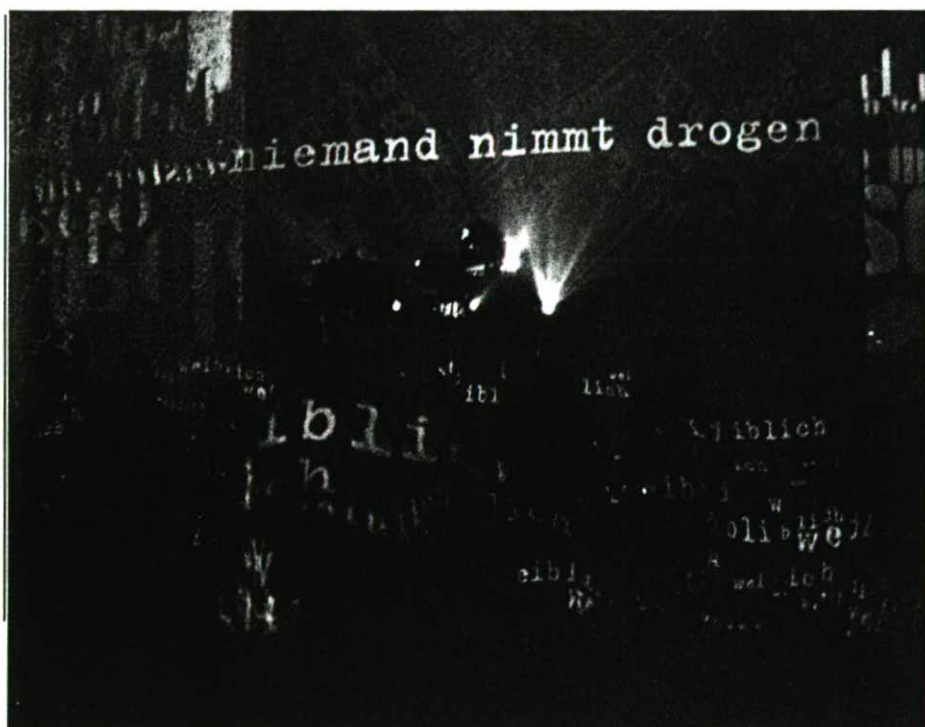


Ausstellung

Spiel ohne Grenzen – Martin Walch, Starsky und Alien Productions installieren im Kunstraum Engländerbau ihr Gruppenprojekt «Transformator»



projektion: starsky



projektion: starsky, equaleyes 01, MQ, Wien, 2005

Wenn in wenigen Tagen die Euro 08 eröffnet wird, gibt es für viele nur noch ein Spiel. Jenseits der Fussballeuphorie, mit einem Spielfeld der etwas anderen Art und in zufälliger zeitlicher Nähe zur Fussball-EM kontert dagegen das aktuelle Ausstellungsprojekt im Kunstraum Engländerbau in Vaduz. „Transformator“ nennt sich das Gruppenprojekt, hinter dem der Liechtensteiner Künstler Martin Walch, die aus Wien stammende Visualistin Julia Zdarsky alias Starsky und das ebenfalls in Wien beheimatete Künstlerkollektiv Alien Productions stehen. Wenn der Kunstraum für sechs Wochen zum interaktiven Spielfeld wird, so verstehen sich die Künstler höchstens als Spielmacher, die die technischen, ästhetischen, inhaltlichen, kommunikativen und räumlichen Rahmenbedingungen schaffen. Das Werk selbst entsteht erst durch den Gebrauch, sprich das Spiel, wenn sich die BesucherInnen im Raum

bewegen und denselben zum Erlebnis- bzw. Spielraum machen.

Der 1960 in Liechtenstein geborene Martin Walch, der an der Hochschule für angewandte Kunst in Wien studierte, ist in verschiedenen Medien zu Hause. Zu seinen Ausdrucksmitteln gehören vor allem die Installation, aber auch Fotografie, Video, Grafik, Malerei und Plastik. Diese Vielseitigkeit spiegelt sich zwar einerseits in einem Werk, das sich zwischen scheinbar Festgefügtem und äußerster Fragilität bewegt, andererseits mit Blickverschiebungen und Wahrnehmungsgrenzen als durchgängige Konstanten operiert. Stellvertretend und exemplarisch für dieses Walchsche „Schwanken der Realität“ (Thomas G. Brunner) und die Ambivalenz in den installativen Arbeiten des Künstlers sei die frühe Installation „Kalte Augen“ erwähnt. Mit vertikal gespannten, beweglichen Gum-

mischläuchen, in denen optische Linsen befestigt sind, setzt der Künstler die scheinbar festgefügte Ordnung eines geometrischen, Sicherheit verheißenden Gerüsts außer Kraft und verweist in der schwankenden Bewegung auf die Vorläufigkeit unserer Verortungen. Sehen gerät zu einem Akt der Balance, das Vertraute gleitet über in einen Schwebezustand.

Klang und Bilder

Eingeladen, eine Arbeit für den Engländerbau zu realisieren, hat sich Martin Walch für eine Kooperation mit ehemaligen Studienkollegen entschieden, mit denen er bereits zu Akademiezeiten zusammengearbeitet hat. Den installativen Bereich um Klang und Bilder erweiternd, ist es zur vielversprechenden Konstellation Walch/Starsky/Alien Productions gekommen, von der man sich einiges erwarten darf.

Als Visualistin und als Pionierin visueller Kultur agiert Julia Zdarsky alias Starsky. Animierte Lichtbildprojektionen in Innen- und Außenräumen, Festivals, Theaterproduktionen, sowie die Beteiligungen an Events wie dem Life Ball gehören zu den Domänen der Künstlerin. Als Pioniere, was den Einsatz moderner Technologie der Massenkommunikation angeht, tritt auch das Künstlernetzwerk Alien Productions in Erscheinung. 1997 von Andrea Sodomka, Martin Breindl, Norbert Math und August Black gegründet, gehören Intermediaperformances und -installationen, Radio- und Netz- und interaktive Kunst zu den Tätigkeitsbereichen des Künstlerkollektivs, das vor einigen Jahren mit „State of Transmission“, einem der weltweit ersten Kunstprojekte im World Wide Web, auf sich aufmerksam machte.

Grundidee des Projektes „Transformator“ ist die Transformation des Raumes in ein betretbares, von den Besuchern bespielbares Spielfeld in einen Schaltplan. Dazu wird in den Kunstraum ein 8 x 15 Meter großer Holzboden eingepasst. Auf einem 20 cm hohen Rost liegend, schwingt der Boden beim Betreten mit und vermittelt dadurch Instabilität. Durch das Anbringen von einfarbigen Klebebändern, die die Feldlinien von verschiedenen Spielen neben- und übereinander markieren, entstehen gekennzeichnete Flächen, die mit einer halbtransparenten Wachsschicht überzogen werden. Mittels einer interaktiven, in die Banden eingebauten Sensorik, die die Bewegungen der BesucherInnen erkennt und in Klang- und Bildprojektionen, akustische Signale und Befehle, überträgt, verändert sich der Raum - je nachdem wie viele Menschen mit ihren Spielanweisungen, Kommandos und Kommentaren die Fläche „interpretieren“ und so auf die vorhandenen Strukturen einwirken und dadurch mehr oder weniger komplexe Sound- und Bildmuster erzeugen.

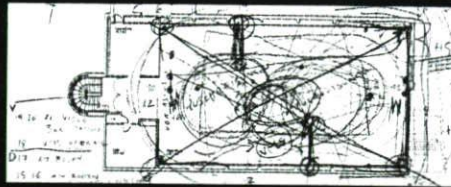
Spielregeln

„Im großräumigen, offenen Ausstellungsraum bettet sich der flache, im fahlen Licht, aufgrund der Wachsschicht vermutlich leicht schimmernde Boden, unspektakulär, den flachen Raumcharakter hervorhebend ein. Die zahlreichen, übereinander liegenden, einfarbigen Spielfeldmarkierungen mögen Assoziationen an eine Turnhalle wecken, erinnern vordergründig an vielleicht bekannte Gruppen- und Gesellschaftsspiele, an Sportarten oder auch an textile Schnittmuster. Jedenfalls strukturieren, gliedern und prägen sie diesen Ort, erlegen ihm verpflichtende Spiel- oder Verhaltensregeln auf, zugleich aber, aufgrund ihres scheinbar unkoordinierten Neben- und Übereinanders, auch Irritation und Unbestimmtheit,“ (Presstext „Transformator“). Nach der Definition des niederländischen Kulturanthropologen Johan Huizinga ist Spiel „eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“

Spielen macht Spaß. Und so setzt „Transformator“ die Interaktion und Partizipation an die Stelle der bloßen Konsumierbarkeit eines Kunstwerkes. Nachdem aber jedes Spiel auf einem normierenden, fix verbindlichen Regelwerk basiert, das den Ablauf des Spieles gliedert, so ist Fortschritt nach den Schöpfern von „Transformator“ nur durch Regelverschiebungen und Regelbrüche möglich. Solche temporären Regelverschiebungen werden durch die Bewegungen der BesucherInnen erzeugt. Der Urzustand des Reglements ist erst wieder hergestellt, wenn die BesucherInnen das Experiment „Spiel“ verlassen. *Ariane Grabher*

KUNSTRAUM

Engländerbau



TRANSFORMATOR

martin walch (FL)
starsky (A)
alien productions (A)

11. Juni – 20. Juli 2008

Vernissage

Dienstag, 10. Juni 2008, 18 Uhr

Einführung

Hubert Matt, Philosoph und Künstler (A)

Rahmenprogramm

Donnerstag, 12. Juni 2008, 19.30 Uhr

Wagst du zu spielen?

Vortrag von O. Fred Donaldson, Spielforscher (USA)

Dienstag, 17. Juni 2008, 18.00 Uhr

Transformationen im Aussenraum – auch in Liechtenstein?

Impulsreferat zu multifunktional bespielbaren Aussenräumen

Catarina Proidl, Landschaftsarchitektin BSLA, ÖGLA,

Hochschule Liechtenstein

Dienstag, 24. Juni 2008, 18.00 Uhr

Die Liechtensteinische Kunstgesellschaft lädt ein

zum Künstlergespräch mit Martin Walch

Gesprächsleitung: Andrea Kühbacher-Schlapp

Städtle 37 FL-9490 Vaduz
Telefon +423 2 333 111
www.kunstraum.li

Di / Do 13–20 Uhr
Mi / Fr 13–17 Uhr
Sa / So 11–17 Uhr

Ein Projekt der
Kulturstiftung
Liechtenstein

BVD
Druckverlag AG
Schaan