

paraflows.10

MIND

AND

MATTER

09.September - 10.Oktober 2010

www.paraflows.at

paraflows .10 – Festival für Digitale Kunst und Kulturen

**Ausstellung MIND AND MATTER
10. September bis 10. Oktober 2010**

Ausgewählte Positionen

Jodi.org

Joan Heemskerck, geb. in Kaatsheuvel, Niederlande
Dirk Paesmans, geb. in Brüssel, Belgien

**May Payne Cheats Only – MPCOG Gallery
2006-2010**

Mit „Max Payne betrügt nur“ präsentieren JODI eine Reihe von Videospiel „cheats“. „Cheats“ sind Abänderungen eines Videospielverlaufs, die oft von den ursprünglichen ProgrammiererInnen in das Spiel eingebaut werden, um SpielerInnen zu helfen, die in eine Sackgasse geraten sind. Hier nun haben die KünstlerInnen „cheats“ für das extrem gewalttätige New Yorker Bürgerwehr Spiel Max Payne zusammengestellt. Die KünstlerInnen dazu: „Wir wollten etwas machen, das nicht-ästhetisch unser Eigenes war. Keine reduzierten Auszüge der Struktur des Spiels, sondern ein Spiel im „Cheats Only“ Modus, im Gottgleichen Modus. Wir wollten ein fertiges Neulingswerk, das jedoch anders gespielt werden kann, innerhalb der Ästhetik eines Blockbuster-Spiels entfalten. (Wir haben nun auch, als Bonus, eine Real Life- Version hinzugefügt, die man auf Google – „Cheaters Gallery“ ansehen kann).“

JODI haben in die Programmstruktur so eingegriffen, dass nun Effekte die ansonsten realistische Graphik des Spiels verändern: so sieht man den derben Helden beim Wiederholen unsinniger Bewegungen; er taucht seinen kantigen Kopf in eine virtuelle Matrix; sein Körper erscheint halbtransparent. Diese Wieder-Aufarbeitung kann als freie Interpretation des Kugel-Zeit Effekts gelesen werden, der Max Payne von anderen Spielen unterscheidet. Durch den Einsatz der Zeitlupe ermöglicht dieser Effekt eine neue Wahrnehmung von Raum und Zeit.



paraflows.1o

mino

and

matter

09.September - 10.Oktober 2010

www.paraflows.at

Peter Kogler

Lebt und arbeitet in Wien

untitled

2010

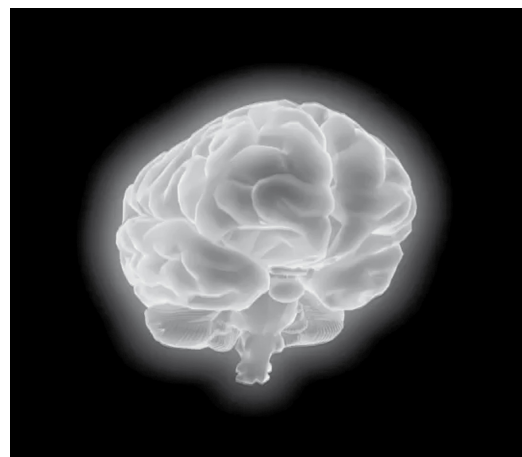
Plastik

untitled

2005

Video, Loop

Im Fall Peter Koglers ist es nicht die Hülle, die ihn als anatomisches Element interessiert, sondern ihr Inhalt: Man könnte von einem Interesse für die Formbarkeit des Gehirns sprechen. Es ist die Idee des intrinsischen Bandes zwischen Geist und Materie, die Koglers Verwendung dieses Symbols bestimmt. Von der Biologie lernen wir, dass eine wesentliche Eigenschaft des Gehirns seine Plastizität ist, seine praktisch unbegrenzte Fähigkeit zur Entwicklung, Verwandlung und Erneuerung. Intuitiv stellt der Künstler diese Plastizität beständig in Frage, aber natürlich auf seine Weise. So kann er ihren Windungen folgen und ihre Konturen nachzeichnen. Diese sind immer gleich, aber niemals dieselben. Es gibt Analogien, gewiss, aber es ist gerade die außerordentliche Flexibilität dieses Organs, die uns diese vor Augen führt. Und man ahnt, oder nimmt unbewusst wahr, dass über die Wahl des Gehirns als Modell seiner Arbeiten hinaus jeder Sichtweise des Gehirns auch eine verdeckte politische Dimension anhaftet. Dass Kogler sich der bei Neurologen immer weiter verbreiteten Haltung einer radikalen Dekonstruktion der Subjektivität anschließt, liegt nicht daran, dass von diesem bestimmenden Gegenstand ein Bild formaler Vollendung erfahrbar wird. Er nähert sich der Thematik des Gehirns vielmehr in Zusammenhang mit den Funktionen des Gehirn-Gedächtnisses, der Wahrnehmung, des Denkens und letztlich Handelns.



paraflows.io

mino

and

matter

09.September - 10.Oktober 2010

www.paraflows.at

Eva Wohlgemuth

Lebt und arbeitet in Wien

Digital Digger – mother recherche

2000-2010

Stereolithografie, Mixed Media

„...zu den Bildern, die sie produzierten unterhielten sie eine Beziehung, die gleichzeitig von Faszination und Angst geprägt war. (...) Weil wir uns da an einem „Grenz-Augenblick“ der Transformation des menschlichen Wesens und des menschlichen Geistes befinden. Das ist es auch, was mit Utopie verbunden werden kann: In all diesen Projekten stellt sich die Frage nach der Transformation des Wesens des Menschen. Wir befinden uns nicht mehr in den klassischen Bezugsrahmen der Analogie oder der Formgestaltung. (...) Die (Kunst) wird so zu einem Mittel, unsere eigene Natur zu transformieren. Das Innere des Körpers als Element der Softwarearchitektur. Es sind Augenblicke zwischen Hoffnung und Besorgnis. Utopien, die moralisch gesehen schwierig sind.“

(Zit. nach einem Gespräch von Hans Ulrich Obrist mit Philipp Rahm – Decostered&Rahm, 2002.)



paraflows.io

mino

and

matter

09.September - 10.Oktober 2010

www.paraflows.at

Roman Kirschner

Lebt und arbeitet in Österreich, Deutschland, Belgien

Maelstrøm

2010

Magnetit, Glyzerin, Wasser, Glas, Aluminium, Magnet, Motoren, Computer

Poes Kurzgeschichte „A descent into the Maelstrøm“. Psychoanalyse, Röntgenstrahlen und Kino haben unsere Blicke ins Innere von Dingen und von uns selbst gelenkt. Jedoch sind innere Phänomene schwer zu beobachten, weil wir entweder selbst genau im Zentrum der Beobachtungen stehen oder außerhalb. Ähnlich verhält es sich mit Naturphänomenen, die entweder zu komplex oder zu einschüchternd sind, um sie gänzlich wahrnehmen zu können. „Maelstrøm“ versucht sich dieser beider Perspektiven anzunehmen, genau an jenem Punkt, an dem die Dinge beginnen unklar und dunstig zu werden, wenn Innen- und Außenwelt zu verschwimmen beginnen, wenn der Fluss an Informationen, an Bildern, an Tönen, an Geschichten zu groß wird und Material und Form nicht mehr zu unterscheiden sind. Denn genau dort sind wir angelangt. Die Installation versucht, unsere Erfahrungen aus dem Kino mit denen von Skulptur und Malerei anhand eines generativen, materiellen Prozesses zu verbinden. „Maelstrøm“ ist ein innerer Spiegel der Realität, in dem Wahrnehmung und Traum, das Sichtbare und Unsichtbare, das Imaginäre und das Materielle zusammenkommen.

Gefördert durch: Communauté française de Belgique Arts Numérique und Österreichisches Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur.



paraflows.io

mino and matter

09.September - 10.Oktober 2010

www.paraflows.at

Herwig Weiser

Lebt und arbeitet in Wien und Berlin

Lucid Phantom Messenger

2010

Video (Sound: Philipp Quehenberger / Falm)

Lucid Phantom Messenger zeigt eine Szenerie, die an ein wissenschaftliches Labor erinnert, in dem kalte kobaltblaue Beleuchtung und sterile Plexiglasflächen uns von einem faszinierenden Geschehen distanzieren, in das wir gerne eintauchen würden. Die Idee der Arbeit wurzelt in der Expressivität des Action-Painting - der Befreiung des Materials von einer „dienenden“, untergeordneten Rolle - und seiner Verwandlung vom Bedeutungsträger in abstrakte Gesten und Formen der skulpturalen Malerei. Die Spannung zwischen technischen und organischen Elementen, zwischen dem Bekannten und Unbekannten, zwischen systematischer Analyse und freien Assoziationen, die in unseren Köpfen entstehen, als ob wir das zuvor Gesehene imitieren würden – diese Gegenüberstellungen – eine momentane Explosion der Betrachtung – werden in Lucid Phantom Messenger zur einer Erfahrungseinheit kombiniert. (Dock e.V. / General Public Berlin)



paraflows.10

mino

and

matter

09.September - 10.Oktober 2010

www.paraflows.at

Jane Tingley

lebt und arbeitet in Montreal

Jane Tingley ist zur Zeit des Festivals Artist in Residence im quartier21

In meinen Arbeiten setze ich mich mit den logischen Zusammenhängen von Materialität und mit der Anordnung von Objekten im Raum auseinander. Seit 2003 hat sich mein Interesse an Objekten als Ort des Nachdenkens zunehmend hin zu dem Begehren verschoben, reaktionsfähige Umwelten herzustellen, fokussierend auf den Zusammenhang zwischen Raum und den darin befindlichen Objekten. Dies hat zur Folge, dass ich nun mehr und mehr installationsbasiert arbeite.

Um dieses Interesse noch weiter erforschen zu können, verwende ich Technologien wie z.B. Sensoren, Motoren/Solenoiden und Lautsprecher, um neue Verbindungen herstellen zu können, die den aktiven Körper des Betrachters/ der Betrachterin mit dem Installationsraum verbinden. Obwohl Raum und Erfahrung von großer Bedeutung für meine Installationspraxis sind, gilt mein Interesse trotzdem vorwiegend den Objekten selbst. Ich wende daher viel Zeit auf, um die Beschaffenheit von Objekten zu erforschen und um über Objekthaftigkeit nachzudenken. Ich verwende eine große Bandbreite an Medien an denen ich weniger wegen ihren technologischen Aspekten interessiert bin als vielmehr wegen ihren semiotischen Implikationen. Die Bildung von Ideen durch Materialität und materielle Erforschungen ist ein zentraler Bestandteil meiner Arbeit.

