

Portfolio

SOPHIE

SCHWEIGHART

Installation mit Performance

2016

In den Raum hineingebaute Räume,
Zellen aus Wachs mit Wänden aus
Talg,

Autostühle,

Altöl Tanks,

Milch

Rohre, die an die Rohre des beste-
hende Ausstellungsraum andocken,

ein Schaufenster,

ein normales Fenster,

eine konvexe Linse,

Kühlschrankeinzelteile, die zu
einem großen überdimensionalen
Kühlschrank- Raum zusammengesetzt
werden,

Eine Motorölpfütze mit Spiegelung,
von Ratten angefressener Kabel

Link zu Videoarbeiten:

<https://vimeo.com/127166903>

THROMBIOSIS

Eine Wand teilt den Ausstellungsraum, trennt den für Besucher zugänglichen Bereich von dem Bereich, in dem der Performer arbeitet. Dieser Bereich ist nur für einen Betrachter gleichzeitig zugänglich, durch optische Geräte und aus einer bestimmten Position. Der Künstler nimmt subtile Eingriffe vor. Die Besucher stoßen auf seltsame Rohrkonstruktionen, die Blutgefäßen und elektrischen Leitungen ähneln. Ein beschädigtes Rohr stört das gesamte System, verursacht eine Blockade auf der einen Seite und einen Stillstand auf der anderen.

Thrombose, das Verstopfen von Flüssigkeiten und Systemen, beginnt in Bewegung zu geraten, um eine Embolie zu verhindern. Ein Arbeiter in Schutzkleidung erscheint durch die rechteckige Linse mit einer Heißluftpistole, schmilzt das Fett und verbessert den Durchgang zur nächsten Phase. Es sind Kammern, die aus diesen Gerinnseln gebaut sind. Der Arbeiter ist mit Fett verschmiert, eine ständige Verflüssigungs- und Reduktionsaktion, um den Durchgang durch verschiedene Kapseln zu öffnen - meta-organische Gebil-

de, die die innere Kommunikation und Leitung offenbaren. Wir sind durch die Bernsteintanks gegangen und haben unsere Körper und Gedanken gedreht, um diese Szene auf dem Kopf stehend zu betrachten, da wir sie nur durch eine Vitrine erreichen können, während Wände dazwischenstehen.

Diese Wände sind mehr als nur Zeichen einer Barriere, sie sind vielleicht Schutz, eine Art immunologischer Mechanismus. Der Körper zieht es vor, als Bild zu bleiben, wie ein figuratives Röntgenbild, auf dem wir in unseren Gedanken die Organe zeichnen können, die dieses System mobilisieren und stimulieren. Da wir Körper haben, weckt diese Anordnung eine subliminale Beziehung. Wir, das Publikum, können durch die Fenster oder optischen Hilfsmittel den inneren Stoffwechsel und die Stagnation dieser Struktur sehen, die wie ein Körper funktioniert.



Schaufenster



Tanks mit Altöl

RAUMPLAN





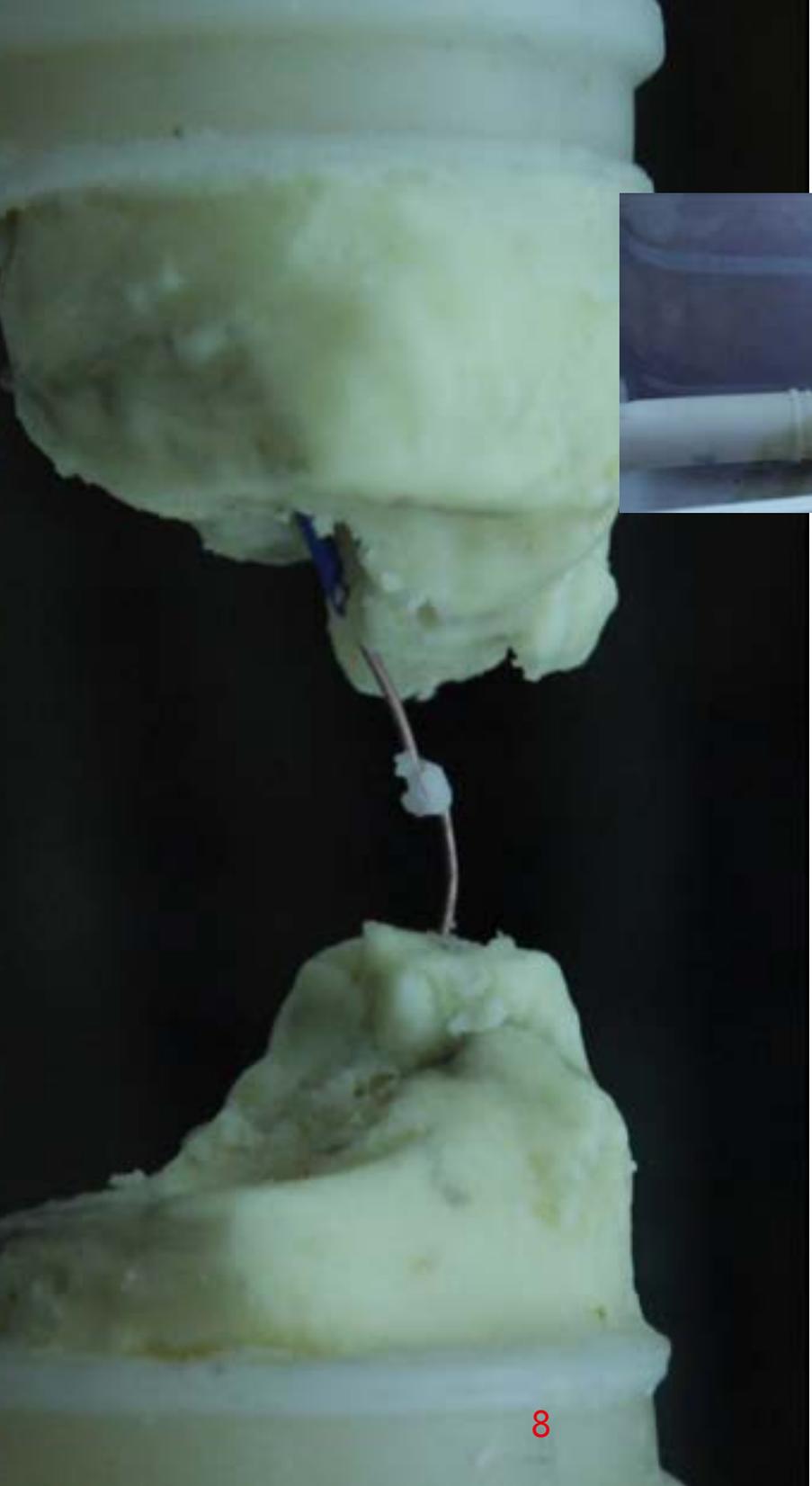
Performance durch konvexe Linse betrachtet

6



konvexe Linse

7



gebrochene Rohre
auslaufendes Öl

Verborgene Autoteile und fragmen-
tierte Reste von Treibstoff, die in den
Fettropfen auftauchen. Vielleicht ist
der Arbeiter ein Mechaniker, ein Fahrer
mit Autositzen, um die Energie zu leit-
en. Er leckt an Leitern aus Zellulite
und Kupfer, einem Nervensystem, das
möglicherweise durch die umgebende Adi-
positas betäubt ist. Der Arbeiter geht
von Zelle zu Zelle, mit Haltung und
Mut, und stößt auf ein Bild, das dem
Äußeren dieses Körpers analog ist. Es
liest sich „ARAL“, als ein Eindruck von
jenem angrenzenden Ort, wo Motoren mit
Treibstoff versorgt werden, mit unter-
irdischen Tunneln, die explodieren und
Flüssigkeiten liefern, wie ein Traum
eines mühelos laufenden Körpers, der
für diesen verstopften Körper kämpft,
um seine Teile zu erweichen. Unter dem
Tisch unserer linken Vitrine werden
Gliedermaßen und Gewebe in Metallfolie
eingewickelt gekocht, wie eine ferne
Leitung der Energie, die durch den Raum
fließt.

Paula Pedraza

Ansicht vom Schaufenster



P U L P

Installation mit Performance

2014

in einen Lastenaufzug hineingebauter Raum
Fisheye- Objektiv
800 l Hefeteig
Performerin
Fischölkapseln
Gelatine
Mobilier

Gruppenausstellung „be water my friend“
Westwerk Hamburg

Link zu Videoarbeiten:

<https://vimeo.com/127166903>

Die Performance fand in einem speziell konstruierten Raum statt, der für Besucher nicht zugänglich war und durch eine in die Wand eingelassene Fisheye-Linse betrachtet werden konnte. Während der sechs Stunden dauernden Performance wurde der Darsteller zunehmend von dem Teig überwältigt, der aus den Wänden und allen Objekten hervorquoll.

Pulp das Fleisch, das vor einer meditativen Türlinse erscheint, die Installationsarchitektur lädt uns durch die Optik eines Betrachters in einen verschwommenen Traum ein, fast als Augenzeuge einer aufgewühlten Masse zu dienen, die geschnitten, verletzt, zerfetzt, geschlagen und durchbohrt werden kann, und paradoxerweise durch genau diese Eingriffe an Volumen zunimmt, als Rache und Spektakel ihrer Unermesslichkeit.

Cremergelb tropft aus den Ecken und zeigt die Obsoleszenz der Grenzen ihres Behälters. Eine Person vor Ort, die transagiert, vermittelt und die Pulpe sammelt, fast wie ein stilles Verlangen, nutzlos nach einer Heilung suchend, nach einem Mittel gegen das Wachstum, wie ein Priester, Metzger, Bäcker und Pfleger, der die Kapseln als Darstellung von unerfülltem Potenzial einführt, einen alternativen Vakuumraum bewohnend und seine Nutzlosigkeit, wenn es darum geht, das Wachstum des Teigs zu verhindern.

– Der Hefeteig, der an sich latente und potenzielle Energie ist, um einen Raum zu füllen, und dabei das Leben darin nimmt, um auch zu verrotten und ihre inneren Säfte und mächtigen Gerüche freizusetzen, zu metastasieren und nicht auf uns zurückzublicken.

Der Teig, ein elfenbeinfarbener Körper, balancierend auf Lumpen und Regalen, wartend, um vom Minister verarbeitet zu werden, in Gussformen eingelegt, um klassifiziert und in Schränken archiviert zu werden. Die Medizin, die durch Kanäle reist, und Kanülen, die an das Fleisch angeschlossen sind, Meta-Instrumente wie der Mund, der Kapseln ausstößt, der Schlauch, der sie durchgleiten lässt, als vorläufige Geste der Durchdringung, um ihr Reich der Möglichkeiten mit dem Teig zu entfalten.

Dichotomie in einem anfänglichen Modus, über das Bild (das Symbol) und den Körper (den Index). Wir, das Publikum dieses Phänomens, sehen durch das Glas und fragen nach dem Fremden draußen, nach uns selbst und unseren Häusern. Wir befinden uns auf der Innenseite der beobachtenden Beziehung, wie wenn jemand draußen die Glocke läutet –das Draußen ist eine relationale Karte einer aufblühenden Pulpe, ihres Ministers und ihrer Instrumente der Heilung und Zerstückelung. Was können wir uns intimer und nackter vorstellen? Man wird zum Voyeur dieses Katalyseprozesses, vielleicht zum Gläubigen oder Kanonisten –was können wir in diesem Kadaver von Klumpen bestimmen? Ist dieses Monster menschlicher Art? Ist es real auf andere Weise? Wir sehen es, aber wie können wir es kennen?

Wir betrachten diese Installationsperformance unter der Optik einer relationalen Ethik, die das abwesende Andere ernst nimmt und die Handlungsmacht von Kreaturen erkundet, die das traditionelle Verständnis dessen, was als existierend gilt, in Frage stellen. Vielleicht ist die Pulpe eine großzügige Entität, die uns durch zeitgenössische Ängste und Befürchtungen führt, die Ernte und das Wachstum eines Monsters aufgrund von Toxizität und Krankheit. Sind diejenigen von uns, die davon am meisten betroffen sind, die, die von einigen dieser Grammatiken der Überschreitung heimgesucht werden?

Paula Pedraza



in die Wand eingelassenes Fisheye- Objektiv



Ansicht vom Fisheye- Objektiv





Installation mit Performance

2016

Aluminiumcontainer
Verkehrsspiegel
gebaute Räume
Tank mit Wasser
Poolleiter
Einkaufswagen
Sodafaschen
Einkaufswagen

Jahresausstellung HFBK 2016

Link zu Videoarbeiten:

<https://vimeo.com/281875990>

Die hermetisch geschlossenen, überkopfhohen Seiten des Containers lassen keinen Blick in das Innere zu. Doch ein kopfüber an der Decke angebrachter Spiegel gewährt Einblick in das Innenleben des Containers, der aus mehreren ineinander verschachtelten Räumen besteht. In dem Bild, welches sich im Spiegel abzeichnet, verschränken sich zwei einander entgegen gesetzte Perspektiven ineinander. Man blickt einerseits wie durch den Boden hindurch von unten auf die Räder eines Einkaufswagens und gleichzeitig von oben aus der Vogelperspektive heraus auf ein in einem kleinen Raum stehendes Supermarktregal.

In einem anderen Raum befindet sich ein Wassertank. Man sieht erst nur das hellrote Endstück eines Schnorchels und realisiert dann, dass im tiefen Bauch des Tanks jemand liegt. Es ist die Künstlerin selbst.

Charlotte Klink

CONTAINER I

Bei Sophie Schweigharts ausgreifender Installation Penicilline handelt es sich um einen dramaturgisch präzise aufgebauten Parcours mit mehreren Stationen. Es geht um Trennung und um das Ungetrennte, es geht um Geborgenheit und das Ausgesetzte; und darum, wie sich Zustände ganz schnell in ihr Gegenteil verkehren – Kipfiguren zwischen dem Geschlossenen und dem Offenen. Schweighart setzt die zwischen Gegensatzpaaren stets herrschende Ambivalenz souverän in Szene und verbindet auf mehreren Ebenen ebenso buchstäblich wie metaphorisch Innen und Außen.

Im Hof steht ein Auto, ein alter silberfarbener Peugeot 206. Es ist in der Mitte – ziemlich genau zwischen Vorder- und Rücksitzen – durchgesägt. In den Kofferraum ist nach dem Schachtelprinzip ein weiterer Raum gebaut, eine Art seltsamer Brutkasten, in dem es keimt und sprießt. (Ein alter Toast schimmelt unappetitlich vor sich hin.) Im Tank steckt ein Schlauch. Er führt direkt zum zweiten Teil der Arbeit in der Aulavorhalle der HFBK, bestehend aus drei großen Altöltanks. Es riecht nach Tankstelle. Durch ein Guckloch sieht man im tiefen Bauch des Tanks jemanden liegen. Es ist die Künstlerin selbst.

Draußen und drinnen verkehren sich, im Inneren findet sich noch ein weiteres Innen. Ein Schutzraum kann ein Gefängnis sein – und ein Tank kann eine Höhle werden.

Die Bilder, die Schweigharts Installation für allgemeine Zustände und Strukturen findet, sind selbst ambivalent: symbolisch hochgradig aufgeladen – und dann doch immer wieder zurückgeworfen auf die ganz konkreten Körper, die sie formen.

Domenikus Müller, Kunstjournalist und Chefredakteur von Frieze d/e.



Container
Spiegel
Sand
Pumpe
ineinander verschachtelte Tanks
Schlauchsystem
Ethanolpaste
Performern
die Sandkörner zählt

Link zu Videoarbeiten:

<https://vimeo.com/281875990>

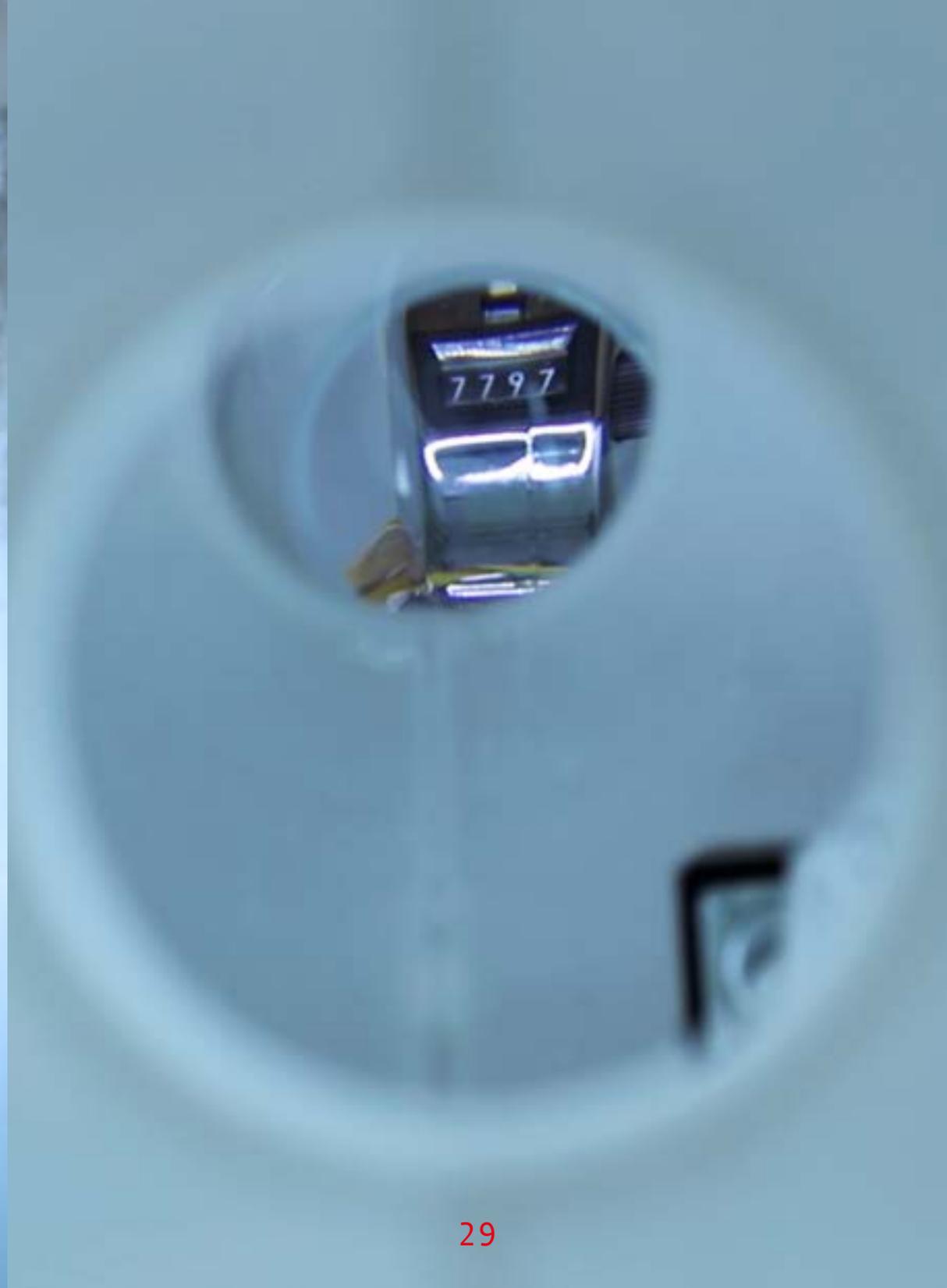
„Container II“ entstand nur wenige Wochen nach „Container I“ und stellt einer Abwandlung der vorangegangenen Arbeit dar.

CONTAINER II





28



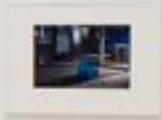
29

Fotografie

2014-2015

19 C- Prints, jeweils 76,6 x 104 cm

Max Ernst Museum, Brühl



FOTOSTUDIO WORKS

Im Laufe der ersten beiden Studienjahre entstand eine Fotoserie, die einen entscheidenden Schritt in der Entwicklung der künstlerischen Position darstellte. Der Ansatz war systematisch, wobei das Fotostudio der Universität in einen speziell für die Fotografie konzipierten Raum umgewandelt wurde. Das Ziel war es nicht, Handlungen festzuhalten, sondern sie zu inszenieren. Die Räume wurden speziell zu dem Zweck gebaut, fotografiert zu werden. Die Kamera wurde immer vor dem Aufbau der Räume positioniert. Durch den ständigen Blick durch den Sucher entstanden Inszenierungen, die gezielt auf die Perspektive der Kamera abgestimmt waren.



RAT PARANOIA

Installation

2017

Käse
Tierhaare
Rattenfalle (inside out)
Scheibe
Kontaktlinse
div. Materialien

32

Man blickt durch ein Fenster und blickt aus der Perspektive eines Käsestücks heraus durch ein Loch auf eine kleine Rattenfalle. In ihr liegt ein Stück Käse mit einem Loch. Hinter diesem Loch ist ein Hohlraum. Aus seinen Wänden wachsen kleine Härchen. Etwas weiter hinten steht ein transparenter Stuhl und ein Tisch mit einer CD. Und noch weiter hinten ist ein Fenster zu sehen. Und da steht jemand und blickt hinein.

33

Installation

2019

zwei chiral angeordnete „aneinander-
dergewachsene“ Räume

Butter mit Blei

Butter ohne Blei

Löffel mit Aspartam

Löffel ohne Aspartam

zueinander spiegelbildliche angeord-
nete Rohrkonstellationen

Badeschlappen mit Blei

Badeschlappen ohne Blei

umgestülpte Kontaktlinsen

nicht umgestülpte Kontaktlinsen

DOUBLE MALFORMATION



34



35

Installation mit Performance

2017

gebaute Räume

St. Petri Kirche zu Lübeck - Oberbeck
Gesellschaft - Kunstverein Lübeck

Die aus zehn aneinander angrenzenden, identischen Wartezimmern bestehende Installation versperrt den Eingang der Kirche, sodass die Besucher beim Betreten nicht in den eigentlichen Innenraum der Kirche gelangt, sondern stattdessen in eine eigenartige, büroähnliche Warteschleife gelockt wird. Am Ende der Installation landet man wieder im Eingangsbereich ohne je den wirklich Innenraum der Kirche zu Gesicht bekommen zu haben.

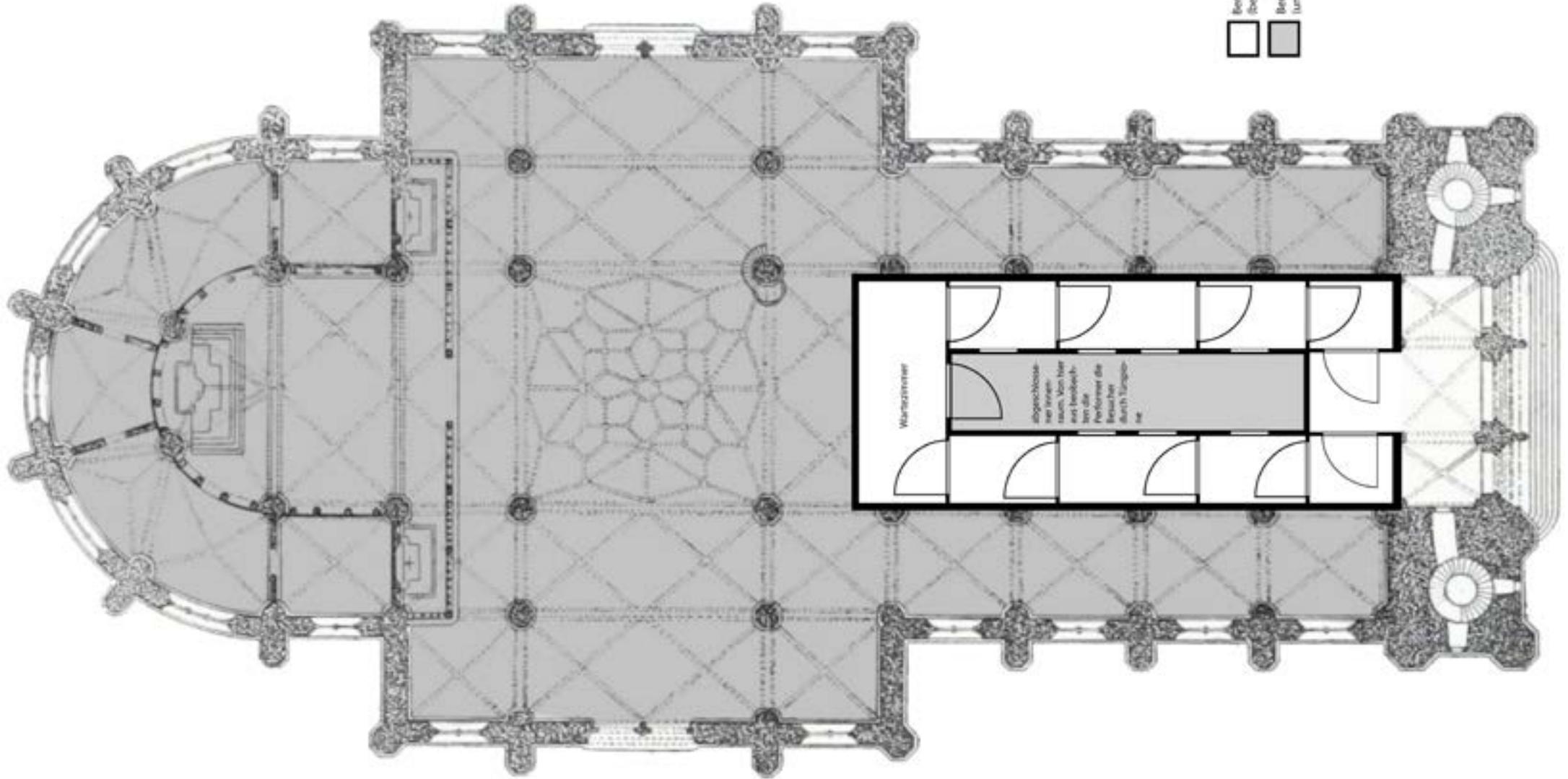
Im Inneren der Installation befindet sich ein weiterer abgeschlossener Innenraum, in dem Performer die Besucher durch in die Wand eingelassene Türspione beobachten.

BRIGHT ROOM

36

37

RAUMLAN



□ Bereich der Besucher (begleitbar)
■ Bereich der Performer (unbegleitbar)



40

41

Hierbei handelte es sich um einen Raum beziehungsweise ein geschlossenes System von Räumen in einem Raum. Die Installation wurde durch den Eingang der Petri-Kirche betreten. Sie bestand aus zehn beinahe identischen, kleinen, engen, schmalen Zimmern. Sie waren ringförmig hintereinander gebaut, sodass eine Art Rundgang entstand. In der Mitte befand sich ein nicht zugänglicher Raum. Die sterilen weißen Zimmer waren mit Plastikklappstühlen und Topfpflanzen bestückt und durch weiße Türen, die Schilder wie „Bitte warten“ oder „Sprechzimmer“ trugen, miteinander verbunden. In jedem der Räume befand sich ein Fenster, das in Richtung des zentralen Raumes eingebaut war. Über den milchigen, blickdichten Fenstern waren unscheinbare Türspione eingebaut, die von der zentralen Räumlichkeit aus, von innen nach außen genutzt wurden. Die Zimmer waren lediglich durch eine unbestimmte Lichtquelle hinter den Fenstern beleuchtet, durch welche zu bestimmten Zeiten schemenhaft die Körper von Performern zu erkennen waren. Diese bewegten sich in dem abgekapselten Raum und schauten durch die Spione um die äußeren Zimmer zu beobachten. In der Installation Das helle Zimmer schien der Besucher in ein System zu geraten, das die eigenen Bewegungen anleitete: Gehen, Warten, Neugier, Weitergehen. Gleichzeitig konnte sich beim Besucher in bestimmten Zeitabläuten das beklemmende Gefühl des Beobachtetwerdens einstellen. Er wusste, dass er durch die Spione gesehen werden konnte, aber nicht von wem, da man durch das blickdichte Glas zum Innenraum nur Schemen erkannte. Man schritt folglich Raum für Raum ab, um nach einer Kreisbewegung am Ende wieder am Eingang der Kirche zu stehen - eine kafkaeske Situation. Hinzu kam, dass die meisten Kirchenbesucher, die nicht mit einer Ausstellung im sakralen Raum rechneten erwarteten, nach Durchschreiten der

Installation „Das helle Zimmer“ schien der Besucher in ein System zu geraten, das die eigenen Bewegungen anleitete: Gehen, Warten, Neugier, Weitergehen. Gleichzeitig konnte sich beim Besucher in bestimmten Zeitabläuten das beklemmende Gefühl des Beobachtetwerdens einstellen. Er wusste, dass er durch die Spione gesehen werden konnte, aber nicht von wem, da man durch das blickdichte Glas zum Innenraum nur Schemen erkannte. Man schritt folglich Raum für Raum ab, um nach einer Kreisbewegung am Ende wieder am Eingang der Kirche zu stehen - eine kafkaeske Situation. Hinzu kam, dass die meisten Kirchenbesucher, die nicht mit einer Ausstellung im sakralen Raum rechneten erwarteten, nach Durchschreiten der Installation irgendwann in den Kirchenraum zu gelangen. Ihre Erwartungen wurden nicht erfüllt, die Enttäuschung darüber wurde dem Aufsichtspersonal zum Teil vehement vorgetragen. Das helle Zimmer sorgte bei einzelnen Besuchern für ein befremdlich wirkendes Raum-Bild-Verhältnis. Das unvermittelte Raumempfinden stieß oftmals auf Unverständnis. Die üblichen Erwartungshaltungen an einen sakralen Ort wurden nicht erfüllt, ein Überdenken des Standpunktes, den man als Betrachter einnimmt, war gefragt - veränderte Situationen erfordern neue Sichtweisen.

Oliver Zybok, ehem. Direktor der Lübecker Overbeck-Gesellschaft, Stellvertretender Direktor des Kunstmuseums Bonn





Von einem Sprechzimmer-Versprechen zum nächsten Warteraum und gelangt schließlich wieder in den Eingangsbereich zurück. Das Zentrum der Rauminstallation, ein einzelnes Zimmer in der Mitte, bleibt unzugänglich, ist jedoch stets präsent in der Wahrnehmung der Betrachtenden: Jeder Raum verfügt über einen in die Wand eingelassenen Türspion, durch den das Geschehen in sämtlichen Räumen beobachtet werden kann. Es entsteht eine Art Panopticon, eine Seh-Maschine, die die Bedingungen menschlicher Wahrnehmung umkehrt und zu einer räumlichen Anordnung werden lässt. Gibt es eine Beobachterin oder einen Beobachter in diesem zentralen Raum, oder zeigt das Vorhandensein der Türspione vielmehr die Struktur des Blickes selbst an?

Es geht nicht um die Person, die beobachtet, sondern um den Blick von außen, der die Szene, diesen Schauplatz aus ewig sich wiederholenden Wartezimmern, strukturiert. Das versprochene Sprechzimmer zum Vorsprechen bleibt unerfüllt. Statt zu sprechen, heißt es immer wieder warten. Die Betrachtenden erleben sich so als doppelt abhängig in der Installation: Zum einen ist ihr Blick nicht das, was die Szene strukturiert, sondern vielmehr der Blick aus einem unzugänglichen Außen, das wiederum in der Rauminstallation als unzugängliches Innen begegnet.

Der Blick ist somit gleichzeitig als innen und außen erlebbar, als dem betrachtenden Subjekt eigen und uneigen, als intim und extern – „extim“ in den Worten des Psychoanalytikers Jacques Lacan.

Die Wahrnehmung des Subjekts zeigt sich als bedingt durch die Möglichkeit des Wahrgenommenwerdens. Zum anderen ist das ewige Warten, nie zum Sprechen kommen, eine Quelle der Frustration für das Subjekt. Wann darf ich endlich sprechen, wann muss

ich endlich nicht mehr warten? Die Installation macht sichtbar, dass es das Sprechzimmer nicht gibt; es muss geschaffen werden. Nur durch den Akt des Sprechens, durch die Selbstermächtigung des Subjekts trotz seiner Abhängigkeit vom Blick des Anderen, kann dies gelingen.

Charlotte Klink, Kunsthistorikern

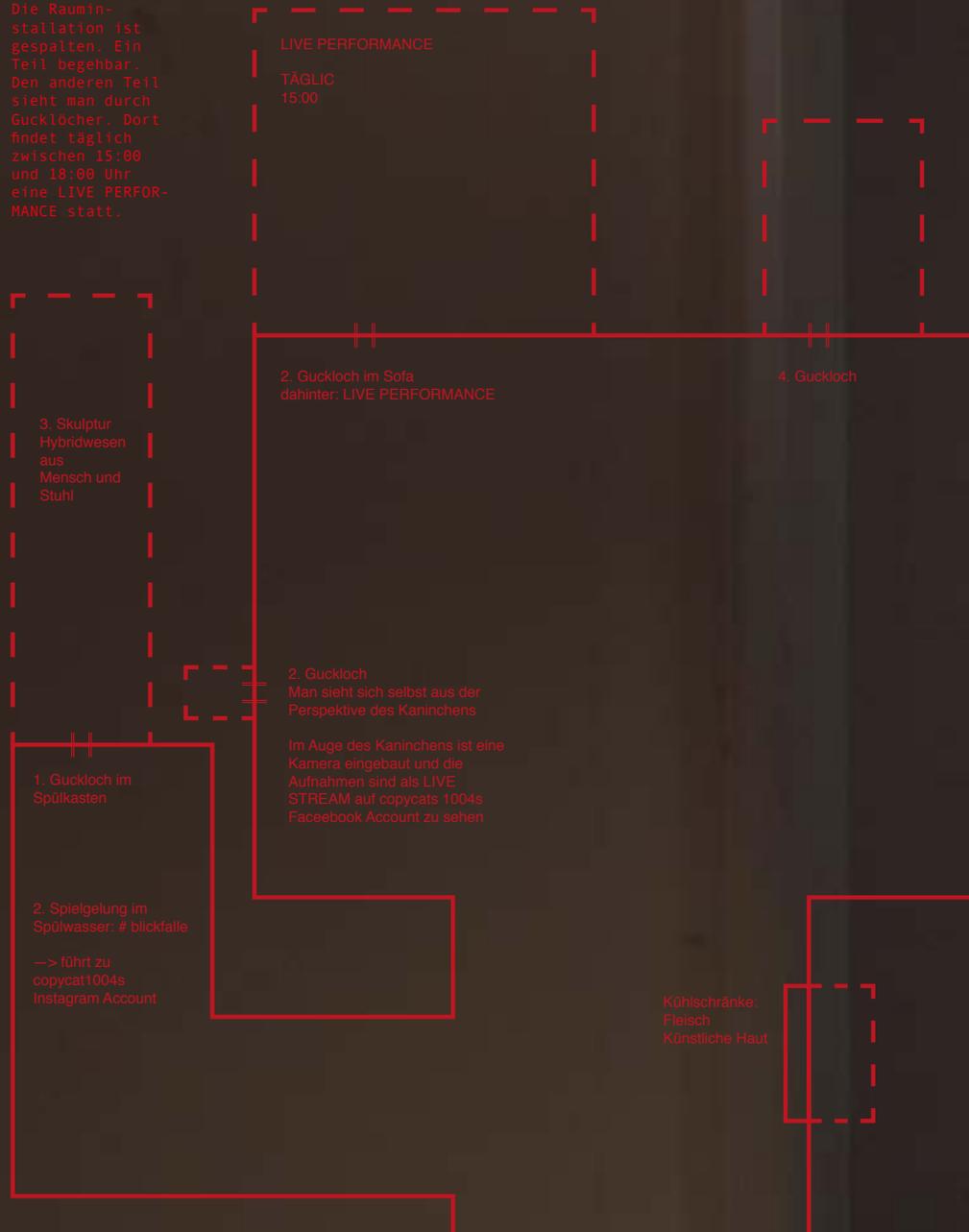
gebaute Raum
div. Materialien

CURSED

Die Rauminstallation CURSED steht zeigt Ausschnitte aus dem Film CIRCLE GAME, in dem das sogenannte „Finger Hole Game“ eine zentrale Rolle spielt. Bei diesem Kinderspiel geht es darum mit der Hand ein Loch zu bilden, in das andere nicht hineinsehen dürfen. Diese Blickfalle verbindet der Titel der Arbeit mit einem weiteren verbotenen Anblick, dem der „poor“ oder „cursed images“, wie sie in sozialen Netzwerken kursieren: Cursed images sind Bilder verstörenden oder mysteriösen Inhalts, die sich per copy/paste weiterverbreiten und manchmal zu Memes werden. Beide Blicke werden in dieser Installation kurzgeschlossen und gleich am Eingang wird man per Videobotschaft vor ihnen gewarnt.

RAUMLAN

Die Raumin-
stallation ist
gespalten. Ein
Teil begehbar.
Den anderen Teil
sieht man durch
Gucklöcher. Dort
findet täglich
zwischen 15:00
und 18:00 Uhr
eine LIVE PERFOR-
MANCE statt.



Man sieht in ihr einen am Sch-
reibtisch sitzenden Mann, der mit
seiner Hand ein Loch formt, durch
welches er anschließend hindurch-
blickt. Sein Ausspruch „If you look
through this you'll go blind“ bezieht
sich auf das Loch. Auf dem Bildschirm
vor ihm erkennt man ein Ohr, in dem
eine Kerze steckt.

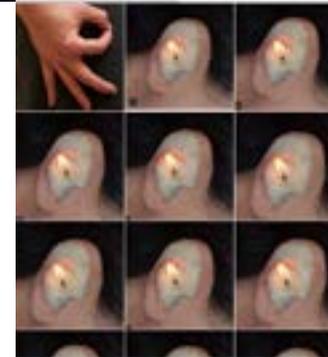
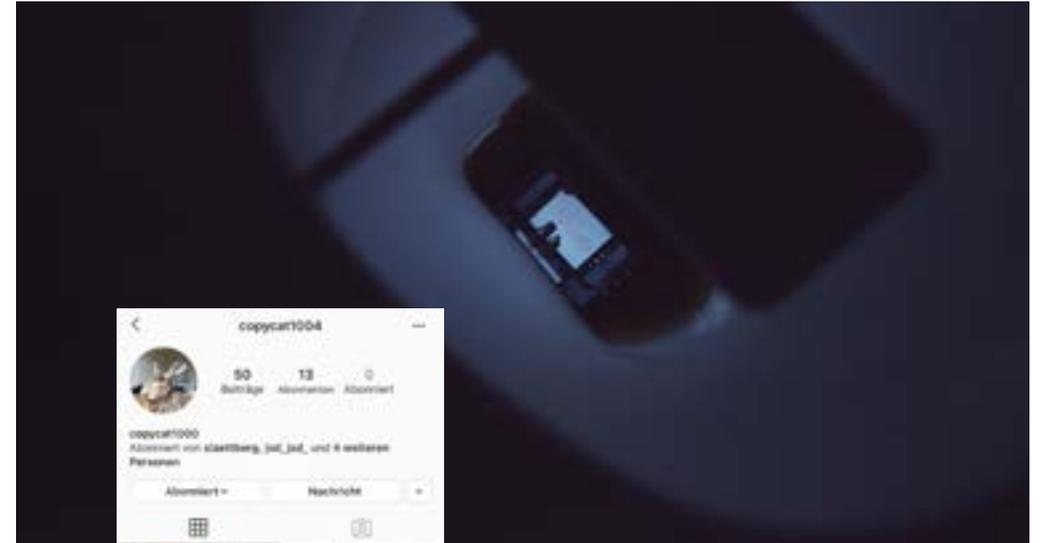
Kühlschrank:
Fleisch,
künstliche Haut



Beim Betreten der Installation,
gelangt man in einen weißgekachel-
ten Raum mit niedriger Decke. Rechts
neben der Eingangstür ist ein kleiner
Kühlschrank und auf der anderen Seite
sieht man eine dunkle Abzweigung, die
zu einem weiteren Raum führt.

Spielgelung im Spülwas-
ser: # blickfalle

-> führt zu copy-
cat1004s Instagram
Account



Dort hat jemand in einer Toilette eine eigenartige, selbstgebaute Ratte fallen installiert, bei der ein Steg mit einem Klecks Erdnussbutter über dem Klobecken schwebt und das Opfer per Kippmechanismus in ihm ertrinken lässt. Diese seltsame Gerätschaft ist einerseits eine an Besucher gerichtete narzisstische Sehfrage und andererseits ihrer ursprünglichen Funktion nicht entzogen. Der Klecks Erdnussbutter, der die Ratte auf den kippbaren Steg locken soll, ist für die Besucher nicht so interessant wie die Spiegelung im Toilettenwasser, die dadurch zustande kommt, dass auf der Unterseite des Steges ein leuchtendes Smartphone angebracht ist. Man erkennt in der Reflexion des Bildschirms einen mit rotem Filzstift gekritzten Hashtag. Er führt einen zu einem Instagram Account. Das Profilbild zeigt einen Hasen. Auf diesem Account hat jemand immer wieder dasselbe Bild gepostet. Man sieht ein Ohr, in dem eine Kerze steckt und eine Hand die ein Loch formt.

1. Guckloch im Spülkasten



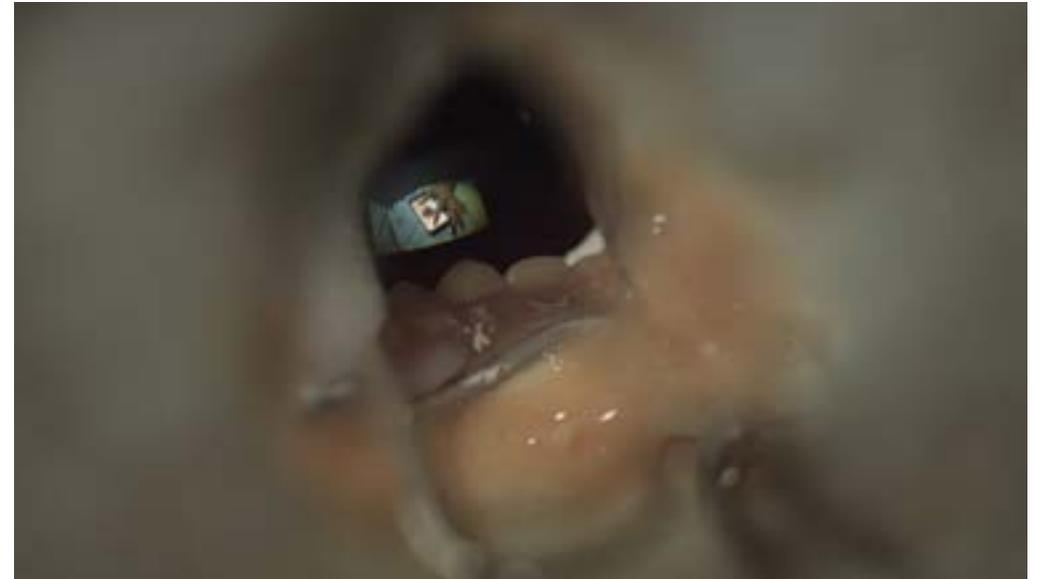
Die kleine Installation auf der Toilette vereint zwei verschiedene Arten von Löchern und zwei verschiedene Arten von Fallen ineinander. Stellt man eine Analogie zwischen Haus und Körper her, so kommen einem die Abwasserrohre wie Eingeweide vor. Alles, was in die Toilette fällt und heruntergespült wird, wird vom dem Gebäude verschluckt und verschwindet in seinen Innereien. Die Toilette, die eigentlich ein Loch ist, markiert die Grenze zwischen Innen und Außen. Der menschliche Blick ertrinkt nicht im Spülwasser, er wird nicht heruntergespült und landet in keinem Abwassersystem. Stattdessen verliert er sich in der Spiegelung, die das reale Loch zudeckt und fällt in ein digitales „rabbithole“.



Nach ähnlichem Prinzip wird auch Blick durch den Ausstellungsraum gelenkt. Er hüpfet von Bild zu Bild, von Reflexion zu Reflexion auf den zahlreichen Screens und Spiegelungen. Diese Strategie kulminiert im Hauptraum der Installation, in dem sich zahllose kleine Löcher in Wänden und Gegenständen befinden, die, mit Linsen versehen, den Blick auf filmische und nichtfilmische Räume freigeben. Man sieht hell erleuchtete Bühnen, menschliche Figuren, bei denen man nicht genau weiß, ob die real existieren oder nicht und Hände, die Smartphones halten, auf denen man wieder Smartphones erkennen kann. Da der Durchmesser der Linsen weniger als einen Zentimeter beträgt, kann bereits die dritte, der zahlreichen ineinander verschachtelten Bildebenen mit bloßem Auge kaum noch erkannt werden.



Eine weiße Ledercouch füllt den ganzen Hauptraum aus. In dieser Couch gibt es mehrere Löcher, die teilweise an Mundhöhlen erinnern. Blickt man durch das größte Loch, so erkennt man einen kleinen, hell erleuchteten Raum mit einem Bett und einem Fernseher. Auf dem Bett sitzt eine kleine maskierte Frau. Auf dem Fernseher ist wiederum die selbe Szene zu sehen, eine Frau auf dem Bett, ein Fernseher, eine Frau auf dem Bett, ein Fernseher...ein unendlicher Regress aus Bildern, die sich selbst spiegeln wird angedeutet, auch wenn nur die ersten drei Bildebenen durch das Guckloch zu erkennen sind.



Die Frau bewegt ihr Bein komisch monoton auf und ab und ahmt dabei die Bewegungen der Frau nach, die sie auf dem Bildschirm vor sich sieht. Diese ahmt ihrerseits die Bewegungen, der Person auf dem Bildschirm vor sich nach, bei welchen es sich wieder um Nachahmungen handelt. Die Szene, die man durch das Guckloch beobachtet, ist eine exakte Kopie der Szene, die man auf dem Bildschirm innerhalb dieser Szenerie sieht, in welcher ein Bildschirm den Blick auf eine weitere Szenerie freigibt, die wieder eine Kopie einer anderen Kopie ist usw. Man kann nur annehmen, dass sich hinter diesen zahlreichen Replikationen ein Original befindet, dass einen originalen Tanz gibt, einen originalen Raum, der sich am Ende jener ineinander verschachtelten Bildebenen befindet, sehen kann man ihn nicht.

Man weiß als Besucher auch nicht, ob es sich bei dieser Szene, um eine Liveperformance oder eine Videoaufzeichnung handelt und ob man auf einen Bildschirm oder eine real existierende Kulisse blickt. Der Unterschied ist in diesen endlosen Blickfallen, die die Arbeit für die Betrachter aufstellt nicht mehr auszumachen. Es ist auch nicht wichtig, welche n-te Ableitung eines Bildes in der Installation begegnet, denn letztlich sind sie alle Bilder, ebenso wie die Vorstellungen der Betrachter Bilder sind, die nichtsdestotrotz Realitäten erzeugen. Es geht hier also weniger um eine Diskrepanz zwischen Realität und Bild, sondern vielmehr um die Aufhebung jener und die realitätsgestaltenden Effekte des Sehens selbst.





Man sieht sich selbst aus der Perspektive des Kaninchens



Im Auge des Kaninchens ist eine Kamera eingebaut und die Aufnahmen sind als LIVE STREAM auf copycats 1004s Facebook Account zu sehen

Die Positionierung des Gucklochs zwingt einen als Betrachter in eine ganz bestimmte Rolle; nämlich in die eines Spanners; denn um die Frau auf dem Bett erkennen zu können, muss man sich über die Couch beugen und ein Auge zukneifen. Die Bauart des sehr kleinen Raumes bewirkt, dass sich alle Besucher auf eine immer gleiche Art und Weise durch die Installation bewegen und zum Schluss eine fast identische Körperhaltung annehmen. Man ahnt während man in die Rolle des Voyeurs gedrängt wird nicht, dass man selbst in das Blickfeld eines anderen abwesenden Voyeurs geraten sein könnte, dass der Raum, der den Blick auf die vermeintliche Bühne freigibt die eigentliche Bühne ist und dass man Gegenstand einer durchchoreographierten Performance ist.

Rechts oben in der Wand über dem Sessel ist eine Katzenklappe. Dahinter sitzt ein ausgestopftes Kaninchen. Hinter einem seiner Glasaugen ist eine versteckte Kamera eingebaut.

Blickt man durch das Guckloch links neben dem Sofa, dann sieht man den Raum aus der Perspektive des Kaninchens heraus. Man sieht durch eine Katzenklappe hindurch in die Kulisse, in der man gerade steht und erkennt in der Person, die an der gegenüberliegenden Wand durch ein Guckloch linst, sich selbst. In dem Moment realisiert man, dass man genau wie die Performerin im Nebenraum seinen Körper einem Bild unterworfen hat und dass man während man durch Löcher auf die Körper anderer blickt, die für einen nur als Bild existieren, schon längst selbst zu einem Bild im Auge des Kaninchens geworden ist.

Wenn das Guckloch das Auge des Kaninchens ist, dann ist der Raum, in dem man gerade steht, ein Raum im Kopf des Kaninchens, der dadurch entsteht, dass es in diesen Raum hineinsieht. Dadurch dass man durch das verbotene Guckloch geblickt hat, ist man mit seinem Blick in diesen inneren Raum eingebrochen. Man hat sich hinter sein Auge gesetzt und sieht jetzt dasselbe, wie das Kaninchen und dadurch dass es von Außen auf ein Innen blickt und sich Außen und Innen als identisch erweisen, sieht man sich selbst von Aussen als voyeuristischen Eindringling.

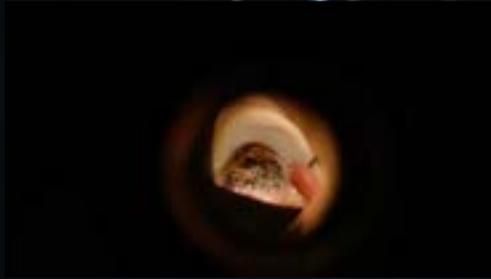
circle game

In dem unvollendet gebliebenen Film „Circle Game“ sind die Protagonisten mit ihrem Blick in eine Falle getappt. Sie haben auf ein verbotenes Bild geblickt, woraufhin sie diesem Bild verfallen sind und sogar die Welt des Bildes eingedrungen sind. Das Bild ist zu ihrer Realität geworden und die Welt ihrer Vorstellungen hat sich von der Welt ihrer Körper abgespalten.

So wurden sie blind für die reale Welt ihrer Körper und haben sich in einem seltsamen, imaginären Gebäude verloren. Bei diesem Gebäude handelt es sich um ein Hotel, welches umgekehrt in die Erde hineingebaut worden ist. Sie suchen den Ausgang und erfahren, dass sie sich erst „freispielern“ müssen. So spielen sie in der Hoffnung einen Rückweg antreten zu können immer wieder aufs Neue das „Circle Game“ ohne zu wissen, dass man in diesem Spiel nur verlieren kann. Nach jeder Spielrunde gelangt man in ein höheres Stockwerk. Da das Hotel aber verkehrt herum gebaut ist, bedeutet es, dass man sich immer weiter ins Erdinnere hinein bewegt und sich von Spielrunde zu Spielrunde immer weiter vom Ausgang entfernt. Die Lichtintensität nimmt von Stockwerk zu Stockwerk zu, aber die Augen der Spieler gewöhnen sich an das stärker werdende Licht. So werden sie blind für das Tageslicht ihrer ursprünglichen Welt.

Die Protagonistin Ashley ist eine Schlüsselfigur in diesem Spiel; denn das Bild, welchem die Spieler verfallen sind zeigt Ashleys Gesicht. Sie sitzt in einem Hotelzimmer auf dem Bett und vor ihr ist der Ausgang. Die Spieler sind süchtig nach dem Bild geworden; denn sie haben es kurz nachdem sie es gesehen haben für immer verloren. Da sie sich in dem Bild befinden, ist es ihnen unmöglich es als Bild erkennen zu können.

Ashley selbst sitzt in einem verschlossenen Hotelzimmer. In diesem Raum befindet sich der einzige Ausgang. Man betritt diesen Raum mit seinem Blick, indem man ein Bild des Raumes sieht. Ashley selbst leidet wie alle anderen auch unter dem Verlust ihres Bildes. Auch ihr Geist hat sich von ihrem Körper abgespalten. Das verloren gegangene Bild war auf einer SD-Karte gespeichert, die mit Ashleys Körper verwachsen war. Als sich Ashley eines nachts eine Schecke aus ihrem Bein heraus operierte, entfernte sie auch die SD-Karte aus ihrem Körper, die sich im Inneren einer Schnecke befand. Eine Laborantin hatte diese Schnecke anschließend seziiert und die SD-Karte wurde so versehentlich in den Abfluss gespült. Die SD-Karte ist unwiederbringlich verloren. Nun sitzt Ashley auf dem Bett und ist blind für ihre Umgebung. Vor ihr ist eine ein Spalt breit geöffnete Türe, der Ausgang. Aber es ist ihr unmöglich ihn zu sehen, weil sie in den imaginären Gängen des Hotels nach dem Ausgang sucht, und für die körperliche Ebene ihrer Realität blind geworden ist.



Video

2018

Ein Clown fängt ein Mädchen ein und baut sie zu einem Auto um

Link zu Videoarbeiten:

<https://vimeo.com/277896229>

CLOWNS





Multimedia installation

2018

zwei Waschbecken an unterschiedlichen
Orten

zwei Klumpen

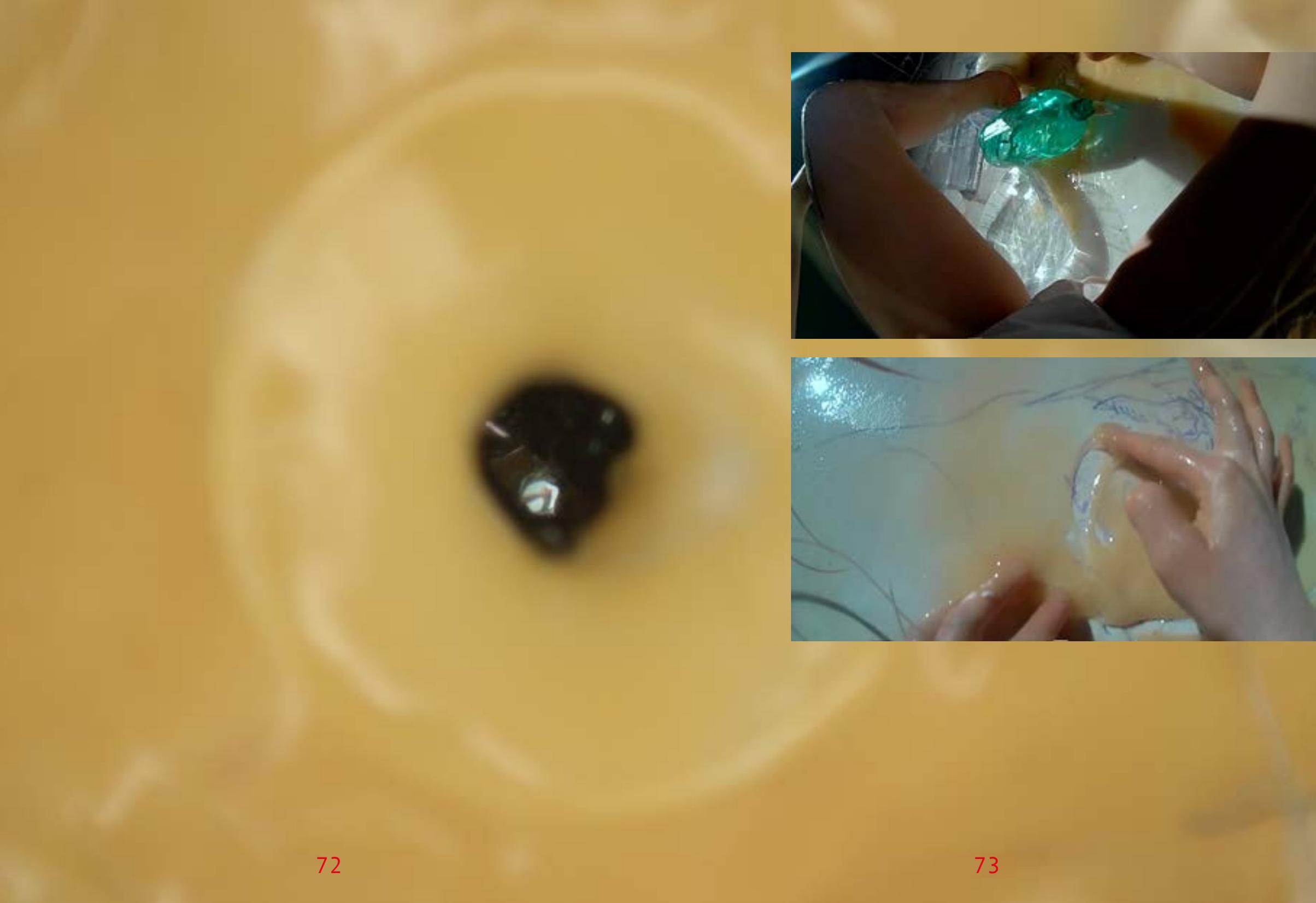
die über ein Rohrsystem miteinander
verbunden sind

Gucklöcher mit eingebauter Linse
(Durchmesser 5mm)

Dahinter Smartphones auf denen ein
Live Video gestreamt wird, in dem
eine verdrahtete Frau versucht mit
ihrem Blick eine Tür in den Raum
hinein zu zeichnen, durch die sie in
eine andere Welt gelangen kann.

Der Klumpen in dem Waschbecken
existiert in zweifacher Ausführung
an jeweils zwei verschiedenen Or-
ten. Sie sind über ein Rohrsys-
tem miteinander verbunden. In den
Skulpturen sind winzige Gucklöcher
mit eingebauten Linsen. Ihr Durch-
messer beträgt 5 mm. Blickt man
hindurch, so sieht man ein Video,
das eine Live- Performance zeigt.

SCANNER BABY



Käse

Wachs

Materialien, die auf der Straße lagen

Zahnseide

zersprungene Glühbirne

Advil

Kondom

kleine Schläuche, die aus den Wänden
kommen

nach unten hängende Kerze

Desinfektionsmittel-Behälter

kleine Glühbirne

kleiner aufgeblasener Ballon

Wurzel

Lampe, in der anstatt einer Glühbirne
ein kleiner aufgeblasener Ballon
hängt

Ballon aufgeblasen von einem Mann mit
einer Glaspfeife, der draußen vor dem
Motel stand



FAKE LIGHT





Installation

2021

vier Überwachungskameras
vier Fischaugen

Thorn Apple Project I

vier Kontaktlinsen mit einem blinden Fleck in der Mitte (ein winziges ausgedrucktes Bild von einem blinden Auge. Das Bild kommt von einer Zigarettenpackung)



In jedem Raum des Hauses gibt es eine Überwachungskamera an der Decke. Es gibt keinen toten Winkel. Nichts entgeht ihrem Blick. Die Linsen dieser Kamera wurden durch Fischaugen ersetzt. Sie tragen Kontaktlinsen, die einen blinden Fleck in der Mitte haben. Ihre Funktion ist es, das Haus vor dem beobachtenden Blick des Fisches zu beschützen.

Hintergrundgeschichte: Der Fisch schläft im Bett. Er träumt. Sein Blick wandert durch das ganze Haus. In seinem Traum will er alles sehen. Doch ein blinder Fleck in seinem Sichtfeld behindert ihn

C.7.35.21

TABU: SLEEPING IN
OTHER WORLD







Installation

2021

nails projectroom, Düsseldorf

Diverse Materialien und Fundstücke

Im Vorfeld der Ausstellung wurde der Galerieraum in einem Studio originalgetreu nachgebaut. Im nächsten Schritt wurde in der Kopie des Galerieraums eine Party veranstaltet. An dem Punkt, an dem die Party unweigerlich an ihrem Ende angelangt war wurde der Raum „eingefroren“. Es wurde nichts mehr verändert. In den Tagen nach der Party übertrugen die Künstler in mühsamer Kleinarbeit alle sich in dem Raum befindlichen Objekte in den bisher noch unberührten Galerieraum. Sie gingen penibel vor und behandelten des Partyraum wie einen Tatort.

TRANSPLANTATION

Video/Installation

2022

Thorn Apple Project II

Bei der Arbeit FOR NO REASON handelte es sich um eine raumbezogene Arbeit, die im Rahmen der ortsspezifischen Ausstellungsreihe „Apple Thorne Project“ entstand. Die Ausstellung fand in einer Billiardhalle in Berlin statt. Die Künstlerin inszenierte dort einen Bitchfight im Eingangsbereich und speicherte die Aufnahmen der Überwachungskamera der Billiardhalle.



FOR NO REASON



Die Arbeit für no reason wurde im Rahmen der ortsspezifischen Ausstellungsreihe Apple Thorne Project entwickelt. Die Ausstellung fand in einer Billardhalle in Berlin Mitte statt. Vom Eingangsbereich aus führt eine Treppe in die oberen Räume. Dort sind an den Wänden in jeweils zwei verschiedenen Räumen Monitore angebracht, die die Aufnahmen der Überwachungskamera am Eingang in Echtzeit zeigen. Auf diese Weise können die Barkeeperinnen sehen, wer die Billardhalle betritt, schon bevor sie in den oberen Räumen angekommen sind.

Durch eine Manipulation des Überwachungssystems wurden inszenierte falsche Aufnahmen unter die echten gemischt. Sie zeigten eine Schlägerei, die einige Tage zuvor in der Eingangshalle für den Zweck dieser Ausstellung inszeniert worden war. So entstand am Tag der Ausstellung der Eindruck, dass die Szene, die oben vor dem Monitor stehend zu sehen war, echt war und sich gerade im Erdgeschoss abspielte. Die meisten Besucher unternahmen trotz ihres Glaubens an die Echtheit der Szene keinen Versuch einzugreifen. Diejenigen, die nach unten gingen, um nachzusehen, was dort passiert war, hatten den Eindruck, die Szene hätte sich gerade erst zugetragen und die Beteiligten wären gerade erst verschwunden.

Die Absicht war, eine Performance zu gestalten, deren Wirkung nicht nur von der tatsächlichen Präsenz, sondern vor allem von der Verbreitung eines Gerüchts abhing. Durch die Einbindung der Inszenierung der Schlägerei in die Überwachungsaufnahmen entstand eine surreale Atmosphäre, in der Realität und Fiktion miteinander verschmolzen.

Diese simulierte Schlägerei sollte genau die Spannung zwischen Hyperrealität und Realität demonstrieren, die als zentral für unser Verständnis der Absurdität einer medial inszenierten Politik gilt. Wie ein Bruch der vierten Wand dringt die Ordnung des Bildes in die Ordnung des Realen ein und diese Spannung wird durchbrochen. Einbrüche von hyperrealer Simulation in das Reale werden von einer Gesellschaft spürbar erlebt, die sonst die kognitive Unterscheidung zwischen ‚Bild‘ und ‚Realität‘ aufrechterhalten würde.







Technical specification:

ESCAPISMUS KAUGUMMI IM MOTHERBOARD

Titel: cut my ear of and emailed it to you

Material: Verpackung in Glasvitrine, Blut.

2024

Erratum Gallery

CUT MY EAR
OF AND
EMAILED IT
TO YOU

DAINTY

LIVE ACTION ROLE PLAY

ein Gemeinschaftsprojekt von Paula Pedraza, Pan Ren, Jessica Tille
und Sophie Schweighart

LARP und Rauminstallation, 2023, Sprink, Düsseldorf

LARP, /a:p/, noun; a type of role-playing game in which participants
physically act out scenarios, typically using costumes and props.

DAINTY



98



99

DAINTY ist ein experimentelles und interaktives Live-Action-Rollenspiel (LARP), das von Paula Pedraza, Sophie Schweighart, Ren Pan und Jessica Tille entwickelt wurde. Dieses einzigartige Spiel erforscht das facettenreiche Konzept der Niedlichkeit und geht über ihre unschuldige und charmante Fassade hinaus, um ihre dunkleren, manipulativen Aspekte zu enthüllen. Als post-lorenzianische Aussage hinterfragt DAINTY kritisch die Kommerzialisierung von Niedlichkeit und thematisiert die Geschlechtervorurteile und Infantilisierung, die oft mit stereotypisch weiblichem Verhalten verbunden sind. Das Spiel positioniert Niedlichkeit als eine mächtige Kraft – ähnlich wie Magie oder Hexerei – die Charaktere einsetzen können, um ihre Missionen und Ziele zu erreichen.

Am Tag der DAINTY-Performance agieren die Teilnehmenden in drei verschiedenen Erscheinungen (Akten), die jeweils von Ren Pan, Jessica Tille oder Pamela C. Rucker geleitet werden. Die Teilnehmenden können aus drei Rollen wählen: aktiv als Charakter im Spiel, fernteilnehmend per Videoanruf als virtuelle Rollenspieler oder beobachtend hinter einem Vorhang, wo sie das Spiel voyeuristisch erleben.

Das Ziel von DAINTY ist es, das Konzept der Niedlichkeit als passiv zu unterwandern, indem ihre manipulativen Qualitäten genutzt werden, um die Charaktere zu ihren Zielen zu treiben. Diese Dynamik wird als eine Form von magischer oder hexenähnlicher Kraft wahrgenommen und lädt sowohl die Teilnehmenden als auch die Zuschauer dazu ein, gesellschaftliche Normen rund um Geschlecht und Machtverhältnisse zu hinterfragen. An-

ders als traditionelles Theater, das auf Drehbüchern und Dialogen beruht, konzentriert sich das LARP von DAINTY auf die Entwicklung von Identitäten im Laufe der Zeit und verbindet Kunst mit psychologischer Erforschung, wobei die Teilnehmenden alternative Realitäten und Erzählungen erleben.

Eine breitere Diskussion rund um DAINTY verknüpft das Spiel mit der anhaltenden Debatte über LARP und Cosplay. Während beide Formen Raum für Spekulationen über Identitätspolitik und soziale Strukturen bieten, beschäftigt sich DAINTY mit den Unterschieden zwischen westlichem LARP und östlichem Cosplay, insbesondere der kulturellen Assimilation in Ländern wie Japan. In diesen Regionen bietet Cosplay nicht nur einen gegenkulturellen Raum, sondern eine offene Plattform zur Identitätserforschung durch Manga- und Anime-Erzählungen. Diese Rollen manifestieren sich auf verschiedenen Plattformen wie Instagram, TikTok-LARPs oder sogar in konservativen Avataren auf 4chan und verkörpern widersprüchliche Ansichten zu Themen wie Militarismus, Religion, Geschlecht, Sexualität und Technologie.

Während das Internet die zyklische Wiederbelebung vergangener Ideologien beschleunigt, nehmen viele einst progressive Gemeinschaften nun angepasste reaktionäre Personas an und formen ein post-moralisches dystopisches LARP als Reaktion auf die politischen Verzerrungen des Neoliberalismus. DAINTY bewegt sich in diesem Raum und vereint Kunst, Sozialkritik und Performance in einer Landschaft, in der Identität und Macht ständig neu definiert werden.



Was ist LARP?
LARP
/a:p/
Substantiv
Eine Art von Rollenspiel, bei dem die
Teilnehmenden Szenarien physisch aus-
agieren, typischerweise unter Verwend-
ung von Kostümen und Requisiten.



102



103

WINTERRUNDGANG KUNSTAKADEMIE DÜSSELDORF 2023

Ganzkörperbong

Installation, gebauter Raum im Raum, Badezimmerattrappe, Glasbausteine,
dahinter ein abgekapselter Raum, Rohre, Schläuche, abgesaugtes Fett

2023

Kunstakademie Düsseldorf

GANZ KÖRPER BONG





Ein zusätzlicher Raum wurde in einem bereits vorhandenen Raum gebaut. Innerhalb dieses neuen Raumes entstanden später kleinere Räume, die eine Art Verkapselung bildeten. Nur der vordere Raum ist zugänglich, getrennt von den anderen durch eine Wand aus Glasbausteinen. Die Wände dieser neu errichteten Struktur sind von einem hermetisch abgedichteten Rohrsystem durchzogen. Durch diese Rohre fließt eine dicke Flüssigkeit. Diese Flüssigkeit besteht aus menschlichem Fett, das aus den Resten einer Schönheitsklinik in Düsseldorf stammt.



Die abgesaugte Fett wurde durch Rohre in den Wänden gepumpt, die das Innere und Äußere des Hauses verbanden. Es betrieb eine Maschine, die eine kleine Glühbirne in der Wand zum Leuchten brachte. Niemand sah die leuchtende Glühbirne in der Höhlung der Wand, außer einer Kamera, die in der Wand versteckt war und das Bild an einen Bildschirm in einer versiegelten Wohnung an einem anderen Ort in Düsseldorf übertrug. Das einzige Lebewesen in diesem Raum war ein Fisch in einem Aquarium neben dem Fernseher. Als der Fettvorrat aufgebraucht war, erlosch die Glühbirne, und das Video wurde schwarz. Niemand sah die Glühbirne außer der Kamera, und niemand sah ihr Bild außer dem Fisch, da die Speicherkarte verloren ging. Als Besucher konnte man nur die äußere Konstruktion sehen, das menschliche Fett, die Maschine, Schläuche und Rohre - jedoch nicht das Innere der verkapselten Struktur noch die Höhlung, die als Schauplatz des Videos diente.

Die Faszination für liminale Ästhetik lässt sich durch die zunehmende Auflösung der Grenzen zwischen der digitalen und der analogen Welt erklären.

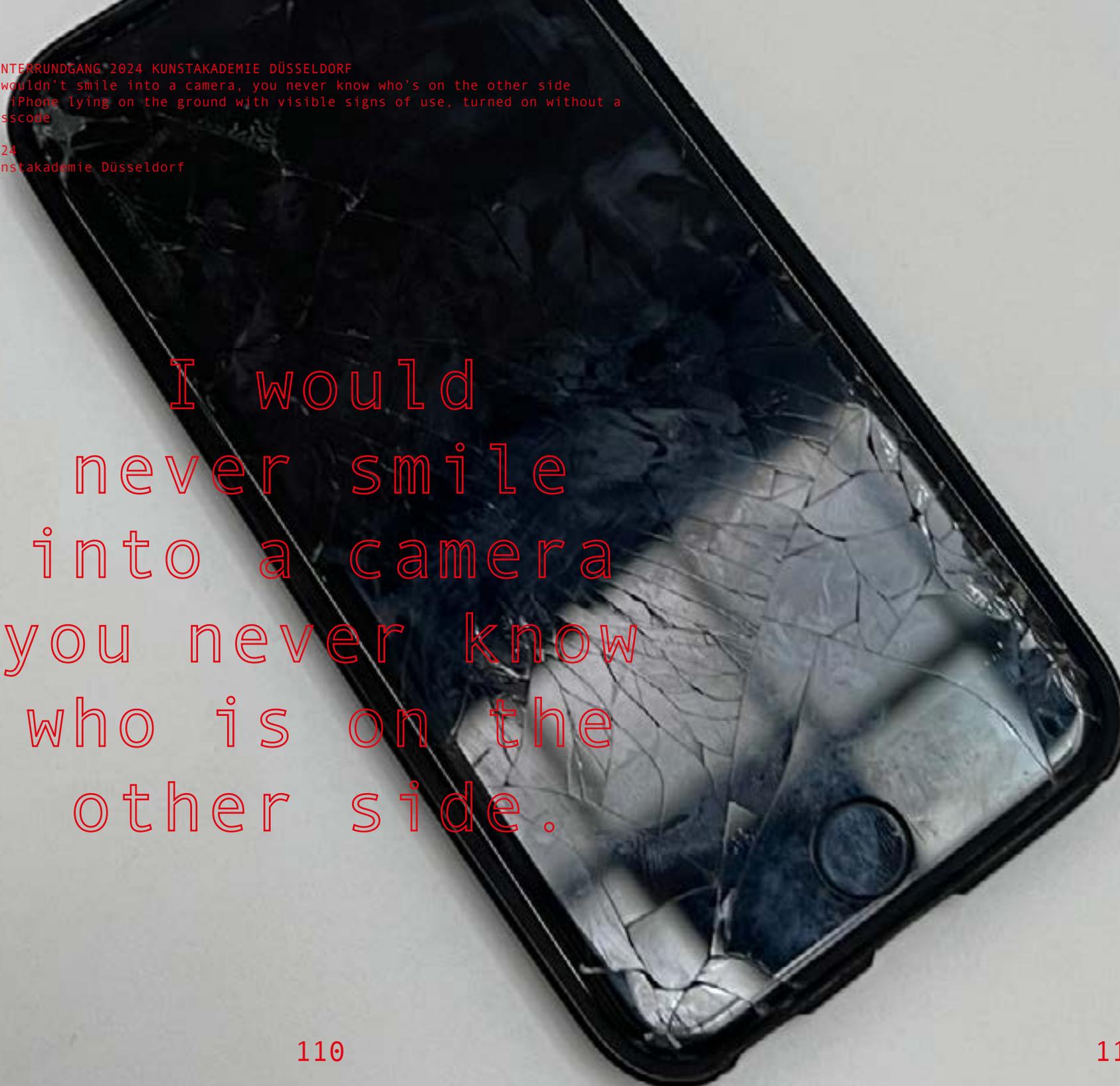
Diese Entwicklung weckt Ängste, dass Medien die Identität vereinnahmen und umgestalten könnten. Ein liminaler Raum wird als Ort beschrieben, an dem sich innere und äußere Prozesse vermischen und die Subjekt-Objekt-Beziehung gestört wird, wodurch die Trennung zwischen Selbst und Außenwelt verschimmt. Lacan nennt diesen Mechanismus „Verwerfung“, während Kristeva ihn als „Abjektion“ bezeichnet - eine Reaktion auf die Auflösung der Grenzen zwischen Selbst und Objekt oder Selbst und Anderem. In Deleuzes digitaler Kontrollgesellschaft lösen sich alle Grenzen auf, was das Individuum in einen Zustand der Abjektion versetzt, und viele liminale Räume entstehen als Folge dessen online.

WINTERRUNDGANG 2024 KUNSTAKADEMIE DÜSSELDORF

I wouldn't smile into a camera, you never know who's on the other side
An iPhone lying on the ground with visible signs of use, turned on without a
passcode

2024

Kunstakademie Düsseldorf



I would
never smile
into a camera
you never know
who is on the
other side.

Das Projekt beinhaltete das Platzieren mehrerer Mobiltelefone an verschiedenen Orten, als ob sie zu verschiedenen Personen gehörten. Die Absicht war, eine Situation zu schaffen, die auf den ersten Blick nicht unbedingt als Kunstwerk erkannt werden würde. Eines der Telefone war eingeschaltet und mit einem Ladegerät verbunden, ohne Passcode-Schutz oder Datenschutzeinstellungen. Es wurde an einem Ort platziert, an dem es leicht übersehen werden konnte und sich als gewöhnlicher, unscheinbarer Gegenstand in die Umgebung einfügte. Die Idee war, den Betrachter bewusst entscheiden zu lassen, ob er mit dem Telefon interagieren möchte oder nicht. Es ging nie darum, die Interaktion zu erzwingen, sondern vielmehr um eine subtile Provokation, wobei das Maß an Engagement vollständig dem Beobachter überlassen wurde.

Bei genauerem Hinsehen schien das Telefon leer zu sein, abgesehen von einem einzigen Foto-Ordner, der nur ein Album enthielt. Dieses Album war mit zahlreichen Videos gefüllt, die über einen Zeitraum von zwei Monaten aufgenommen worden waren. Die Videos folgten einem konsistenten Muster: Sie zeigten eine Person, die verschiedene Adressen besuchte, in Wohnungen eingelassen wurde und die Innenräume mit dem Telefon filmte. Der Fokus der Aufnahmen lag hauptsächlich auf den Innenräumen, wobei gelegentlich Menschen zu sehen waren, jedoch stets mit einem Schwerpunkt auf der Umgebung.

Die wiederholten und regelmäßigen Aufnahmen über einen langen Zeitraum erinnerten an die rohe, voyeuristische Gewalt und Bodycam-Videos der frühen 2000er Jahre. Sie erzeugten eine ständige Erwartung, dass etwas passieren würde, doch es geschah nie etwas.

Es war klar, dass das Telefon jemandem gehörte, da es mit einem bestimmten iCloud-Konto verknüpft war – Lara Noah. Die Konstruktion dieser Figur sollte die Unsicherheit darüber verstärken, ob das iPhone ein zufälliger Fund oder eine bewusste künstlerische Intervention war. Erst nach dem Eindringen in die Privatsphäre dieser Person erkennt man, dass sie selbst die Privatsphäre anderer auf beunruhigende Weise verletzt hatte, was unbewusst ihre eigenen Handlungen widerspiegelte.

Die Videos waren sowohl Teil des Kunstwerks als auch ein persönliches Projekt, das sich im Laufe der Zeit zu einer Form der Dokumentation entwickelte. Das heimliche Filmen hatte Jahre zuvor begonnen, und das Arrangieren von Treffen über Kleinanzeigen wurde während des Lockdowns zu einem täglichen Ritual. Mit der Zeit wuchs die Sammlung, wurde schließlich organisiert und bildete die Grundlage der Ausstellung. Die über „ebay Kleinanzeigen“ erworbenen Telefone waren mit Videos aus verschiedenen Zeiträumen gefüllt, die sorgfältig nach Datum geordnet wurden. Diese Geräte waren modifiziert und sogar gehackt worden, um ihre Umgebung unbemerkt aufzuzeichnen und den Galerieraum zu erfassen, ohne dass die Anwesenden es bemerkten.

Die Ausstellung endete mit dem Verkauf des Werks. Der Käufer, vollständig über die Natur des Projekts informiert, hatte weiterhin Zugriff auf die Videos über die Cloud. Das Wesen des Werks lag nicht in den physischen Telefonen, sondern in dem Zugang, den sie zu dieser fortlaufenden visuellen Erzählung boten. Die Verbindung des Käufers zum Werk war sowohl voy-

euristisch als auch partizipativ, da er weiterhin Zugang zu der sich entwickelnden Videoserie hatte. Diese parasoziale Beziehung zwischen dem Beobachter und der Person hinter der Kamera wurde bewusst kultiviert, wobei die Künstlerin sogar eine Schauspielerin engagierte, die sie in einer inszenierten Begegnung mit dem Käufer darstellte. Wie die Videos wurde auch diese Interaktion aufgezeichnet, wodurch eine weitere Ebene zu dem komplexen Netz aus Realität, Identität und Fiktion hinzugefügt wurde, das das Projekt definierte.

Die Künstlerin plant, diese Erzählung weiter auszubauen, möglicherweise indem sie mehr Doppelgänger einführt und Telefone an öffentlichen Orten hinterlässt, um weitere Interaktionen und Beobachtungen zu fördern. Dieses Werk verwischt die Grenzen zwischen Kunst und Leben, zwischen dem Persönlichen und dem Öffentlichen, und lädt zur weiteren Teilnahme an seiner sich entfaltenden Geschichte ein.

Das Wesen dieses Werks liegt nicht in den ausgestellten Objekten, sondern in einer Art sozialpsychologischem Experiment, das als Spiel getarnt ist. Es basiert auf der Angst, die eigene Privatsphäre zu verlieren, und zielt darauf ab, diese Angst zu intensivieren, um zukünftiges Verhalten zu beobachten. Das Projekt simuliert die wachsende Angst vor dem Verlust der Privatsphäre in unserer digital vernetzten Welt und ermöglicht ein Verständnis dafür, wie Menschen sich in einer Atmosphäre erhöhter Unsicherheit und Überwachung verhalten, um Rückschlüsse auf zukünftige technologische Entwicklungen und sozialpsychologische Studien zu ziehen.



114



115



Die Begegnung mit Sophie Schweigharts „I would never smile into a camera, you never know who's on the other side“ veranlasst mich, meine Gedanken zu teilen. Informationen über das Werk sind spärlich; der Titel, das Medium und die Technik scheinen eher darauf abzuzielen, seine wahre Bedeutung zu verschleiern. Es entzieht sich einer direkten Beschreibung und hinterlässt ein Gefühl der Unbehaglichkeit. Kunst und Kapital scheinen ein Spiel zu spielen, bei dem das Kapital immer siegreich hervorgeht, indem es die Kunst verschlingt und ihren wahren Wert verdeckt. Die Künstlerin selbst steht im Schatten ihres Werkes, und ohne direkte Verbindung zu ihrem Produkt erscheint ihre Präsenz unbedeutend – ihr Schweigen ist Teil des Kunstwerks geworden, das durch die Leere operiert, die es hinterlässt.

Unter der sichtbaren Oberfläche arbeitet Schweigharts Kunst unbemerkt von konventionellen Bewertungsmaßstäben. Die Kraft, die hier wirkt, ist so subtil, dass sie den Einzelnen beeinflusst, ohne offensichtliche Spuren von Gewalt zu hinterlassen. Sie agiert als versteckter Übermittler von Ideen, entzieht sich der direkten Anerkennung und übt dennoch tiefgreifende Wirkungen aus,

die über das rein Ästhetische hinausgehen und Fragen zu Technologie und menschlicher Existenz aufwerfen. Ihr Werk ist mehr als bloße Selbstrepräsentation; es dient als Spiegel für komplexe soziale und kulturelle Prozesse, berührt das Unrepräsentierbare und Abstrakte und fordert uns auf, über unsere Rolle als Individuen im größeren gesellschaftlichen Gefüge nachzudenken. Es hinterlässt keine sichtbaren Spuren, sondern wirkt durch die Leerräume, die es schafft – eine Einladung, über das Ende und den Anfang von Bedeutung nachzudenken.



Doppelgängerfigur Lara Noah



Das iPhone als Produkt wird als minimalistische Ästhetik betrachtet, wenn es unabhängig von sozialen Normen existiert. Auf den ersten Blick wirkt es trivial, doch es kommuniziert auf subtile Weise. Es nimmt keine konventionellen Räume ein; vielmehr verwandelt es sie, indem es sich auf abstrakte Konzepte stützt, anstatt offensichtliche oder unbeschreibbare Elemente zu verwenden, um unsere Wahrnehmung der Realität herauszufordern. Es übt eine Form von Gewalt aus, die so fein ist, dass sie unsichtbar bleibt; das, was wir wahrnehmen, ist lediglich die Fassade tatsächlicher Ereignisse, etwas Fernes und doch beunruhigend Reales. Was gesehen wird, sollte weder existieren noch beobachtet werden. Der eigentliche Ort des Gesehenen erkennt keine Wahrnehmung an, und so befindest du dich an einem Ort, an dem du nicht sein solltest. Dies ist eindeutig kein letzter verzweifelter Versuch im Bereich der ökonomischen Ökologie. Das Konzept wurde überarbeitet, um einer anorganischen Lebenskraft zu widerstehen, die nicht als traditionelles Subjekt betrachtet werden kann. Diese Übertragung findet in einer Zwischenschicht zwischen Ästhetik und Technologie statt, wo sie als künstliche, numerisch definierte Realität existiert. Die dominante Macht erkennt an, dass sie ikonische Lebensräume durchdringt, aber sie verwendet abstrakte Konzepte anstelle von absoluten oder unbeschreibbaren Elementen, um Darstellung und Wahrnehmung zu beeinflussen. Diese Macht erschöpft das Individuum nicht durch offensichtliche kollektive Gewalt, sondern durch eine unauffällige Präsenz, eine Form von Gewalt, die so subtil ist, dass sie keine sichtbaren Spuren hinterlässt. Die Auseinandersetzung mit diesem Phänomen führt zu den verborgensten Aspekten unserer Erfahrung – eine Untersuchung des Todes durch eschatologische Analysemethoden. Das Kunstwerk offenbart künstliche Gedächtnishilfen. Elektrische Ströme ermöglichen es uns, tiefere, fremde Erinnerungen zu betrachten. Was wir sehen, ist nur die Oberfläche tatsächlicher Ereignisse, fern und doch

real. Unpersönliche Albträume umgeben das tote Zentrum, bevor man darin verankert wird. Was wir sehen, ist lediglich die äußere Hülle tatsächlicher Prozesse, fern, aber beunruhigend real.

Was man sieht, sollte eigentlich nicht sichtbar sein. Es sollte nicht gesehen werden. Das wirklich Sichtbare wird erkennen, dass du das Unsichtbare gesehen hast. In diesem Sinne wirst du Teil von dem, was da war, als du nicht dort sein solltest. Offensichtlich ist die übliche Beziehung zwischen Objekt und Betrachter gestört, da es zu einer Art Offenbarung des Verborgenen gekommen ist. Das Fenster für Interventionen hat sich geöffnet und ermöglicht Interaktionen jederzeit und überall. Es geht um Beobachtungen, die stattfinden, ohne dass der Beobachter bemerkt wird – eine Art unsichtbare, aber spürbare Abwesenheit.

Donatella Demuth, Curator, Experimental Researcher.



WINTERRUNDGANG KUNSTAKADEMIE DÜSSELDORF
login
Performance, Video,
2021
Kunstakademie Düsseldorf

LOGIN

120

121





Während der Ausstellung liegt eine Person reglos und bewusstlos auf dem Boden eines Ausstellungsraums aufgr- und von Schlaftabletten. Die Person trägt einen blauen Pullover, schwarze Hosen und schmutzige weiße Sneakers. Ein Loch im Pullover gibt den Blick auf ihre Haut und einen tätowierten QR-Code frei, der das einzige sofort erkennbare Zeichen ihrer Menschlichkeit ist. Dieser Code ist aktiv und öffnet eine Website mit labyrinthartigen virtuellen Räumen.

Die digitalen „Erinnerungsräume“ stellen denselben physischen Raum zu verschiedenen Zeiten dar. In jedem dieser virtuellen Räume kann man einen neuen QR-Code finden, der zu einer anderen Website mit einem anderen Erinnerungsraum führt. Diese Erinnerungsräume sind paradox angeordnet und verschachtelt, und sie fordern den Betrachter heraus, die Zugänglichkeit und die metaphorischen Grenzen dieser rhizomatischen Raumkonfigurationen zu durchdringen.

SOPHIE SCHWEIGHART
CV

Name: Sophie Isabelle Schweighart
Geburtsdatum: 24.12.1991 Geburtsort: München
Wohnort: Düsseldorf
Arbeitet in: Düsseldorf
Mobil: 017641441649 und 015787772276
E-Mail: sophie-schweighart@t-online.de
Instagram: sophieschweighart
Website: sophieschweighart.com

Education:

1998-2002: Grundschule, München
2002-2012: Gymnasium, München

Seit WS 2012: Studium der Freien Kunst, Hochschule für Bildende Künste (HFBK), Hamburg, Klasse Pia Stadtbäumer
2017/2018: Studium an der San Francisco Art Institute (SFAI), San Francisco
2019: Abschluss: Bachelor of Fine Arts, Hochschule für Bildende Künste, Hamburg
Seit 2020: Weiterführendes Studium, Kunstakademie Düsseldorf, Klasse Gregor Schneider

Shows:

2013: „TRASH - HSART“, Frappant, Hamburg
2014: „Kunsthoch 46“, Raumlabor Braunschweig
2014: „Be Water My Friend“, Westwerk Hamburg
2014: „Spiritus“, GAGA MIKI SHOW Goldener Pudel, Hamburg (Solo)
2015: „Max Ernst Stipendium - Sophie Schweighart“, Max Ernst Museum des LVR, Brühl (Solo)
2015: „Sophie Schweighart, Folgen- des“, Hamburg (Solo)
2015: „feeding the world- feeding the mind“, EXPO Milano
2015: „HFBK Hugs“, Art School Alliance, Hamburg (Solo)
2016: „HFBK Jahresausstellung“, HFBK Hamburg
2016: „Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit“, Tom of Finland, Elektrohaus Hamburg
2016: „Gestundet“, Büro für Brauchbarkeit, Köln (Solo)
2016: „Sophie Schweighart- Lennart Münchenhagen“, pane e tulipani, Galerie Oehl- Frueh, Hamburg (Duo)
2016: „HISCOX Kunstpreis Nominees“, HFBK Hamburg,
2017: „Sophie Schweighart, das helle Zimmer“, Overbeck- Gesellschaft, Kunstverein Lübeck, St Petri - Kirche (Solo)
2017: „Jahresgaben“, Overbeck. Gesellschaft, Kunstverein Lübeck 2017: „Crushtime“, Galerie Speckstraße, Hamburg
2017: „Sophie Schweighart, MOM Artspace“, Hamburg (Solo)
2017: „Diego Riviera Gallery“, San Francisco, CA

2017: „LKB/G“, Hamburg
2017: „Wim Wenders und Michael Diers präsentieren: 1 Night in Paname“, Shadow Wall, Hamburg
2018: „CO/LAB III Los Angeles- Berlin Cooperation“, Torrance Art Museum, Torrance CA
2018: „Ciao ! Strizzi“, Köln
2019: „Simultanprojekte“, Simultanhalle Köln (Solo)
2019: „Berlin Masters, Ausstellung der Nominierten“
2020: „there is a call coming from inside the house“, EGO, Düsseldorf (Solo)
2021: „vibritionalnetwork“, Künstlerhaus Faktor, Hamburg
2021: „home visits“, Klasse Schneider Düsseldorf
2021: „apple- thorne- project I“, site specific project, Berlin
2021: „transplantation“, nails projectroom, Düsseldorf (Duo)
2022: „2 Zimmer, Küche, Bad“, A+ - Galerie, Berlin
2022: „apple- thorne- project II“, site specific project, Berlin
2022: „the house that mum built“, Santos Rd, London
2022: „Viva Forever“, Sprink
2023: „as Pamela C. Rucker: DAINTY“, Sprink, Düsseldorf
2023: „denpa doll chateau „ soloshow.online, NYC
2024: „DAINTY“, HBK Braunschweig
2024: „ESCAPISMUS“, Kaugummi on motherboard, Kunstpunkt Berlin, Erratum Gallery, Berlin
2024: Wednesdays, el- project, Berlin

Stipendien/Auszeichnungen:

2011: Heidi-Kleber-Preis, Heidi Kleber Stiftung, München
2014: Cusanus Stipendium, Bundesministerium für Bildung und Forschung, Bonn
2015: Max Ernst Stipendium, Max Ernst Museum des LVR, Brühl
2016: Shortlist HISCOX Kunstpreis, Hamburg
2017: ASA Art School Alliance, Alfred Toepfer Stiftung F.V.S., Hamburg
2019: Shortlist TOY Berlin Masters Award, Berlin Masters Foundation, Berlin
2020: Shortlist Bundeskunstpreis für Kunststudierende 2020, Bundesministerium für Bildung und Forschung, Berlin
2021: Auf geht's - Stipendium, Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen
2024: Shortlist NRW - Kunstpreis (noch offen)

ARTIST STATEMENT

Sophie
Schweighart
does
everything
the
snail
in
her
ear
tells
her
to
do.



