

DE

Wenn wir uns den vorgefertigten, hochglanzpolierten Oberflächen der Popkultur und den von ihr verunstalteten Geistern unserer Kindheit schon nicht entziehen können, können wir sie dann wenigstens anders lesen, damit neu umgehen lernen? Wie kann man Dissens in eine lückenlos präsentierte Welt hineinschmuggeln, was kann er dort noch auslösen? Wie verändern sich Geschichten, wenn wir sie anders erzählen und die Ereignisse neu sortieren, mit neuen Informationen aufbereiten? Wie kann man Naivität, das Unmachbare und das Unfertige subversiv einsetzen?

Meine Arbeiten tun ein bisschen weh. Meistens mir, aber auch anderen. Schmerz ist für uns alle da. Manche der Arbeiten bringen auch Leute zum Lachen, versprochen, aber das Lachen ist ein bisschen bitter.

Ich recherchiere zu verschiedenen Themen und nehme, was ich greifen kann, auseinander, setze die Einzelteile neu zusammen, und diese Frankenstein-Monster-artigen Gebilde, die daraus entstehen, sind dann meine Kunst. Die Versatzstücke, aus denen sich meine Arbeiten collagenartig oder essayhaft zusammensetzen, basieren auf der Nostalgie und den Interessen eines unverbesserlichen Materialisten und gleichzeitigen Digital Natives: Brett- und Videospiele, Puppen, Puzzles und Spielzeug, Hashtags, Internetphänomene. Ich bediene mich dieser dysfunktionalen Sammlung, erarbeite deren Muster und Klischees, und setze sie zu Video- oder interaktiven digitalen Arbeiten zusammen, aber es entstehen auch immer wieder aggressive, polemische Bücher und Texte, kaputte und deprimierende Brettspiele, fragwürdig kitschige skulpturale Arbeiten, fehlerhafte Kunst, die sich aus dem Frust und der Enttäuschung eines nie erwachsen gewordenen Millennials speist und diese nutzt, um über die reine Kritik hinaus wieder ins Schaffen zu kommen. Ganz bestimmt gibt es Möglichkeiten, über Konsum, Identität und Mythen zu reflektieren, ohne sie schlicht zu illustrieren oder davon zu erzählen, und disruptive Herangehensweisen an verkalkte und ausgrenzende Systeme und Institutionen, die von diesen nicht direkt wieder aufgesogen werden können. Keine Durchbrüche, aber immerhin Kratzer in der Oberfläche.

EN

If we cannot escape the prefabricated, highly polished surfaces of pop culture and the ghosts of our childhood they disfigured, can we at least read them differently, learn to deal with them in different ways? How can dissent be smuggled into a seemingly complete, gapless world, can it ever be effective? How do stories change when we tell them in another way, reorganize events, equip them with new information? How can naivety, the unfeasible and the unfinished be used subversively? My work hurts a little. Mostly it hurts me, but also others. Pain is for all of us. Some of the works also make people laugh, I promise, but the laughter tends to be a bit on the bitter side.

I research various topics and take apart what I can grasp, reassemble the individual parts, and the Frankenstein's-monster-like creations that emerge are my art. The set pieces that make up my collage- or essay-like works are based on the nostalgia and interests of an incorrigible materialist and simultaneous digital native: board and video games, dolls, puzzles and toys, hashtags, internet phenomena. I make use of this dysfunctional collection, work out their patterns and clichés, and assemble them into video or interactive digital works, but I also create aggressive, polemical books and texts, broken and depressing board games, questionably kitschy sculptural works, flawed art that feeds on the frustration and disappointment of a millennial who has never grown out of all of their phases, and uses those to move beyond pure criticism and back into creation. There are certainly ways of reflecting on consumption, identity and myths without simply talking about and illustrating them, and disruptive approaches to calcified and marginalizing systems and institutions that cannot be directly reabsorbed by them. Not necessarily breakthroughs, but a few scratches in the surface.