

Peter Hoiß
trial, 2011
video 3 min

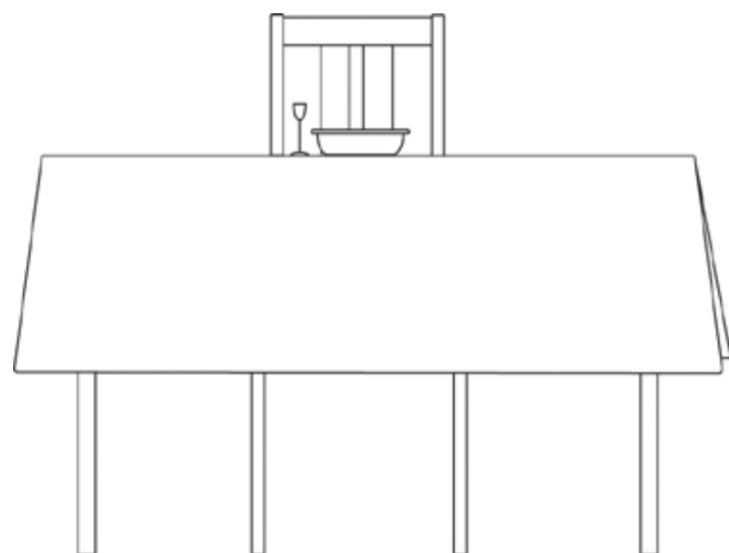
Man bewegt sich, trifft auf andere Menschen, stößt früher oder später zu einer Gruppe. Inwieweit ist es relevant, wann dieser Zeitpunkt des Aufeinandertreffens stattfindet, ist man austauschbar, welche Rolle nimmt man ein, wie agiert man? Ist es der eigene Wille, der einen handeln lässt oder ist man doch von außen gesteuert?
Der Protagonist nimmt verschiedene Positionen ein in dem ihm zur Verfügung gestellten Szenario, das Platz für die Erprobung dieser Möglichkeiten gibt. Dadurch wird ein Bild der Gleichzeitigkeit geschaffen, sodass er innerhalb eines gegebenen Raumes zu einem bestimmten Zeitpunkt gegenüber allem präsent ist.



Laura Gaar
Without you I'm just a Doll, 2010
186x105 cm
C-Print



Kirsten Borchert
inexistent memory of a dinner for two, 2010



David Welsch
Flach bis übern Rand, 2011
30 x 15 cm
Verpackungspapier auf Aluminium, Haltegriff, Stoff

Bevor ein Gegenstand entstehen kann, den man schlussendlich „Bild“ nennt, sind bestimmte Schritte unumgänglich auszuführen. Denn genau genommen sind es nichts als diese Schritte selbst, die ein Bild zu dem machen was es ist: Oberfläche, Material, Form, Simulation von Räumlichkeit als Fläche. Dieser Gegenstand kann alles sein solange diese Bedingungen eingehalten werden.



M.J.
NO PHOTO
108x72,3 cm
Mischtechnik auf Leinwand

*ES WIRD DIE REALISTISCHE DARSTELLUNG DURCH DIE FOTOGRAFIE IM BEZUG ZUM REALISMUS IN DER MALEREI DISKUTIERT



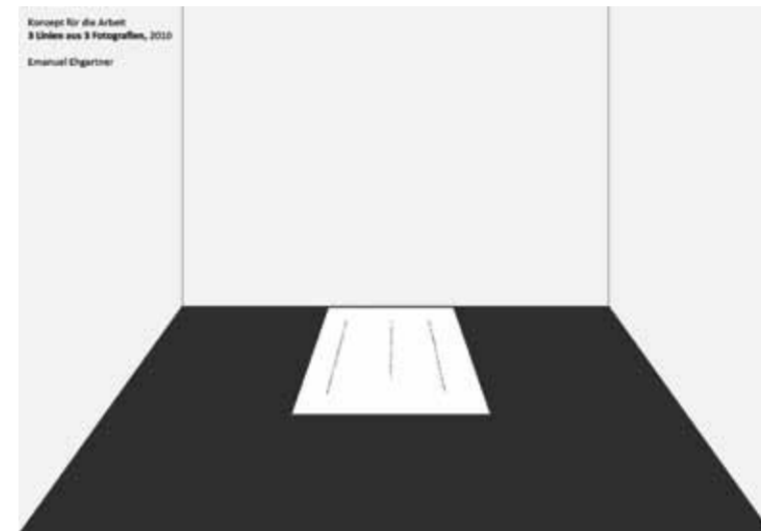
Jörg Auzinger
Void Screens
Interaktive Videoinstallation

Void Screens ist eine thematische Serie bestehend aus einer interaktiven Closed Circuit Videoinstallation, sowie Photoarbeiten und einem Video.
In der interaktiven Installation Void Screens steht der/die BetrachterIn vor der Projektion eines leeren Schaukastens im Museumsraum.
Durch genaue Betrachtung der Vitrine wird an der Glasoberfl?che eine transparente, bewegte Spiegelung in Form eines Videos erkennbar. Eine im Raum installierte Videokamera filmt den/die BeobachterIn und die entstehenden Livebilder werden unmittelbar in das projizierte Video eingespeist.
Der/die BetrachterIn erlebt sich somit selbst als MuseumsbesucherIn und ersetzt als Subjekt das fehlende Vitrinenobjekt.
Mit seinem/ihrer Spiegelbild wird er/sie Teil der Installation, steht real aber außerhalb des Geschehens.



Emanuel Ehgarter
3 Linien aus 3 Fotografien, 2010
Abgekratzte Emulsionsschicht, Holzplatte
Größe variabel

Von drei großformatigen Negativen (à 4x5 Zoll) wird die lichtempfindliche Emulsionsschicht abgekratz. Der dabei anfallende Staub wird in Form einer Linie angeordnet, wobei die Länge durch die Menge des produzierten Emulsionsstaubs bestimmt wird.



Konrad Strutz
Polygraph, 2010
Tablet PC und Elektronik zur Messung des Hautwiderstandes

Ein digitales Skizzenbuch ist elektronisch verbunden mit einem Gerät zur Messung des galvanischen Hautwiderstandes einer Zeichnerin. Entsprechend den ermittelten Werten wird die Farbe der jeweils gezeichneten Linie verändert.
Die Methode des „Lügendetektors“ soll, anstatt wie ursprünglich auf Sprache, in diesem Fall auf Bildinhalte angewendet werden. Ist es möglich, eine Zeichnung von einem kontinuierlichen Gesamteindruck in ein beschreibbares, diskretes und vor allem verifizierbares Konstrukt zu transformieren? Wie kann man sich eine bildliche Lüge vorstellen?



Konrad Strutz, Kirsten Borchert
Interaktion, 2010
Baryprint und Abstandssensor

Können durch interaktive Kunst neue Zusammenhänge und Handlungsmöglichkeiten gezeigt werden oder stellt die Gestaltung von Interaktion bloß ein Spielfeld künstlerischer Arroganz zur weitreichenden Bevormundung der Rezipienten dar? Kann die Reaktion einer künstlerischen Arbeit auf eine Betrachterin konzipiert werden ohne dadurch zwangsläufig ein Korsett deterministischer „Use Case“-Planung anzulegen?
Wir versuchen diese Fragestellung durch unsere Installation unter „mißbräuchlicher“ Verwendung von interaktiver Technik zu thematisieren. Anstatt bedeutungsgeladene Gegenstände entlang fest vorgegebener Schemata zu verbinden und zu einem überdimensionalem Spielzeug zu machen, versuchen wir die Technik zu isolieren und in die Funktionslosigkeit zu überführen.

Yuko Ichikawa
Die kosmische Symphonie
Videoinstallation

Die kosmische Energie bewirkt das Auftreten der Gezeiten und auch jener kleiner Meereswellen, die uns am Strand mit einem Rauschen entgegenrollen und unsere Sinne anregen. Was empfinden wir dabei in unserem Innersten?
Die Besucher sollen in einem separaten Raum den Klang der Wellen konzentriert wahrnehmen und dabei in sich selbst zur Ruhe kommen können. Die Belastungen des Tages liegen bereits hinter ihnen und der letzte Stress wird abgebaut. Zusätzlich kombiniere ich dieses Tonambiente mit dem Klang des Atems der Besucher. Die Erfahrungen beim Eintauchen in meine Installation werden für jeden Besucher unterschiedlich sein.
Die Schlagkraft der Wellen wird den Betrachter somit gleich doppelt erfassen. Dorthinein schauend eröffnet sich ihm ein Blick wie in das Innere des Meeres. Durch die Verschmelzung mit der Naturgewalt können die Betrachter ihrer eigenen Imagination nachjagen, während sie den Klang der Wellen und des Atems genießen. Manchmal kommt so eine längst vergessene positive Erinnerung wieder zum Vorschein. Die Harmonie des Raums wird sich immer weiter auf ihren Körper übertragen bishin zu einem meditativen Zustand. Möglicherweise gelangen sie schließlich zu einem inneren Ruhepol – ähnlich dem Gefühl, sich als Embryo im Inneren des Mutterleibs zu befinden und zur die kosmische Symphonie hin und her gewiegt zu werden.
„Die kosmische Symphonie“ ist eine von mehreren Arbeiten im Rahmen meines thematischen Schwerpunkts „Die Koexistenz von Mensch und Natur“. Ich wünsche mir, dass Mensch und Natur für alle Zeit im Einklang miteinander leben können!



NO PHOTO

Klasse Fotografie
Universität für angewandte Kunst Wien
9.3. bis 12.3.2011, 10-19 Uhr

Eröffnung am 8.3.2011, 19 Uhr

di:'angewandte

Die Ausstellung „NO PHOTO“ in der Klasse für Fotografie zeigt aktuelle Arbeiten, die im Rahmen der Lehrveranstaltung „Expanded Photography“ unter der Leitung von Gastprofessor Joerg Auzinger entstanden sind.
Ausgehend von Fotografie als zweidimensionales Bildmedium befassen sich die gezeigten künstlerischen Positionen mit den Möglichkeiten von räumlichen, zeitlichen oder interaktiven Erweiterungen des Mediums, um eine Gleichwertigkeit der Neuen Medien mit traditionellen künstlerischen Methoden wie Zeichnung, Malerei oder Skulptur zu schaffen. Die entstandenen Arbeiten, hauptsächlich Objekte, Videoarbeiten und Installationen, beinhalten Fotografie als gemeinsamen Ausgangspunkt. Deren Zweidimensionalität wird durch Ergänzung und Vermischung mit raum- oder zeitbezogenen Medien verlassen und eine neue künstlerische Positionierung aus unterschiedlichen Medien, die sich gegenseitig beeinflussen und bedingen, geschaffen.

Während die Kunst des 20. Jahrhunderts unter dem Zeichen der Fotografie stand, wird die Medienkunst im 21. Jahrhundert unter dem Paradigma des Nutzers stehen, so der Medien- theoretiker Peter Weibel.¹ Haben digitale Medien und Internet das Verh?ltnis zwischen BetrachterIn und Objekt neu definiert, so soll jetzt ein emanzipiertes Publikum als Programmierer- Innen und ProduzentInnen agieren und dabei Inhalte von Ausstellungen selbst gestalten.²
Interaktivität und Partizipationsmöglichkeiten durch die elektronischen Medien eröffneten auch in der traditionellen Museumslandschaft neue Präsentationspraktiken in realen und virtuellen Räumen. Im so genannten „Expanded Museum“³ erweitern digitale Tools sowohl Speicherkapazitäten der Museen als auch Handlungs-, und Spielräume der BesucherInnen um ein Vielfaches. Andererseits haben die Kritik an den besonders in den 1990er Jahren entstandenen Techno-Erlebniswelten zu einem verstärkt betriebene Diskurs über ein „Neues Ausstellen“⁴ und nicht zuletzt zur Ausrufung der „Stunde der Objekte“⁵ durch den Kunsthistoriker Horst Bredekamp geführt. Sowohl das Konzept der Nutzer-Kunst als auch die Inszenierungsdebatte im musealen Feld lassen vermuten: Publikum und Exponat sind sich näher denn je. Als differenzierte Topographien von Beziehungsebenen zwischen BetrachterIn/NutzerIn und Ausstellungsobjekt lassen sich die Arbeiten der Ausstellung in diesem Zusammenhang lesen. Sowohl mit interaktiven Installationen als auch mit Objekten wird die Rolle des/der BetrachterIn bei interaktiven Prozessen untersucht und künstliche Schnittmengen zwischen Publikum und Exponat entworfen.

Rosemarie Burgstaller

1 Vgl.: Weibel, Peter: User Art, Nutzerkunst, Telepolis, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26653/1.html>, 2.12.2007.
2 Ebd., YOU[ser]: Das Jahrhundert des Konsumenten, Ausstellung im ZKM, Karlsruhe 2007-09.
3 Hünnekens, Annette: Expanded Museum. Kulturelle Erinnerung und virtuelle Realitäten, Bielefeld 2002.
4 Das neue Ausstellen, hrsg. von Paolo Bianchi, Kunstforum International, Bd. 186, Ruppichterth 2007.