

My Fiction and You

Andy Kassier, Bianca Kennedy & The Swan Collective,
Britta Thie, Mikka Wellner



Eröffnung: 07. November 2019, 19 Uhr
Ausstellung: 08. November 2019 – 26. Januar 2020

Die Ausstellung »My Fiction and You« untersucht, wie Fiktionen und Imaginationen zum Bestandteil der eigenen Realität werden und inwiefern diese kollektiviert werden und sich zum Teil des sozialen Umfelds entwickeln. Wie stark überschneiden sich unsere imaginären Lebensmodelle mit der Wirklichkeit und wie beeinflussen und wo dominieren sie uns? Dabei erkunden die ortsspezifischen Installationen das Verhältnis von Fiktion und dem Gegenüber. Hinterfragt wird dabei auch, inwiefern ein damit in Zusammenhang stehendes Konzept von Freiheit des Individuums nicht selbst schon eine Illusion ist.

Die Künstler*innen Andy Kassier, Bianca Kennedy und The Swan Collective, Britta Thie und Mikka Wellner nehmen in ihrer unterschiedlichen Befragung realer und imaginärer Identitäten Bezug auf den Transfer und die Transformation des analogen Lebens in die digitale Gegenwart und entwickeln davon ausgehend mitunter dystopische Zukunftsszenarien.

So wird beispielsweise in provokativer Selbstinszenierung die Funktionsweise und spektakuläre Überzeugungskraft einer profitorientierten Person und die Rolle, die die Wünsche und Erwartungen der Rezipienten dabei spielen, thematisiert. Referenzen aus Popkultur und Filmgeschichte verbinden sich mit Reflektionen der physiologischen Grundlagen des Sehens zu einer skulpturalen und ortsspezifischen Installation. Prozesse der „Gamification“ werden anschaulich, wenn Elemente eines digitalen Spiels in eine analoge Umgebung übertragen werden und sich so Spiel und alltägliches Leben wortwörtlich überschneiden. Dabei werden auch Fragen der Kommerzialisierung des eigenen Bildes und das »Trading«, also das »Handeltreiben« mit der eigenen Person in den sozialen Medien thematisch. Nicht zuletzt befragen virtuelle kafkaeske Verwandlungen unseren Status und unsere Zukunft auf der Erde.

Gegenwärtig sieht die Lage des Wohnungsmarktes zahlreicher Großstädte alles andere als entspannt aus. Sozialer Wohnraum ist Mangelware, die Mietpreise sind hoch, trotz eines Mietendeckels, der juristisch gut aufgestellten Immobilienunternehmen seine Hintertürchen öffnet. Die Gentrifizierung schreitet scheinbar unaufhaltsam voran.

Symptom verfehlter Wohnungspolitik ist der Bauboom von Eigentumswohnungen. Ein Zukunftsszenarium: Die Politik hat die prekäre Situation fehlenden Wohnraums

nicht mehr im Griff. Neben dem rezenten Problem fehlenden Wohnraums der einen Seite der »Schere«, herrscht ebenso rapide steigender »Wohnbedarf« auf der vermögenden Seite. Die Lage spitzt sich zu und Investor*innen und Immobilienmakler*innen setzen ungenutzt ihren Fokus auf neue Objekte: Kulturstandorte sollen jetzt zu Luxuswohnraum umfunktioniert werden. Institutionen der Kunst und Kultur gehören längst zu den Relikten zivilisatorischer Vergangenheit. Diese Vision verfolgt **Andy Kassier** in der Rolle eines Provokateurs, dem jedes Mittel recht ist, grenzenlosen Profit herauszuschlagen. In seiner installativen Arbeit *Kassier Trust* inszeniert er einen erfolgreichen Immobilienmakler und wirbt in einem Video und auf großformatigem Plakat für eine zukünftige Luxusimmobilie, dem Bärenzwinger, der auch vor Ort besichtigt werden kann. So spielt er mit den Wünschen und der Gier einer überschaubaren »Elite«, die alles will, um jeden Preis, und zu allem bereit ist. »Spektakuläre Lügen müssen nicht perfekt sein. Sie stützen sich weniger auf das Geschick des Lügners, als auf die Erwartungen und Wünsche des Zuhörers.« (Siri Hustvedt)

Bianca Kennedy und The Swan Collective präsentieren eine immersive Installation, die den Besucher*innen eine neue Identität verleiht. Ihre Arbeit erfährt man mittels Virtual Reality (VR), bei der eine Wirklichkeit in einer computersimulierten Umgebung virtuell erlebt wird sowie der Augmented Reality (AR), einer Vermischung von VR mit der physischen Realität. Der Titel *ANIMALIA SUM: Ich bin Tiere. Ich esse Tiere* klingt wie ein Statement und offenbart zugleich einen Konflikt. Mit dem Aufsetzen der VR-Brille geht man interaktiv einen weiten Schritt in die terrestrische Rangordnung zurück und wird in den Körper eines Käfers katapultiert. Mit dieser medial vermittelten kafkaesken Verwandlung wird veranschaulicht, in welcher Abhängigkeit wir bald von diesen winzigen Wesen sein könnten, wenn wir unsere ökologische Lebensweise und Einstellung nicht bald ändern. »Bei der AR-Arbeit lässt der Blick in den digitalen Zerrspiegel einem Fühler und Insektenkiefer wachsen, der Mensch selbst wird in diesem Szenario unweigerlich als Aggressor wahrgenommen.« Durch die virtuellen Interventionen der Künstler*innen soll dem Publikum der Blick durch die Augen eines Insekts ein besonderes Empathievermögen vermittelt werden. So plädieren hierbei

unter anderem die Insekten für den Verzehr von Wal-
fleisch. Wieso sollte ein einzelner Wal mehr wert sein
als eine Milliarde freundlicher Käfer?

Portraits von Jugendlichen hängen großformatig an den
Wänden. Beim Betreten des Raumes, wird man von
zahlreichen Augenpaaren verfolgt. Die Ästhetik der Bil-
der entspricht der von sogenannten *Trading Cards Ga-
mes*, Sammelkartenspiele, im Stil von Science Fiction
und Fantasy. Ein bekannter Vertreter dieses Genres ist
das im Jahr 1993 entstandene Spiel *Magic: The Gathe-
ring*. Analoge Kartenspiele wie dieses sind nicht nur we-
gen ihres festen Regelwerks, der Decks (Spielkarten
Sets), Quests (Aufgaben), unzähliger Phantasiewesen,
Zaubersprüchen, Artefakten, Helden (Planeswalker) und
der Mana (Zauberkraft) äußerst populär, sondern das
Sammeln, das Tauschen und das Handeln mit diesen
Spielkarten entwickeln eine eigene Dynamik und Faszina-
tion. In ihrer Installation *POWERBANKS* präsentiert
Britta Thie eine übergroße Ausführung eines aufwändig
gestalteten vollständigen Karten-Decks, das man sofort
für ein Spiel einsetzen könnte. Dazu verwendet die Vi-
deokünstlerin die Protagonist*innen ihrer jüngsten
gleichnamigen Filmproduktion, die auch im Rahmenpro-
gramm dieser Ausstellung gezeigt werden wird. Die ein-
zelnen Charakter sind aus dem Film direkt in ihr kreier-
tes Deck, also von der digitalen auf die analoge Ebene
transferiert worden und haben eine neue Identität ange-
nommen. Die Spieler*innen dieser Karten wiederum le-
ben kollektiv die angebotene Fiktion aus. In Bezug auf
den heutigen Kunstmarkt verweisen die Karten auf den
Umgang mit Kunstgütern und die Praktiken des Sam-
melns und Akquirierens.

Zudem wird der Prozess der Gamification illustriert,
wenn spieltypische Elemente (Punkte, Level, Fort-
schrittsbalken, Prozentzahl, Auszeichnung) in eine neue
Umgebung übertragen werden und Spiel und alltäg-
liches Leben sich so wortwörtlich überschneiden. Das
Verhalten und die Motivation des Individuums werden
auf diese Weise beeinflusst und zugleich Phänomene
wie Kommerzialisierung und die Vermarktung des eige-
nen Bildes thematisiert. Die Künstlerin untersucht die
möglichen Auswirkungen des Nutzer*innen-Verhaltens
in sozialen Medien: In den Kontext von Fantasie-Symbo-
len exponiert, sind die Figuren mit Skills ausgestattet
und gelten als Referenz für die Selbstinszenierung und -
vermarktung, dem sogenannten ›Trading‹ der eigenen
Person in Social Media.

In der Arbeit *The MacGuffin-Bloc* von **Mikka Wellner**
verbinden sich Referenzen aus der Popkultur und der
Filmgeschichte mit dem physiologischen Prozess des

Sehens zu einer skulpturalen und ortsspezifischen In-
stallation. Der Begriff ›MacGuffin‹ wurde durch Alfred
Hitchcock populär und beschreibt ein Objekt (oder eine
Person), das die Handlung eines Films initiiert und vo-
rantreibt, ohne selbst von besonderem Nutzen zu sein.
Es ist das verbindende Element, das einer Geschichte
Struktur und Glaubwürdigkeit verleiht, ohne selbst
glaubwürdig oder sinnvoll sein zu müssen. Hier manifes-
tiert es sich in einem spiegelnden Block, der die visuelle
Wahrnehmung, also die Verarbeitung optischer Reize
thematisiert. Da visuelle Wahrnehmung über das reine
Aufnehmen von Information hinausgeht und Handlungen
initiiert die relevante Informationen extrahiert, Elemente
erkennt und durch Abgleich mit Erinnerungen interpre-
tiert, dienen die Spiegel als Metapher und es gilt, sich
beim Sehen für das Objekt oder die Reflexionen der
Umgebung zu entscheiden. Das Objekt selbst ist ein
MacGuffin und damit zweitrangig. Es fordert dazu auf,
sich über den eigenen Prozess des Sehens Gedanken
zu machen. Dieser Prozess wird durch eine auf die
Spiegel gedruckte Ich-Erzählung unterstützt. In der Er-
zählung wird nicht deutlich, wer hier eigentlich spricht;
vielmehr sollen Spekulationen angefacht werden, ob es
sich um die Perspektive eines Tieres oder eines Men-
schen handeln könnte. Der Block versteht sich in seiner
hermetischen Anmutung als ein Schutzraum. Wie ein
Haus uns vor Wind und Wetter schützt, so schützt uns
ein Gefängnis vermeintlich vor den Eingesperrten. Es
bleibt im Unklaren wer hier eigentlich geschützt wird und
vor wem.

Der Künstler kritisiert mit dieser Arbeit den Glauben an
Erkenntnis durch Fortschritt und plädiert für einen
radikalen Bruch mit unseren (Seh-)Gewohnheiten. Wer
schaut, wer schaut zurück, oder bezugnehmend auf den
sich im Inneren des Blocks befindlichen Comic: Who
watches the Watchmen?

30. November 2019 15 – 16:30 Uhr
The Act of Doing Makes It (Feel Like) Becoming
von Gabriela Maria Dorniak

08. Januar 2020 19 – 22 Uhr
TheorieMittwoch
Ein Abend über FanFiction und mit FanReality
von Laura Eggert, Hannah Müller, Nele Stuhler

18. Januar 2020 19 – 22 Uhr
Powerbanks Screening
von und mit Britta Thie

Künstler*innen

Andy Kassier

Andy Kassier, geboren 1989 in Berlin, studierte an der Kunsthochschule Köln, u.a. bei Johannes Wohnseifer und Mischa Kuball. 2018 schloss er sein Diplom-Studium der Medienkunst mit Auszeichnung ab.

Die Ästhetik des Wohlstands, Konzepte der Selbstdarstellung und die Faszination virtueller Identitäten und Darstellungsmöglichkeiten, die durch das soziale Netzwerk kreiert und rekreiert werden, prägen die Bildsprache von Kassiers Werken. Dabei verwischen die Grenzen zwischen Fiktion und Realität, Kunst und Leben. Die Alter Ego, die er kreiert, verkörpern ironisch die Narrative von Reichtum und Glück in der spätkapitalistischen Gesellschaft. Die Figur Kassier ist die Personifikation des falschen Versprechens; Geld, Macht und Zugehörigkeit seien für alle erreichbar.

Kassier arbeitet mit Fotografie, Video, entwickelt Installationen, Skulpturen und Performances und stellte bisher unter anderem in Singapur, Köln, London, Düsseldorf, Zürich, Winterthur und Berlin aus. Kassiers digitale Identitäten und Performances manifestieren sich auch auf Social-Media-Seiten wie Facebook und Instagram.

www.andykassier.com

Bianca Kennedy

Bianca Kennedy wurde 1989 in Leipzig geboren und lebt und arbeitet in Berlin. Neben der Athens School of Fine Arts studierte sie auch an der Akademie der bildenden Künste in München und schloss ihr Diplom mit einem Meisterschüler-Abschluss bei Klaus vom Bruch in 2017 ab.

In ihren analytischen Stop-Motion-Animationen stellt sie den menschlichen Abgrund dar und arbeitet regelmäßig an Fotografien und Zeichnungsreihen, in denen sie selbst erstellte Miniaturen inszeniert. Kennedys Animationen, Zeichnungen und ortsspezifische Installationen wurden zahlreich in Ausstellungen, Screenings und Festivals präsentiert. Einzelausstellungen hatte sie unter anderem in der C-Gallery in Mailand und in der Alten Münze, Berlin. Sie erhielt zahlreiche Preise (beispielsweise den TOY Berlin Masters Award, Loop Discover Award Barcelona) und Stipendien (u.a. von der Studienstiftung des deutschen Volkes). Künstlerresidenzen führten sie nach Nordamerika, Barcelona, Athen und Tokio und zuletzt ins Künstlerhaus Lukas in Ahrenshoop.

www.biancakenedy.com

Felix Kraus / The Swan Collective

Felix Kraus *1986 in München geboren, ist Gründer von The Swan Collective und studierte von 2007 bis 2014 Medienkunst an der Akademie der bildenden Künste in München, der HFG Karlsruhe und der ASFA in Athen. Weitere Mitglieder von The Swan Collective sind Richard Tator, Miles Macre, Coca Lloyd und Nils Sanddorn. Die Gruppe mischt verschiedene Techniken wie Virtual & Augmented Reality, Literatur, Malerei und Papierprägungen. Werke des Kollektivs wurden in Institutionen wie dem Kunstmuseum Stuttgart, dem CCBB Brasilien, dem Goethe-Institut Toronto, der Espronceda Barcelona, ZKM Karlsruhe und dem Ägyptischen Museum München gezeigt. Seine Arbeiten sind in folgenden Sammlungen vertreten: Kunstmuseum Stuttgart, Sammlung Zabłudowicz London, Sammlung Philara, Edwin Scharff Museum, Porsche Collection, MACBA Barcelona. Er erhielt Stipendien, Künstlerresidenzen im In- und Ausland und zahlreiche Preise. Zuletzt erhielten Kraus und Kennedy den 1. Preis für ANIMALIA SUM beim Toronto New Wave Festival (2019).

www.felixkraus.com

Britta Thie

Britta Thie wurde 1987 in Minden geboren und lebt in Berlin. Nach ihrem Studium der Bildenden Kunst, das sie als Meisterschülerin bei der Filmemacherin Prof. Hito Steyerl an der UdK Berlin abschloss, verbreitete sie ihre videobasierten Arbeiten meist selbst über das Internet. Von 2010 bis 2011 studierte sie mit einem DAAD Stipendium in New York an der Cooper Union for Science and Art. In den Jahren 2016 und 2017 war sie Stiftungsprofessorin für Zeitbasierte Medien und Performance an der Hochschule für Gestaltung Offenbach.

Thie benennt das Verlorensein zwischen Virtualität, Internationalität und Simultaneität. Ihre Web-Serie Translantics (2015, koproduziert von der Schirn Kunsthalle und ZDF/ARTE) beleuchtet am Beispiel von drei jungen Frauen eine Generation, die sich zwischen der analogen Vergangenheit und der Ästhetik der modernen Technologien hin und her bewegt. Die Künstlerin zeigte diese Arbeit als Installation im Schinkel Pavillon in Berlin, in der Videokunstsammlung Julia Stoschek und auf Filmfestivals (Forum des Images, Series Mania). Im Juni 2018 eröffnete ihre Einzelausstellung POWERBANKS im Museum Abteiberg.

www.brittathie.tv

Mikka Wellner

Mikka Wellner, in Berlin geboren, studierte von 2006 bis 2011 an der HfBK Dresden.

Von 2011 bis 2013 war er Meisterschüler bei Prof. Eberhard Bosslet. Er lebt und arbeitet in Berlin.

In seinen Arbeiten verbinden sich Referenzen der Geschichte und kulminieren in ortsspezifischen, skulpturalen Installationen. Er erhielt diverse Stipendien. Nach Ausstellungen und Ausstellungsbeteiligungen u.a. in Istanbul, Beirut, Hamburg, Berlin, Halle, Frankfurt am Main und Amrum präsentierte er seine Arbeiten jüngst in einer Einzelausstellung im Rockefeller Center in Dresden.

www.mikkawellner.de

Kuration Ausstellung & Veranstaltungen
Tanja Paskalew und Isabelle Stamm
Katja Kynast

Produktion: Carolina Redondo
Produktionsassistenten: Juan Saez, Marcos Mangani,
Camilo Pérez Schmidt
Grafik: Viktor Schmidt
Übersetzung: Andrea Scrima

Bärenzwinger
Im Köllnischen Park, 10179 Berlin

+49 30 9018 37461
info@baerenzwinger.berlin
www.baerenzwinger.berlin

Mit freundlicher Unterstützung der Senatsverwaltung für Kultur und Europa, Spartenoffene Förderung, Fonds für Ausstellungsvergütungen und Ausstellungsfonds.

Mit herzlichem Dank an: Amt für Stadtentwicklung, Bauaufsichtsbehörde, Förderband e.V., Jugend im Museum e.V., Stiftung Stadtmuseum und KoSP GmbH