

23 09 18 —
29 11 18

Artificial Paradise?
Immersion
in Raum und Zeit

K
M—

Künstlerhaus
Halle für Kunst & Medien
Burgring 2, Graz, Austria
Di–So 10–18h, Do 10–20h

www.km-k.at

Banz & Bowinkel, Ivana Bašić,
Paul Chan, Frauke Dannert,
Harun Farocki, Olga Fedorova,
Johann Kniep, Marc Lee,
Manuel Roßner, Gerriet K. Sharma,
Jakob Kudsk Steensen,
Addie Wagenknecht

Kurator:
Jürgen Dehm

Im Herbst 2018 widmet sich das Künstlerhaus, Halle für Kunst & Medien dem Eintauchen in künstliche Welten. Mit einem Blick zurück nach vorn werden in *Artificial Paradise? Immersion in Raum und Zeit* immersive Arbeiten von zwölf internationalen Künstler_innen aus den letzten Jahren mit eigens für die Ausstellung entstandenen Neuproduktionen zusammengeführt.

Das Eintauchen in ein Bild, in dessen Imaginationsraum, ist ein Anliegen, das sich in der Kunstgeschichte weit zurückverfolgen lässt. Aktuell sind es vor allem die neusten Technologien der Virtual Reality, die einen Eintritt in alternative Wirklichkeiten ermöglichen. Doch welche Aspekte sind für junge Kunstschaaffende heute ausschlaggebend, sich mit Immersion auseinanderzusetzen? Wie sind die jüngst konzipierten artifiziellen Welten beschaffen? Und mit welchen künstlerischen Ansätzen schickten sich Künstler_innen in der jüngeren Vergangenheit an, die Grenze zwischen faktischer Wirklichkeit und dem virtuellen Raum zu überwinden?

Die Ausstellung nimmt insbesondere die Schwelle des Eintauchens in die künstlich erschaffenen Welten in den Blick. Während etwa die ältere Landschaftsmalerei vor allem eine imaginäre Teilhabe an illusionistisch-idealistischen Naturwelten bot, zielen die jüngsten Arbeiten in der Virtual Reality auf eine möglichst vollständige Absorption der Betrachter_innen ab. Buchstäblich vollzogen werden kann der Eintritt in artifizielle Umgebungen in Rauminstallationen oder Environments mit Sound. Auch die künstlerische Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Analogem und Digitalem sowie von immersivem Medieneinsatz und militärisch-politischen Strategien werden in der Ausstellung thematisiert.

Gerade die eigens für die Ausstellung angefertigten Neuproduktionen, die sich auf das Künstlerhaus und seine elegante Architektur beziehen, bieten den Besucher_innen die Möglichkeit, ihre Erfahrungen in der faktischen Wirklichkeit denen im virtuellen Raum gegenüberzustellen. Die Grenze zwischen planer Bildfläche und illusionistischer Räumlichkeit tritt auch in den in der Ausstellung gezeigten Lentikulardrucken deutlich hervor. Der Kippeffekt dieser Linsenrasterbilder erzeugt bei einer Veränderung des Blickwinkels eine alternative Ansicht, erweckt so also den Eindruck von Bewegung und Dreidimensionalität.

Das Künstlerhaus, Halle für Kunst & Medien folgt mit dieser Ausstellung konsequent seiner Programmatik, widmet sich also dem zeitaktuellen Umgang mit Medientechnologien in der Kunst. Im Panorama künstlicher Welten der letzten Jahre sind die Schwellen des Übergangs in unterschiedlich starker Ausprägung nachvollziehbar. Doch vermag der an die Entwicklung der Technologie geknüpfte Fortschrittsglaube paradiesische Zustände herbeizuführen? Oder evozieren die nahezu perfekten virtuellen Welten auch Verunsicherung und Erstarrung? Denn schon die Überhöhung des Schönen zum Erhabenen, wie es insbesondere an der romantischen Landschaftsmalerei festgemacht wurde, birgt durch seine Unerreichbarkeit bekanntlich auch Schrecken und Furcht. Und auch die Überlegungen zum „Uncanny Valley“ beruhen schließlich auf der Feststellung, dass künstlich erzeugte Körper und Figuren ab einem gewissen Grad an anthropomorpher Ähnlichkeit drastisch an Akzeptanz durch die Rezipient_innen verlieren.

Artificial Paradise? Immersion in Raum und Zeit möchte zu Mutmaßungen und Spekulationen über zukünftige artifizielle Welten anregen. Damit stellt die Ausstellung letztlich auch die Frage, wie die künstlichen Paradiese der Zukunft beschaffen sein könnten.

Artificial Paradise?

Immersion in Raum und Zeit

Werkliste

1

Addie Wagenknecht **Asymmetric Love, 2013**

Stahl, Überwachungskameras, DSL Internetkabel, Höhe: 99 cm, Durchmesser: 150 cm
Courtesy die Künstlerin und bitforms gallery, New York

Addie Wagenknecht **XXXX.XXX, 2014**

Aus der Serie *Data and Dragons*

Schaltplatten (Spezialanfertigungen), Ethernet Patchkabel, Aluminium, 193 x 482,5 x 33 cm
Courtesy die Künstlerin und bitforms gallery, New York

Die künstlerischen Arbeiten Addie Wagenknechts (*1981 Portland, lebt in New York und Innsbruck) setzen sich mit dem bewussten und unbewussten Einfluss von Medientechnologien auf das Alltagsleben auseinander. Wagenknecht, die ein Studium im Interactive Telecommunications Program der New York University abgeschlossen hat, interessiert sich für das Eigenleben technischer Gerätschaften außerhalb kontrollierter Energieversorgung und stabiler Datenetze. 2014 gründete sie das Kollektiv Deep Lab, durch deren Mitglieder Bereiche wie Cyberüberwachung, Coding, Hacking, Kunst, Forschung und Theorie zusammenkommen. Mit der Anordnung von Überwachungskameras im Stile eines barocken Deckenleuchters in ihrer Arbeit *Asymmetric Love* (2013) reflektiert die Künstlerin Vor- und Nachteile technologischer Vernetzung: Während die flächendeckend zur Verfügung stehende digitale Infrastruktur einen vermeintlich freien Informationsaustausch ermöglicht, geben gerade deren Kontrollmechanismen Auskunft über die Machtstrukturen in der vernetzten Welt. Ebenso

lassen die blinkenden, miteinander verkabelten Schaltplatten von *XXXX.XXX* (2014) eine stetig laufende Analyse umliegender Datenströme vermuten.

2

Manuel Roßner **Du musst dein Leben ändern, 2018**

HTC Vive VR, VR-Computer, variable Dimension
Neuproduktion Künstlerhaus, Halle für Kunst & Medien
Courtesy der Künstler

2012 gründete der deutsche Künstler und Kurator Manuel Roßner (*1989 Heilbronn, lebt in Berlin) die Float Gallery, mit der er den klassischen Ausstellungsraum in den digitalen Raum erweiterte. Auch in seiner künstlerischen Praxis beschäftigt sich Roßner mit den Veränderungen der räumlichen Wahrnehmung in der virtuellen Realität, zudem setzt er sich mit dem Einfluss der künstlichen Intelligenz auf den Alltag auseinander. Seine Arbeiten nehmen immer wieder Bezug auf die verstörenden Aspekte, die technologischen Entwicklungen innewohnen können. Anhand der Virtual Reality-Installation *Du musst dein Leben ändern* (2018) gibt Roßner diffuse Handlungsanweisungen im Bezug auf die Architektur des Künstlerhauses. So sind die sich im virtuellen Raum bewegenden, zwischen Zeichnung und Skulptur angesiedelten, digitalen Objekte sowohl Hindernisse als auch Hinweisgeber auf Richtungswechsel, deren Intention aber letztlich unklar bleibt. Der Titel der Arbeit nimmt die letzte Zeile von Rainer Maria Rilkes bekanntem, 1908 in Paris geschriebenen Gedicht *Archaischer Torso Apollons* auf. In dem unter dem Einfluss der bildhauer-

ischen Werke Rodins entstandenen Sonett wird anhand der Perfektion des apollinischen Torso zu einer „Verbesserung“ bzw. Neugestaltung des eigenen Lebens aufgerufen.

3

Olga Fedorova **Body Positive, 2018**

Lenikulardruck, 121 x 91 cm
Courtesy die Künstlerin und Anka Kultys Gallery, London

Olga Fedorova **Evil Eyes, 2017**

Lenikulardruck, 91 x 119 cm
Courtesy die Künstlerin und Anka Kultys Gallery, London

Olga Fedorova **White Dog, 2017**

Lenikulardruck, 121 x 91 cm
Courtesy die Künstlerin und Anka Kultys Gallery, London

Olga Fedorova **Naked Gym, 2018**

Animation, full HD, 1:25 Min.
Courtesy die Künstlerin und Anka Kultys Gallery, London

Anhand von 3D-Modellierungssoftware erschafft Olga Fedorova (*1980 Moskau, lebt in Brüssel) aseptische Räume und Landschaften, in denen digital erzeugte Wesen in mitunter absurd anmutenden Interaktionen gezeigt werden. Frauenfiguren weisen bei Fedorova zwar eine stereotype Überbetonung ihrer Geschlechtlichkeit auf, sind aber dennoch meist in häusliche Settings integriert. *Body Positive* (2018) dagegen stellt humorvoll ein Spannungsverhältnis von klischeebehafteten Männlichkeitsvorstellungen und den zeitaktuellen Ansätzen zur technologischen Optimierung des

Menschen her. Indem Fedorova ihre digitalen Bildwelten schließlich als Lenikulardrucke präsentiert, erzeugen diese die Illusion von Dreidimensionalität. Für diese auch als „Wackelbilder“ bekannte Drucktechnik werden 74 sich leicht voneinander unterscheidende Bilddateien miteinander auf gezahnten, sich überlappenden Platten zusammengesetzt. Eine Veränderung des Blickwinkels führt so zu einer Veränderung der räumlichen Darstellung. In ihren Arbeiten greift Fedorova auf eine anachronistische Technik der optischen Illusion zurück, um damit computergenerierte Szenarien potentieller zukünftiger Welten zu präsentieren.

4

Jakob Kudsk Steensen **Primal Tourism, 2016**

Holz, Plastikplane, Postkarten, Lampen, LCD-Monitor 48 Zoll, Oculus Rift VR, VR-Computer, 250 x 300 x 300 cm
Courtesy der Künstler

Unterstützt durch Danish Arts Foundation, Kopenhagen

Das Zusammenspiel von Imagination, Technologie und Ökologie steht im Mittelpunkt der künstlerischen Praxis von Jakob Kudsk Steensen (*1987 Kopenhagen, lebt in New York). Für seine aufwendigen Arbeiten betreibt der Künstler umfangreiche Recherchen, trägt vielfältiges Informationsmaterial zusammen und begibt sich mitunter auf längere Exkursionen. Mit 3D-Scanner, Photogrammetrie, Informationen von Satellitenaufzeichnungen und Software zur Spielerstellung kreiert Steensen anschließend seine künstlichen Welten. Für seine VR-Installation *Primal Tourism* (2016) erstellte der Künstler eine exakte und

maßstabsgetreue virtuelle Version des Atolls Bora Bora in Französisch-Polynesien. Die dafür herangezogenen Informationen setzen sich einerseits aus wissenschaftlichen Studien über das Ökosystem der Insel, andererseits etwa aus über den Social-News-Aggregator Reddit geteilten Fotoaufnahmen von Touristen_innen oder Zeichnungen, die Abenteurer der Niederländischen Ostindien-Kompanie im 18. Jahrhundert angefertigt haben, zusammen. Heute zählt der einstige „Sehnsuchtsort“ Bora Bora zu den exklusivsten und teuersten Reisezielen der Welt.

5

Paul Chan

Happiness (finally) after 35,000 Years of Civilization (after Henry Darger and Charles Fourier), 2000–2003

Digital animiertes Video, Farbe, Ton, 17:20 Min.
Courtesy Julia Stoschek Collection, Düsseldorf

Der amerikanische Künstler, Aktivist, Autor und Herausgeber Paul Chan (*1973 Hong Kong, lebt in New York) setzt sich in seiner Kunst mit den Beziehungen zwischen Politik und Ästhetik, Philosophie und Popkultur sowie Kunst und Aktivismus auseinander. Oft nehmen seine Arbeiten Bezug auf das aktuelle politische und gesellschaftliche Geschehen in den USA. *Happiness (finally) after 35,000 Years of Civilization (after Henry Darger and Charles Fourier (2000–2003))* zählt zu den frühesten Arbeiten des Künstlers. In der Flash-Animation werden utopische Ideen des französischen Gesellschaftstheoretikers Charles Fourier

(1772–1837) mit von den Bildwelten des amerikanischen „Outsider Artist“ Henry Darger (1892–1973) inspirierten Szenarien zusammengebracht. Darger ist der Autor und Gestalter der mehr als 15.000 Seiten umfassenden Geschichte der Vivian-Girls, die gegen ein kinderversklavendes Regime kämpfen. Fourier dagegen entwarf die utopische Vorstellung einer idealen Gesellschaft, in der die Befriedigung der Lust das ultimative Ziel sozialer Organisation darstellt. Ob der zurückgezogen als Hausmeister in Chicago lebende Darger Fouriers Schriften kannte, ist nicht bekannt. Mit seinem ungewöhnlichen Format stellt Chans Animation sowohl einen Bezug zur Geschichte des Panoramas in der Kunst als auch zu den Marketingbannern auf den Homepages im Web 1.0 her.

6

Banz & Bowinkel

Palo Alto, 2017

Pulverbeschichtete Aluminiumrohre, LCD-Monitor 55 Zoll, HTC Vive VR, VR-Computer, bedruckter Teppich, 660 × 320 × 450 cm
Courtesy die Künstler

Banz & Bowinkel

Palo Alto I (Avatars), 2017

CGI, 140 × 105 cm
Courtesy die Künstler

Banz & Bowinkel

Palo Alto II (Avatars), 2017

CGI, 140 × 105 cm
Courtesy die Künstler

Mit Dank an Radiance VR – The Platform for VR Art

Friedemann Banz (*1980 Mainz, lebt in Berlin) und Giulia Bowinkel (*1983 Düsseldorf, lebt in Berlin)

widmen sich in ihrer künstlerischen Auseinandersetzung der Entwicklung von virtuellen Räumen im digitalen Zeitalter. *Palo Alto* (2017) ist ihre zweite Arbeit, die sich mit Formen der Virtual Reality beschäftigt. Dabei untersuchen sie die Rolle des Computers als Alltagsmedium und seinen Einfluss auf den Menschen. Durch die VR-Brille betreten die Besucher_innen ein labyrinthartiges Plateau, auf welchem sich ein Turm befindet. Über einen unterirdischen Korridor gelangen sie zu einem überdimensionalen Pendulum, das über ihren Köpfen schwingt und entweder auf „true“ oder „false“ zeigt. Mit *Palo Alto* evokiert das Künstlerduo eine Wirklichkeit, die illusorisch bleibt, aber trotzdem mithilfe des Computers körperlich und immersiv erfahrbar gemacht werden kann. Die virtuelle Welt wird aber nicht als simulierte Realität dargestellt, sondern fungiert als dessen Konterpart. Banz & Bowinkel hinterfragen das Konzept von simulierter Wirklichkeit und damit die menschliche Wahrnehmung von realem und virtuellem Raum.

7

Ivana Bašić

Belay My Light, the Ground Is Gone, 2018

Wachs, pinker Alabaster, Atem, Staub, Gewicht, Ölfarbe, Druck, rostfreier Stahl, ca. 140 × 230 × 250 cm
Courtesy die Künstlerin und Marlborough Contemporary, New York/London

Ivana Bašić

SOMA (Demo), 2017

Video, Farbe, ohne Ton, 7:44 Min.
Courtesy die Künstlerin und Marlborough Contemporary, New York/London

Ivana Bašić (*1986 Belgrad, lebt in New York) befasst sich in ihren Skulpturen und Videoarbeiten mit der Fragilität des menschlichen Körpers und seinen Veränderungen und Modifikationen durch Zeit und Technologie. Ihre mitunter geisterhaft-verstörenden Arbeiten präsentieren fragile Körperlichkeit zwischen Bewunderung und Ekel, im Spannungsfeld von Schönheit und Abscheu hervorrunder Drastik. Die Künstlerin verschmilzt in ihren Skulpturen Materialien wie Wachs, Glas oder Ölfarbe, bezieht zudem bewusst Druckkraft, Gewicht oder Atem als materielle Bestandteile ein. Mit *Belay My Light, the Ground Is Gone* (2018) präsentiert Bašić einen Körper im Transitionszustand: Aus Staubpartikeln erschaffen wird er mit fortschreitender Zeit in einer fernen Zukunft wieder zu Staub zerfallen. Das Video *SOMA (Demo)* (2017) ist ein Teil eines größeren Projekts, das die Künstlerin seit einiger Zeit verfolgt. Sie hat dafür einen digitalen Avatar ihres eigenen Körpers erstellen lassen, der in verschiedenen Versionen online erworben werden kann. Bašićs SOMA-Projekt regt zu Reflexionen über die Verfügbarkeit des eigenen Körpers unter dem Einfluss digitaler Technologien an.

8

Frauke Dannert

cut-out, 2018

Blaue Chromakey-Farbe, weiße Wandfarbe, 560 × 1530 × 600 cm
Neuproduktion Künstlerhaus, Halle für Kunst & Medien
Courtesy die Künstlerin

Die installativen Arbeiten Frauke Dannerts (*1979 Herdecke, lebt in Köln) entstehen in Auseinandersetzung mit den räumlichen Gege-

benheiten des jeweiligen Ausstellungsorts. Dabei reflektiert die Künstlerin insbesondere dessen architektonische Spezifika. Dannerts Bezug auf Architektur hat seinen Ursprung in ihren frühen Collagen, für die sie Elemente von Bauten aus Architekturbänden extrahierte und anschließend neu kombinierte. In der Folgezeit vollzog Dannert mit ihren Arbeiten den Übergang von der Fläche in den Raum und schaffte aus Wandmalereien, Teppichhintarsien und Overhead-Projektionen begehbare Environments und Erfahrungsräume aus abstrakten Formen. In *Artificial Paradise? Immersion in Raum und Zeit* variiert die Künstlerin architektonische Auffälligkeiten des 1952 erbauten Künstlerhauses in blauer Farbe. Gewöhnlich wird dieser Farbton bei der farbasierten Bildfreistellung in Film- und TV-Produktionen verwendet. Personen werden dabei zuerst vor einem einfarbigen Hintergrund, normalerweise blau oder grün, aufgenommen, dem sogenannten Blue- oder Greenscreen. Anschließend werden die Teile des Films dieser Farbe aus der Aufnahme „herausgeschnitten“ – und durch einen alternativen Hintergrund ersetzt.

9

Gerriet K. Sharma

mirage redux, 2018

Ambisonische Klangskulptur, 15 Min. und 5 Min. Stille
Courtesy der Künstler

Unterstützt durch sonible GmbH

Der Klangkünstler und Komponist Gerriet K. Sharma (*1974 Köln, lebt in Graz) beschäftigt sich seit 15 Jahren künstlerisch mit skulpturalen Klangkompositionen in

avancierten 3D-Audio-Environments. Schwerpunkt seiner Arbeit ist insbesondere die theoretische und kompositorische Auseinandersetzung mit Raum als „Spatial Practice“. Mit der Klangskulptur *mirage redux* (2018) wird mit einem ambisonischen Klangprojektor (IKO) eine ästhetische Praxis etabliert, die Klang-Raum komponiert, in dem sie architektonischen Raum als Voraussetzung für sonischplastisches Material annimmt und integriert. Erforscht werden so selbst-evidente und andere Erfahrungen an der Schwelle zwischen medientechnischer Einhüllung und subjektiver Erfahrung eines Umgebenseins. Durch die Umdeutung der Formate wird die Absicht einer deutlichen Differenzbildung zu ordinären medientechnischen Klangumgebungen wie Kino, Fernsehen oder Home 5.1. verfolgt. Dabei wird im Verlauf der skulpturalen Komposition das Potential des Klangmaterials, des Apparats und der baulichen Umgebung neu verhandelt und so dem fortwährend problematischen Bezug zwischen Zeit, Raum und Körper im Rahmen einer sogenannten („virtuellen“) Realität des Jetzt nachgegangen.

10

Johann Kniep

Ideale Landschaft mit untergehender Sonne, 1806
Öl auf Leinwand, 95,5 × 121 cm
Courtesy Neue Galerie am Universalmuseum Joanneum, Graz

Immersion in der Kunst ist kein Phänomen der neuen Medien, sondern kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. Schon in der Renaissance etwa wurde in Kirchenmalereien Räumlichkeit durch den Einsatz der Zentralperspektive erzeugt; so ließ sich beispielsweise eine Öffnung der Kirchendecke zum

Himmel vortäuschen. In der Romantik entstandene Landschaftsmaler eien dagegen dienten der kontemplativen Versenkung in idealisierte Naturwelten. Die darin platzierten Figuren fungieren zuweilen als Stellvertreter_innen für die Betrachter_innen, anhand derer in den illusionistischen Bildraum „eingestiegen“ werden kann. Johann Knieps (*1779–1809 Wien) *Ideale Landschaft mit untergehender Sonne* (1806) ist mit seiner Figurengruppe und den Resten antiker Architektur im Zentrum als arkadische Landschaft komponiert. Arkadien galt schon zu Beginn der Neuzeit als ein fantastischer, idyllischer Ort und wurde seit dem 17. Jahrhundert im Rahmen der Pastoralliteratur zur Eskapismus-Fantasie der Aristokratie. Knieps Gemälde kann also als Einladung verstanden werden, sich in den Fantasien einer idyllischen, friedlichen Existenz in unberührter Natur zu verlieren. Mit den gebogenen Bildflächen im Rundgemälde oder dem Panorama wurde dieser immersive Gedanke in der Folge weiterentwickelt, der_je Betrachter_in also buchstäblich in die jeweilige Bildwelt miteinbezogen.

11

Harun Farocki

Ernste Spiele I:

Watson ist hin, 2010

Videoinstallation, Farbe, Ton, 8 Min.
Courtesy Harun Farocki GbR, Berlin

Harun Farocki

Ernste Spiele II:

Drei tot, 2010

Videoinstallation, Farbe, Ton, 8 Min.
Courtesy Harun Farocki GbR, Berlin

Harun Farocki

Ernste Spiele III:

Immersion, 2009

Videoinstallation, Farbe, Ton, 20 Min.
Courtesy Harun Farocki GbR, Berlin

Harun Farocki

Ernste Spiele IV: Eine

Sonne ohne Schatten, 2010

Videoinstallation, Farbe, Ton, 8 Min.
Courtesy Harun Farocki GbR, Berlin

Harun Farocki (*1944 Nový Jičín – 2014 bei Berlin) war einer der politisch einflussreichsten Filmemacher Deutschlands. In seinen Arbeiten verfolgte er – neben gesellschaftsanalytischen Bezügen – auch eine Hinterfragung des technisch erzeugten Bilds, insbesondere im Bezug auf Simulationen und Computerspiele. Verhältnismäßig früh setzte sich Farocki bereits mit der Diskrepanz von faktischer Wirklichkeit und virtueller Realität auseinander. So beschäftigen sich die vier 2009–2010 entstandenen Teile seiner *Ernste-Spiele-Video-Installationen* mit dem Einsatz von Virtual Reality in der aktuellen Kriegsführung.

Die ersten beiden Teile widmen sich militärischen Übungssimulationen im Marine-Stützpunkt Twentynine Palms in Kalifornien. Anhand einer exakten virtuellen Simulation eines Geländes in Afghanistan bereiten sich in *Watson ist hin* (2010) vier US-amerikanische Soldaten auf potentielle Kriegssituationen vor. *Drei tot* (2010) zeigt eine Übung mit etwa 300 Statist_innen in einer aus Containern zusammengesetzten Manöverstadt. „Das sah aus, als habe man die Wirklichkeit einer Computer-Animation nachgebildet“, so Farocki.

Für den dritten Teil, *Immersion* (2009), filmten Farocki und sein Team einen Workshop in Fort Lewis, in der Nähe von Seattle, bei dem Armee-Therapeut_innen der Umgang mit „Virtual Iraq“ vermittelt wurde. Mit diesem Computer-Animations-Programm sollte im Krieg traumatisierten Soldaten die Verarbeitung ihrer Erfahrung durch abermaliges Eintauchen in das belastende Erlebnis ermöglicht werden. Die Einübung in das Verfahren wurde großenteils in Rollenspielen vermittelt. Im abschließenden Teil *Eine Sonne ohne Schatten* (2010) werden Bilder, die zur Kriegsvorbereitung genutzt werden, denen der Kriegsnachbereitung gegenübergestellt.

12

Marc Lee

10.000 Moving Cities

– Same but Different (Mobile App), 2018

Mobile App als Interface für eine interaktive, netzbasierte Installation, variable Dimension
Kollaboration mit Antonio Zea, Florian Faion und Shervin Saremi
Courtesy der Künstler
Unterstützt durch Pro Helvetia, Schweizer Kulturstiftung

Der Schweizer Künstler Marc Lee (*1969 Knutwil, lebt in Eglisau) kreiert netzwerkorientierte und interaktive Projekte im Bereich der Medienkunst. Bei der in Graz präsentierten Arbeit handelt es sich um eine als Mobile App umgesetzte Version seiner Installation *10.000 Moving Cities – Same but Different* (2010), die Lee erstmals 2010/11 am ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe zeigte. Bekannte Städte werden in der Arbeit anhand der Informationen,

die in den sozialen Netzwerken der digitalen Welt, wie etwa Flickr oder Twitter, über sie gepostet werden, neu erschaffen. Mit einem Smartphone können sich die Ausstellungsbesucher_innen durch die Bildwelten der Social Media navigieren und so in Echtzeit die Veränderungen der Orte in ihrer digitalen Rezeption erfahren. Aus den immensen Datenmengen aus dem Internet wird jedoch lediglich eine überschaubare Anzahl an Informationen ausgespielt, aus der sich schließlich ein fragmentarischer Eindruck der jeweiligen Stadt ergibt. Marc Lees Arbeit beschäftigt sich mit der Urbanisierung und Globalisierung im digitalen Zeitalter und wirft Fragen über Veränderungen und Angleichungen in einer global vernetzten Welt auf.

Kunstvermittlung

20 10 18 15:00

Weltlabor – Immersives Schreiben Workshop*

Schreibend neue Welten erschaffen und darin eintauchen mit Britta Wedam (Schreibkiste).

03 11 18 15:00

Eintauchen – Ausbrechen Spielesachmittag für Jung & Alt*

Wir laden zu einer unterhaltsamen Runde „Room Escape“ ins Künstlerhaus und wollen gemeinsam aus dem „Mysteriösen Museum“ ausbrechen.

17 11 18 15:00

„VR Giants“ – Immersives Spielen Spielesachmittag für Jung & Alt*

Im Mehrspieler-VR-Game „VR Giants“ wird man zum Riesen Goliath, der dem kleinen David helfen soll, an sein Ziel zu kommen. Mit Spieleentwickler Wolfgang Tschauk.

* Dauer 90 Min. Unkostenbeitrag 2 €. Anmeldungen bitte an vb@km-k.at

Führungen

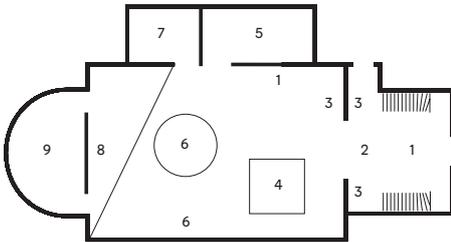
Jeden Samstag um 14 Uhr bieten wir eine Führung durch die Ausstellung an. Ohne Voranmeldung. Im Eintrittspreis enthalten. Dauer 1 h.

Schulprogramm

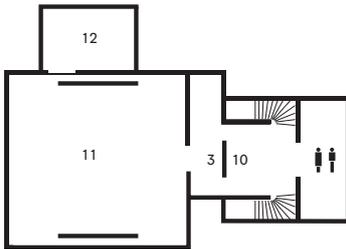
Auf Anfrage bieten wir Kunstgespräche für alle Schulstufen in der Ausstellung an. Das 30-minütige Gespräch wird mit einer kurzen, praktischen Aufgabe ergänzt, bei der die Schüler_innen die Möglichkeit bekommen, die Ausstellung auf eigene Faust zu erkunden.

Anmeldungen bitte an vb@km-k.at

A Erdgeschoss



C & D Untergeschoss



- | | | |
|------------------------|-------------------|---------------------|
| 1 Addie Wagenknecht | 5 Paul Chan | 9 Gerriet K. Sharma |
| 2 Manuel Roßner | 6 Banz & Bowinkel | 10 Johann Kniep |
| 3 Olga Fedorova | 7 Ivana Bašič | 11 Harun Farocki |
| 4 Jakob Kudsk Steensen | 8 Frauke Dannert | 12 Marc Lee |

An Art Day's Night Rahmenprogramm

In Kooperation mit der Professur für Moderne und Gegenwartskunst des Instituts für Kunstgeschichte der Karl-Franzens-Universität Graz

Eintritt frei

27 09 18 18:00 Über Immersion

Vortrag von Jürgen Dehm
(Kurator, Künstlerhaus, Halle für Kunst & Medien, Graz)

Der Kurator von *Artificial Paradise? Immersion in Raum und Zeit* gibt Einblicke in die Konzeption der Ausstellung und erläutert die einzelnen darin gezeigten künstlerischen Positionen. Dabei unternimmt er auch einen Rückblick in die Geschichte der Immersion in der Kunst. Denn Immersion ist kein Phänomen, das erst mit der VR-Brille Einzug in die Kunst gefunden hat. Bereits im Zuge des Einsatzes der Zentralperspektive in der Renaissance oder in der romantischen Landschaftsmalerei spielten etwa Bestrebungen, die Betrachter_innen in alternative Welten eintauchen zu lassen, eine wichtige Rolle.

04 10 18 18:00 Digitale Lebendigkeit

Vortrag von Jenny Nachtigall
(Kunsthistorikerin, Akademie der Bildenden Künste, München)

Das immersive Potential ästhetischer Formen wirft immer auch die Frage nach ihrer Lebendigkeit auf. Mit Blick auf die Verschiebungen als auch auf die Konstanten in (ästhetischen) Lebendigkeitsvorstellungen von der mechanischen Moderne bis in die digitale Gegenwart, widmet sich der Vortrag von Kunsthistorikerin Jenny Nachtigall der Spezifik digitaler Lebendigkeitsvorstellungen in der Kunst und über sie hinaus. Im Fokus werden dabei deren Materialität, Form und Funktion stehen sowie die Frage danach, was/wer online und offline als „lebendig“ gilt und wer/was nicht und mit welchen politischen und ästhetischen Konsequenzen.

11 10 18 18:00 Welt am Draht (DE 1973, Regie: Rainer Werner Fassbinder)

Filmschau

Rainer Werner Fassbinders *Welt am Draht* beschäftigt sich mit den Schattenseiten der Immersion. Der Film thematisiert die Angst vor der allzu perfekten Immersion, in der die virtuelle Realität und die faktische Wirklichkeit nicht mehr zu unterscheiden sind. Philosophische Konzepte von Identität stehen im Mittelpunkt, aber auch der Einsatz von Videotechnik zur Überwachung wird thematisiert. Die Vorlage lieferte der Roman *Simulacron-3* von Daniel F. Galouye aus dem Jahre 1964. *Welt am Draht* wurde erstmals 1973 als zweiteiliger Fernsehfilm im Programm der ARD in Deutschland ausgestrahlt.

18 10 18 18:00 Down the Rabbit Hole: Immersive Erlebnisse in analogen und digitalen Kulturen

Vortrag von Christian Stiegler
(Theoretiker, Brunel University, London)

Die ganze Welt in einem Headset: Freunde, Familie, Shopping, Nachrichten, Bildung, Entertainment, Liebe und Sex. Immersive Technologien wie Virtual, Augmented und Mixed Reality sind aktuell die Vorboten für dramatische Veränderungen in Gesellschaft, Kultur und Wirtschaft. Dieser Vortrag von Medienspezialist Christian Stiegler widmet sich dem kollektiven Verlangen nach immersiven und mediatisierten Erlebnissen. Im Fokus steht dabei das Phänomen der Immersion im Wandel der Zeit und das Verlangen andere Realitäten außerhalb der Wirklichkeit zu finden.

08 11 18 18:00

Round table

mit Gerriet K. Sharma (Klangkünstler und Komponist, Graz), Constantinos Miltiadis (Architekt und Architekturtheoretiker, TU Graz), Elisabeth Fiedler (Leiterin Abteilung Kunst im Außenraum, Universalmuseum Joanneum, Graz)

In einem Round table-Gespräch werden der Soundkünstler Gerriet K. Sharma, der Architekturtheoretiker Constantinos Miltiadis und die Kuratorin Elisabeth Fiedler immersive Phänomene zwischen Sound und Skulptur diskutieren. Den Ausgangspunkt bildet die immersive Raum-Klangkomposition *mirage redux*, die Gerriet K. Sharma im Rahmen der Ausstellung *Artificial Paradise? Immersion in Raum und Zeit* in der verdunkelten Apsis des Künstlerhauses präsentiert.

Klangregie: Davide Gagliardi
Organisation: Daniel Mayer

15 11 18 18:00

Immersion

Präsentation, Institut für Elektronische Musik und Akustik (Kunstuniversität Graz)

Spätestens seit dem Aufkommen von Virtual Reality ist, ausgehend von Film- und Medientheorie, der Begriff „Immersion“ in aller Munde. Die Versenkung als intendierte Hörhaltung wird im Bereich der elektronischen Musik mit Richtungen wie *minimal*, *ambient*, *drone*, *techno* etc. in Verbindung gebracht und, je Standpunkt, als Befreiung vom Diskursprimat begrüßt oder als Verweigerung einer kritischen Rezeptionshaltung skeptisch betrachtet. Immersion avant la lettre mag, wer will, aber auch schon bei Wagner und zuvor erkennen. Verweist Immersion also vielleicht nur auf den – im Musikdenken schon im 19. Jahrhundert etablierten – dionysischen Pol? Gibt es neue Klangwelten, die immersives Hören besonders nahelegen oder auch ironisch damit spielen? Studierende der Computermusik am Institut für Elektronische Musik und Akustik der Kunstuniversität Graz stellen sich diesen Fragen in ihren aktuellen Werken.

22 11 18 18:00

Me, Myself & I

Performance von Marc Lee (Künstler, Eglisau)

Die Performance *Me, Myself & I* des Schweizer Medienkünstlers Marc Lee stellt Fragen nach der Darstellung des Selbst im digitalen Zeitalter. Die zunehmenden Aktivitäten in digitalen Welten bergen die Gefahr, dass sich manche Menschen als Zentrum der Welt und weniger als Teil der Gesellschaft verstehen. Altruismus hat für sie keine Bedeutung. Sie befinden sich in einem Zustand des Schwebens, gleiten über urbane Stadtlandschaften hinweg, werden zu egozentrischen Superstars.

29 11 18 18:00

„I watch those worlds pass by“ – Zum Prinzip der Immersion in der Kunst.

Vortrag, Sabine Flach (Kunsthistorikerin, Karl-Franzens-Universität Graz)

Immersion ist ein Schlüsselphänomen unserer Zeit. Beschrieben wird mit dem Begriff die Erfahrung oder das Gefühl einer vollumfänglichen Einbettung in eine Umwelt. Wenn diese Umwelt artifizial ist, wird damit die Erfahrung von Betrachter_innen in einem Kunstwerk beschrieben. Was als immersiv erlebt wird, hat sich über die Jahrhunderte in einer Vielzahl sehr unterschiedlicher Ästhetiken wiedergefunden. Die Auflösung der Grenze zwischen Kunstwerk und Betrachter_in ist ein uralter und zentraler Topos der Kunst. Die spannende Frage ist indes, wie? Dieser Frage geht der Vortrag nach und erörtert an konkreten Beispielen der Kunst das Phänomen der Immersion.

Wir danken unseren Unterstützern und Sachspensoren:

DANISH ARTS FOUNDATION schweizer kultur stiftung
prohelvetia sonjole

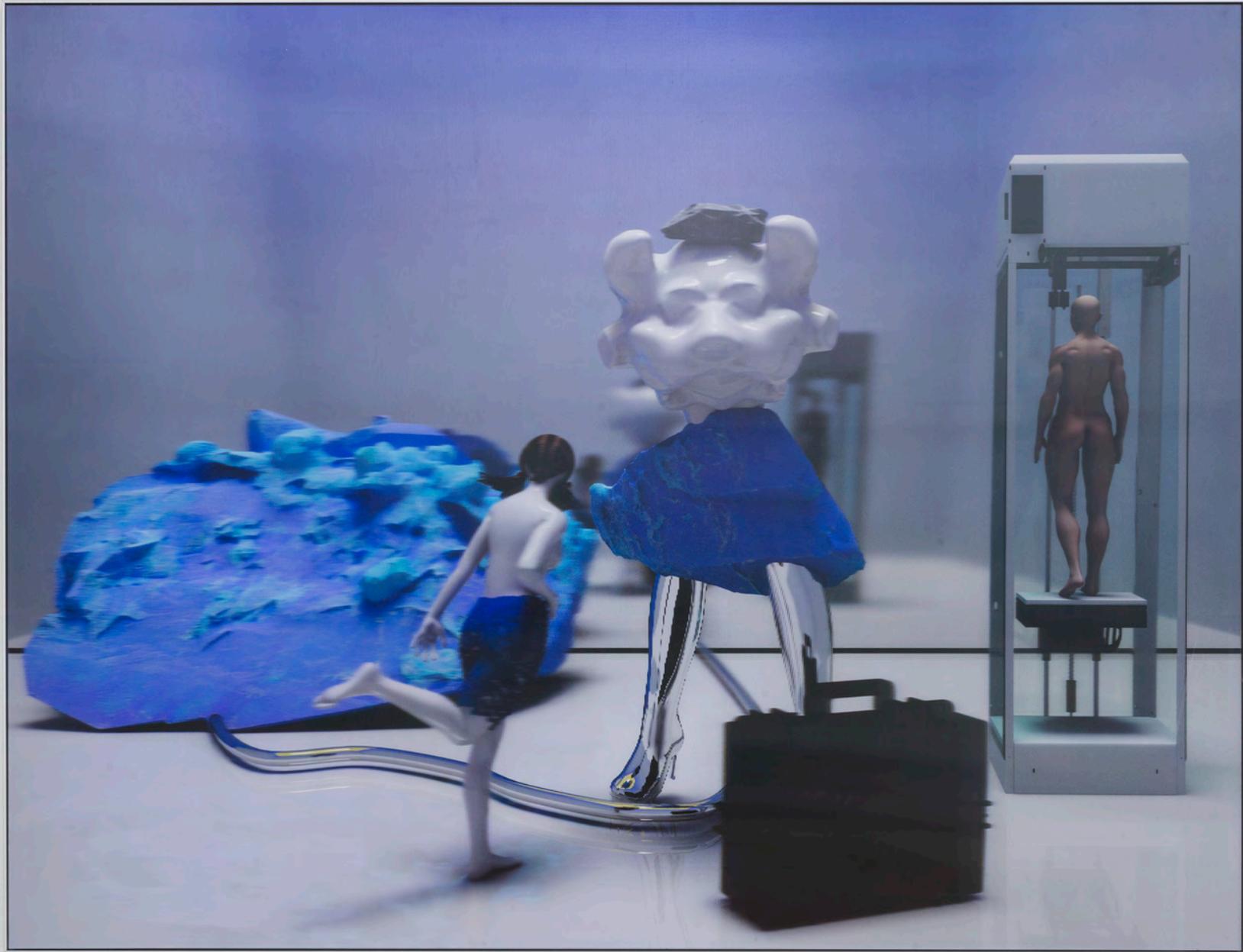
Wir danken unseren Fördergebern:

Das Land Steiermark im Rahmen von
Kultur, Europa, Auftragsleistungen GRIZ Bundeskanzleramt steirischer Herbst 18

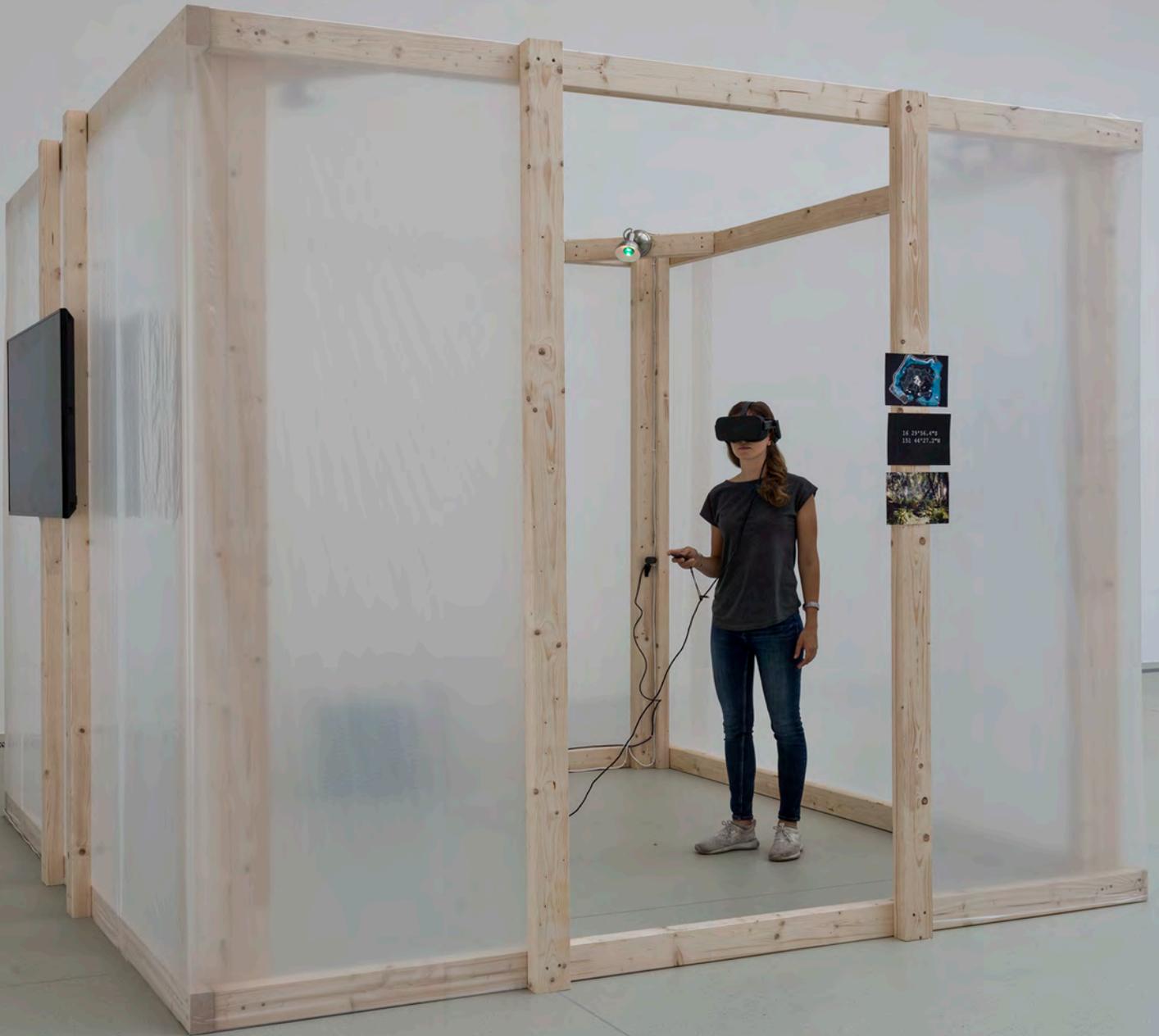








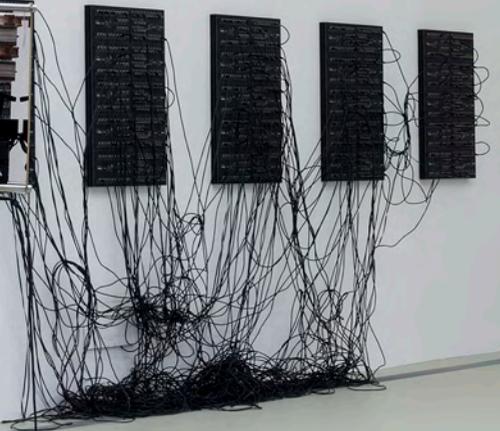






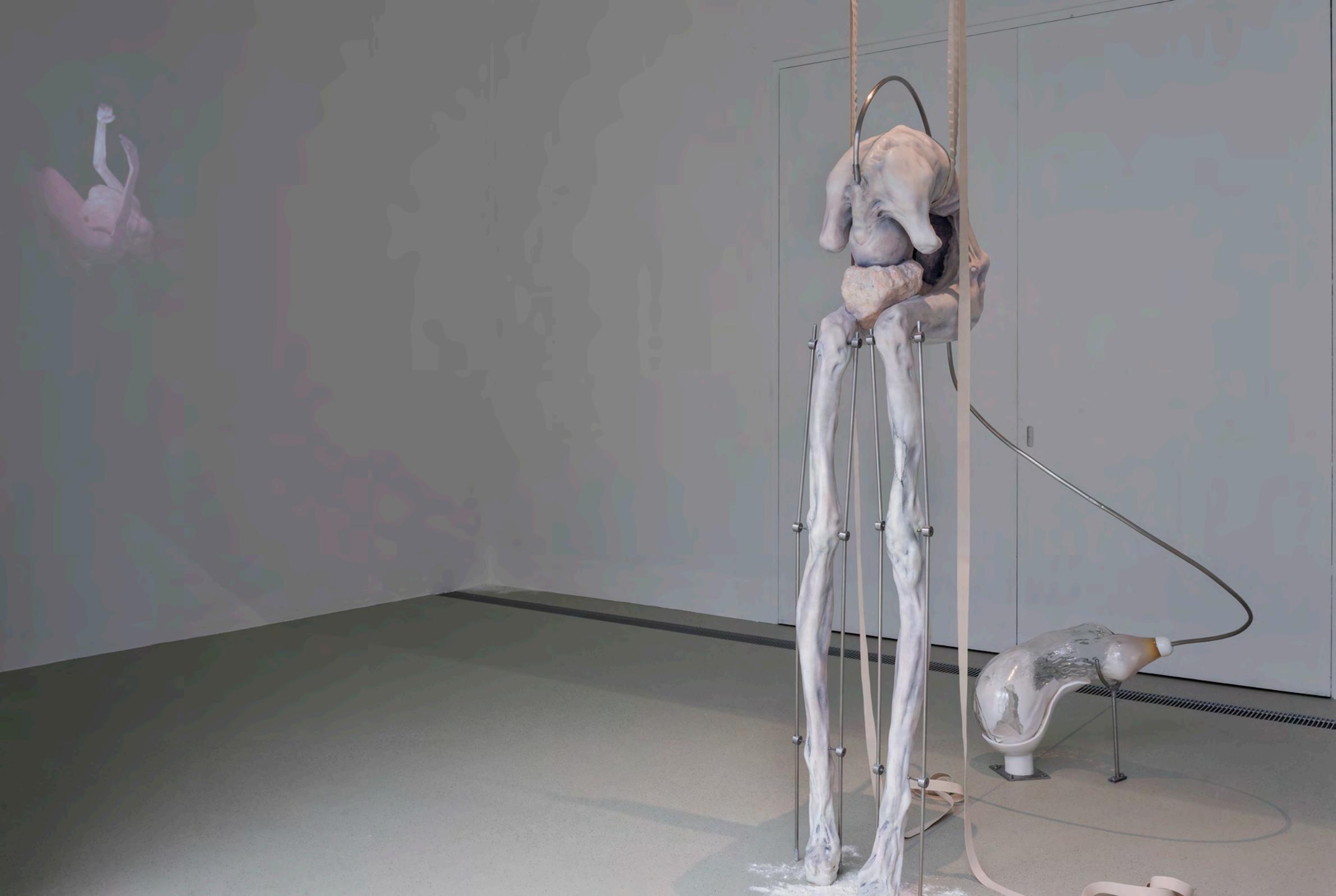
FALSE

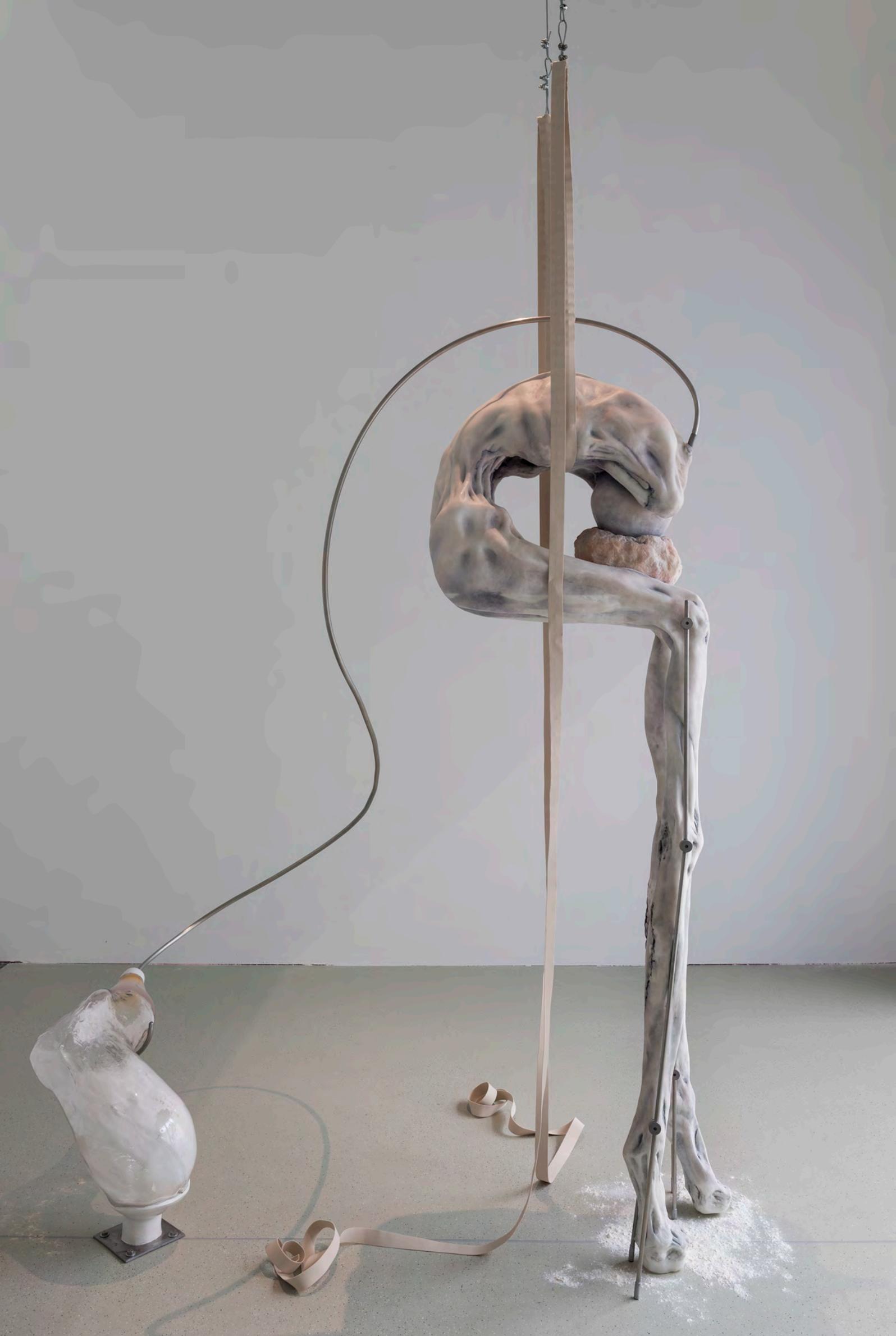










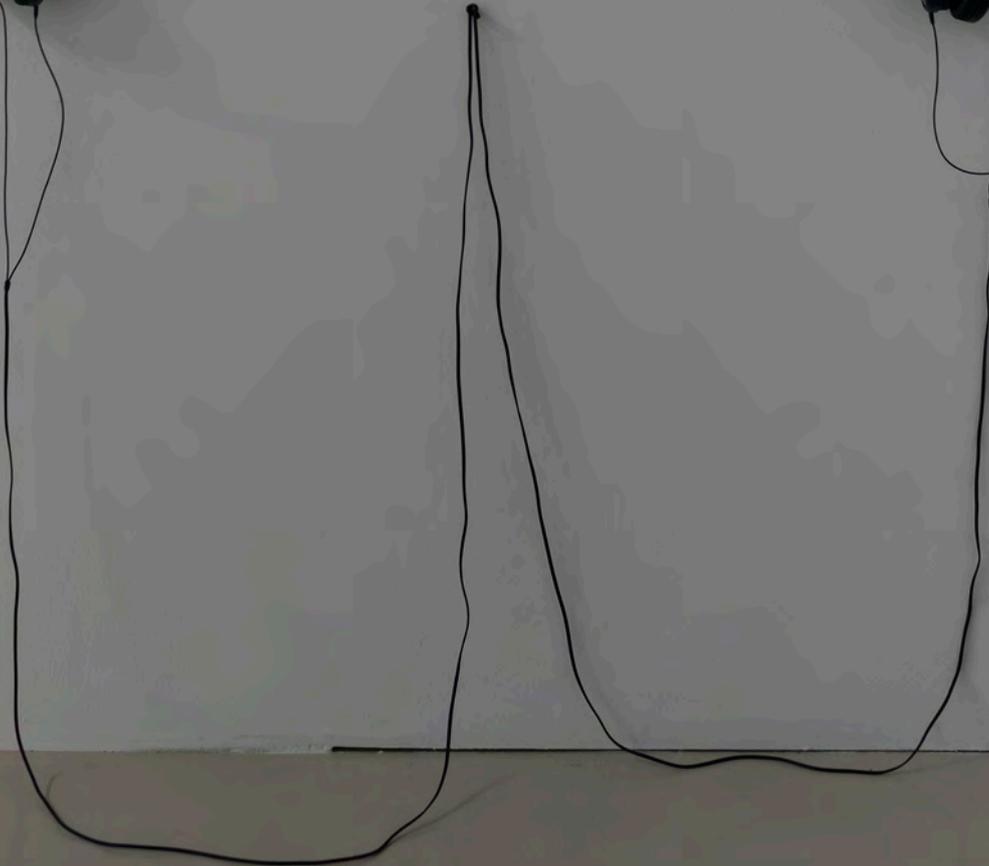














Außerdem hat er
einen höheren Dienstgrad als ich.



