Fuststraße 2

(Hier Informationen über Christanes Projekt)

Christiane Schauder hat mich eingeladen, in ihrer „ZWEITSTELLE“ ein Ausstellung zu machen. Das Projekt ist jetzt am entstehen.

Einige konzeptuelle Überlegungen:

Mich interessiert die Gratwanderung zwischen dem Simulierten und dem Realen. Ich baue seit langem an einer virtuellen Welt, darin will ich eine Führung machen. Wie die Vorstellung einer geplanten Expedition: „Wir wollen die Nordwest-Passage entdecken, deshalb gehen wir ins Eis.“

Mit Videos und virtuelle Animationen sollen diese Führung innen in Christianes ZWEITSTELLE stattfinden. Von außen zugänglich virtuell über QR Codes für die Passanten.

Es wäre schön, wenn Sound dabei sein könnte. Drinnen wäre das leicht, aber wenn ich es richtig verstehe, ist Christiane die Innenansicht der „ZWEITSTELLE“ eher unwichtig. Schwerpunkt ist das Schaufenster. Wenn es außen also möglich ist, würde ich eine lange Soundschleife machen, wie einen sich nicht wiederholenden Klang-Teppich.

Ein Element an der Wand oder im Raum soll eine große Landkarte sein, ein Druck. Dort ist die „Weltkarte“- Inselwelt zu sehen, die meine verschiedenen Projekte repräsentiert (was man aber nicht wissen muss, nur erfahren kann über QR-codes).

Direkt sinnlich sollte In der realen Ausstellung eine Wirkung aufkommen, als würde hier ein Computer-Spiel vorgestellt, für das man zu Werbezwecken Inhalte und Charaktere des Spiels zu realen Objekten hat werden lassen. Zum Beispiel zu Ölbildern und Zeichnungen. Dazu gibt es Filme und Animationen, die offenbar irgendetwas vorstellen, zeigen oder erklären. (Was sie auch tun) Das Spiel selbst kann ein Rätsel bleiben, man muss es nicht verstehen wollen um die Ausstellung zu betrachten. Aber es soll so wirken, als gäbe es dieses Spiel tatsächlich, und wenn man wollen würde, könnte man erfahren, was es ist. (Was man ja tatsächlich auch kann.)

Einer der Level des Spiels soll besonders vorgestellt werden, wie ein exemplarischer Schwerpunkt: das Visegrád 4 Schatzbild Projekt. Aber auch hier bleibt das Prinzip: die Betrachter*innen und Passant*innen können es dabei belassen, die sinnlichen Artefakte zu bestaunen. So, als wäre das alles ein für ein Kunstprojekt inszenierter Fake, der das „leere Versprechen“ als Stilmittel einsetzt.

Der parallele Raum im V4-Areal ist noch nicht eröffnet. Ich stelle mir ein 360°-Foto der Ausstellungsräume dafür vor, das ich dann zusätzlich und im Zusammenwirken mit der realen Ausstellung virtuell bespielen kann.

From:
https://www.stefanbudian.de/V4/hier/ - **hier**
Nachbarschaft im Innenhof

Permanent link:
https://www.stefanbudian.de/V4/hier/doku.php?id=spaces:fuststrasse2&rev=1594298006

Last update: **2020/07/11 10:05**