

PASCAL KOHTZ



Nightmare on the Second Floor

Pascal Kohtz – Nightmare on the Second Floor

In der europäischen Kunstgeschichte gibt es eine ganz Reihe berühmter Bildwerke, welche Alpträume darstellen. Hieronymus Bosch, Johann Heinrich Füssli, Francisco de Goya, Max Klinger, Louise Bourgeois, Bruce Nauman, HR Giger und Cindy Sherman sind nur einige Künstlerinnen und Künstler, die in ihren Werken die Abgründe der Seele zum Ausdruck gebracht haben. Im Gegensatz zu bewusst erlebten Phantasien, nimmt der Mensch den Alptraum unterbewusst wahr. Tagsüber verdrängte Emotionen und Ängste übernehmen im Kopfkino des Träumers die Regie. Sie erschrecken und jagen ihn, bis er mitten in der Nacht – des erholsamen Schlafes beraubt – schweissgebadet aufwacht.

Die Traumwelt ist ein Paralleluniversum zur Wirklichkeit genauso wie Fiktion in

Film, Literatur und Kunst. In die Abteilung Fiktion gehören auch Video- und Computergames, in denen Spieler in die Haut eines Avatars schlüpfen und ihr Alter Ego simulierten Herausforderungen stellen. Phantasien werden ausgelebt, doch das Abtauchen in die Untiefen des elektronischen Kosmos birgt auch Risiken, vor allem dann, wenn der Spieler im Spielrausch vergisst, wer er eigentlich ist und dabei die Wirklichkeit aus den Augen verliert. Der Alptraum, der dem Erwachen folgt, ist dann ganz reell.

Pascal Kohtz befasst sich schon seit längerer Zeit mit der Spielkultur der heutigen Jugend. Seine Raum füllende Installation «Nightmare on the Second Floor» ist die Inszenierung eines apokalyptischen Kinderzimmers, das aus den Fugen geraten ist. Im Eingangsbereich leuchtet aus einem Loch in der Decke regenbogenfarbiges Licht und

ein überdimensioniertes Anschlusskabel wartet darauf, an eine Lampe angeschlossen zu werden. Im nächsten Raumabschnitt trifft man auf einen überquellenden Kühlschrank, der – auf einer Riesenspieldose platziert – sich im Kreis dreht und von einer französischen Dogge bewacht wird. Aufrecht auf seinen Hinterbeinen stehend, gebärdet sich der kurzhaarige Hund ganz gross. Zum Herrn der gekühlten Essensvorräte hat er sich eben emporgeschwungen und schmückt sich nun siegesbewusst mit seiner Beute – einer Handvoll Würsten.

Auf dem Boden ist rund um den Kühlschrank ein Schienenstrang verlegt, auf dem zwei Kanonen im Kreis fahren. Die eine Kanone hat der anderen bereits in den Hintern geschossen. Die Realität kippt ins Absurde, die Spielsachen – verlassen von ihrem Besitzer – fangen an, ein Eigenleben führen. Hinter einer schräg in den Raum

gestellten Wand gelangt man zu einem Schlafzimmer, das mit einem Bett, einem abgenutzten Teppich und eigenen Bildern an der tapezierten Wand ausgestattet ist. Der Bewohner ist verschwunden. Vielleicht hat er sich in den virtuellen Orbit abgesetzt oder ist durch das Loch in der Decke seinem Chaos entflohen?

Die Installation erinnert an einen Zwischenzustand zwischen wach und träumend. Erinnerungen, Phantasie und Wirklichkeit sind nicht mehr voneinander unterscheidbar. Der ausgestopfte Stoffhase, der in den aufgehängten Fotografien vorkommt, verkörpert das wattierte Leben, das durch den fehlenden Realitätsbezug akut gefährdet ist. Pascal Kohtz äussert mit seiner Arbeit Bedenken an der heutigen Erziehung. Auch wenn kein Bildschirm in seiner Installation auftaucht, so bezieht er sich doch indirekt auf die Entrückung durch die mediale Hin-

tertürt bzw. den Bildschirm. In der Welt der Computergames mutiert man schnell zum Helden. Und so ist dann auch die Gerne-gross-Dogge mit kräftigem, V-förmigem Oberkörper nach Aussage des Künstlers als Symbol für die heutige aufgeblasene Jugend zu verstehen. Materialistische Verwöhnung mag Grund für eine übersteigerte Anspruchshaltung sein. Ebenso kursiert das Wort «Wohlstandsverwahrlosung». Tatsache ist, dass ein Bildschirm kein echtes Gegenüber ersetzen kann und schon gar nicht eine Verankerung in der Realität gewährleistet. Pascal Kohtzs «Nightmare on the Second Floor» ist ein ins Surreal gesteigerter Alptraum, der nicht geträumt, sondern wirklich erlebt wird.

Lucia Angela Cavegn

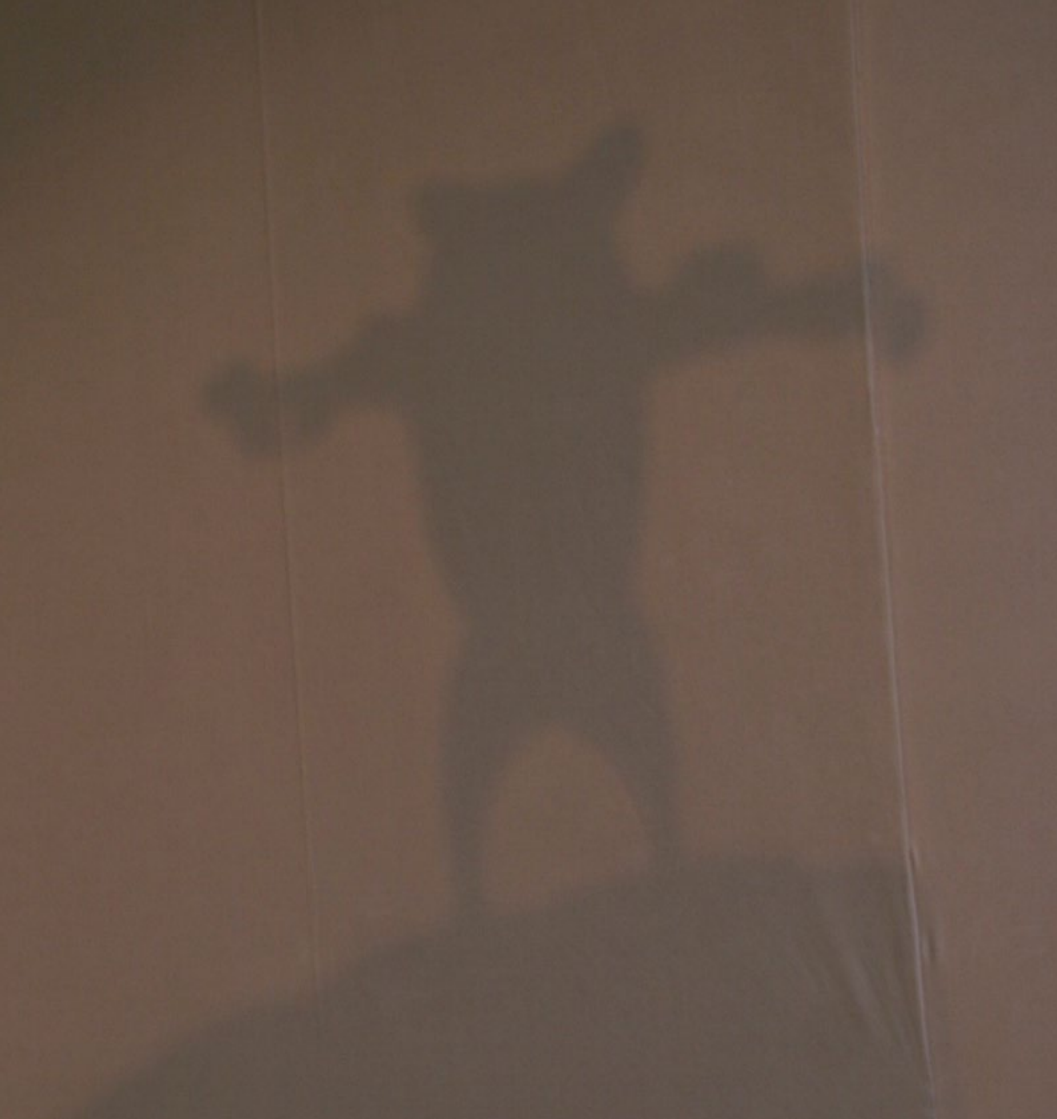
lic. phil. Kunsthistorikerin, Winterthur 2014

Pascal Kohtz 1983 geboren und aufgewachsen in Dinhard. wohnt in Winterthur und arbeitet in seinem Atelier in Attikon. Ausbildung zum Steinbildhauer und künstlerische Weiterbildung an der ZMK. Studienaufenthalte für Malerei und Drucktechnik in Italien. Seit 2003 verschiedene Gruppen- und Einzelausstellungen. Teilnehmer Gasträume 2013, der jurierten Ausstellung im öffentlichen Raum in Zürich. Sein Werk umfasst dreidimensionale Kunst (Skulptur, Plastik, Installation, Objekte), Fotografie, Zeichnung und Holzschnitt.

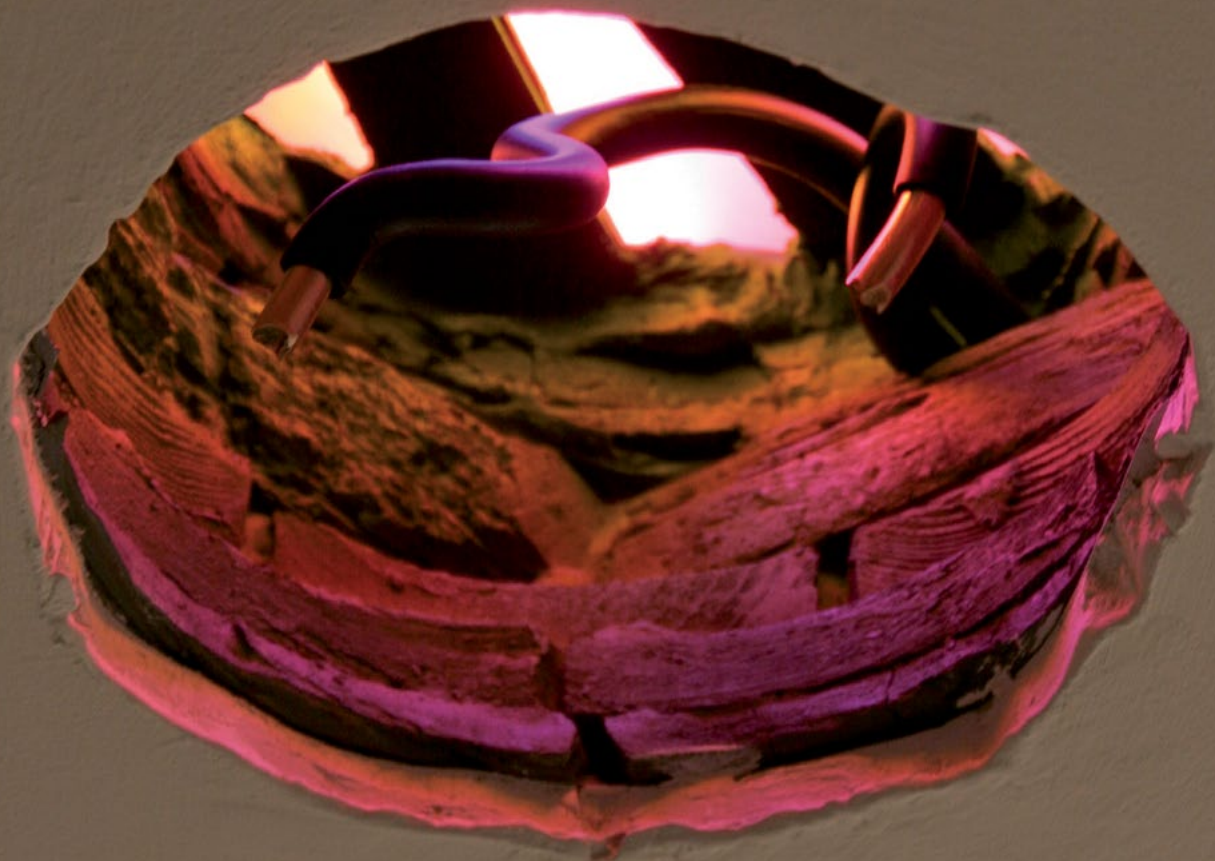




















ausstellung
29. august bis
27. september 2014

öffnungszeiten
donnerstag und freitag 14–18 uhr
samstag 12–16 uhr
montag bis mittwoch jederzeit
gerne nach vereinbarung

sam scherrer contemporary
2. stock
kleinstrasse 16
8008 zürich
044 260 44 33
www.samscherrer.ch

