



PSM
Sabine Schmidt
Strassburger Strasse 6-8
10405 Berlin
mobile: +49 178 7855167
phone: +49 30 75524626
fax: +49 30 75524625
office@psm-gallery.com
www.psm-gallery.com

DANIEL JACKSON BELLY UP

Eröffnung Freitag, 16. März 2012, 18 Uhr – letzte Runde
Öffnungszeiten Di – Mi, 12 – 18 Uhr
Dauer der Ausstellung 17. März – 21. April, 2011

*„Belly up, boys!“, ruft der Barkeeper, seine Gäste zu einer erneuten Bestellung auffordernd
„...and it went all belly up!“, beklagt der in sich zusammengesunkene Mann an der Bar seinen grenzenlosen Misserfolg,
sein Leben*

Die utopischen Theorien der Retro-Futurologie* und deren Gegensätzlichkeit und Parallelen zu zeitgenössischen Zukunftsvisionen bilden den Kern von Daniel Jacksons zweiter Solo-Ausstellung mit PSM. Jackson lädt den Betrachter zur Teilnahme an seinem ersten „Triple-Me“- Installations-Event ein, in dem er seine - bereits in vorherigen Werken untersuchten - Überlegungen zu möglichen Zukunftstheorien der Vergangenheit und Gegenwart potenziert und in einer überspitzten Selbstreflexion münden lässt, die er durch mehrere, sich diametral gegenüberstehende Werkkörper, visualisiert .

A. Der seinem Wesen entfremdete Künstler – nur die äußere Hülle verbleibt.

Basierend auf Science-Fiction-Filmen, die Jackson in den 70er/80er Jahren als Teenager in den USA beeinflussten, hat er ein Szenario seiner Jugendträume entworfen. Als Inspiration für jene Installation, bei der es sich um eine außerirdische Höhlen-Gaststätte handelt, dienen unterschiedliche Erinnerungen an favorisierte Set Designs diverser Zeitreise- Serien wie „Land of the Lost“ (1974) oder Weltraum-Science-Fiction Filme wie „Star Wars“ (1977). Ein Bestandteil dieser Installation ist unter anderem eine Performance des Künstlers und seines Klons während der Ausstellungs-Eröffnung, deren Überreste, die Kostüme, wie nach einer Häutung als Teil der Installation zurückbleiben.

B. Der Künstler im Film - in der Rolle seiner Träume.

Der zweite Auftritt Jacksons wird in einem innerhalb der Bar gezeigten Video zu sehen sein. Unter Zuhilfenahme eines Green Screens imitiert der Künstler in digitaler Fiktion seine Teenagerträume: ein Star zu sein oder das Universum zu erobern. Das Video von Paul Hardcastles Titel „King Tut“ (1985) nachstellend, schlüpft Jackson in die Rolle eines tanzenden Superstars im Weltall.

C. Der Künstler als Dummy - die Verkörperung seines potenziellen Versagens.

Die dritte Darstellung Jacksons ist eine Alptraum-Zukunftsvision verkörpert durch eine Schaufensterpuppe. Im Gegensatz zu seinem positiven, digitalen „potenziellen Zukunft-Ich“ auf dem Bildschirm (A) und seiner depersonalisierten, entfremdeten realen Erscheinung (B), verkörpert der Dummy die Versagensangst des Künstlers als Bohemian (C).

Die Vielfalt der Perspektiven in der Wissenschaft der Futurologie als Fokus in Daniel Jacksons Arbeit wird in dieser Installation der multiplen „potenziellen zukünftigen Ichs“ greifbar. Der drastische Wandel von Zukunftsvisionen und die Konfrontation konträrer Vorstellungen werden durch den Körper des Künstlers in drei verschiedenen Medien personifiziert und greifbar. Die Darstellungen basieren auf der inhaltlichen Verschiebung von Zukunftsträumen und -ängsten der 70er/80er Jahre bis zur Gegenwart. Wichtige kunsthistorische Einflüsse bezüglich des Konzepts um utopische Theorien und der Verwendung fiktionaler Architektur finden sich in Mike Kelley's Werkserie „Kandor“ (1999-2011) und Thomas Hirschhorns „Cavemanman“ (2002).

*Der Begriff wurde durch den deutschen Professor Ossip K. Flechtheim Mitte der 1940er Jahre geprägt, der Retro-Futurologie als ein neues Fachgebiet, der Wahrscheinlichkeitsaussage formulierte. Diese Begrifflichkeit dürfte in den jüngsten Jahrzehnten in Ungnade gefallen sein, weil Forscher die Bedeutung alternativer, pluralistischer Zukunftsvisionen - im Gegenteil zu einer monumentalen Zukunft - und die Einschränkungen von Prognosen und Wahrscheinlichkeiten, versus der Erschaffung möglicher und bevorzugter Zukunftsideen, betonen.