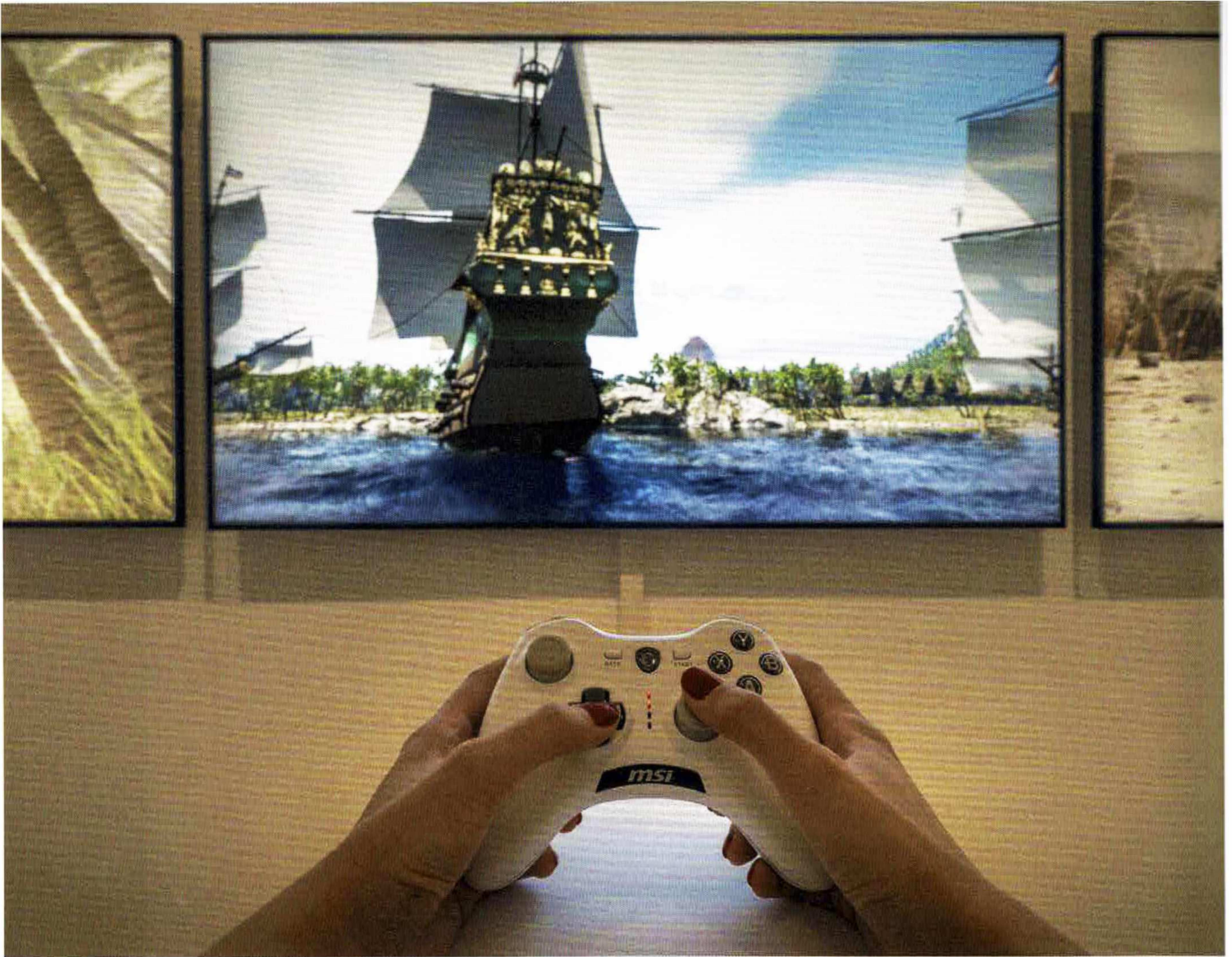


SURREAL FUTURES

Herausgegeben von | Edited by
Madeleine Frey & Patrick Blümel





Imran Channa, *Promised Land*, 2022, 3-Kanal-Computerspiel-Installation | 3-channel computer game installation

Imran Channa PROMISED LAND

Lena Baumgartl

DE

Worin besteht die Verbindung zwischen kolonialen Landschaftsaufnahmen und Computerspiel-Landschaften? Diese Frage stellt sich im Hinblick auf die Arbeit *Promised Land* des pakistanischen Künstlers Imran Channa. Für ihn sind historische Quellen stets der Ausgangspunkt seiner Kunst. In dem interaktiven Videospiel stützt er sich auf koloniale Filmaufnahmen aus der Sammlung des EYE Film Museum Amsterdam. In sorgfältiger Kleinarbeit und mithilfe verschiedener Computerprogramme ermöglicht Channa einen Streifzug durch hyperutopische, immersive 3D-Landschaften. Dabei untersucht er, wie sich die innewohnenden Kräfte

dieser künstlich geschaffenen Orte mit den idealisierten Darstellungen von Landschaften aus dem ehemaligen Niederländisch-Ostindien überschneiden. Das Spiel verhält sich wie ein Film, der durch die Aktionen der Spieler*innen aktiv gestaltet und navigiert werden kann. Es eröffnen sich Wege, die uns weiter oder ins Nichts führen. In drei Leveln, die drei verschiedene Zeitdimensionen überbrücken, offenbart sich, wie Land und Landschaft während der Kolonialzeit enteignet, ausgebeutet und romantisiert wurden.

Es entsteht eine intensive Spannung zwischen historischer Dokumentation und technologischer Utopie. Imran Channa legt mithilfe seiner futuristischen Szenarien das Potenzial neuer Technologien und die darin enthaltenden Machtstrukturen offen. Außerdem entwirft er eine Welt, in der jegliche menschliche Präsenz fehlt, und verbindet so gegenwärtige Umweltkatastrophen mit der komplexen Geschichte des Kolonialismus und dessen Verständnis von Land und Landschaft. Denn in beiden Fällen wird oftmals die Natur als von der menschlichen Existenz getrennt betrachtet. Indem zeitgenössische Mythen in Frage gestellt werden, eröffnet *Promised Land* einen generationenübergreifenden Dia-

log über Postkolonialismus, in dem die Besucher*innen angeregt werden, ihre Vorstellungen von Kolonialismus, der heutigen Welt sowie ihrem Handeln zu überdenken.

EN

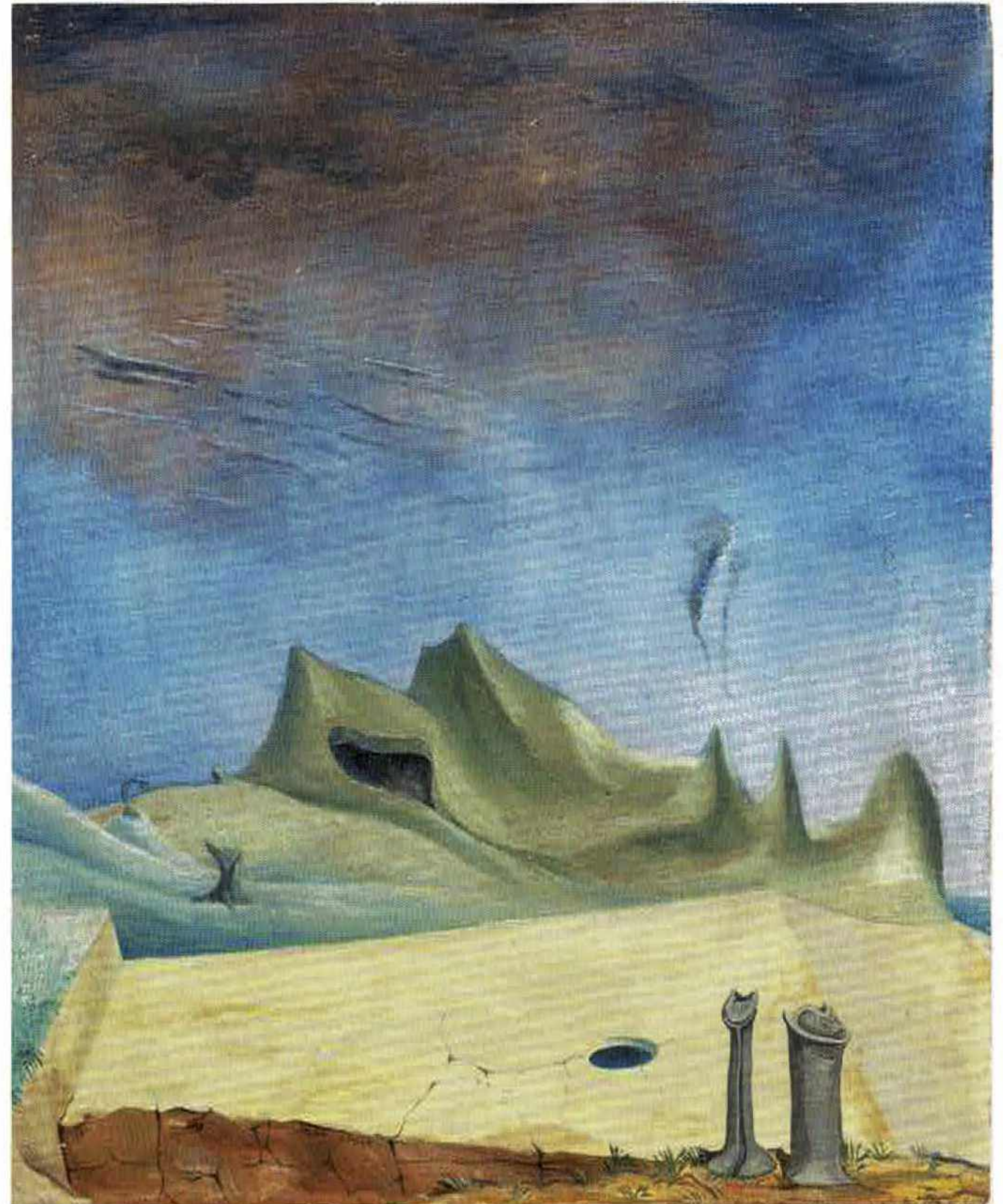
Where lies the connection between colonial landscape footage and computer game landscapes? This question is posed with regard to the work *Promised Land* of the Pakistani artist Imran Channa. Historical sources are always the starting point for his art. In the interactive video game, he builds on colonial film footage from the collection of the EYE Film Museum Amsterdam. In careful and meticulous work and with the help of various computer programs, Channa enables a stroll through hyper-utopian, immersive 3D landscapes. In the process, he examines how the inherent powers of these artificially created places intersect with the idealised representations of landscapes from the former Dutch East Indies. Adjacent to this, the game functions like a film that can be actively designed and navigated through the actions of the players. Paths are revealed that move us along or lead us into nothingness. In three levels that bridge three different time dimensions, it is revealed how land and landscape were appropriated, exploited and romanticised during the colonial era.

An intensive tension between historical documentation and technological utopia develops. With the help of his futuristic scenarios, Imran Channa reveals the potential of new technologies and the power structures contained within them. He also designs a world in which any human presence is absent, thus linking present environmental disasters with the complex history of colonialism and its understanding of land and landscape. This is because nature is in both cases often viewed as separate from human existence. In that contemporary myths are questioned, *Promised Land* initiates a dialogue across generations about post-colonialism, in which visitors are encouraged to reconsider their notions of colonialism, the world of today and their actions.

Max Ernst
PAYSAGE

DE

Welche Wirklichkeit zeigt dieses Gemälde? Blickt man in die rätselhafte Landschaft, erwecken einige Details Zweifel daran, dass es sich um ein Abbild der Realität handelt. Max Ernst präsentiert eine fiktive Umgebung, deren Höhenzüge doppelbödig und hohl, wie Pappkulissen sind und die von bizarren Objek-



Max Ernst, *Paysage*, um 1922, Öl auf Holz | Oil on wood, 46,2 x 37,6 cm, Max Ernst Museum Brühl des LVR, Leihgabe | On loan Caspar H. Schübbe

ten, die zuvorderst an zwei Phalli denken lassen, rhythmisiert wird. Als der Künstler 1922 Köln verlässt und nach Paris zieht, setzt er sich in seinen Werken mit metaphysischer Malerei auseinander. In ihr offenbart sich eine geheimnisvolle Wirklichkeit, die sich hinter den sichtbaren Dingen verbirgt. Vor dem Hintergrund von Max Ernsts Reise, die er 1924 nach Südostasien unternimmt, kann *Paysage* auch als Vorausahnung einer fremdartigen Welt gedeutet werden, die er in den Kolonien des damaligen Französisch-Indochina vorfindet. VB

EN

What kind of reality does this painting show? Looking into the mysterious landscape, some details raise doubts that it is a reflection of reality. Max Ernst presents a fictitious environment whose elevations are ambiguous and hollow, like cardboard scenery, and which is rhythmised by bizarre objects that first and foremost make us think of two phalli. When the artist left Cologne in 1922 and moved to Paris, he explored metaphysical painting in his works. In this, a mysterious reality is revealed that is hidden behind visible things. In the context of Max Ernst's journey to Southeast Asia in 1924, *Paysage* can also be interpreted as a foreshadowing of the strange world he encountered in the colonies of what was known then as French Indochina. VB



Promised Land, Installationsansicht | Installation view

