

Edith-Russ-Haus für Medienkunst

Katharinenstraße 23 | D-26121 Oldenburg | Telefon: 0441 235-3208 | [info@edith-russ-haus.de](mailto:info@edith-russ-haus.de) | [www.edith-russ-haus.de](http://www.edith-russ-haus.de)

edith  
russ  
HAUS  
für Medienkunst

Clara Jo

MIRO  
R  
B  
TOUCH

27. Januar bis 27. März 2022

# MIRROR-TOUCH

Clara Jos Einzelausstellung *Mirror-Touch* besteht aus komplexen, immersiven Videoinstallationen, die die Sinne und die konstruierten soziopolitischen Beziehungen, die in die menschliche Erfahrung eingebettet sind, miteinander verflechten und sich gleichzeitig mit sensiblen historischen und ontologischen Erzählungen auseinandersetzen.

Der Titel der Ausstellung ist der Psychologie entlehnt und beschreibt eine seltene Erfahrung taktiler Empfindungen am eigenen Körper, die dadurch ausgelöst wird, dass man sieht, wie jemand anderes berührt wird. Im Kontext der Ausstellung steht die Idee der „Spiegelberührung“ für eine starke Metapher oder den Wunsch nach Empathie – ein Schlüsselbegriff in Jos Schaffen.

*Between Lived Experience and Simulated Presence* (2021), eine forschungsbasierte Arbeit, die vom Edith-Russ-Haus für Medienkunst in Auftrag gegeben wurde, verwischt die Grenzen, die innere Erfahrungen trennen, um Heilung und Transformation zu fördern. Für das Projekt wurde mit dem Virtual Reality Lab von Dr. Lucia Valmaggia am King's College London zusammengearbeitet, wo klinische Psychologen VR-Behandlungsumgebungen für Menschen mit Erkrankungen wie Psychosen und Schizophrenie entwickeln. Die daraus resultierende Videoarbeit untersucht, wie digitale Welten als kollaborative Räume dienen können, um die Lebenserfahrungen der anderen zu verstehen. Ein zweites Kapitel der Installation mit dem Titel *The Wallpaper Stories* dient als narrativer Anker für diese subjektiven Heilungsreisen. Es stellt eine fiktive Wiedergabe der Memoiren der britischen Malerin Mary Barnes aus dem Jahr 1973 dar, die ihre psychische Reise auf der Suche nach alternativen spirituellen Erfahrungen und persönlichen Mythologien verfolgt. Jo nähert sich diesen historischen und zeitgenössischen Zeugnissen gelebter Erfahrung und ihren Ausdrucksformen als Akte des Bewusstseins selbst, die im unmittelbaren Moment gelebt werden.

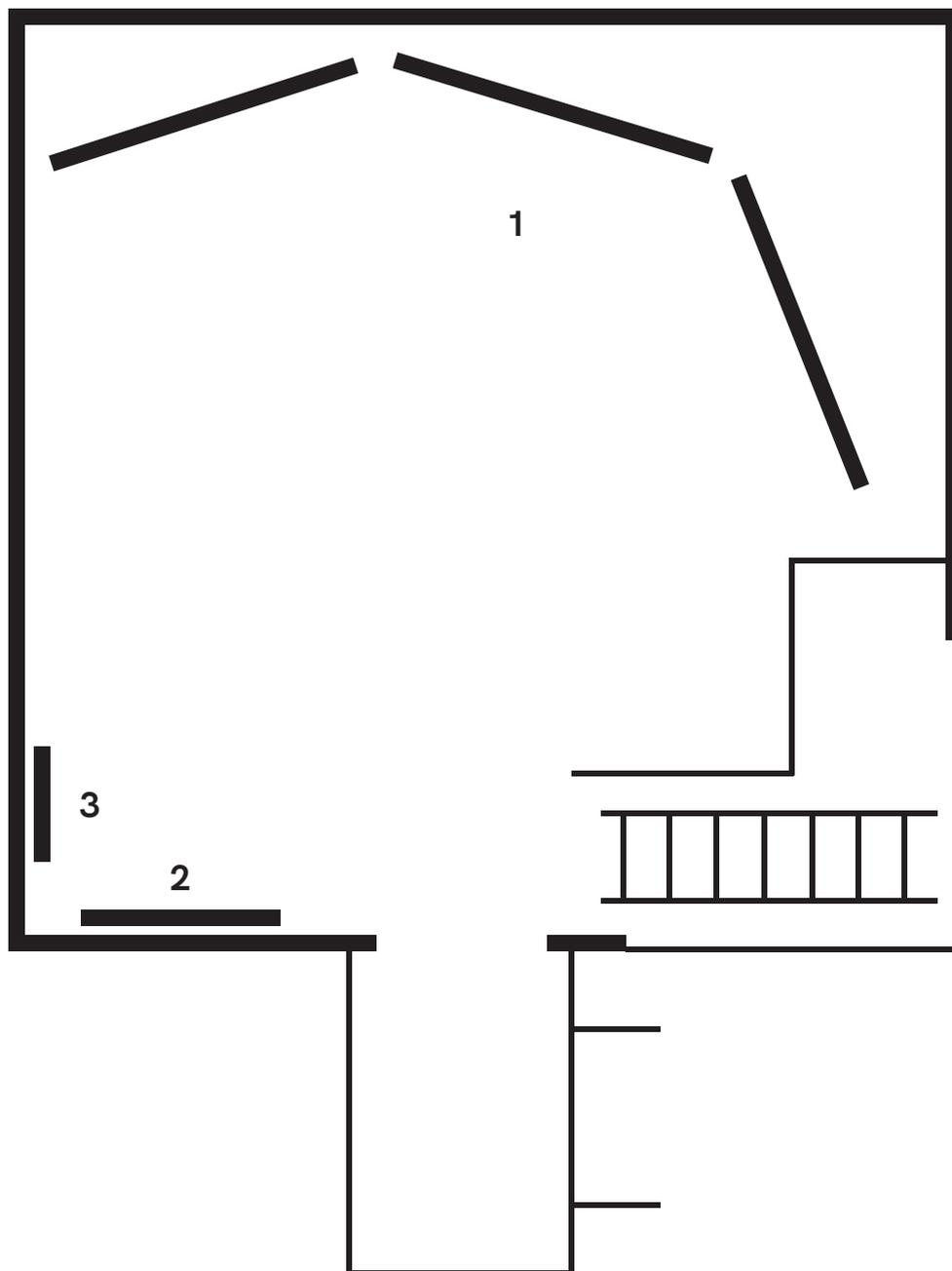
Die groß angelegte Installation *De Anima* (2018–21) umfasst Dokumentar- und Animationsfilme und zeigt eine traumähnliche Erzählung, die untersucht, wie verschiedene geschlechtsspezifische, rassistische, wirtschaftliche und metabolische Systeme, die in das globale Gesundheitssystem eingebettet sind und während der COVID-19-Krise besonders deutlich wurden, die Angst vor einer Kontamination durch die nichtmenschliche Welt schüren. Ausgangspunkt der Arbeit sind Jos Feldforschungen in Myanmar im Jahr 2018 mit Tierärzten des Smithsonian, die auf der Suche nach neuen Stämmen von Coronaviren waren, um deren pandemisches Potenzial vorherzusagen. Die in *De Anima* dargestellten heiligen Höhlen sind sowohl risikoreiche Schnittstellen als auch Orte der spirituellen Begegnung zwischen Mensch und Tier, Wissenschaft und Religion, Natur und Politik – Schnittstellen, an denen sich Ökosysteme kreuzen und in globale Konflikte münden. Diese Arbeit hinter den Kulissen war seit Jahren im Gange und wirft ein Licht auf das Unvermeidliche: nicht auf ein Warum, sondern auf ein unbekanntes Wann – ein unheilvolles Vorspiel zur aktuellen globalen Gesundheitskrise. Die in Myanmar, Kenia und Frankreich aufgenommenen Bilder und Klänge in *De Anima*, die sich einst so weit weg anfühlten, finden nun im Alltag einen tiefen Widerhall.

Jos neue Auftragsarbeit setzt ihre laufenden künstlerischen Untersuchungen rund um die Idee der „ontologischen Unsicherheit“ fort – ein starkes Gefühl der Ungewissheit über die Möglichkeiten, in der Welt zu sein.

## AUSSTELLUNG

Sowohl *Between Lived Experience and Simulated Presence* als auch *De Anima* legen Subtexte frei, die tiefere, in die Gesellschaft eingebettete Probleme aufzeigen, nämlich die Vernachlässigung und Behandlung von Gesundheit jenseits des Menschlichen in einer Ära der beschleunigten Globalisierung. Die Ausstellung *Mirror-Touch* im Edith-Russ-Haus beschäftigt sich mit dringenden Fragen zum Überschreiten physischer und psychischer Schwellen und unserer gemeinsamen Verantwortung für die zukünftige Gesundheit unserer globalen Gemeinschaft.

Clara Jo ist eine in Berlin lebende Künstlerin und erhielt 2020 das Medienkunststipendium der Stiftung Niedersachsen im Edith-Russ-Haus.



1

**DE ANIMA**

2021

Experimentelle 3-Kanal-Installation, Stereoton

30:48 min

Englisch mit deutschen Untertiteln

*De Anima* (2018–21) ist eine groß angelegte Videoinstallation, die sich als ominöses Vorspiel zum aktuellen Stand der Weltpolitik entpuppt.

Ausgangspunkt der Arbeit ist Jos Feldforschung in Myanmar im Jahr 2018 mit Tierärzten des Smithsonian, die auf der Suche nach neuen Coronavirus-Stämmen waren, um deren Pandemiepotenzial vorherzusagen. Die in *De Anima* dargestellten heiligen Höhlen sind sowohl hochriskante Schnittstellen als auch Orte der spirituellen Begegnung zwischen Mensch und Tier, Wissenschaft und Religion, Natur und Politik - Schnittstellen, an denen sich Ökosysteme kreuzen und in globale Konflikte münden.

Clara Jo sagt über ihr Projekt:  
„Mein Film *De Anima* begann 2017 mit Gesprächen mit Tierärzten des Smithsonian Wildlife Institute. Das Global Health Program des Smithsonian leitet seit mehreren Jahren von USAID unterstützte Programme in Myanmar und Kenia, um Infektionskrankheiten an der Quelle zu verhindern und zu erkennen, bevor es zu großflächigen Epidemien kommt. 2018 lud mich das Smithsonian-Team nach Myanmar ein, wo sie nach neuen Stämmen von Coronaviren suchten, die von Fledermäusen auf den Menschen übertragen werden, um ihr Pandemiepotenzial vorherzusagen.

Ich folgte dem Team von einem Probenahmeort zum nächsten. Sie untersuchten Mundschleimhautabstriche sowie Blut, Urin und Kot auf Anzeichen von genetischem Material aus gefährlichen

Virusfamilien während einer großen parallelen Probenahme von Fledermäusen und Menschen. Die Stoffwechselsysteme sind zyklisch: Tiere und Menschen verzehren andere Tiere und Landschaftselemente; auf Märkten werden lebende Fische für den menschlichen Verzehr verkauft; Kakerlaken ernähren sich von Fledermauskot; örtliche Gemeinden sammeln Guano, um sich finanziell zu versorgen; biologische Proben von Tieren und Menschen werden für wissenschaftliche Analysen gesammelt, die dann schließlich in die öffentliche Gesundheitspolitik einfließen. Die laufenden Arbeiten des Smithsonian zur Überwachung neu auftretender Zoonoseausbrüche und Viren zielen darauf ab, die Länder von einer reaktiven Reaktion nach einem Ausbruch zu einem proaktiven Ansatz zu bewegen, bei dem Krankheitserreger mit Pandemiepotenzial an der Quelle entdeckt werden, bevor es zu großflächigen Epidemien bei Menschen kommt.

Die zweite Hälfte von *De Anima* wurde 2019 in Kenia auf der Ol Jogi Wildlife Conservancy gedreht – dem zweitgrößten Nashornschutzgebiet Kenias. Als Reaktion auf die Pandemie der Wilderei führen Wissenschaftler Studien zur Optimierung der Fortpflanzung des gefährdeten Östlichen Spitzmaulnashorns durch, indem sie Nashornkot sammeln und analysieren. Das Horn des Nashorns wird vor allem für die traditionelle chinesische Medizin (TCM) benötigt und von internationalen Wildererkartellen als äußerst wertvolles Statussymbol in Asien beschafft. Der medizinische und spirituelle Wert des Nashornhorns ergibt sich aus dem, was das Nashorn frisst und aus der Kraft des Nashorns selbst. Die Herauslösung des Horns aus seinem ursprünglichen Kontext führt zur Verstrickung in sowohl in lokale als auch in internationale Wirtschaftssysteme. Die zunehmende Interaktion zwischen Mensch und Tier in Verbindung mit der raschen

Abholzung der Wälder und der Verstädterung hat nicht nur zum Auftreten und zur Verbreitung von Zoonoseerregern geführt, sondern auch zu verwaisten Wildtieren, die dringend versorgt werden müssen. Im Rehabilitationszentrum von Ol Jogi werden solche Tiere mit dem Ziel betreut, sie wieder in die freie Wildbahn zu entlassen. Im Gegensatz zu Myanmar ist dies ein Ort der Fürsorge und Vertrautheit, an dem Menschen familiäre Bindungen zu Wildtieren aufbauen, die durch Konflikte zwischen Mensch und Tier verletzt wurden.

Die Kamera durchquert diese reichen, artenvielfältigen Landschaften und ist der Natur ausgeliefert. Diese Begegnungen offenbaren die Künstlichkeit, mit der der Mensch die Natur wahrnimmt und konstruiert. In einer kurzen Montage in der Mitte des Films werden die gepflegten Monet-Gärten in Giverny, Frankreich, gezeigt, die aufgrund ihrer Geschichte ein äußerst umstrittener Ort sind, an dem sich die Einheimischen einst gegen die Einführung dieser seltsamen, exotischen Pflanzen wehrten, weil sie befürchteten, das Wasser zu vergiften.

Drei fiktive computergenerierte Charaktere erzählen von dieser Reise in die jüngste Vergangenheit in Myanmar, Kenia und Frankreich, wo die physischen und psychologischen Grenzen offen und durchlässig waren. Die Dialoge der drei CG-Charaktere, die auf realen Interviews mit Wissenschaftlern und Tierpflegern basieren, leiten jeden Abschnitt des Films ein und spannen den Bogen zwischen der prophetischen Vergangenheit und der fragilen Gegenwart. Ihre hybride Körperlichkeit verleiht diesen entrechteten Elementen (das Nichtmenschliche, die Landschaft, die Wildnis), die in anthropozentrischen Erzählungen oft zum Schweigen gebracht werden, eine Stimme.

*De Anima* deckt eine Realität auf, die kein neues Phänomen in Bezug auf den aktuellen Stand der Militarisierung der öffentlichen Gesundheit ist, sondern eher einen Subtext zur Pandemie darstellt, der tiefer liegende Probleme in der Gesellschaft offenbart. Nämlich, dass wir in einer Ära der beschleunigten Globalisierung die Umweltgesundheit vernachlässigen. *De Anima* befasst sich mit dringenden Fragen wie zum Beispiel, wie wir uns eine Welt vorstellen können, in der physische und psychologische Grenzen abgebaut werden; wie wir eine kollektive Haltung einnehmen können, um uns auf die Unvermeidlichkeit künftiger Pandemien vorzubereiten, ohne politische Ungerechtigkeit und Korruption zuzulassen; und wie wir fremdenfeindliche Rhetorik über die Ursprünge von COVID bekämpfen können.

*De Anima* vermittelt die Botschaft, dass wir alle die Verantwortung für die Zukunft teilen müssen.“

Credits:

Regie, Produzent, Kamera, Ton,  
CG-Charaktere, Schnitt: Clara Jo  
Produzent: Joseph Constable  
Koproduzent: Yue Wang  
CG: Marta Stražičić  
Tonmischung: Francesco Cimino  
Deutsche Untertitel: Kristin Müller

Unterstützt durch:

Smithsonian Artist Research Fellowship  
Senatsverwaltung für Kultur und Europa Berlin  
Terra Foundation für amerikanische Kunst  
Akademie Schloss Solitude / KfW Stiftung  
CPH:FORUM von CPH:DOX - Internationales  
Dokumentarfilmfestival Kopenhagen

Dieser Film hätte ohne die großzügige Unterstützung des Smithsonian National Zoological Park und des Conservation Biology Institute nicht gedreht werden können:

Dr. Suzan Murray  
Dr. Marc Valitutto

Dr. Dawn Zimmerman  
Dr. Jennifer Yu  
Dr. Ohnmar Aung  
Dr. Maureen Kamau

Besonderer Dank Myanmar:

Dr. Kyaw Yan Naing Tun  
Dr. May Moe Thet  
Herr Thant Zaw  
Aung Myint  
Myo Thet Ko  
Tun Min

Besonderer Dank Kenia:

Jamie Gaymer  
David Maina  
Richter Mongi  
Joseph Ewelan  
Sebastian Zvohah  
Daniel Keshine  
Carol Lepa  
Godfrey Amoni  
Steven Githuthu  
Mpala Forschungszentrum  
Ol Jogi Wildlife Conservancy und die Ranger  
Richard Childers und das Pierce-Labor der  
Harvard-Universität

Besonderer Dank Frankreich:

Fondation Claude Monet  
Cité Internationale Des Arts Paris

**2**

**DE ANIMA**

2021

2 Digitaldrucke auf seidenmattem Papier,  
UV-Schutzlack auf Dibond-Aluminiumplatte

112 cm × 200 cm

84 cm × 150 cm

3

**WE WILL TAME THESE LITTLE DEMONS  
SO THAT THEY BECOME THE ANGELS OF  
YOUR SUCCESS**

2021

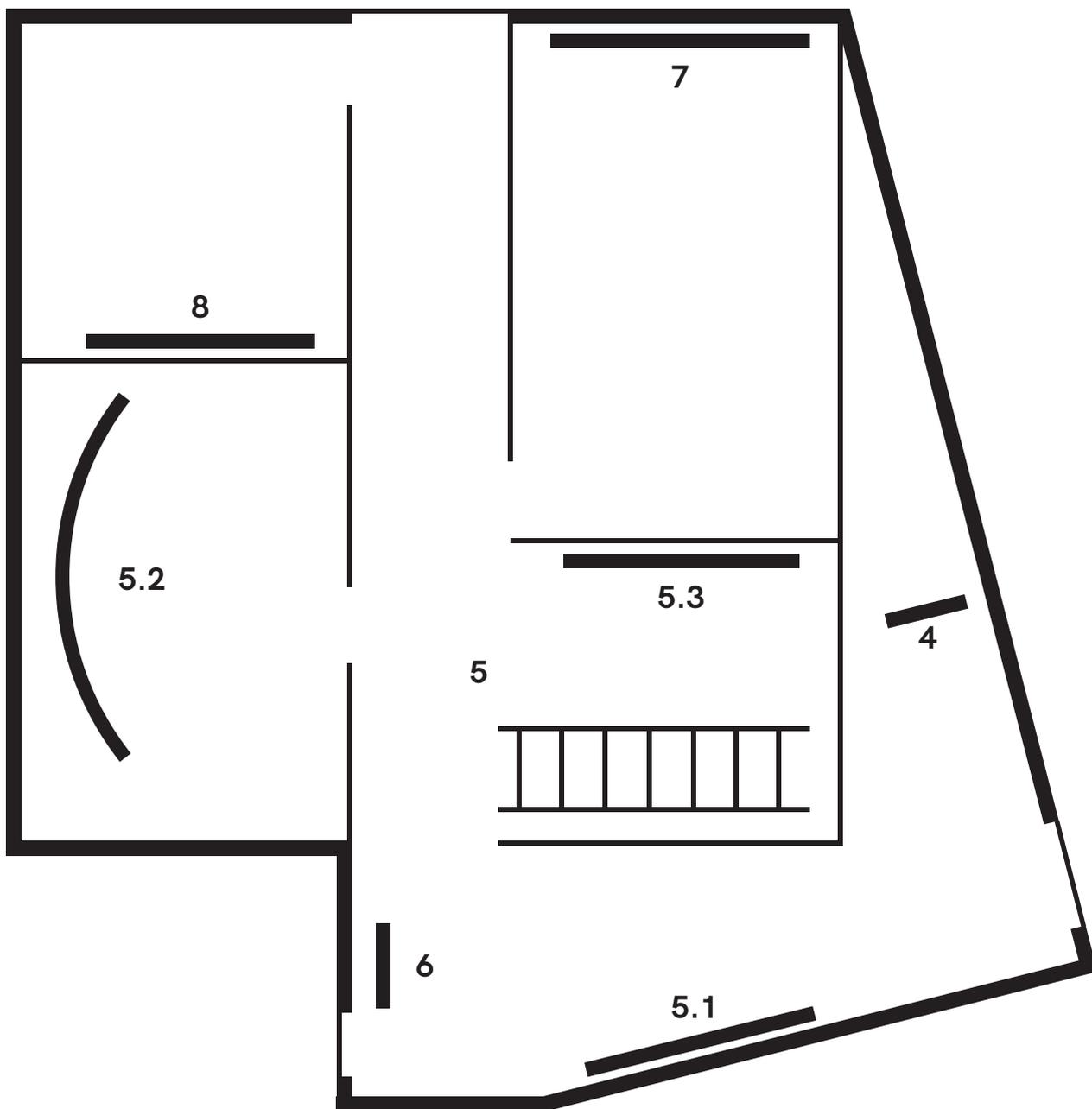
3 Siebdrucke auf Glas

39 cm × 27 cm

„Als ich 2018 von meiner ersten Reise aus Myanmar zurückkehrte, war es schwierig, Freunden und Kollegen die Bedeutung von „neu auftretenden zoonotischen Krankheiten“, „hochriskanten Mensch-Tier-Schnittstellen“ und „viraler Überwachung“ zu erklären. Wir waren bald übersättigt von diesen Worten und Bildern. Ich wollte die Bearbeitung von *De Anima* Anfang 2020 bis zum Lockdown abschließen, was mich zwang, mein Material mit neuen Augen zu betrachten. Es war schwierig, sich vorzustellen, in einem Europa zu leben, in dem es diese neuen Disziplinarmaßnahmen der Überwachung und staatlichen Kontrolle gibt. Der Geruch von Fledermausguano in diesen dunklen, heiligen religiösen Höhlen ist immer noch in meinem Gedächtnis verankert, ähnlich wie COVID-19, eine andere unsichtbare und allgegenwärtige Kraft, jetzt neue Erinnerungen einprägt. Bilder und Geräusche, die sich einst so „weit weg“ anfühlten, klingen nun im Alltag tief nach.

Ich habe mich dann entschieden, eine Geschichte von Intimität und Transparenz zu erzählen. Diese Bilder spiegeln meine Zeit des Eingesperrtseins in Paris wider. Ich spürte, wie seltsam es ist, Gefühle durch Augen hinter Masken zu entschlüsseln. In diesen Momenten stellte ich mir die Frage nach der Fragilität globaler Solidarität und nationalistischer Isolation; ob das Vertrauen in die Medien, die Wissenschaft und die Politik wiederhergestellt werden kann; und wie neue Informationen fließen würden – tief in unseren eigenen politisierten Körpern und in die virtuellen Netzwerke.“

– Clara Jo



## 4

Zwei Dokumentarfilme des King's College über VR Lab

### REACH

3:46 min

Das King's College London und 12 Schulen im Süden Londons haben sich zusammengetan, um REACH ins Leben zu rufen, ein bahnbrechendes Projekt zur Erforschung der psychischen Gesundheit und der Widerstandsfähigkeit junger Menschen.

Credits: Banyak Films

Deutsches Voice Over: Annekathrin Bach, Andreas Dobberkau

### VIRTUAL REALITY LAB

(VIRTUELLES REALITÄTSLABOR)

3:48 min

Das KCL Virtual Reality Lab entwickelt Virtual-Reality-Umgebungen für die Forschung und Therapie von Menschen mit Psychosen.

Credits: Banyak Films

Deutsches Voice Over: Annekathrin Bach, Andreas Dobberkau

## 5

### BETWEEN LIVED EXPERIENCE AND SIMULATED PRESENCE

(ZWISCHEN GELEBTER ERFAHRUNG UND SIMULIRTER ANWESENHEIT)

2021

Videoinstallation in 3 Kapiteln, Stereoton  
Englisch mit deutschen Untertiteln  
Regisseurin, Produzentin: Clara Jo

## 5.1

### BETWEEN LIVED EXPERIENCE AND SIMULATED PRESENCE

#### CHAPTER 1: SEPARATION

(KAPITEL 1: TRENNUNG)

6:37 min

Clara Jo arbeitete eng mit Dr. Lucia Valmaggia und Jerome Di Pietro am VR Lab des King's College London zusammen, um zu erforschen, wie digitale Welten als kollaborative Räume dienen können, um eine größere Nähe zu Zeugnissen gelebter Erfahrung zu erreichen. In diesem ersten Kapitel werden die Behandlungsumgebungen des King's VR Lab, Sprachaufnahmen von Menschen mit Lebenserfahrung, die sich unwohl fühlen, und Live-Filmmaterial, das in die Realität ein- und wieder aus ihr austritt, neu gemischt. Die Perspektiven wechseln ständig und werden durch das Publikum gefiltert, sei es der Therapeut, der Patient oder die Maschine. Diese Szenarien spielen sich in einem virtuellen „Ontologischen Theater“ ab - ein performatives Experiment, bei dem Versuch und Irrtum im Vordergrund stehen.

„Ich fühlte mich zu Lucias Arbeit hingezogen, weil sie es Klinikern und Einzelpersonen ermöglicht, ihre Erfahrungen im Moment in einer kontrollierten Umgebung zu betrachten, anstatt sie zu bitten, sich an frühere Erfahrungen im Stil einer Gesprächstherapie zu erinnern. Das Gefühl der „Präsenz“, das der Einzelne erfährt, wenn er in diese virtuellen Umgebungen eintaucht, erzeugt sowohl emotionale als auch körperliche Reaktionen. Geist und Körper verhalten sich wie in der realen Welt und gehen neue Risiken ein. Dies zielt letztlich darauf ab, Vertrauen aufzubauen, um eine Brücke zwischen virtuellen und realen Situationen zu schlagen. In den letzten zwei Jahren habe ich auch mit verschiedenen Personen in London über ihre Erfahrungen gesprochen, um mehr über ihre Geschichten und Gedanken über die

Möglichkeiten der VR-gestützten Therapie zu erfahren.“ – Clara Jo

Kamera, Ton, Schnitt: Clara Jo  
Synchronsprecher: Lukman Ipese, Alexandra Jenkins, und Sibel Suleyman

Filmmaterial mit freundlicher Genehmigung des King's College London VR Lab

## 5.2

### **BETWEEN LIVED EXPERIENCE AND SIMULATED PRESENCE** **CHAPTER 2: THE WALLPAPER STORIES** (KAPITEL 2: DIE TAPETENGESCHICHTEN)

13:10 min

*The Wallpaper Stories* ist eine künstlerische Interpretation des Buches „Two Accounts of a Journey Through Madness“ (1973), das die turbulente und doch symbiotische Beziehung zwischen der britischen Malerin Mary Barnes und ihrem amerikanischen Therapeuten Joseph Berke beschreibt. In dieser fiktiven Darstellung begibt sich die an Schizophrenie leidende Mary auf eine Reise, um ihre innere Welt tief in ihrer eigenen Psyche zu erforschen, um alternative spirituelle Erfahrungen zu suchen und ihre eigene persönliche Mythologie zu schaffen. Die Geschichte wird sowohl aus der Sicht Marias als auch aus der Sicht Josephs erzählt. Dieses Kapitel ist ein historischer Verweis auf gelebte Erfahrungen, in dem innere Erfahrungen aus einer mythischen Perspektive mit einer ganz anderen emotionalen Qualität rekonzeptualisiert werden. Die ontologischen Unterscheidungen zwischen Selbst und Anderem, Innen und Außen verschwimmen.

Die Malerei war für Barnes ein wichtiges Mittel, um ihr Unbewusstes anzuzapfen und ihre gelebte Erfahrung nach außen zu tragen. Ihre frühen Bildergeschichten wurden als „The Wallpaper Stories“ bekannt. Die

zweite Hälfte ist eine Neuinterpretation einer dieser Geschichten: „Das Ei auf dem Meer“. Eingebettet in dieses Kapitel sind für Jo sehr persönliche Symbole und Mythologien, auf die sie während ihrer Recherchen gestoßen ist und die aus einer Vielzahl von Quellen stammen: Tierhybride in der koreanischen Volksmalerei und in der deutschen Folklore, religiöse Malerei der Renaissance, Zombiefilme und vor allem die Tarot-Sternkarte ‚Upright‘, die Jo bei einer Tarotkarten-Lesung gezogen hat.

Mary war Assistenzärztin in der Kingsley Hall des schottischen Psychiaters R.D. Laing in East London, wo Joseph Berke ihr Therapeut war. Laing riet seinen Patienten von der Einnahme von Antipsychotika ab und bot stattdessen Unterstützung durch alternative gemeindebasierte Therapiemodelle an, die die Bewohner ermutigten, ihre innere Reise zu leben. Obwohl die Gründer dieser Bewegung aus den 1960er Jahren für einen humaneren und fast utopischen Ansatz in der Psychiatrie eintraten, erlosch sie bald wieder, da eine ihrer propagierten Ideen – dass Psychosen tatsächlich eine positive und lebensverbessernde Erfahrung sein könnten – mehrere tragische Todesfälle und Rückfälle in schweren Fällen verursachte.

In der Arbeit wird spekuliert, wie klinische Ansätze und Beziehungen, die eine persönliche Verbindung begünstigen, Heilung und Transformation bewirken können.

Visuelle Produktion, Spielentwicklung und CG-Leitung: Agnete Morell, Roman Steinmetz und Jannis Szeder

Character Artist und Rigger: Marta Stražičić

Musik und Sound FX: Marta Stražičić

Music and Sound FX: Pi Lubanjice 🧟🧟🧟 (Ivana Picek) – mit Auszügen aus den Songs 🎵 (intro) and T.M.C. (Trophæum Mariano-Cellense) von dem Album 🧟 (časna lubanjska) von Pi

Die Textauszüge stammen aus „Two Accounts of a Journey Through Madness“ (1973) von Mary Barnes

### 5.3

#### **BETWEEN LIVED EXPERIENCE AND SIMULATED PRESENCE**

##### **CHAPTER 3: RETURN**

(KAPITEL 3: RÜCKKEHR)

8:43 min

Kings VR-Lab-Umgebungen werden mit Zeugnissen von Heilung und Transformation neu gemischt. Das imaginäre Publikum kann die Ergebnisse selbst bestimmen und erhält die Möglichkeit, Szenen zu wiederholen und genau dieselbe Erfahrung immer wieder zu reproduzieren, dabei aber verschiedene Arten des Seins auszuprobieren. Sie kehren in die gewöhnliche Welt zurück, verzichten auf das Magische und Übernatürliche, dem sie in *Chapter 2: The Wallpaper Stories* begegnet sind, und integrieren diese Erfahrungen in den Alltag.

Kamera, Ton, Schnitt: Clara Jo

Synchronsprecher: Lukman Ipese, Alexandra Jenkins, und Sibel Suleyman

Filmmaterial mit freundlicher Genehmigung des King's College London VR Lab

*Between Lived Experience and Simulated Presence* ist eine Zusammenarbeit zwischen dem Virtual Reality Lab des King's College London am Fachbereich Psychologie, dem Fachbereich Kultur, Medien und Kreativwirtschaft und Clara Jo im Rahmen des King's Artists Programme und mit Unterstützung des Kulturteams am King's. Dieses Projekt wäre ohne die unschätzbare Unterstützung und Zusammenarbeit mit Dr. Lucia Valmaggia (Leiterin des Virtual Reality Lab, King's College London), Jerome Di Pietro (Entwickler des Virtual Reality Lab, King's College London) und den Betroffenen, die ihre Geschichten und Erfahrungen beisteuerten, nicht möglich gewesen.

In Auftrag gegeben vom Edith-Russ-Haus für Medienkunst

Unterstützt von:

Stiftung Niedersachsen

Frankfurter Stiftung: maecenia für Frauen in Wissenschaft und Kunst

King's Artists

Fakultät für Kunst und Geisteswissenschaften am King's College London

Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

NEUSTART KULTUR – Stiftung Kunstfonds

Jan van Eyck Akademie

### 6

#### **FIERY RINGS OF PURKINJE**

(FEURIGE RINGE VON PURKINJE)

2021

Wandskulptur, pulverbeschichteter Stahl

92 cm × 50 cm

Der Namensgeber der feurigen Ringe von Purkinje bezieht sich auf den böhmischen Physiologen Jan Evangelista Purkyně (1787–1869), der das Begleitphänomen in seinem Lehrbuch von 1823 als Erster beschrieben haben soll. Das Phänomen besteht aus zwei großen Ringen, die nach schnellen Konvergenzbewegungen der Augen, insbesondere in einer dunklen Umgebung, zu sehen sind. Es wird als eine Art Konvergenzphänomen eingestuft, das wiederum als entoptisches Phänomen oder als physiologische Täuschung klassifiziert wird. Da das Phänomen in einer dunklen Umgebung auftritt, wird es auch als Schließmuskelhalluzination bezeichnet (obwohl der Begriff Schließmuskelillusion vielleicht zutreffender wäre). Die Vermittlung dieses Phänomens wird mit der Dehnung des Sehnervs und der Region der Papillen in Verbindung gebracht.

Zitat aus Jan Dirk Blom: Ein Wörterbuch der Halluzinationen, Springer, 2010, in: S.191.

## 7 CATHEDRAL

2017

1-Kanal HD Video

12:44

Der Hauptprotagonist dieses Kurzfilms ist die mittelalterliche Domruine in Hamar, die im 16. Jahrhundert von den Schweden zerstört und später von der norwegischen Regierung mit einer modernistischen Glasstruktur überbaut wurde. Zu einem unheimlichen Soundtrack aus geloopten Trap-Beats fragt der Film, wie Bilder – gefiltert und vermittelt durch die Sinne – als Kanäle für sensorische Erfahrungen an verschiedenen historisierten Orten in Norwegen und Deutschland dienen.

Credits:

Regie, Kamera, Ton, Schnitt: Clara Jo

Besonderer Dank: Izzy Ment, Rike Scheffler, Sung Tieu, und Quynh Vantu

## 8 FFS STUDIOS

2013

1-Kanal HD Video

11:19

Jos frühere Arbeit *FFS Studios* setzt ihre fortlaufenden künstlerischen Untersuchungen rund um die Idee der „ontologischen Unsicherheit“ fort – ein starkes Gefühl der Ungewissheit über die Möglichkeiten, in der Welt zu sein. Dieses Ein-Kanal-Video ist ein intimes Porträt der Schauspielerin Luise Helm, das eine Voice-over-Sitzung für eine beliebte amerikanische Fernsehsendung einfängt, während diese vom Englischen ins Deutsche synchronisiert wird. Die unheimliche Präsenz des unsichtbaren Charakters im Film, Helms intensive emotionale Interpretation dieser Protagonistin und der Betrachter schaffen gemeinsam einen intimen Raum neuer

narrativer Möglichkeiten und einen ziemlich intensiven Sinn für die Dekonstruktion und Konstruktion von Charakteren.

Credits:

Featuring: Luise Helm

Regie, Ton, Schnitt: Clara Jo

Kamera: Jon Britt

## Aquarium: EXCERPTS FROM DE ANIMA, THE PROTAGONISTS

2021

Videoanimation, Loop

\*1986 (US)

Lebt in Berlin

Jo erhielt einen B.A. vom Bard College (New York) und war Meisterschülerin am Institut für Raumexperimente / UdK Berlin.

Sie hat ihre Arbeiten unter anderem ausgestellt an der Royal Academy of Arts (London), dem Institute of Contemporary Arts (London), Arsenal – Institut für Film- und Videokunst (Berlin), Staatliche Museen zu Berlin (Hamburger Bahnhof, Neue Nationalgalerie, Museen Dahlem, Museum für Fotografie), Savvy Contemporary (Berlin), Akademie der Künste (Berlin) und der Alliance Ethio-Française d'Addis-Abeba, Äthiopien.

Derzeit ist sie Vroman Fellow 2021–22 an der Jan van Eyck Academie (Maastricht).

Von 2020–21 war sie Stipendiatin an der Akademie Schloss Solitude (Stuttgart).

Von 2018–19 war sie Artist in Residence an der Cité Internationale des Arts in Paris.

2018 erhielt sie das Smithsonian Artist Research Fellowship.

Sie hat ihre Arbeiten auf Panels an der Royal Academy of Arts (London), dem King's College (London), The Barbican Centre/The Trampery (London), der Bartlett School of Architecture (UCL London) und dem National Museum of Denmark (Kopenhagen) ausgestellt.

Aufenthalte (Auswahl): HIAP, Helsinki, FI (2019); CCS Bard & Hessel Museum, Annandale-On-Hudson, US (2018); Land Art Contemporary, Dalen, NL (2015); Wysing Arts Centre, Cambridge, UK (2012); GEO Air, Tbilisi, GE (2011); CEAC, Xiamen, CN (2008)

Hinweis: Aufgrund von Maßnahmen zur Eindämmung von Corona können sich Änderungen im Rahmenprogramm ergeben. Bitte informieren Sie sich vorab auf unserer Homepage oder unter Telefon 0441 235-3208.

## AUSSTELLUNGSRUNDGANG

Mittwoch, 9. März, 17 Uhr | Ausstellungsraum  
mit Edit Molnár – Leitung Edith-Russ-Haus (in englischer Sprache)

Mittwoch, 23. März, 17 Uhr | Ausstellungsraum  
mit Marcel Schwierin – Leitung Edith-Russ-Haus (in deutscher Sprache)

## INFORUM-RUNDGANG

Montag, 28. Februar 2022, 14:30 bis 16:00 Uhr  
Anmeldung bitte über das inForum unter Telefon 0441 235-2781  
oder unter [inforum@stadt-oldenburg.de](mailto:inforum@stadt-oldenburg.de). Eintritt frei

Clara Jos künstlerische Praxis beschäftigt sich seit vielen Jahren mit wissenschaftlich-medizinischen Phänomenen und den dabei entstehenden Bildern. Dabei arbeitet sie intensiv mit den Menschen und Institutionen aus der Forschung zusammen.  
Im Anschluss an einen gemeinsamen Rundgang durch die Ausstellung besteht die Möglichkeit, sich gemeinsam über das Gesehene auszutauschen.

## ÖFFENTLICHE FÜHRUNGEN

Jeden Sonntag während der Ausstellung um 15 Uhr (Teilnahme kostenfrei bei regulärem Eintritt).  
Gruppenführungen nach Absprache. Bitte beachten Sie auch das Rahmenprogramm unserer Ausstellung.

## VERMITTLUNGSPROGRAMM

Kunstvermittlung:  
Sandrine Teuber, Jan Blum  
Nähere Infos und Buchungen 0441 235-3557 oder [museumsvermittlung@stadt-oldenburg.de](mailto:museumsvermittlung@stadt-oldenburg.de)

Das Vermittlungsprogramm des Edith-Russ-Hauses wird durch das Niedersächsische Ministerium für Wissenschaft und Kultur und den Verein Lebendiges Museum e.V. gefördert.

## Impressum

Produktion:

Edith-Russ-Haus für Medienkunst

Katharinenstraße 23 | D-26121 Oldenburg | Tel.: +49 (0)441 235-3208 | [info@edith-russ-haus.de](mailto:info@edith-russ-haus.de) | [www.edith-russ-haus.de](http://www.edith-russ-haus.de)

Kuratoren: Edit Molnár & Marcel Schwierin

Projektooordination: Ulrich Kreienbrink

FSJ & Assistenz: Amy Sprigade

Sprecher deutsches Voice Over: Annekathrin Bach, Andreas Dobberkau

Graphikdesign: Katarina Šević, Anna Mándoki

Museumspädagogik: Sandrine Teuber, Jan Blum

Technische Realisierung: Carlo Bas Sancho, Mathis Oesterlen

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit: Edith-Russ-Haus

Öffnungszeiten

Dienstag bis Freitag 14 bis 18 Uhr

Samstag und Sonntag 11 bis 18 Uhr

Montag geschlossen

Eintritt: 2,50 Euro | 1,50 Euro

Für Studierende der Oldenburger Universitäten ist der Eintritt frei.

Freier Eintritt am 26. Februar und 26. März 2022

 [www.facebook.com/edithrusshaus](http://www.facebook.com/edithrusshaus)

 [www.instagram.com/edith\\_russ\\_haus](http://www.instagram.com/edith_russ_haus)

 [www.twitter.com/edithrusshaus](http://www.twitter.com/edithrusshaus)