



# MARLER MEDIENKUNST- PREISE 2014

KLANGKUNST | VIDEOKUNST

FRIEDEMANN BANZ & GIULIA BOWINKEL (DEUTSCHLAND),  
CARLA DELLA BEFFA (ITALIEN), ULU BRAUN (DEUTSCHLAND),  
FRANK BUBENZER (DEUTSCHLAND), EMMA CHARLES  
(GROSSBRITANNIEN), HARUN FAROCKI (TSCHECHIEN/  
DEUTSCHLAND), FELICE HAPETZEDER (SCHWEDEN), BÁRBARA  
HERTIMAN (VENEZUELA), BETTINA HOFFMANN (DEUTSCHLAND/  
KANADA), DAVID JABLONOWSKI (DEUTSCHLAND/  
NIEDERLANDE), KONRAD KORABIEWSKI (DÄNEMARK/  
POLEN/ISLAND/DEUTSCHLAND), KONRAD KORABIEWSKI  
(DÄNEMARK/POLEN/ISLAND/DEUTSCHLAND) & KRISTJÁN  
LOÐMFJÖRÐ (ISLAND), THOM KUBLI (DEUTSCHLAND),  
LINDA LENSSEN (NIEDERLANDE), LEA LETZEL (DEUTSCHLAND),  
KE LIN (CHINA), ZHENCHEN LIU (CHINA/FRANKREICH), MARGE  
MONKO (ESTLAND/BELGIEN), LUCAS NORER (ÖSTERREICH/  
NIEDERLANDE), STEFAN PANHANS (DEUTSCHLAND),  
JEAN-PHILIPPE RENOULT (FRANKREICH), REYNOLD REYNOLDS  
(USA/ITALIEN), CHRISTOF SCHLÄGER (POLEN/DEUTSCHLAND/  
NIEDERLANDE), JULIUS STAHL (DEUTSCHLAND), JENS STANDKE  
(DEUTSCHLAND), FRANZ VON STAUFFENBERG (DEUTSCHLAND),  
KATHRIN STUMREICH (ÖSTERREICH), YU-SHEN SU (TAIWAN/  
DEUTSCHLAND), ARYA SUKAPURA PUTRA (INDONESIEN), TINA  
TONAGEL (DEUTSCHLAND), DAN WALWIN (GROSSBRITANNIEN/  
NIEDERLANDE), NICO JOANA WEBER (DEUTSCHLAND), JULIA  
WEISSENBERG (DEUTSCHLAND), KAI ZIMMER (DEUTSCHLAND)

**MARLER MEDIENKUNST-  
PREISE 2014**

**AUSSTELLUNG IM  
SKULPTURENMUSEUM  
GLASKASTEN MARL UND  
MARLER STERN**

**26. OKTOBER 2014 –  
18. JANUAR 2015**

## **VIDEO- UND KLANKUNST VEREINT IN EINER AUSSTELLUNG**

Videokunst wird im Marler Skulpturenmuseum seit 1984 prämiert, Klangkunst seit 2002. Dadurch steht Marl, auch über die deutsche Museumslandschaft hinaus, singulär da. In diesem Jahr werden der EUROPEAN SOUNDART AWARD und der ebenfalls international ausgeschriebene Videokunst-Preis zum zweiten Mal gemeinsam in einer Ausstellung gezeigt. Beide Wettbewerbe hatten erneut die gleiche inhaltliche Vorgabe: Alle ausgewählten Arbeiten beziehen sich thematisch, formal oder in ihrer Präsentation auf den dreidimensionalen Raum.

### **KONZEPT**

Die Neuausrichtung der Wettbewerbe hat einige Zeit gedauert, sodass die alle zwei Jahre stattfindende Ausstellung ausnahmsweise von 2012 auf 2013 verschoben wurde und deswegen die vergangene Veranstaltung und die Präsentation in diesem Jahr als eine Einheit verstanden werden können.

Das neue Konzept der Medienkunst-Preise gründet auf der Tatsache, dass die beiden dominierenden menschlichen Sinneswahrnehmungen, also Hören und Sehen, von Künstlern verstärkt in einem Kunstwerk gleichberechtigt gestaltet werden. Das bedeutet jedoch keineswegs, dass vorhandene Präferenzen durch das Ausstellungskonzept nivelliert werden sollen. Denn es ist ein großer Unterschied, ob ein Thema zuerst von der akustischen oder der optischen Ebene her gedacht und umgesetzt wird. Trotzdem ist gerade an den in Marl präsentierten Arbeiten zu erleben, dass die jeweils andere Seite ebenfalls sehr

sorgfältig gestaltet und für die künstlerischen Ziele fruchtbar gemacht wird. Bei einigen Kunstwerken kann sogar von einem Gleichgewicht gesprochen werden, denn es scheint kaum möglich zu sagen, ob das Optische oder das Akustische wichtiger ist. Deswegen sind die ausgewählten Kunstwerke auch gemeinsam ausgestellt und werden im Katalog, der zur Finissage erscheint, alphabetisch hintereinandergereiht, nur unterteilt nach den zwei Jahrgängen, die jeweils eine in sich komplette Schau ergeben haben.

Das Thema „Raum“, das bereits im vergangenen Jahr 2013 den Rahmen vorgab, hat sich als formale Klammer bewährt und ist inhaltlich längst noch nicht ausgeschöpft. Und das Marler Skulpturen-museum kann als besonderer Austragungsort von Wettbewerben zu Medienkunst schon als historisch gelten: Die erste Ausstellung wurde Anfang Oktober vor 30 Jahren eröffnet und war von Anfang an ein Gegenpol zum Präsentationstypus Medienfestival, bei dem, vergleichbar mit einem Filmfestival, Videoreihen im Kino gezeigt werden. Der Raumbezug liegt durch seine Ausrichtung als Skulpturenmuseum sozusagen auf der Hand, denn bei Skulptur und bei Installationen geht es immer auch um Raum, seine Strukturierung und seine Wirkung auf die Besucher.

Der EUROPEAN SOUNDART AWARD wurde seit seinen Anfängen als Deutscher Klangkunst-Preis an künstlerische Arbeiten verliehen, die sich in ihrer Ausrichtung gezielt mit raumbezogenen Klang- und Formschöpfungen befassen. Neben der künstlerischen Qualität ist vor allem auch die überzeugende akustische und plastische Formsicherheit ein Kriterium der Beurteilung. Für die ausgewählten Werke der Klang- wie auch der Videokunst gilt gleichermaßen, dass ihr idealer Präsentationsort der museale Raum ist, nicht der Konzertsaal oder

der Kinoraum. Formal bedeutet Raumbezug die Vermeidung linearer Erzählstrukturen und eine andere zeitliche Struktur, etwa durch einen Loop. Daher sind auch klassische Einkanal-Videos auf dem Monitor oder als Projektion weiterhin denkbar, aber es wurden vor allem Mehrkanal-Installationen bis hin zu mit zusätzlichen Materialien erweiterten Installationen für die Wettbewerbe eingereicht.

## **AUSSTELLUNGSORTE**

Die Ausstellung verteilt sich in allen Bereichen des Skulpturenmuseums, im öffentlichen Raum vor dem Museum und in einigen temporär leer stehenden Ladenlokalen im Marler Stern. Hier ist es möglich, einzelnen Kunstwerken jeweils einen eigenen Raum zu geben und so die kleinteilige Architekturgliederung perfekt zu nutzen. Diese Erweiterung des Präsentationsraumes ist auch programmatisch zu verstehen, denn neben der Tatsache, dass Medienkunst wegen ihrer akustischen Dimension oder ihren besonderen Lichtverhältnissen viel Platz braucht, wenn man eben nicht immer Kopfhörer einsetzen oder benachbarte Werke unzumutbar stören möchte, ist die Durchgangssituation im Marler Stern besonders gut geeignet, in Räumen außerhalb des Museums ein neues Publikum anzusprechen, das ansonsten nicht unbedingt ins Museum zu locken wäre.

## **DANK**

Eine Ausstellung dieser Größe lässt sich nicht ohne engagierte Mitstreiter verwirklichen. Mein Dank geht zuerst an alle, die sie in Museum und Verwaltung möglich gemacht haben: Claudia Frank,

Alexander Haffner, Yvonne Hoffmann, Andreas Steinberg, Elena Vasilieva und Stephan Wolters. Ganz herzlich möchte ich dem Centermanager des Marler Sterns, Olaf Magnusson, danken, der den Gedanken, erneut Medienkunst im Einkaufszentrum zugänglich zu machen, tatkräftig unterstützt und zur Umsetzung dieser Idee entscheidend beigetragen hat. Großer Dank gebührt auch Stephan Karass und Uwe Gorski sowie deren Team für ihre Hilfe beim Aufbau der Ausstellung.

Für das konzeptuelle Mitdenken und die finanzielle Unterstützung möchte ich mich zuerst bei Professor Karl Karst, dem Leiter des Kulturradios WDR 3, bedanken, der die Entwicklung zum EUROPEAN SOUNDART AWARD maßgeblich mitgestaltet und gefördert hat, sowie seiner Mitarbeiterin Sylvia Schmeck. Besonderer Dank geht an die Stadt Marl und alle finanziellen Förderer, dem Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen, der Kunststiftung NRW, dem Freundeskreis Habakuk und der Sparkasse Vest Recklinghausen.

GEORG ELBEN

*Direktor Skulpturenmuseum Glaskasten Marl*

# Lucas Norer

\*1982 in Innsbruck, AUT; lebt und arbeitet in Innsbruck und Amsterdam, NED







EUROPEAN SOUNDART AWARD

## “EIN TRUGBILD UND EINE ABSTRAKTION”

2014

Klanginstallation

Lucas Norers Klanginstallation *Ein Trugbild und eine Abstraktion* ist auf direkte Weise eng mit einem einzigartigen Aspekt der Marler Stadtgeschichte verknüpft. Die faszinierende Thematik der Philharmonia Hungarica, die als Exilorchester in Marl eine neue Heimat fand, übersetzt Norer in eine stimmige und tief recherchierte Installation mit performativen Elementen. Die Diskrepanz des Hörbaren, zwischen quasi orchestraler Aufführung zum einen und zurückhaltender Installation zum anderen, eröffnet Assoziationsschichten, die über Kunst und Geschichte, Hoffnungen und Enttäuschungen, Erinnern und Vergessen überzeugend miteinander verwoben sind. *Begründung der Jury zum EUROPEAN SOUNDART AWARD 2014*

## Kai Zimmer

\*1964 in Kiel, DE; lebt und arbeitet in Berlin



Die Aufnahmen für Kai Zimmers Film *Kantdada* entstanden in der Stadt Kaliningrad, ehemals Königsberg, Heimat des Philosophen Immanuel Kant. Der Film zeigt Szenen aus dem Kaliningrader Alltagsleben und wirkt beinahe dokumentarisch, würde der Blick der Kamera nicht so häufig auf vorbeieilenden Frauenbeinen in hochhackigen Schuhen verweilen. Dazwischen erscheint immer wieder das Konterfei einer blonden Frau, der Russin Olga Suvorova. Ihr gehört die Stimme, die aus dem Off spricht, rhythmisch und abgehackt: „Die. Kunst. Wird. Bloß. Als. Ob. Vollandet.“ Diese Worte sind Fragmente aus Kants Werken, die Zimmer

## “KANTDADA”

2013

Länge: 13:30 Min.

Format: 16:9

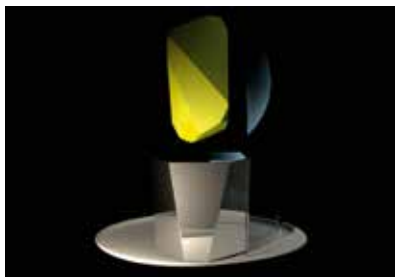
Farbe, Ton

zuvor von Suvorova vorlesen ließ und anschließend zu einer kryptischen Collage, ‚Kant-Dada‘ eben, montiert hat. Dem Kant’schen Wortstakkato stellt Zimmer die Kürzesterzählung „Fall 19 – Begegnung“ des russischen Literaten Daniil Charms zur Seite: „Da ging einmal ein Mann ins Büro und traf unterwegs einen anderen Mann, der soeben ein polnisches Weißbrot gekauft hatte und sich auf dem Heimweg befand. Das ist eigentlich alles.“ *Kantdada* spielt dabei nicht nur mit dem Sinn (oder Un-Sinn) des Textes, sondern löst auch die dazu gezeigten Bilder aus ihrem Kontext im urbanen Alltagsgeschehen. *ih*

# Friedemann Banz / Giulia Bowinkel

**Friedemann Banz** - \*1980 in Mainz, DE; lebt und arbeitet in Düsseldorf

**Giulia Bowinkel** - \*1983 in Düsseldorf, DE; lebt und arbeitet in Düsseldorf



“METAFURNISH”

2013

Länge: 9x 03:00 Min., Loop

Format: 4:3

Farbe

In *Metafurnish* dreht sich alles im Kreis. Die filmische Arbeit von Friedemann Banz und Giulia Bowinkel besteht aus neun dreiminütigen Loops, in denen geometrische Körper auf einer Drehscheibe von allen Seiten zu sehen sind. Die verschieden farbigen Dreiecke, Kugeln, Quader, Linien und organischen Gebilde, die in den computergenerierten Modellen zueinander gruppiert sind, erscheinen je nach Perspektive zwei- oder dreidimensional, miteinander verschränkt oder in lockerer Beziehung. Das Verhältnis von Körper und Raum in den abstrakten Kompositionen wird durch Spiegelflächen zusätzlich verunklart. Es bleibt offen, welche Körper real, welche gespiegelt sind. Variierende Freiräume zwischen den Körpern und der Drehscheibe erwecken den Eindruck, dass die skulpturalen Formationen durch magnetische Kräfte zusammengehalten werden – den Elementen in physikalischen Prozessen vergleichbar. Die im Titel enthaltene Vorsilbe ‚Meta‘ lässt sich als Hinweis darauf deuten, dass die dargestellten Vorgänge in einer übergeordneten räumlichen Ebene stattfinden. *skh*

# Carla Della Beffa

\*1947 in Mailand, ITA; lebt und arbeitet in Mailand



“BUSINESS AS USUAL”

2014

Länge: 02:30 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

*Business as usual* ist eine Reflexion der italienischen Künstlerin Carla Della Beffa über die Globalisierung, insbesondere über die weitreichenden ökonomischen Vernetzungen, die uns im alltäglichen Leben allerorts begegnen und dabei meistens unsichtbar bleiben. Zu sehen sind verschiedene Momentaufnahmen des städtischen Lebens, kleine Ausschnitte, die kaum verraten, dass es sich dabei um die Stadt Mailand handelt: ein Park mit spielenden Kindern und ihren Eltern, der Blick in einen Einkaufskorb, Sonnenschirme über einem Café. In fortlaufenden Kolumnen gleiten Begriffe über die Aufnahmen, die nicht nur beschreiben, was gerade zu sehen ist, sondern auch in einer assoziativen Auflistung benennen, was bzw. wer damit noch verbunden ist („Bananas. Blueberries. Roses. Producers. Pickers. Water. Pesticide. Environment. Pollution.“ usw.). Die Flut an Begriffen verdeutlicht, dass ein Produkt oder Ort nie für sich alleine steht, sondern immer mit einem Netz aus Arbeitsverhältnissen und Ressourcen verwoben ist, einem Netz mit weltumspannenden Ausmaßen und Auswirkungen. *ih*

# Ulu Braun

\*1976 in Schongau, DE; lebt und arbeitet in Berlin



“VERTIKALE”

2013

Länge: 11:30 Min.

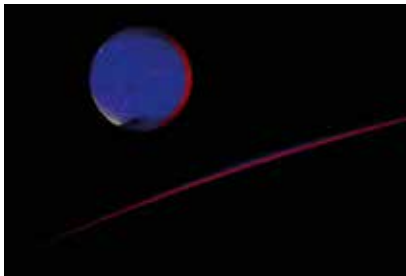
Format: 4:3

Farbe, Ton

Höher, immer höher geht es in Ulu Brauns Videomontage *VERTIKALE*. Die Reise beginnt in den Tiefen des Meeres, setzt sich an Land fort, führt über Treppen, Aufzüge, Berge immer weiter hinauf, bis sie schließlich inmitten der Sterne im Weltall endet. Ausschnitte aus Spiel- und Zeichentrickfilmen, Fernsehsendungen und Dokumentationen sind so ausgewählt, dass sowohl ihre Handlungen in immer weiter ‚aufsteigender‘ Umgebung spielen und in der Aneinanderreihung einen kontinuierlichen Aufstieg vom Meeresgrund bis in unermessliche Höhen nachzeichnen als auch die Bewegungsrichtung der Protagonisten in den Einzelsequenzen immer nach oben gerichtet ist. Im Gegensatz dazu rollt die Laufrichtung der aneinander geschnittenen Szenen wie auf einem Filmstreifen von oben nach unten, also abwärts. Durch dieses gegenläufige Zusammenspiel entsteht eine visuelle Sogwirkung, so intensiv und irritierend, dass ein nahezu physisches Erleben der Aufwärtsbewegung ausgelöst wird. *VERTIKALE* ist eine betörende Bilderflut, die unsere linear geprägten Sehgewohnheiten durch ihre ineinander verschachtelten Bewegungsabläufe, vertikal zugleich auf- und abwärts, herausfordert. *ih*

# Frank Bubenzer

\*1967 in Coburg, DE; lebt und arbeitet in Berlin



“SIND SIE AUSSER  
GEFAHR?”

2014

Länge: 06:03 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

In seinem Video *Sind sie außer Gefahr?* nimmt Frank Bubenzer den Betrachter mit auf eine fantastische Reise durch das Weltall: Unendliche Weiten und fremdartige Kraterlandschaften, die jedoch bei genauerer Betrachtung von allzu irdischen Symbolen durchkreuzt werden. Logos von Fernsehsendern etwa, die sich in interstellare Erscheinungen verwandeln oder wahlweise satellitengleich durch den Kosmos schwirren. Der Streifzug durchs Weltall wird begleitet von einer Soundcollage aus sich wiederholenden und neu zusammengesetzten Satzketten sowie aus Erkennungsmelodien verschiedener Fernsehsender. Seit 1991 produziert Bubenzer unter dem Pseudonym ‚Neunauge Videos‘ experimentelle Videoarbeiten. Wie auch im vorliegenden Video bedient er sich hierfür meist aus den unerschöpflichen Weiten der deutschen Fernsehlandschaft. Bestehendes Filmmaterial wird colligiert, neu arrangiert, verkürzt oder verdichtet, sodass es einen neuen Sinn erhält oder eben dessen beraubt wird. *ih*

# Emma Charles

\*1985 in London, GBR; lebt und arbeitet in London



“VENTS”

2012

Länge: 07:00 Min.

Format: 16:9

s/w

*Vents* vermittelt die Atmosphäre eines Stadtspaziergangs an einem Sonntag. Die Kamera von Emma Charles führt uns zwischen Gebäudekomplexen mit leeren Büros umher, vorbei an überdimensionalen Lüftungsschächten und geschlossenen Eingangshallen, durch unbelebte Passagen hindurch zu Plätzen, auf denen werktags Büroangestellte einen Snack einnehmen, am Wochenende aber kaum Menschen anzutreffen sind. Die Architektur erscheint in dem Schwarzweißfilm als skulpturale Landschaft, deren geometrische Strukturen die alltägliche Funktion und Bedeutung der Gebäude überlagern. In den Texten unterhalb der Bildsequenzen spricht ein fiktives Ich den Betrachter direkt an und reflektiert über die Bedingungen des Filmdrehs, die Wirkung der abgelichteten Räume und die Entstehung von Formen. Mit ‚Sporen‘ und ‚Morphogenese‘ fallen Begriffe, die in den Naturwissenschaften Formbildungsprozesse beschreiben, wie auch der Name Alan Turing auf einen Forscher zu diesem Thema verweist. Durch die Einbindung dieser Textpassagen regt Charles zur Auseinandersetzung mit der Frage an, unter welchen Umständen Architektur als Form entsteht und wahrgenommen wird. *skh*



# Harun Farocki

\*1944 in Neutitschein, CZE; gestorben im Juli 2014



“PARALLEL I-IV”

2014

Länge: I: 16:00, II: 09:00,

III: 07:00, IV: 11:00 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

Harun Farockis vierteilige Videoinstallation *Parallel I-IV* beschäftigt sich mit der Computeranimation als einem besonders elaborierten Bildgenre, das heute sogar über die Möglichkeiten des Filmbildes hinausweist und täuschend echt wirkende Welten erschaffen kann. In *Parallel I* zeichnet Farocki die historische Entwicklung der Computergrafik nach, die sich seit den 1980er Jahren von schemenhaften Darstellungen aus einzelnen Pixeln zu den fotorealistischen Szenerien der heutigen Zeit entwickelt hat. In *Parallel II* und *Parallel III* geht es um die Grenzen der Spielwelt, wodurch die Handlungsmöglichkeiten der Spielfiguren determiniert werden. Nur diejenigen Objekte und Laufwege, die für den Spielverlauf entscheidend sind, sind mit Funktionen belegt, die restliche Szenenausstattung ist nichts weiter als Kulisse. Der letzte Part, *Parallel IV*, widmet sich dem Protagonisten und Helden des Spiels, mit dessen beschränktem Repertoire an Emotionen und Sprachfähigkeiten der Spieler sich durch die fiktiven Welten schlagen muss. *ih*

# Felice Hapetzeder

\*1973 in Stockholm, SWE; lebt und arbeitet in Stockholm



“YESTERDAY  
WAS NO GOOD  
DAY (LOST  
MONUMENTS)”  
2014

Länge: 06:00 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

In *Yesterday Was No Good Day* berichtet der schwedische Künstler Felice Hapetzeder von seiner Suche nach den Überresten zweier Tempel in Singapur. Dabei handelt es sich um Tempel, die während der japanischen Besetzung von 1942–45 zum Gedenken der Kriegsgefallenen erbaut, aber auch wieder zerstört wurden, als es 1945 zur britischen Wiedereroberung Singapurs kam. Obwohl das Gebiet um die einstigen Anlagen 2001 und 2002 vom ‚National Heritage Board‘ Singapurs zur historischen Stätte erklärt wurde, fanden bis heute keine Maßnahmen statt, die Tempelruinen zu erhalten oder sie überhaupt zugänglich zu machen. Auch Hapetzeder gelingt es nicht, zu den Ruinen vorzudringen, und so muss er seine Suche vertagen.

*Yesterday Was No Good Day* beschäftigt sich mit der Frage nach dem Umgang mit Geschichte, damit, wie Orte oder Ereignisse in Vergessenheit geraten und verloren gehen können, insbesondere wenn dieses Vergessen wie im Fall der japanischen Tempel in Singapur vorsätzlicher Natur zu sein scheint. *ih*

# Bárbara Hertiman

\*1987 in Caracas, VEN; lebt und arbeitet in Caracas



"IN PRAISE OF  
DARKNESS"

2014

Länge: 05:03 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

Verschwommene Formen, wandernde Lichtflecken und Gesten, die in der Dunkelheit verschwinden, bestimmen die Ästhetik von *In Praise of Darkness*. Der Film von Bárbara Hertiman aus Venezuela vermittelt poetische Bilder, deren Referenz zur sichtbaren Alltagswelt nur schwer zu ergründen ist. Mitunter lassen sich Hände und Augen in dem undefinierbaren Raum zwischen Licht und Schatten ausmachen, vage Hinweise auf die Sinne, die für die räumliche Orientierung notwendig sind. Die eingeblendeten Textpassagen aus dem titelgebenden Gedicht von Jorge Luis Borges thematisieren die Dunkelheit in Zusammenhang mit abnehmendem Sehvermögen und zunehmender Weisheit im Alter. Sein Leben und die Erblindung reflektierend, erklärt das lyrische Ich die Suche nach seinem Inneren für beendet. Hertiman übersetzt ausgewählte Sätze aus dem Gedicht in filmische Bilder, ohne zwischen realen Erlebnissen und Vorstellungen zu differenzieren. Vieldeutige Textpassagen mit nahezu abstrakten Aufnahmen koppelnd, überträgt sie die Unbestimmtheit des Poetischen in das Medium Film und eröffnet neue Perspektiven auf das Gedicht. *skh*

# Bettina Hoffmann

\*1964 in Berlin, DE; lebt und arbeitet in Montréal, CAN



“DRAIN”

2012

Länge: 09:00 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

Drei Frauen in Bewegung, dazu das Geräusch von abfließendem Wasser: Mit diesen Worten lässt sich Bettina Hoffmanns Film *Drain* kurz zusammenfassen. Was in den neun Minuten zu sehen ist, in denen sich die Frauen an den Händen fassen, schubsen und eine aus ihrem Kreis zu Boden drücken und wieder aufrichten, ist eine durch Zeitlupe verlangsamte Choreografie aus tänzerischen und aggressiven Gesten. Der Betrachter bleibt im Unklaren, ob die Frauen im gegenseitigen Einverständnis agieren oder einen Kampf ausfechten. Die Kontrolle des physischen wie psychischen Raums wird durch den Blick von unten wie durch eine Wasseroberfläche, die von fallenden Tropfen in Schwingungen versetzt wird, erschwert. Im Gedächtnis bleibt das Bild eines Musters aus Körperbewegungen, das beständig zwischen Nähe und Distanz, Oben und Unten, Einheit und Spaltung changiert und in seiner zeitlichen Ausdehnung ornamentalen Charakter erhält. Unter Berücksichtigung der Zahl und der engen Körperbeziehung zwischen den Frauen lässt sich *Drain* als zeitgenössische Variation des Motivs der drei Grazien betrachten, deren körperliche Gesten traditionell als Ausdruck ihrer seelischen Verfassung gelesen werden. *skh*

# David Jablonowski

\*1982 in Bochum, DE; lebt und arbeitet in Amsterdam, NED



“HELLO PREDICTION!  
/ DATA MINING”

2014

Videoinstallation

Format: 16:9

Farbe, Ton

David Jablonowski interessiert sich für den Handel im digitalen Zeitalter. Seine Installation *Hello Prediction! / Data Mining* reflektiert Themen wie Firmenspionage im Internet oder Rohstoffherstellung für Hightech-Apparaturen mittels Video-, Bild- und Textmaterial aus dem Internet sowie klassisch skulpturalen Materialien. Das sogenannte *Prosumer Monument* besteht aus geschliffenen Gipsplatten, transparenten Plexiglasblöcken, bedruckten Folien, Zimtstangen, Orangenschalen und einem Monitor, auf dem Filmfootage von Onlineplattformen zu sehen ist. Der Zusammenschnitt von Aufnahmen von Fabrikhallen mit laufenden Maschinen und alltäglichen Natur- und Tierszenen beleuchtet das wechselseitige Verhältnis der Produktion und Rezeption von hochwertigen Fotoapparaten. Bilder von der Herstellung der für die Geräte notwendigen Mikrochips stehen neben Videoclips, die Konsumenten zur Überprüfung der technischen Qualität der Kameras angefertigt haben. Private Nutzer und international agierende Konzerne, Natur und Industrie sowie organische und künstliche Materialien aus der Sphäre des Handels verschmelzen in der Skulptur zu einer medialen Einheit, die sich weder inhaltlich noch formal in einfache Gegensatzpaare aufsplitten lässt. *skh*

# Konrad Korabiewski

\*1978; lebt und arbeitet in DEN/POL/ISL/DE



“THE ART BOOK  
ORCHESTRA”

2012

interaktive Klanginstallation

Für sein Werk *The art book orchestra* bringt Konrad Korabiewski verschiedene Genres und Medien zusammen, kombiniert er Klangkunst, Experimentalmusik und Buchkunst mit bildender Kunst. So entstehen multimediale Buchobjekte, die wie Instrumente gespielt werden können. Öffnet man sie und blättert darin herum, ertönen elektronische Klänge mit tiefem, sphärischem und melancholischem Sound. Jedes Buch enthält ein oder mehrere von Korabiewski komponierte Musikstücke, die sich erst in der Interaktion entfalten. Dazu gibt es zwei mögliche Präsentationsformen: Die Bücher können entweder als Installation von den Besuchern individuell entdeckt, angeschaut, durchgeblättert und damit angehört werden. Oder sie werden in einer Performance des Künstlers zum mehrstimmigen Orchester vereint, das eine Gesamtkomposition aller in den Büchern enthaltenen Stücke aufführt. Mit seiner vielschichtigen Multimedialität bietet *The art book orchestra* ein außergewöhnliches Erlebnis, da es gleichermaßen visuell, akustisch wie auch taktil erfahren werden kann. *ih*

# Konrad Korabiewski / Kristján Loðmfjörð

Konrad Korabiewski - \*1978; lebt und arbeitet in DEN/POL/ISL/DE

Kristján Loðmfjörð - \*1977 in ISL; lebt und arbeitet in Seyðisfjörður



“NS-12”

2014

Länge: 52:00 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

Das Film- und Tonmaterial der audiovisuellen Installation *NS-12* ist an Bord des Schleppnetzeschiffes Gullver entstanden. Bereit, sich wechselnden Wetterverhältnissen auszusetzen, haben der Medienkünstler Konrad Korabiewski und der Filmemacher Kristján Loðmfjörð sich auf das isländische Schiff begeben, um den Arbeitsalltag auf dem Meer in Bild und Ton einzufangen. Begleitet vom Dröhnen der Maschinen sind Nahaufnahmen des Decks, des Maschinenraums, der Kajüte, der Kombüse und der Gänge im Schiffsbauch zu sehen. Romantische Vorstellungen von einem gewaltigen Meer und der Seefahrt werden hierbei mit der Körperlichkeit des Schiffes und den darauf stattfindenden Arbeitsprozessen kontrastiert. Die sachlichen Einträge aus den Logbüchern des Maschinisten und des Kapitäns wirken im melodischen Vortrag von Vigdís Finnbogadóttir und des Seyðisfjörður Kirchenchors wie märchenhafte Erzählungen, bieten in ihrem regelmäßigen Rhythmus aber auch einen ansprechenden Rahmen für die mechanischen Vorgänge auf der Gullver. Das Schiff gleicht einem in sich geschlossenen Organismus, der sich in beständiger Reaktion auf das Meer immer wieder neu positioniert. *skh*

# Thom Kubli

\*1969 in Frankfurt am Main, DE; lebt und arbeitet in Berlin



“BLACK HOLE HORIZON”

2012

Klanginstallation

Ein lang gezogener tiefer Ton, ähnlich dem Klang eines Schiffshorns, ertönt aus dem schwarzen Horn, das mitten im Ausstellungsraum auf einem Ständer aufgebockt ist. Mit jedem Ton, der erklingt, entweicht dem druckluftbetriebenen Horn eine große Seifenblase, die durch den Luftstrom des Klanges anschwillt und in den Raum hineinschwebt, bis sie schließlich zerplatzt. Thom Kubli selbst versteht seine Installation als einen ‚kosmologischen Versuchsaufbau‘ – und tatsächlich, die Form des Horns erinnert an das astrophysikalische Phänomen des Schwarzen Lochs, weshalb die Installation auch den Titel *Black Hole Horizon* trägt. Doch anders als ein Schwarzes Loch, das sich alle Materie unwiederbringlich einverleibt, produziert Kublis schwarzes Horn fragilste Objekte, in denen sich der unkörperliche Klang für einen kurzen Moment manifestiert und über seine Hörbarkeit hinaus als ephemere plastische Form durch den Raum treibt. *ih*



# Linda Lenssen

\*1984 in Venray, NED; lebt und arbeitet in Oirlo



“FALL IN WITH”

2014

Länge: 03:25 Min.

Format: 16:9

Farbe

Die Videoinstallation *Fall in with* veranschaulicht ein visuelles Experiment. Die niederländische Künstlerin Linda Lenssen versucht mit der Kamera den Eindruck zu erzeugen, dass zwei physisch voneinander entfernte Wände im Raum nahtlos aneinandergrenzen. Das menschliche Sehvermögen lässt eine solche Veränderung des räumlichen Erscheinungsbilds unter den Bedingungen ausreichender Distanz, eines zugekniffenen Auges und der klaren Ausrichtung auf eine Fluchtlinie zu. Wie der in der Breite variierende Spalt zwischen den beiden grauen Wänden auf der wandfüllenden Projektion zu erkennen gibt, ist dieses Wahrnehmungsspiel mit dem Auge nicht auf das technische Medium übertragbar. Es gelingt der Künstlerin nicht, die Kamera vollkommen still zu halten und eine Position zu finden, in der sich die Längskanten der beiden Wände in der Vertikalen zu einer Flucht vereinen. So zeichnet sich auf der Projektionsfläche in dem Spalt eine Bewegung ab, die in ihrem Minimalismus auf die Präsenz eines Menschen hinter der Kamera hinweist und den sichtbaren Raum als Produkt menschlichen Wirkens entlarvt. Mit *Fall in with* setzt Lenssen ihre Untersuchung des Verhältnisses von realem und imaginärem Raum fort und schafft zugleich ein bewegtes Bild, das in seiner Abstraktheit poetischen Charakter besitzt. *skh*

## Lea Letzel

\*1984 in Starnberg, DE; lebt und arbeitet in Köln



“AU-DELÀ DE L’ALÉA”

2013

Länge: 06:00 Min.

Licht-Klanginstallation

In Lea Letzels Installation *Au-delà de l'aléa* kommt es zu einer reizvollen Korrelation zwischen Licht und Klang. Eine Anordnung von etwa zwölf Leuchtstoffröhren flackert in unterschiedlich kurzen Zeitabständen auf und erlischt nach einer festgelegten Dramaturgie. Dadurch entsteht ein gleichermaßen visueller wie auch akustischer Effekt, denn die Lampen erzeugen jeweils beim An- und Ausschalten ein charakteristisches Geräusch. Phasen der Stille und Dunkelheit wechseln sich ab mit dem klickenden Stakkato stroboskopartiger Lichtblitze, die sowohl den Aufführungsraum wie auch die Körper der Besucher schlaglichtartig beleuchten und so in die Gesamtkomposition miteinbeziehen. Jede dieser rund sechs Minuten langen Klang- und Lichtsequenzen ist dabei einzigartig, denn trotz präziserster Umsetzung der Komposition über eine Computersteuerung ist eine exakte Wiederholung aufgrund der Beschaffenheit der Lampen, wie der Zusammensetzung der Leuchtstoffgase oder des Alters ihres Starters, nicht möglich. *ih*

# Ke Lin

\*1984 in Zhejiang, CHN; lebt und arbeitet in Peking



“STAR TRAVEL”

2013

Länge: 06:30 Min.

Format: 16:9

s/w, Ton

Eine Reise zu den Sternen – das verspricht Ke Lins *Star Travel* aus dem Jahr 2014. Die durch den Titel evozierten Bilder von Raumschiffen, Himmelsgestirnen und fernen Galaxien sucht der Betrachter in dem Film des chinesischen Künstlers jedoch vergeblich. Im Unterschied zu der bekannten Film- und Fernsehserie „Star Trek“ ist das Weltall bei Lin kein Raum, der in seiner Dimension und Materialität unfassbar ist. Der Sternenhimmel erscheint vielmehr als zweidimensionales Bild aus Punkten auf der Oberfläche eines Computermonitors. Die weißen Linien, die im Verlauf des Films von einem Punkt zum nächsten gezogen werden, verbinden sich zu blinkenden Sternenbildern und verweisen auf Grafikprogramme wie Photoshop oder Paint. Nach Lins Vorbild kann jeder Computernutzer solche Himmelskonstellationen kreieren und auf dem Monitor herumschieben – unser Bild des Weltraums offenbart sich also als reine Konstruktion. Der für Lins Arbeiten charakteristische Computerframe zeigt die Bedeutung neuer Medien innerhalb der Weltraumforschung auf und schaltet den computergenerierten Raum zwischen den physischen Raum des Betrachters und seiner Vorstellung des Weltalls. *skh*

# Zhenchen Liu

\*1976 in Schanghai, CHN; lebt und arbeitet in Paris, FRA



“LA MARCHE”

2013

Länge: 10:00 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

*La Marche* ist eine Hommage an den Flaneur des 19. Jahrhunderts. Walter Benjamins Darstellung entsprechend, durchstreift Zhenchen Liu zu Fuß eine Metropole. Sein Spaziergang durch Schanghai beginnt in einer Septembernacht und zieht sich über viele Stunden hin. Bei jedem Schritt macht der Künstler ein Foto. Alle Häuser, Straßen und Parks auf seinem Weg werden dokumentiert – pittoreske Alleen ebenso wie monumentale Betonbauten. Aneinandergereiht ergeben die Aufnahmen aufgrund ihrer Bewegungsunschärfe das verschwommene, fast schon abstrakt wirkende Bild einer beleuchteten Stadt. Nach Tagesanbruch werden die Bilder schärfer, das Tempo ihres Wechsels erhöht sich. Nicht mehr der langsame Gang des Flaneurs, sondern der eilige Schritt eines Passanten bestimmt nun die Stadtwahrnehmung des Betrachters. Erst mit der Ankunft an einem Aussichtspunkt wird die Geschwindigkeit gedrosselt, vor der Skyline ist Kontemplation erlaubt. Mit den Touristen taucht eine Schildkröte vor der Kameralinse auf. Minutenlang ruht sie fast bewegungslos im Bild – ein Verweis auf eine Zeit- und Stadterfahrung, die im 21. Jahrhundert ebenso anachronistisch erscheint wie die Stop-Motion-Technik, mittels der die einzelnen Fotos zum Film montiert wurden. *skh*

# Marge Monko

\*1976 in Tallinn, EST; lebt und arbeitet in Tallinn und Gent, BEL



“RED DAWN (PUNANE KOIT)”

2013

Länge: 04:10 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

Die estnische Künstlerin Marge Monko interessiert sich für urbane Räume, die durch die sowjetische Besatzung ihres Heimatlands geprägt worden sind. In ihrem Film *Red Dawn* nimmt sie eine Textilfabrik der Hauptstadt Tallinn zum Ausgangspunkt, um nach der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft von Gebäuden zu fragen, die in ihrer Funktion und Gestalt mit dem sowjetischen Regime verbunden sind. Zu sehen ist die Restaurierung der Lettern, welche den Namen der Fabrik kenntlich machen: ‚Punane Koit‘, zu Deutsch: rote Dämmerung. Einen Buchstaben nach dem anderen tragen die Arbeiter auf das Dach; bis die Montage abgeschlossen ist, ist es Abend geworden. In der symbolischen Farbe Rot macht sich nun wieder ein Unternehmen im Stadtraum bemerkbar, dessen einstige Größe nur noch durch die Architektur bezeugt ist. Die wiedererrichteten Buchstaben formulieren das Angebot an den Betrachter, sich an das ursprüngliche Erscheinungsbild der Fabrik zu erinnern und die ständige Veränderung Tallinns zu reflektieren. Gegenwärtiger und vergangener, realer und imaginärer Raum verschränken sich in Monkos Film zu dem poetischen Bild einer Stadt, über die die Dämmerung hereinbricht. *skh*

## Lucas Norer

\*1982 in Innsbruck, AUT; lebt und arbeitet in Innsbruck und Amsterdam, NED



“WHEN THE REAL  
RUSHES IN”

2014

Länge: 06:19 Min.

Klanginstallation

Hintergrund der audiovisuellen Installation *When The Real Rushes In* von Lucas Norer sind die Aufstände einer verzweifelten Jugend, die in den letzten Jahren in den Vorstädten von London, Paris und Stockholm oder jüngst auch in Kiew ausgebrochen sind. Norer setzt sich vor allem mit der charakteristischen Geräuschkulisse dieser Unruhen auseinander, die er als ‚akustische Ikonografie der Ereignisse‘ bezeichnet. Der Fokus seiner Installation liegt auf dem signifikanten scharfen Klang zerspringender Fensterscheiben, der den Besuchern aus in Kopfhöhe aufgebauten Lautsprechern entgegenschallt. Im Kontext der Aufstände ist das Einwerfen der Fenster nicht von bloßer Zerstörungswut motiviert, es ist vielmehr ein Versuch, sich zu artikulieren: Krach zu machen, laut zu werden, um Aufmerksamkeit auf den Protest zu ziehen und sich auf diesem Wege Gehör zu verschaffen. *When The Real Rushes In* ist eine Reflexion über diese sozialen und politischen Dimensionen des Fenstereinwerfens wie auch über die taktische Bedeutung von Geräuschen und Lautstärke während eines Protestes. *ih*

# Stefan Panhans

\*1967 in Hattingen, DE; lebt und arbeitet in Berlin und Hamburg



“THE LONG GOODBYE  
(PRE-AFTERWORK-OK-  
CLUBSET) V”

2013

Länge: 25:00 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

Eine Truppe von Werbemaskottchen, augenscheinlich müde und apathisch, verharrt in einem sonderbaren Raum und wartet auf ihren Einsatz. Doch der kommt nicht. Beim Ertönen eines comicartigen Signals rappeln sie sich auf, legen ihre Kostüme an, stellen sich startbereit in Reih und Glied, bis ein erneutes Signal erklingt und sie sich wieder auf ihre improvisierten Warteplätze zurückziehen. Eine Aufseherin in schwarzer Uniform sorgt für Ordnung in dem beengten Raum, der, so lässt die Burgmauer im Hintergrund vermuten, eine Mischung aus Requisitenlager und Turnhalle zu sein scheint. Die gesamte Situation wird vom nervösen Rhythmus eines Glockenspiels untermalt, das eine permanente Spannung suggeriert und die Erwartung einer Handlung schürt, die jedoch nicht beginnt. Den Besucher erwartet diese eigentümliche Szenerie von Stefan Panhans' Videoarbeit *The Long Goodbye* in einem leer stehenden Ladenlokal des Marler Sterns, wo er die lethargischen Maskottchen aus der Ferne beobachten kann. Er blickt hier in den vermeintlichen Warte- oder Rückzugsraum der Werbefiguren, als ob das Einkaufszentrum selbst Ziel ihres Einsatzes wäre, der aber nie stattfinden wird. *ih*

# Jean-Philippe Renoult

\*1963 in Paris, FRA; lebt und arbeitet in Paris



“TAG AUDIO LOOPS”

2014

Audio-Visuelle Loops

Seit 2012 arbeitet der Autor, Radioproduzent und Klangkünstler Jean-Philippe Renoult an einem mehrteiligen Street- und Sound-Art-Projekt mit dem Titel *Tag Audio Loops*. Die einzelnen Projekte dieser Arbeitsreihe bestehen aus einer Kombination von Klang und Fotografie und können auf unterschiedliche Weise präsentiert werden: als akustische Fotos, geloopte Filme, Klanginstallationen oder als Online-Archiv. Zur Gestaltung dieser *Tag Audio Loops* platziert Renoult einen Ghettablaster an einem vorher von ihm ausgewählten, zumeist urbanen Ort, wo er vorbereitete Musikschleifen aus unterschiedlichen Sparten popkultureller Musik abgespielt. Gleichzeitig zeichnet Renoult akustisch auf, was passiert, während die Loops vor Ort abgespielt werden, und bringt im späteren Prozess diese Geräuschkulisse mit der Fotografie zusammen. Renoult markiert – wie ein Graffiti-Künstler mit seinen Tags (Signaturen) – klanglich und fotografisch Orte, wobei diese zeitgleich ihren spezifischen Eigenklang als Markierungen hinterlassen und an andere Orte transferiert werden können. *ca*



# Reynold Reynolds

\*1966 in Central, USA; lebt und arbeitet in Rom, ITA



“ONE PART SEVEN”

2014

Länge: 06:00 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

*One Part Seven* zeigt eine Art Versuchsaufbau, der an eine Grafik Dürers zur Perspektivlehre erinnert. Auf jenem Holzschnitt aus der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts ist ein Künstler zu sehen, der ein vor sich liegendes Aktmodell durch ein Gitter betrachtet, um es auf ein ebenfalls gerastertes Blatt zu zeichnen. Bei genauerer Betrachtung von Reynold Reynolds' Video fällt auf, dass es sich tatsächlich um zwei Variationen dieser Szene handelt. Die erste Variante entspricht Dürers Grafik, denn auch hier sitzt ein Zeichner einem Modell durch ein Gitter getrennt gegenüber. In der zweiten Variante nimmt die Kameralinse die Position des Künstlers ein, und was in der Frontalansicht wie ein gewöhnliches Gitter wirkt, offenbart sich in der Seitenansicht als eine Konstruktion aus räumlich versetzten Drahtfragmenten.

Reynolds erkundet das mathematisch-geometrische Verfahren der perspektivischen Abbildung der Renaissance mit Mitteln der heutigen Digitaltechnik und verweist damit auch auf die Problematik der Wahrnehmung und Repräsentation von Raum und Räumlichkeit, bedingt durch die Relativität der Perspektive. *ih*

# Christof Schläger

\*1958 in Beuthen, POL; lebt und arbeitet in Herne, DE und Amstelveen, NED



“MAGIC SQUARE”

2013

Länge: 25:00 Min.

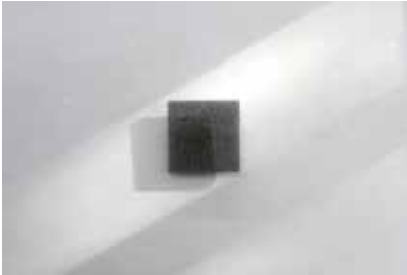
Konzert

Christof Schläger präsentiert mit *Magic Square* ein Konzert der besonderen Art. Als Instrumente verwendet er 64 Signalhörner und 32 Druckluftpfeifen, wie sie auch in der Schifffahrt oder bei der Eisenbahn verwendet werden, und holt auf diese Weise für Industrie und Technik typische Klänge zurück in den urbanen Raum. Präzise aufeinander abgestimmt, verbinden sich die Hörner und Pfeifen zu einem kraftvollen und eindringlichen Orchesterspiel, das den öffentlichen Raum in einem Umkreis von rund einem Quadratkilometer mit den Kompositionen des Künstlers beschallt und die Stadt für einen Moment zu einem riesigen Konzertsaal werden lässt. Häuserfronten und Straßenschluchten reflektieren den Klang der Instrumente, sodass sich die Architektur der jeweiligen Stadt unmittelbar auf das Hörerlebnis auswirkt und dem Konzert einen spezifischen Charakter verleiht.

Schlägers Hornkonzerte wurden bisher unter anderem in Flensburg, Krakau, Helsinki und Schanghai aufgeführt. *ih*

# Julius Stahl

\*1978 in Witten/Herdecke, DE; lebt und arbeitet in Dresden und Berlin



“FRAGMENT,  
RESONANT OBJECT”

2013

Klanginstallation

In einer Raumnische befindet sich ein kleines, quadratisches, graues Objekt aus Metallschaum an der Wand. Über einen Körperschallwandler wird weißes Rauschen auf dieses Objekt übertragen. Weißem Rauschen ist das gesamte für den Menschen hörbare Frequenzspektrum immanent. Das poröse Wandrelief stellt sich einerseits als hochkomplexes Raumfragment dar, andererseits fragmentiert es gleichzeitig den Raumklang. Das weiße Rauschen wird durch die räumlichen Resonanzeigenschaften der zellartigen Struktur neu interpretiert und geprägt, indem es sich durch den Metallschaum hindurchbewegt. Die akustische und die visuelle Räumlichkeit des Objekts sind so miteinander verschmolzen. Beim Lauschen am Objekt kristallisieren sich, für den Betrachter wahrnehmbar, spektrale Klangfarben aus dem Rauschen heraus. Die Erforschung solcher neuen Aspekte im Bereich der konkreten Kunst, ausgehend von akustischen Phänomenen, ist ein Schwerpunkt in der Arbeit von Julius Stahl. *ca*

# Jens Standke

\*1982 in Georgsmarienhütte, DE; lebt und arbeitet in Köln



“VINYLAKTITEN/  
VINYLAGMITEN”

2013

Klanginstallation

Wie ihre natürlichen Verwandten, die Stalaktiten/Stalagmiten, scheinen die *Vinylaktiten/Vinylagmiten* von der Decke herab oder aus dem Boden herauszuwachsen. Dieses Wachstum ist auch akustisch nachvollziehbar. Simultan zu der optischen Präsenz der Vinylplatten, die übereinandergeschichtet die Form von Tropfsteinen ergeben, sind die Klänge der einzelnen Schallplatten sukzessiv zu hören. Hierbei verschmelzen Musik, Rauschen und Knacksen zu einem neuartigen Klangerlebnis. Mittels computergesteuerter D.I.Y.-Fräse und optischem Tonabnehmer ist es Jens Standke gelungen, aus Schallplatten Formen herauszufräsen und simultan ihren jeweiligen Klang aus einem Duplikat entlang der gleichen Schnittlinie abzutasten. Die Skulpturen bestimmen somit die akustische Abfolge und haben in ihrer Kontur nicht nur Ähnlichkeit mit Tropfsteinen, sondern auch mit Wellenformen bei optischen Sprachaufzeichnungen. Mittels eines 3D-Programms bearbeitet Standke solche Wellenformen zu einem virtuellen Objekt, dessen Querschnitte als Fräs- und Abtastkonturen auf die Schallplatten übertragen werden. Sowohl die schnelle Vergänglichkeit des Klangs als auch die übermenschliche Wachstumsdauer von Tropfsteinen bilden sich in den *Vinylaktiten/Vinylagmiten* ab. ca

# Franz von Stauffenberg

\*1960 in Jettingen, DE; lebt und arbeitet in Berlin



“FAHRGASTZELLE”

2013

Länge: 22:00 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

Ein Auto fährt durch eine anonyme Landschaft, von der kaum mehr zu erkennen ist als die kahlen Bäume, die sich auf Motorhaube und Frontscheibe spiegeln. Während der Wagen – ein Porsche – durch diese triste Umgebung gleitet, hört man verschiedene Gesprächsfetzen aus dem Off: Männer- und Frauenstimmen, die sich über Wirtschaft, Macht, Sex und Kunst unterhalten. Themen, die genauso wie der Porsche stellvertretend für einen vom Kapitalismus geprägten Lebensstil stehen. Ob sich diese Unterhaltungen im Innenraum des Wagens abspielen, bleibt unklar, denn die Kameraperspektive durchdringt dessen spiegelglatte Oberfläche zu keinem Zeitpunkt. Diese Aufnahmen und die begleitenden Gespräche werden jedoch immer wieder unterbrochen von Ausschnitten aus Filmen und Reportagen, die dazu in kritischem und zum Teil ironischem Kontrast stehen. Symbolträchtig endet die Fahrt des Porsches abrupt mit einem Aufprall gegen eine Wand. *ih*

# Kathrin Stumreich

\*1976 in Innsbruck, AUT; lebt und arbeitet in Wien



## “STOFFTONBAND”

2012

Klanginstallation,  
Soundperformance

Meterlange Stoffbahnen gleiten in einer raumgreifenden Installation über mehrere motorbetriebene Rollen hinweg. Die aus verschiedenen Oberflächenstrukturen und Webtechniken zusammengenähten Bahnen bewegen sich in unterschiedlichen Geschwindigkeiten und werden dabei von Lichtsensoren erfasst. Diese verwandeln mittels elektroakustischer Klangerzeugung die Strukturen der Stoffe in Töne, die sich zu einer variablen Klangfolge verbinden. Die von Kathrin Stumreich entwickelte Klangmaschine interpretiert die dem Stoff eingeschriebenen Gewebemuster als Codes. Das Material, welches neben der Herstellung von Kleidung vor allem auch zur Ausgestaltung von Innenräumen genutzt wurde, gestaltet somit den Raum auf neuartige Weise um. Die Apparatur ruft zudem Bilder alter Webstühle und die damit assoziierte Frauenarbeit in Erinnerung, wie ganz allgemein das Verarbeiten von Stoffen auch heute noch eher der Sphäre des Weiblichen zugeordnet wird. Ein Klischee, das von Stumreichs Installation subtil unterwandert wird. *ca*

# Yu-Shen Su

\*1979 in Chiayi, Taiwan; lebt und arbeitet in Essen, DE



“MAN MADE PLACE”

2012

Länge: 53:00 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

Kräne, Betonmischmaschinen und Bauarbeiter bestimmen die Bilder von Yu-Shen Sus experimenteller Dokumentation *Man Made Place*. Was in der hügeligen Wüstenlandschaft in der Inneren Mongolei entsteht, wird im Verlauf des Films deutlich: eine Stadt vom Reißbrett, ein Zentrum für Verwaltung, Wirtschaft und Wissenschaft. Von der modernen City Kangbashi, die eine Mitarbeiterin des Planungsbüros in einer Computeranimation anpreist, zeigt die Kamera jedoch nur leere Hüllen. Die Bürotürme sind ungenutzt, die Straßen und Parkanlagen ohne Leben – die wenigen Menschen erscheinen wie Figuren in einem Monopoly-Spiel. Einen anderen Eindruck vermitteln die Aufnahmen der im Verfall begriffenen Ölstadt Yumen, die Su mit den filmischen Bildern von Kangbashi kombiniert hat. Die von Pflanzen überwucherten Gebäude mit herumstreunenden Schafen wirken beinahe poetisch, allein die dunklen Fensterlöcher und der düstere Bericht von zwei spielenden Jungen brechen mit der Ruinenästhetik. In der Gegenüberstellung der menschenleeren Wohn- und Arbeitsräume von Kangbashi und Yumen offenbaren sich unterschiedliche Stadien des Organismus einer Stadt: sein Entstehen und sein Niedergang. *skh*

# Arya Sukapura Putra

\*1980 in Bandung, INA; lebt und arbeitet in Yogyakarta



“PASSAGE  
(LOCO-MOTION)”

2014

Länge: 07:31 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

Arya Sukapura Putras *Passage* beginnt in einer Bahnhofshalle. Reisende mit Koffern warten auf ihre Züge, Passanten durchqueren das Gebäude in schnellem Schritt. Ein Geräusch zwischen Hupen und Rattern kündigt die abfahrenden Eisenbahnen an. Plötzlich verändert sich der Blickwinkel: Infolge einer einfachen Spiegelung in der Mittelvertikalen ziehen Städte, Dörfer und Landschaften rechts und links synchron vorbei. Putra nimmt den Betrachter mit auf eine Reise. In der Lokomotive sitzend, steuert er geradewegs auf sein Fahrtziel zu, die Bahntrassen missachtend durch Häuser und Gärten hindurch. Wohin die Reise gehen soll, bleibt ungewiss. Die sich beschleunigende Teilung der Bilder von den durchquerten Gebieten führt zum Verlust der Orientierung und zu einem Geschwindigkeitsrausch. Die Umwelt erscheint symmetrisch angelegt, computergeneriert und den Effekten von Teleidroskopen vergleichbar. Mit der Zugfahrt bietet *Passage* ein Raumerlebnis, das aus dem Alltag bekannt ist, aufgrund der unüblichen Perspektive aber dennoch verwirrt – eine Aktualisierung der Erfahrung, welche die Passagiere der ersten Eisenbahnen im 19. Jahrhundert gemacht haben müssen. *skh*



# Tina Tonagel

\*1973 in Lemgo, DE; lebt und arbeitet in Köln



“KUNG FU:  
WANDKONZERT”

2013

raumbezogene Klanginstallation

Tina Tonagels ‚Wandstück‘ wurde das erste Mal im Kontext einer mehrräumigen Gesamtinstallation als letzte Ausstellung vor der Umnutzung des Gebäudes aufgebaut. Die vorgenommenen Rauminterventionen waren zum einen Akte brachialer Gewalt, zum anderen sehr sensibel gesetzte Eingriffe wie die präzise gesägten Spalten bei *Kung Fu: Wandkonzert*. Diese Spalten sind halbrund mit Papier hinterklebt, und hinter jeder Öffnung befindet sich jeweils ein Klavierdraht. Jeder dieser Drähte ist mit einer E-Bow-Schaltung ausgestattet und kann mithilfe eines Mikrocontrollers nach einer festgelegten Abfolge elektromagnetisch angesteuert werden. So wird jede der Saiten in Schwingung versetzt, wobei eine wiederkehrende Komposition erklingt. Als Resonanzkörper dient einzig und allein die Wand. Die Spieldauer und Art der im Loop abgespielten Komposition sowie die Anzahl der Saiten werden von der Künstlerin dem jeweiligen Ort angepasst. Die sphärischen Klänge, die durch die Überlagerung der Obertöne entstehen, erfüllen den gesamten Raum und beziehen ihn in ein ganzheitliches Klangerlebnis mit ein. Analog zu der fernöstlichen Kampfsportart Kung Fu vereinen sich in Tonagels Werk Zerstörung und Präzision, Aggression und Kontemplation. *ca*

# Dan Walwin

\*1986 in Fromen, GBR; lebt und arbeitet in Amsterdam, NED



“OP”

2013

Länge: 06:47 Min.

Format: 16:9

Farbe

In Dan Walwins Video *op* manövriert sich ein Metallgerüst scheinbar selbstständig durch eine menschenleere nächtliche Szenerie. Es bahnt sich seinen Weg durch das Gestrüpp einer verwilderten Anlage, die einst als ökologische Forschungsstation diente, vorbei an kaputten Gewächshäusern und leer stehenden Bürocontainern oder sogar durch diese hindurch. Der rötliche Lichtschein einer Notfackel erhellt den Weg des mysteriösen Objekts nur notdürftig, während es sich entschlossen durch die verlassene Umgebung schiebt, ohne dabei einen Hinweis über Ziel und Zweck seiner nächtlichen Wanderung zu geben. Wie ein Schiffsbug ragt das Vorderteil des Metallobjekts starr ins Bild der Kamera, die seinen Weg aus der von Computerspielen bekannten Egoperspektive aufzeichnet. Dem Betrachter wird so der Anschein von Unmittelbarkeit vermittelt, fast so, als würde er sich gemeinsam mit dem Metallobjekt durch die Nacht bewegen und an einer Geheimoperation teilnehmen.

Walwin verzichtet in diesem Video auf den Ton und lässt die Fahrt des Metallgerüsts in völliger Stille ablaufen, was die Rätselhaftigkeit der gesamten Situation nur weiter verstärkt. *ih*

# Nico Joana Weber

\*1983 in Bonn, DE; lebt und arbeitet in Köln



“MARKASIT”

2014

Länge: 26:39 Min.

Format: 16:9

Farbe, Ton

Eine junge Frau schreitet durch die menschenleeren Räume der Ruhr-Universität Bochum. Von einem großen Hörsaal aus bewegt sie sich über Flure und Treppen, durch Bibliotheken, Gewächshäuser und die universitären Sammlungen verschiedener Fakultäten. Eingehend betrachtet sie die Exponate der mineralogischen Sammlung, darunter die Markasit-Kristalle, die in der Zeche Friedrich der Große im nahegelegenen Herne gefunden wurden und hier symbolisch für Transformation stehen. Sie setzt ihren Weg fort, gelangt nun vom Innen- in den Außenraum der Universität, während ihr Kristalle aus dem Haar zu wachsen scheinen. Sie bewegt sich immer weiter fort, nun zu Pferd, bis sie auch den angrenzenden Buchenwald hinter sich gelassen hat und von einer Anhöhe aus auf das Universitätsgebäude blicken kann, in dessen unmittelbarer Nachbarschaft sich ein Bauernhaus, umringt von Wiesen und Wäldern, über Jahrhunderte hinweg erhalten hat. In sorgfältig komponierten, märchenhaft stilisierten Aufnahmen führt Nico Joana Weber dem Betrachter den beeindruckenden Kontrast zwischen der ab 1966 im brutalistischen Baustil errichteten Ruhr-Universität und deren idyllisch-ländlichen Umgebung vor Augen. *ih*

# Julia Weißenberg

\*1982 in Bergisch-Gladbach, DE; lebt und arbeitet in Hamminkeln



“NOTHING TO RETAIN”

2014

Länge: 07:09 Min.

Format: 16:9

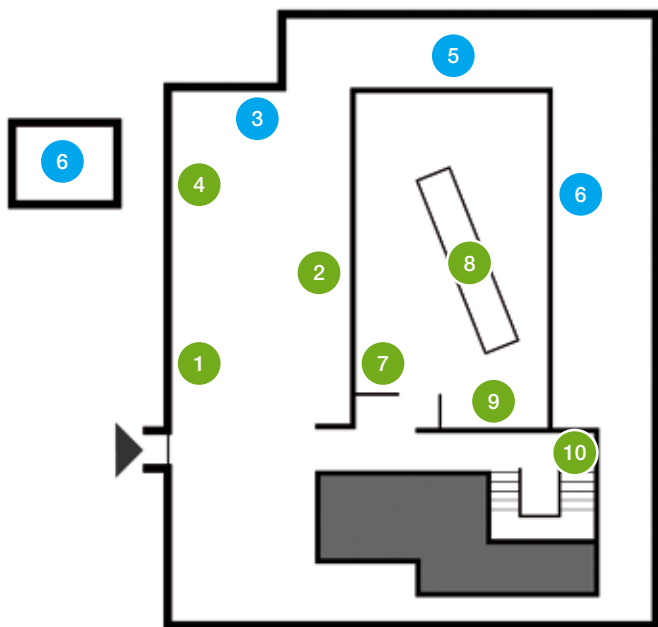
Farbe, Ton

1930 entwarf der Architekt Mies van der Rohe ein Clubhaus für den damals neu gegründeten Krefelder Golfclub, das aufgrund der Weltwirtschaftskrise aber nie realisiert werden konnte. Unter dem Titel „Mies 1:1“ wurde 2013 anhand der Originalpläne ein temporäres, begehbare Architekturmodell aus Holz im Maßstab 1:1 am einst vorgesehenen Standort errichtet. Julia Weißenberg macht dieses Projekt zum Ausgangspunkt ihrer Arbeit *Nothing to retain*, in der sie sich mit der Frage nach der Vergänglichkeit oder Beständigkeit von Ideen, Vorstellungen und Entwürfen beschäftigt. Was passiert, wenn man versucht, ein Konzept, das vor langer Zeit entworfen wurde, in die Gegenwart zu transferieren? Kann es noch halten, was es seinerzeit versprach? In kontemplativen Aufnahmen zeigt Weißenberg Ausschnitte der minimalistischen Architektur mit ihrer großzügigen, lichtdurchfluteten Struktur und das Zusammenspiel mit der ländlichen Umgebung, die heute längst kein Golfplatz mehr, sondern Agrarfläche ist. In ihrem Video ‚re-transformiert‘ Weißenberg das Pavillon-Modell allerdings: Sie filtert die Farbigkeit des Holzes aus den Aufnahmen und lässt dadurch das Gebäude wie einen auf Dauer angelegten Betonbau aussehen. *ih*



# MUSEUM

## ERDGESCHOSS



- |                          |                      |
|--------------------------|----------------------|
| 1. Bettina Hoffmann      | 6. Lucas Norer       |
| 2. David Jablonowski     | 7. Felice Hapetzeder |
| 3. Kathrin Stumreich     | 8. Ke Lin            |
| 4. Zhenchen Liu          | 9. Nico Joana Weber  |
| 5. Jean-Philippe Renoult | 10. Ulu Braun        |

# MUSEUM

## UNTERGESCHOSS

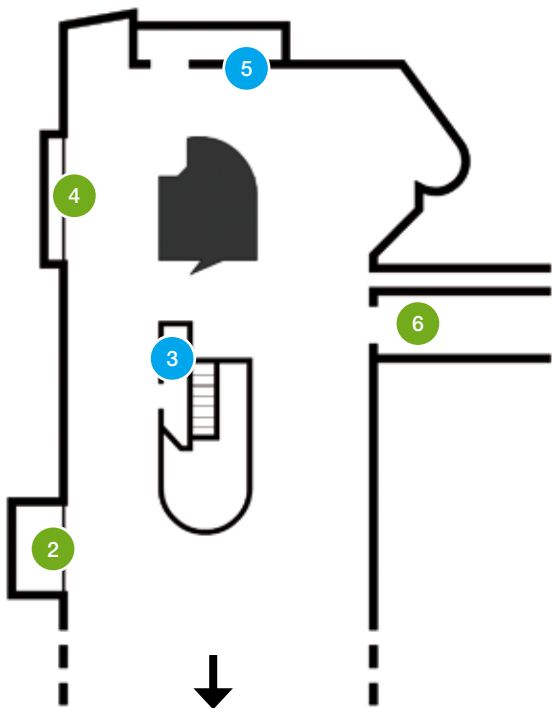


11. Arya Sukapura Putra
12. Linda Lenssen
13. Reynold Reynolds
14. Bárbara Hertiman
15. Zhenchen Liu
16. Yu-Shen Su
17. Kai Zimmer
18. Dan Walwin
19. Jens Standke

20. Frank Bubenzer
21. Franz von Stauffenberg
22. Konrad Korabiewski
23. Thom Kubli
24. Carla Della Beffa
25. Emma Charles
26. Julia Weißenberg
27. Marge Monko
28. Julius Stahl

# MARLER STERN

## OBERGESCHOSS



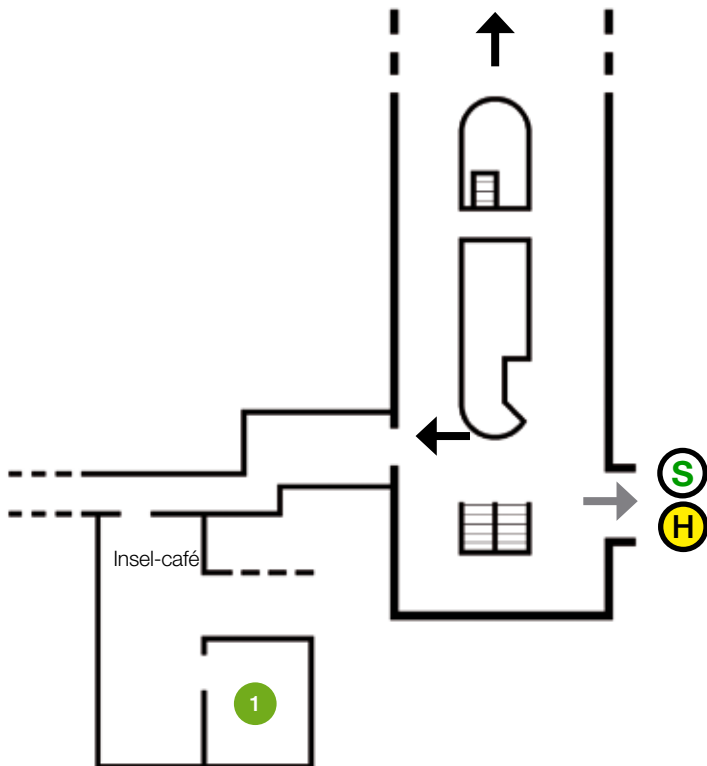
- 2. Stefan Panhans
- 3. Lea Letzel
- 4. Friedemann Banz / Giulia Bowinkel

- 5. Tina Tonagel
- 6. Harun Farocki



# MARLER STERN

OBERGESCHOSS



1. Konrad Korabiewski / Kristján Loðmfjörð



Freude, Feuer, Forte.

Das Beste aus der Welt der Musik.

# Montana<sup>®</sup>-Parkhotel *Marl*

## Herzlich Willkommen!

- 90 renovierte, komfortable Hotelzimmer mit schönem Ausblick und kostenlosem Wireless Lan und SKY
- Täglich 24 Stunden geöffnet
- Nationale und internationale Spezialitäten in unserem schönen Restaurant mit Blick auf den Citysee



Eduard-Weitsch-Weg 2 · 45768 Marl · Telefon: 02365/102-0  
[www.montana-hotels.de](http://www.montana-hotels.de)

# FÖRDERER

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



Freundeskreis Habakuk  
zur Förderung  
des Skulpturenmuseums  
Glaskasten Marl



 Sparkasse  
Vest Recklinghausen

# KOOPERATIONSPARTNER

**RWE**



**MARLER  
STERN**

**Montana<sup>®</sup>-Parkhotel** *Marl*

EINS DER ZWANZIG  
RUHR KUNST MUSEEN



# IMPRESSUM

## KURATOREN

Georg Elben, Stephan Wolters

## PROJEKTLEITUNG

Elena Vasilieva

## PROJEKTASSISTENZ

Yvonne Hoffmann

## MUSEUMSTEAM

Claudia Frank, Alexander Haffner,  
Andreas Steinberg

## AUSSTELLUNGSaufbau

Uwe Gorski, Stephan Karass,  
Kai Kickelbick, Zeljko Peto

## LEKTORAT

Sybille Petrausch

## TEXTE

Sarah Kristin Happersberger (*skh*)

Irene Horn (*ih*)

Christa Appel (*ca*)

Georg Elben

## KONZEPTION / LAYOUT

German Concept Group  
Mitja Eichhorn

## © ABBILDUNGEN

Künstler und VG Bild-Kunst Bonn,  
2014, für Ulu Braun, Franz von  
Stauffenberg, Kai Zimmer

Wir danken unseren Förderern und  
Partnern

# ANFAHRT UND ÖFFNUNGSZEITEN

## SKULPTURENMUSEUM GLASKASTEN MARL

Creiler Platz 1

D-45768

Telefon: +49 (0) 2365 99 22 57

Email: [skulpturenmuseum@marl.de](mailto:skulpturenmuseum@marl.de)

[www.mkp-marl.de](http://www.mkp-marl.de)

[www.skulpturenmuseum-glaskasten-marl.de](http://www.skulpturenmuseum-glaskasten-marl.de)



[fb.me/skulpturenmuseum.Marl](https://fb.me/skulpturenmuseum.Marl)

## ÖFFNUNGSZEITEN

Di bis So 10–18 Uhr

Heiligabend, 1. Weihnachtstag, Silvester geschlossen

## MIT PKW

über Sickingmühler Straße und Eduard-Weitsch-Weg

## MIT ÖFFENTLICHEN VERKEHRSMITTELN

bis S-Bahn und Busstation „Marl Mitte“

Sickingmühler Str.



Eduard-Weitsch-Weg

Adolf-Grimme-Straße



Citysee



Bergstraße

Hervester Str.

Bruderstraße





[fb.me/Skulpturenmuseum.Mar1](https://fb.me/Skulpturenmuseum.Mar1)