

CARGO-KULT

6.2. – 7.6.2009

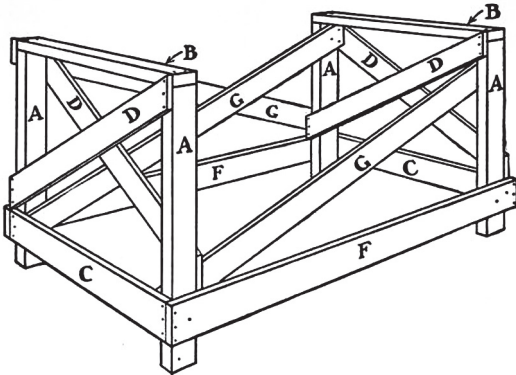
Weitere Informationen
und Termine zu SUPER A
und seinem Forschungsprojekt
unter www.hmkv.de

HMKV
Hardware MedienKunstVerein

Konzept und Organisation:
Susanne Ackers

Angeregt durch die zentrale Themenstellung der Transversale, der Frage nach dem Verhältnis von Kunst und Design, hat der Hardware MedienKunstVerein den Autor, Historiker und Theoretiker SUPER A eingeladen, sich näher mit den Ideen der Kreativität und ihren gesellschaftlichen Modalitäten auseinanderzusetzen.

SUPER A arbeitet seit einigen Jahren als Vordenker der Melanesischen Volksgruppen an einem Entwurf über die Zukunft des Cargo-Kult. – Was wir heute als Cargo-Kult bezeichnen, entwickelte sich Anfang der sechziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts in der Inselwelt des Südpa-zifik, besonders den Inseln Melanesiens, die von den US-Amerikanern bis Mitte der fünfziger Jahre als Logistik-



Stützpunkt für ihr Militär benutzt wurden. Nachdem die Army- und Navy Verbände der US-amerikanischen Streitkräfte mit ihrem nicht unerheblichen Reichtum und ihrer Lebenskultur wieder abgezogen waren, entwickelt sich der so genannte Cargo-Kult. Die Inseleinwohner des Melanesischen Archipels bauten fortan hölzerne Nachbildungen US-amerikanischer Flugzeuge, rodeten den bis dahin unberührten Dschungel und errichteten Landebahnen und Flughangars. Mit der Kreation eines stehenden Heeres schließlich hofften sie, die Amerikaner mit ihrer Lebensweise zur Rückkehr bekehren zu können und ihre Schätze anzulocken.

In einer Erweiterung und kritischen Überprüfung dieser ursprünglichen kulturellen Praktiken des Cargo-Kults geht SUPER A in seinem Beitrag der Frage nach den Zusammenhängen von Kreativität und Ökonomie (economy, desire and marketing) nach und transponiert das Thema der Simulation und gleichzeitigen Vermarktung unserer Wirklichkeit in verschiedene Formate.

Auf dieser Weise entsteht ein spannendes Kreieren um die Frage nach Kunst, Kreativität und Design und deren gesellschaftlichen Bedeutung und Zukunft.

„You can't stop reality from being real.“ – Super A