



RAWWAR

Charles Csuri, DISNOVATION.ORG, Joan Leandre, Patrick Lichty,
Antoine Schmitt, Casey Reas

6. Mai – 25. Juni 2022

In der Gruppenausstellung "RAWWAR" nähert sich DAM Projects dem derzeit omnipräsenten Thema Krieg. Die sechs künstlerischen Positionen befassen sich auf einer übergeordneten Ebene mit diesem Thema und sollen einerseits durch die allgemeine, zeit- und ortsungebundene Validität eine gewisse Distanz zu den gegenwärtigen, uns sehr nahen Geschehnissen in der Ukraine schaffen. Andererseits aber eröffnen sie gerade durch den Blick von dieser Metaebene aus neue Aspekte für die Diskussion über diesen spezifischen Krieg.

Der Installationskünstler, Programmierer und Theoretiker **Antoine Schmitt** (FR) beschäftigt sich mit Prozessen der Bewegung und analysiert sie in räumlicher, sozialer und philosophischer Hinsicht. Am Kern seiner Arbeit liegt die Frage nach dynamischen Interaktionen zwischen Mensch und Realität, also wie sie sich gegenseitig beeinflussen und welche Kräfte dabei wirken; Software ist sein bevorzugtes künstlerisches Medium.

In der Ausstellung zeigt er eine generative Videoarbeit aus der Serie "War" (2015), die Kriegsdynamiken simuliert. Unerschöpfliche Armeen von programmierten Pixeln prallen wie Soldaten auf dem Schlachtfeld aufeinander, bekämpfen und verdrängen sich, umzingeln und attackieren sich, löschen einander aus, werden endlos ersetzt. Antoine Schmitt weist dergestalt darauf hin, dass Kriege ein destruktiver, aber seit jeher existenter Teil der *Conditio Humana* sind. Wie eine Naturgewalt scheinen sie physikalisch-dynamischen Gesetzen zu folgen.

Patrick Lichty (US) ist Medienkünstler, Kurator und Autor. Er arbeitet mit diversen klassischen und neueren Medien wie Video, Grafik, Digital Tapestry, Virtual Reality, Augmented Reality und Artificial Intelligence. Ein Merkmal seiner Herangehensweise ist die Überbrückung von Analogem und Digitalem, von Handarbeit und Softwareberechnung, von Stofflichkeit und Immaterialität. Das zeigt sich besonders in seinen Digital Tapestries, Wandbehänge im Jacquard-Webstil, die digital erzeugte Bilder mit technisch konnotiertem Inhalt in einer historischen semi-mechanischen Handwerkstechnik verkörpern.

Seine hier ausgestellte Tapisserie zeigt die grobpixeligen "Space Invaders" des gleichnamigen Videospiele, eines der ersten Gaming-Welthits von 1978, die das Weiße Haus attackieren. Unter dieser freundlichen und verspielten Oberfläche verbirgt sich die todernste Frage nach der Sinnhaftigkeit von Kriegen, zeigt sich ihre fatale Absurdität als eine Fortsetzung simplen, infantilen Wettbewerbs.

Von **Charles Csuri** (US), Pionier der Computerkunst und Weltkriegsveteran, der erst vor wenigen Wochen 99-jährig verstarb, ist in "RAWWAR" die ikonografische Lithografie "Random War" (1967–1968) zu sehen. Sie ist das Ergebnis einer Softwarearbeit, die erstmals 1968 in „Cybernetic Serendipity“ im ICA London gezeigt wurde, einer der ersten großen Ausstellungen von Digitaler Kunst. Die Arbeit gilt als wegbereitend für das Computerspiel.

Auf dem weißen Blatt beziehungsweise Spielfeld sind rote und schwarze Umrissfiguren von Soldaten mit angelegtem Gewehr verstreut. Schnell wird ersichtlich, dass es sich um die immer gleiche, zahllos vervielfältigte Figur desselben Soldaten in derselben starren Haltung handelt. Wie Zinnsoldaten sind sie fixiert auf Standplatten, unfähig, eigene Bewegungen außerhalb des vorgegebenen Schemas auszuführen. Varianz findet sich in der zufälligen Positionierung der Figuren, ihrer horizontalen Spiegelung, Größenänderung und ihres Farbwechsels. Die Bildinformation speist sich aus einer computergenerierten Liste von Soldatennamen, bei der eine Software per Zufallsprinzip darüber entscheidet, wer getötet, verletzt, vermisst oder auch geehrt wird. Entstanden am Höhepunkt des Vietnamkrieges ist diese Arbeit ein sachlicher und treffsicherer Kommentar zur Objektivierung und Entmenschlichung von Soldaten auf dem Spielfeld des Krieges.

Casey Reas (US) ist Medienkünstler, Softwareentwickler und Professor. Er macht in erster Linie softwaregenerierte Kunst, die sich dynamisch als Bewegtbild oder statisch

als Grafik manifestiert. Seit einigen Jahren geht er auch oft den umgekehrten Weg und reduziert vorhandenes Bildmaterial, anstatt welches von Null auf zu konstruieren.

Im Fall seiner Videoarbeit "Operation Teapot" (2017) verwendet er historische Fernsehbilder von Atombombenexplosionen, die stark vereinfacht, aber noch eindeutig als solche erkennbar sind. Schwarze Formen auf rotem Grund, deren stockender Fluss immer wieder durch die bildschirmfüllende Einblendung von kyrillischen Wörtern in lauten Großbuchstaben unterbrochen wird, werden von einer narrativen musikalischen Komposition begleitet. Aber es ist nicht nur der für Casey Reas ungewöhnlich hohe Grad an Gegenständlichkeit, der diese Arbeit aus dem Rahmen seines Schaffens fallen lässt. Auch weist sie einen sonst nicht so deutlichen persönlichen Bezug zum Künstler auf. Geboren 1972 wuchs er als Kind des Kalten Krieges in unmittelbarer Nähe eines Atombomben-Testgebiets in Ohio auf. Die atomare Bedrohung bestand dort doppelt, sowohl durch die Bombentests in der Nachbarschaft als auch durch die Gefahr eines nuklearen Angriffs der USA durch die UdSSR. Das Gefühl der allgegenwärtigen Bedrohung durch eine aggressive Macht wird in der stark verdichteten Ikonografie dieser Arbeit visuell und auditiv gefasst.

Das Werk von **Joan Leandre** (ES) ist wie seine Künstlerpersönlichkeit nur schwer greifbar. Formlos wabernd und mehrschichtig changierend geben sich beide mal zu erkennen, mal entziehen sie sich der Eindeutigkeit und zeigen sich auf mehreren übereinander gelagerten Ebenen zugleich. Diese Eigenschaften der Transmutation und Synchronizität werden sehr deutlich in seinen Motion Renderings spürbar.

Joan Leandre arbeitet in erster Linie mit Computerspielen, die er durch Softwaremodifikation dekonstruiert und in eigenen Erzählungen neu zusammensetzt. Dabei fokussiert er jeweils auf bestimmte game-typische Elemente wie Flugsimulation oder Urwaldlandschaften. Die Serie "In the Name of Kernel: Magic Line" (2019) umreißt ein Narrativ vom Krieg, der in Computerspielen oft präsent ist, akut und konfrontativ als zentrale Action oder unterschwellig als latente Bedrohung im Hintergrund. Traumartig brüchige und geschichtete Versatzstücke von Bildern werden vervollständigt durch ein Ambient-Sounddesign, das der beunruhigenden, apokalyptischen Atmosphäre eine seltsam ästhetische und faszinierende Note gibt.

DISNOVATION (FR) ist ein internationales Kollektiv von Medienkünstlern. Die Gruppe versteht sich als kritische Kraft an der Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft und Hacking. Sie untersucht Wechselwirkungen zwischen Technologie und Mensch,

genauer: welche Einflüsse der technologiegetriebene Gedanke der Innovation als Wesensmerkmal unserer Ära auf alle großen Lebensbereiche wie Gesellschaft, Politik, Bildung und Kultur hat.

In der Videoarbeit "War Zone" (2013–2014) haben sie mit Google Earth Abschüsse und Flugbahnen von Kriegsraketen aus verschiedenen Zeiten und Konflikten weltweit nachvollzogen, zum Beispiel einer Scud-Rakete von Kuwait nach Saudi-Arabien während des Golfkrieges. Wie aus Kameraperspektive von der Spitze der Rakete aus sind nur die Erdkugel, der offene Himmel, der Raum zwischen A und B und die eigene Bewegung wahrnehmbar. Man sieht nichts von der Rakete oder ihrem Einschlag. Dadurch ist sowohl eine klare Situationserkennung als auch eine innere Distanzierung vom Vorgang möglich. Ohne die Raketen selbst oder die Zerstörung zu sehen, die sie bringen, werden sie in brutaler Deutlichkeit als Instrument des Unheils sichtbar und spürbar. Gerade im Flug, losgelöst von allem Irdischen und Menschlichen, zeigt sich, wie abstrakt und entfernt ein Raketeneinschlag im Kopf des Kommandogebers erscheinen muss, wodurch sich die verheerende Wirkung vermutlich leichter legitimieren lässt.

"RAWWAR" zeigt Positionen mit werkspezifischen Bezügen, die auch eine zeitlose Gültigkeit und aktuelle Relevanz aufweisen. Dabei wird der gegenwärtig alles beherrschende Angriffskrieg Russlands gegen die Ukraine mit keiner Silbe erwähnt.

Adresse:

Horstweg 35

14059 Berlin