnahmen in einer Opel-Montagehalle in Rüsselsheim. Der Konstruktionscharakter subjektiver Wirklichkeiten und individueller Identität



Monitore im Ausstellungsraum:

Jen Liu: Comfortably Numb (2008) 16'23" Geboren 1976 in Smithtown (NY), USA. Lebt in New York. Studium des kreativen Schreibens am Oberlin College in Ohio sowie der Bildenden Kunst und Medienkunst am California Institute for the Arts in Valencia (CA). Die beiden gezeigten Videos der Künstlerin Jen Liu sind Teil 1 und 2 einer Trilogie, deren Handlung auf Jen Lius Erzählung „The Brethren of the Stone“ basiert. In „Comfortably Numb“ (Monitor) wird die Aufnahme eines neuen Mönchs in eine Bruderschaft geschildert, wobei deren ketzerische und gewalttätige Handlungen aufgezeigt werden. Im zweiten Teil verbildlicht die Geburt des „Iron Man“ (Screening) den Kämpfer des heutigen, technologischen Zeitalters, der den Mönchen konträr gegenüber steht. Grundlage für die musikalischen Elemente der Arbeiten sind die gleichnamigen Stücke der Bands Pink Floyd und im zweiten Fall Black Sabbath. Mit ihrer Trilogie lässt Jen Liu das 14. mit dem 21. Jahrhundert zusammenstoßen. Neben dem Kampf zwischen Natur und Technologie werden Aspekte von Staatsgewalt und zivilem Ungehorsam sowie Modernität und Nostalgie thematisiert. Leicht, selbstverständlich bis ironisch ist dabei der Umgang der Künstlerin mit Science Fiction und aktueller Popkultur.

Ariane Anderegg: Videosagen (2003) 5' Geboren 1969 in Aigle (Waadtland), Schweiz. Lebt in Basel und Zürich. Schauspielstudium an der Hochschule für Musik und Theater in Bern und Studium der Medienkunst und Szenografie an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe. Der Arbeit „Videosagen“ liegt eine intensive Beschäftigung mit Sagen aus dem Unterengadin sowie dem

Band „Mythologische Landeskunde“ von Arnold Bächli zugrunde. Bilder aus der Engadiner Landschaft bilden das visuelle Pendant zu den äußerst knapp und kurz gehaltenen Mythen. Die Bilder, spontane Blicke auf die Bergwelt sowie inszenierte Kuriositäten, finden ihre Entsprechung in den eigenwilligen Sagen, die sich mit Tod, Naturkatastrophen, Hunger, Armut und Glauben befassen.



Monitore im Foyer:

Oliver Pietsch: Drugged (2004) 16' und Tuned (2004) 14' Geboren 1972 in München. Lebt in Berlin. Studium an der Kunstakademie in München. Mit den Arbeiten „Drugged“ und „Tuned“ wirft Oliver Pietsch den Blick auf die sich eröffnenden Welten des Drogenkonsums. Als fantastische Erfahrung können diese Welten eine kurze Flucht aus dem Alltag bedeuten, in den es sich dann im Anschluss allerdings nicht immer wieder ganz einfach zurückkehren lässt. Innerhalb der Filmgeschichte tauchen zahlreiche Metaphern für den Drogenrausch auf, die Oliver Pietsch gesammelt und in seiner Arbeit „Drugged“ zusammengefügt hat. Seine Arbeit zeigt wie unsicher es ist ob der Drogenkonsum in einer wunderbaren Reise oder einem Alptraum enden wird. Gegenüber den Metaphern der sich eröffnenden Welten sind in „Tuned“ Bilder von Menschen während der Drogeneinnahme versammelt. Die schnell aufeinander folgenden Gesichter erscheinen in ihrer Hilf- und Ziellosigkeit radikal isoliert und scheinen doch zusammengekommen wieder eine Einheit zu bilden. Eine einheitliche Gruppe, die sich durch ihren Flug fern der Gesellschaft auf der Suche nach ihrem wahren Selbst auszeichnet.



Screening im Foyer:

Beate Geissler/Oliver Sann: Shooter (2001) 16' Beate Geissler, geboren 1970 in Neuendettelsau, studierte an der Staatlichen Fachakademie für Fotodesign in München und an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe. Oliver Sann, geboren 1968 in Düsseldorf, studierte an der Staatlichen Fachakademie für Fotodesign in München und schloss 1999 sein Studium an der Kunsthochschule für Medien in Köln ab. Beide leben derzeit in Chicago und arbeiten seit 1994 gemeinsam als Künstlerpaar. Beate Geissler und Oliver Sann nehmen in ihrem Video „Shooter“ eine Perspektive ein, die gänzlich aus dem Illusionsraum des Computerspiels heraustritt und sich den Spielenden selbst zuwendet. Im Verlauf von zwei Jahren haben sie auf LAN-Parties Personen mit Konzentration auf deren Mimik gefilmt, während diese in das Spiel so genannter Ego-Shooter vertieft waren. Aus minimalen Bewegungen und Veränderungen im Gesichtsausdruck der Spielenden lassen sich Erfolg und Misserfolg, Konzentration und Anspannung ablesen. So wie die Spieler sich zwar bewusst in das Spiel, damit jedoch zugleich in die Fiktion hineinbegeben, erfährt das Spiel ausgehend von den sichtbaren mimischen Spuren im Gesicht des Spielers eine Art Rückbindung an die „Wirklichkeit“.