

14 INTERAKTIONEN – KUNST UND TECHNOLOGIE

# BINAERA

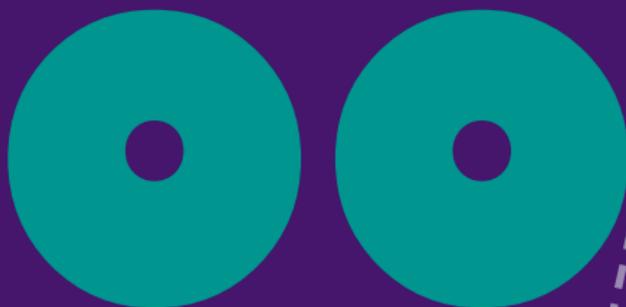
19. 3. -- 9. 5. 1993

A U S S T E L L U N G S B E G L E I T E R



KUNSTHALLE wien





# EINLEITUNG

## BINAERA: 14 INTERAKTIONEN – KUNST UND TECHNOLOGIE

Die endgültig wissenschaftliche Gewißheit und das ultimative Kunstwerk sind beide ein Mythos der Moderne. Und doch schafft dieser postmoderne Begriff zahllose wissenschaftliche und künstlerische Möglichkeiten. Die Interaktion zwischen Kunst und Wissenschaft ist nur eine davon. Das Ausstellungsprojekt „BINAERA: 14 Interaktionen – Kunst und Technologie“ entwickelte sich im Rahmen zweier wichtiger wissenschaftlicher Konferenzen, die in Europa abgehalten wurden.

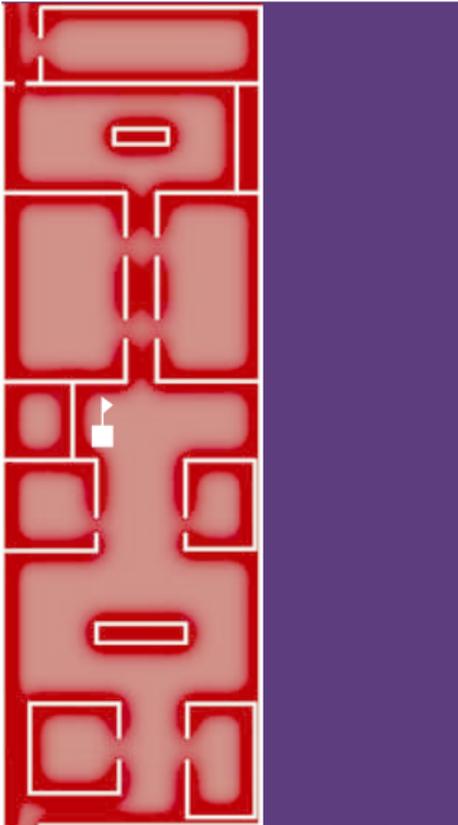
Die Ausstellung will die Beziehungen und Interaktionen zwischen Kunst und Wissenschaft in unserer Zeit, geprägt durch Digitalisierung (binäre Strukturen) und Automatisierung, darstellen. Neue technologische Entwicklungen beeinflussen unsere Art zu leben, wahrzunehmen, zu denken. Die Auswirkungen der neuen Technologie enthüllen sich uns in den Werken von vierzehn wichtigen und eigenständigen KünstlerInnen aus neun Ländern. Sie haben etwas gemeinsam: jede/r setzt auf seine/ihre Weise moderne Informationsquellen und Kommunikationsmittel ein und hinterfragt bestimmte

Aspekte der Wissenschaft und der Weitergabe von Wissen. In ihren Werken werden Wissenschaft und Technologie nicht zum Selbstzweck, sondern Medien einer Sichtweise unserer Gesellschaft und Teil des künstlerischen und poetischen Ausdrucks.

Vierzehn Künstler haben für diese Ausstellung neue Werke geschaffen.



# NAM JUNE PAIK



Korea 1932. Lebt in New York, Düsseldorf und Wiesbaden

Nach dem Studium der Komposition und Musikgeschichte in Korea, Japan und Deutschland widmete sich Nam June Paik Ende der fünfziger Jahre musikalischen Experimenten und Versuchen mit bildender Kunst. Nach zahlreichen Kontakten zu zeitgenössischen Künstlern, namentlich zu John Cage, stellte er in seiner legendären „Exposition of Musik – Electronic Television“ 1963 in Wuppertal verschiedenartig manipulierte Fernseher aus. Nach New York übersiedelt zeichnete er 1965 mit dem ersten tragbaren

Video-„port-a-pack“ erstmals ein „künstlerisches“ Videoband auf. Seit der ersten Videoinstallation von 1966 sowie dem 1970 entwickelten Videosynthesizer gilt er als „Vater der Videokunst“. International bekannt ist Paik durch seine teils meditativen, teils die elektronische Bilderflut „kommentierenden“ Videoskulpturen. Die Videoskulptur in „BINAERA“ stellt einen Bezug zum Ausstellungstitel her: die rechteckigen Bildschirme mit der fortwährend auftauchenden Zahl „1“ stehen für die „1“ des Binärsystems, die kreisrunden Bild-

schirme früherer Fernsehgeräte symbolisieren die „0“. Paiks Beitrag demonstriert damit die kreativen Möglichkeiten der Interaktion von Kunst und Technologie und schafft zugleich ein skulpturales „Motto“ für die Ausstellung.





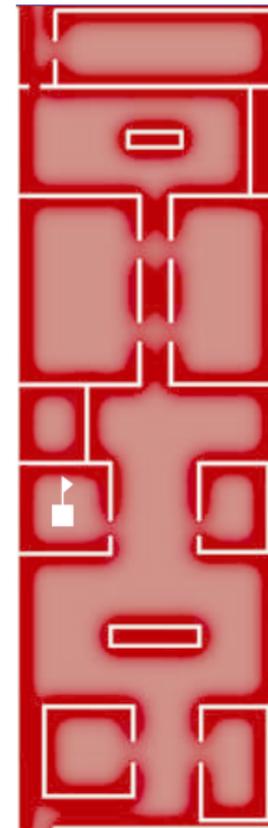
Japan 1984. In Kyoto tätig

**D**ie Theatergruppe Dumb Type wurde 1984 an der Kunsthochschule Kyoto gegründet. Derzeit umfaßt die interdisziplinär agierende Experi-

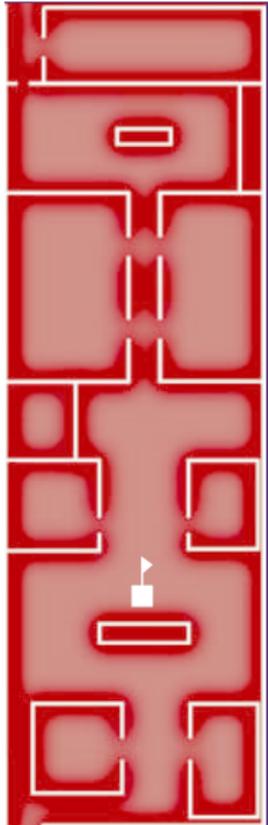
mentalgruppe elf Personen, die die Spezialgebiete Schauspiel, Musik, Malerei, Videokunst, Bildhauerei, Choreographie, Architektur und Informatik vereinen. Sie konzipieren und gestalten Performances und Multimediainstallationen, die dem Einfluß der westlichen Kultur auf die japanische Gesellschaft Ausdruck verleihen und neue Bilder der zeitgenössischen Gesellschaft vermitteln.

Die hier vertretene Installation besteht aus 25 Videomonitoren mit Flüssigkristallschirmen auf einer Schiene, mit Klein-Videokameras, die die Bilder von den Bildschirmen aufnehmen und auf den Boden projizieren. Die Bewegungen des Aufnahmeapparates scheinen von einem anderen, unsichtbaren System gesteuert zu werden, das sich in der linearen Bewegung verbirgt. Die Installation kann als Modell der Welt verstanden werden, die auf einer bis ins Unendliche zerlegbaren Ordnung basiert und letztendlich von jedem Einzelnen abhängt.

# DUMB TYPE



# JEFF WALL



Kanada 1946. Lebt in Vancouver  
**D**er kanadische Künstler Jeff Wall macht Fotos von banalen städtischen Szenen und ganz gewöhnlichen Menschen. Die Fotos werden auf riesigen Leuchttafeln gezeigt. Die Form der Präsentation verleiht den banalen Szenen eine extreme Intensität. Die Landschaft wirkt seltsam, die offenbar spontanen Gesten der Menschen erscheinen als gekünstelte Posen. Wall weist selbst auf

den Bezug zum Symbolismus in der Malerei zur Zeit des Barock hin. Er versucht, die verborgene Bedeutung von Situationen zu enthüllen, die nur auf den ersten Blick alltäglich erscheinen. *The Stumbling Block* ist die erste Arbeit, in der sich Wall der Digitaltechnik bediente. Dieses Foto, scheinbar ein Schnappschuß, ist in Wirklichkeit wie ein Gemälde aus einzeln aufgenommenen Gegenständen zusammengesetzt,

die digitalisiert und mittels Computer aneinandergesetzt wurden. Der Fotograf findet damit wieder zur Freiheit der räumlichen und zeitlichen Komposition des Malers.



04

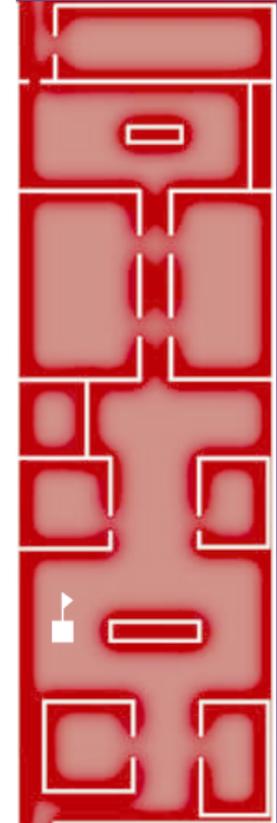
Australien 1944. Lebt in Amsterdam

**J**effrey Shaw ist einer der wichtigsten Künstler, die mit den neuen Möglichkeiten der Interaktion mittels moderner Technologien arbeitet.

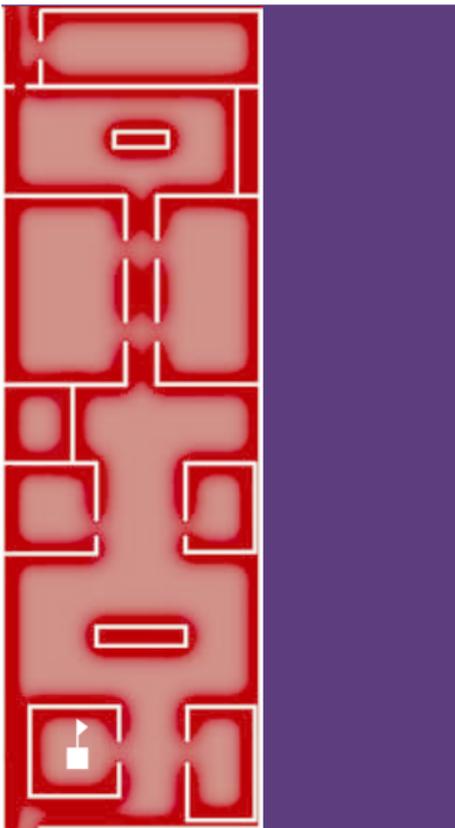
Dabei steht die Frage nach den verschiedenen Ebenen von Realität, unserer angeblich objektiven Wirklichkeit und der durch die revolutionären Entwicklungen der Technologie möglichen virtuellen Realität im Mittelpunkt seiner Arbeit. So beschreibt Shaw selbst die Simulationsleistung und die sich daraus ergebenden neuen Erfahrungswelten für den Menschen: „Technologisch hergestellte virtuelle Realitäten öffnen einen überzeugenden neuen Fiktionsraum, dessen offener Realismus zu einem

Meta-Realismus, der die immateriellen Ausdehnungen unserer Erfahrung ausdrückt, überleiten kann. Hier ist niemand länger ein Schlafwandler in einem Mausoleum von Gegenständen; man wird vielmehr zum Abenteurer in einem neuentdeckten Land der Verkörperlichung unwirklicher Wahrheiten.“

JEFFREY SHAW



# PETER KOGLER



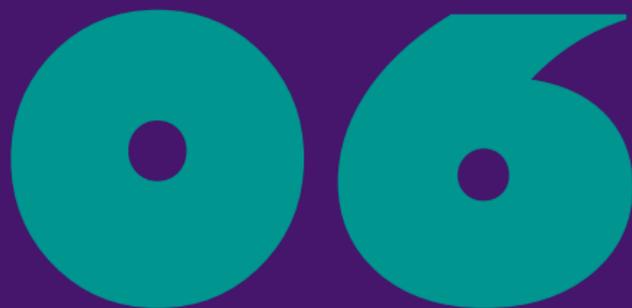
Österreich 1959. Lebt in Wien

**D**er Computer ist für Peter Kogler das Gerät, mit dem er Bilder – die Ameise und das menschliche Gehirn als bevorzugte Sujets – bearbeitet, und sie anschließend im Siebdruck auf Papier übertragen läßt. In zusammengesetzter Form ergeben die einzelnen Motivfragmente ein Tapetenmuster, mit dem Räume überzogen oder ausgekleidet werden. Die Motive, die inhaltlich auf komplizierte Strukturen und Systeme verweisen – sei es das noch immer nicht zur Gänze

erforschte hochkomplexe Staatsapparatensystem der Ameisen oder das ebenfalls noch immer rätselhafte Ineinandergreifen der verschiedensten Funktionen des menschlichen Gehirns – bekommen so ornamentalen Charakter. Kogler verknüpft exakt das Serielle und Modulhafte seiner „Computerzeichnungen“ mit der hier in der Ausstellung ebenfalls auf einer modularen Einheit beruhenden Architektur. Dieser Raum ist aber gleichzeitig begehbare Raum, innen und außen mit dem Motiv der Gehirnwindungen tapeziert,

und wird so selbst zum Kunstobjekt. Durch diese Irritation wird dem streng Logischen ein Erlebnismoment dazugesellt, das den Besucher in die Verknüpfungsmuster des Analytischen und Sinnlichen direkt einsteigen läßt.

05



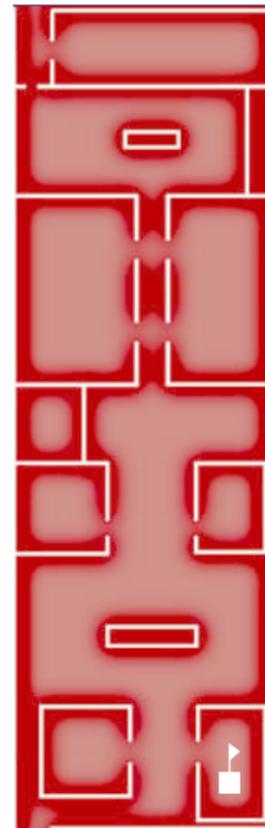
# PETER CAMPUS

Vereinigte Staaten 1937. Lebt in New York

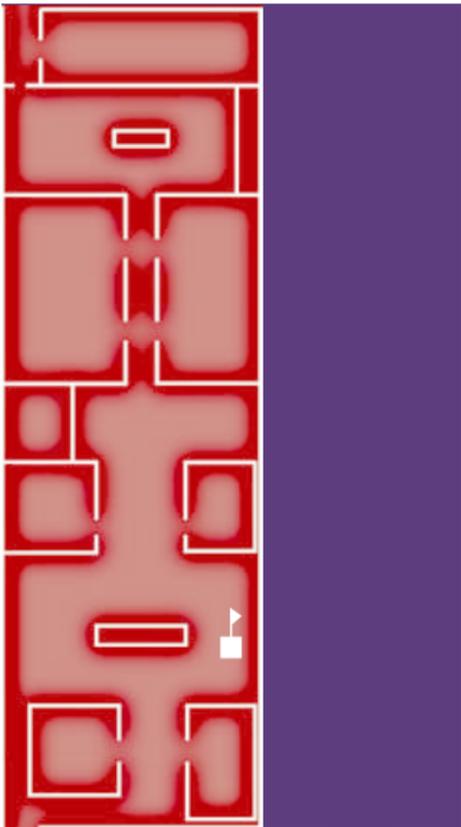
Seit Beginn der 70er Jahre beschäftigt sich Peter Campus intensiv mit Video, Fotografie und den Möglichkeiten des Computers. War anfangs die

menschliche Präsenz eine Konstante in seiner Arbeit, v.a. in den Videoinstallationen, gilt sein Interesse seit langem den Erscheinungen in der Natur – so sind etwa Blätter, Pilze, Felsen Gegenstand seiner Fotografien, von denen in der Ausstellung eine Auswahl zu sehen ist. Er verändert die in den Computer eingescannten Fotos und stellt schließlich von den manipulierten, bearbeiteten Bildern Schwarz-Weiß-Abzüge her. Campus gibt den Objekten selbst, die er wenig verändert, computergenerierte Hintergründe, hebt

sie heraus und verleiht ihnen so einen eigentümlichen skulpturalen Charakter. Durch dieses Spannungsfeld zwischen dem Natürlichen und dem künstlich Hergestellten verweist Campus auf den fotografischen Prozeß und die computergenerierte Manipulation, also auf die Herstellung der Bilder und nicht so sehr auf den Bildinhalt. Das Medium der Fotografie und des Computers selbst und deren absolute Kontrolle durch den Künstler stehen im Zentrum seiner Tätigkeit.



# TONY CRAIGG



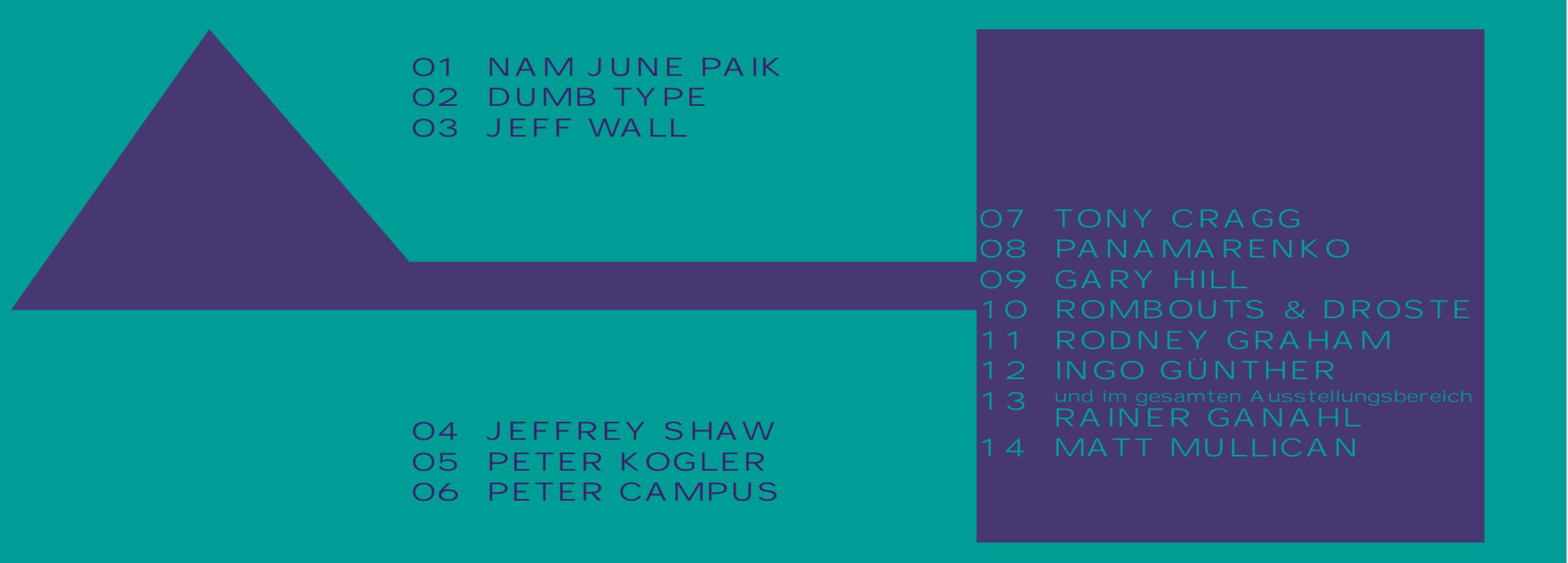
Großbritannien 1949. Lebt in Wuppertal

**D**er englische Bildhauer Tony Cragg beschäftigt sich vornehmlich mit der Suche nach Formen, die die Transformation eines Objekts zu einem anderen ermöglichen. Er dringt dabei in immer komplexere Bereiche vor. Die im Katalog abgebildete Form erinnert an den

Übergang von einer bauchigen, aufrechtstehenden Flasche in eine andere, auf der Seite liegenden. Diese Form dient hier als Beispiel für die Auflösung der Zwischen- und Übergangsformen und ist der visuelle Ausdruck der Komplexität des Problems. Sie ist auch ein Ausgangspunkt für die Suche nach anderen Formen mit Hilfe des Computers. Tony Cragg betrachtet die Möglichkeit der Rechnerunterstützung als einfaches Ar-

beitswerkzeug, als neuen Meißel für den Bildhauer. Was seine Ängste hinsichtlich der potentiellen Machtergreifung des Computers auf der Welt angeht, verweisen wir auf seinen Text im Katalog.

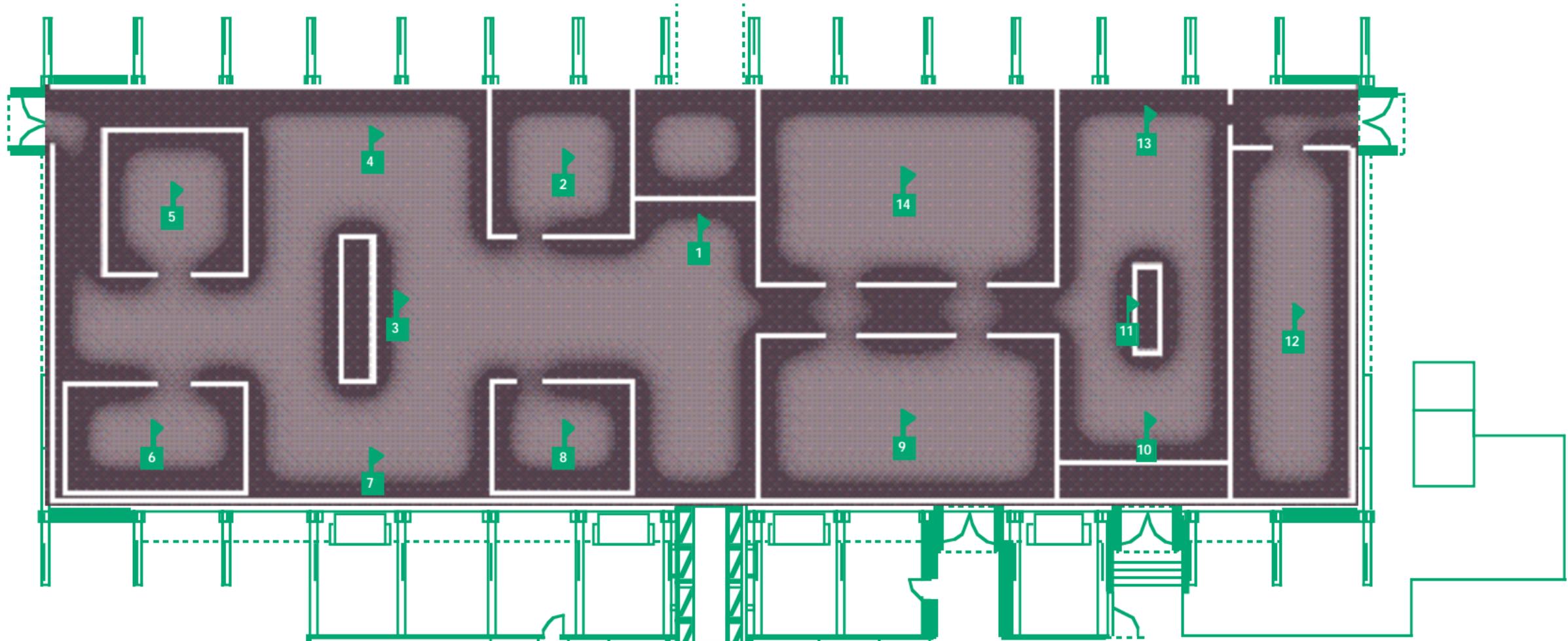




O1 NAM JUNE PAIK  
O2 DUMB TYPE  
O3 JEFF WALL

O4 JEFFREY SHAW  
O5 PETER KOGLER  
O6 PETER CAMPUS

O7 TONY CRAGG  
O8 PANAMARENKO  
O9 GARY HILL  
O10 ROMBOUTS & DROSTE  
O11 RODNEY GRAHAM  
O12 INGO GÜNTHER  
O13 und im gesamten Ausstellungsbereich  
RAINER GANAHL  
O14 MATT MULLICAN



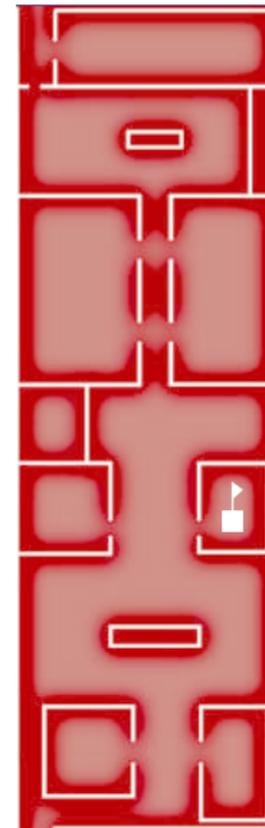


# PANAMARENKO

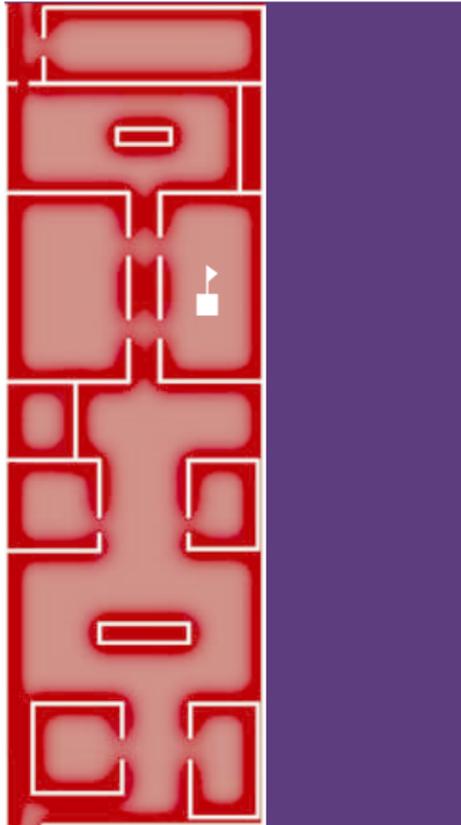
Belgien 1940. Lebt in Antwerpen  
**A**ls Student an der Akademie verschlingt der junge Panamarenko Werke über die Naturwissenschaften. Seit seinem ersten Flugzeug im Jahr 1967 ist sein Werk vom Willen,

die Verbindung zwischen Wissenschaft und Kunst wiederherzustellen, gekennzeichnet. Panamarenko selbst betont oft, daß die Wissenschaft aus der Kunst hervorgegangen ist und die Frage, ob er Wissenschaftler oder Künstler sei, absolut irrelevant ist. Panamarenkos Autos, Flugzeuge und Raumschiffe sind nicht konzipiert, um zu funktionieren, sondern um die Schönheit der Konstruktion, der Wissenschaft auszustrahlen. Panamarenko stellt hier ein monumentales Buch mit dem Titel „Ein Spielzeugmodell des Welt-

raums“ aus. In einem Videofilm formuliert er seine Gedanken und seine Haltung zum Bereich Kunst und Naturwissenschaft.



# GARY HILL



Vereinigte Staaten 1951. Lebt in Seattle

**G**ary Hill arbeitet seit den siebziger Jahren mit Videoinstallationen. Er begeistert sich vor allem für die Komplexität der Sinneswahrnehmung von Bildern, Tönen und Texten. Darüber hinaus entspringt seinen Werken oft eine Interaktion zwischen projizierten Bildern und Texten, zwischen visuellen und auditiven Reizen.

Über seine Installationen gelangt Hill zur indirekten Kritik des Mediums Fernsehen: „Das Fernsehen ist das Kommunikationsmittel par excellence und trotzdem spuckt es nichts als Klischees

aus.“ Daher Hills Vorliebe für den verwöhnten Fernsehschauer, den er gerne aufs Korn nimmt.

Die in der Ausstellung gezeigte Installation zielt darauf ab, dem Bild eine körperliche, materielle Dimension zu verleihen. Hill wollte einen „geistigen Raum“ schaffen, der dennoch greifbare Elemente enthält. Aluminiumrohre sind regelmäßig auf dem Boden angeordnet, aber sie enthalten

Projektionsapparate, die wie durch Zauberhand Bilder an die Wand des Raumes werfen. Virtuelle und reale Elemente verschmelzen hier zu einer künstlerischen Einheit.



# ROMBOUTS/DROSTE



Belgien 1949, Polen 1958. Leben in Antwerpen

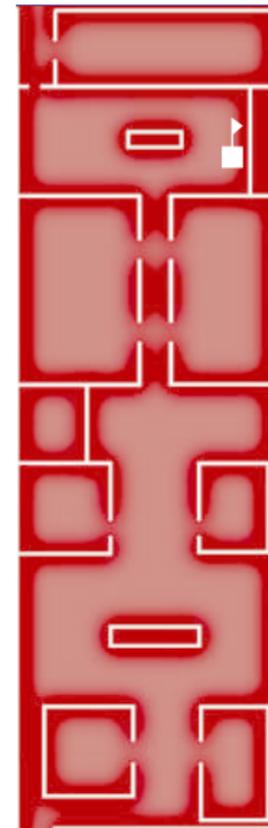
**G**uy Rombouts und Monika Droste arbeiten seit einigen Jahren zusammen. Ausgehend von der Feststellung, daß unser Schrifttum eher zur erstarrten Konvention wurde, als daß es als Instrument des

Schöpferischen fungiert, konzipierte Guy Rombouts ein Parallelalphabet, AZART (A-Z Art).

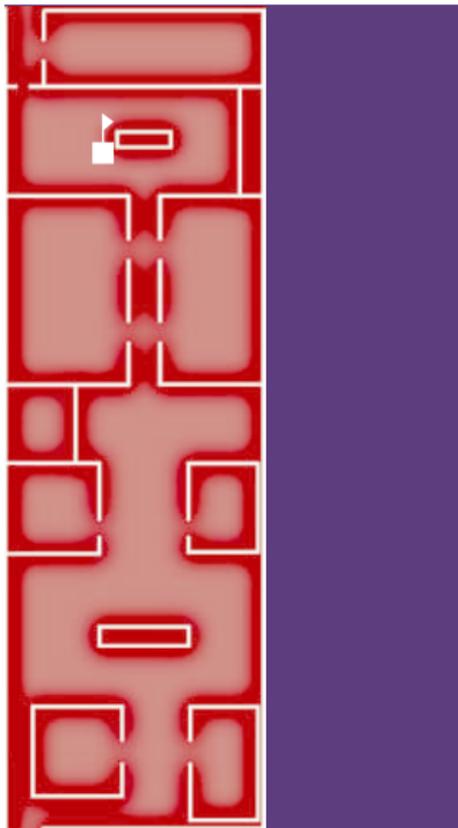
Dieses Alphabet besteht nicht aus Buchstaben, sondern aus Strichfragmenten. Jedes Strichfragment entspricht dem Anfangsbuchstaben dessen, was es bezeichnet: „Um zu zeigen, daß wir alle Vagabunden sind und jede Umgebung exotisch ist, hat man ab jetzt auch ein neues Alphabet zur Verfügung.“

Jedes Zeichen entspricht dem Anfangsbuchstaben einer Farbe oder eines Tones. Dieses Alphabet legt verschiedene Schichten der Wirklichkeit und der Interpretation übereinander. Der

Computer wird zur Wiedergabe der Striche des neuen Alphabets verwendet. AZART wird als künstlerische Alternative zur Alltagssprache präsentiert.



# RODNEY GRAHAM



Kanada 1949. Lebt und arbeitet in Vancouver

Das Werk des kanadischen Künstlers Rodney Graham ist äußerst vielseitig. Den-

noch dreht es sich um eine Konstante: den Bezug zu mehr oder weniger bekannten Werken der Weltliteratur oder der Musikgeschichte, die entweder manipuliert oder bearbeitet werden.

Er geht nicht von der Beziehung zwischen Originalwerk und Schöpfer aus, sondern von der Beziehung zwischen Kunstwerk und Rezipienten, Leser oder Betrachter, indem er auf die Vergangenheit durch eine vom Original abweichende Wirklichkeit einwirkt. Hier spielt das Klavier Czernys „Schule der Geläufigkeit“, das Tempo ist jedoch dahingehend verändert, daß die Abstände zwischen den Tönen

immer länger werden, je länger das Stück andauert. Die immer länger werdende Stille zwischen den Noten wurde nach dem Galileischen Gesetz über die Fallbeschleunigung der Körper berechnet ( $d=2at^2$ ).



# 12

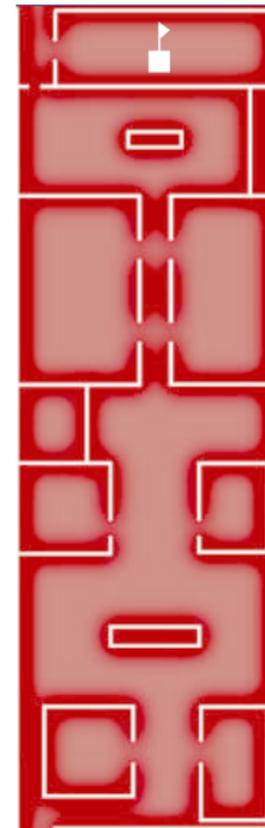
Deutschland 1957. Lebt in den Vereinigten Staaten und Asien

**D**ie Erde als Ganzes mit all ihren technologischen Verflechtungen und den sich daraus ergebenden Folgen steht im Mittelpunkt der Arbeit Ingo

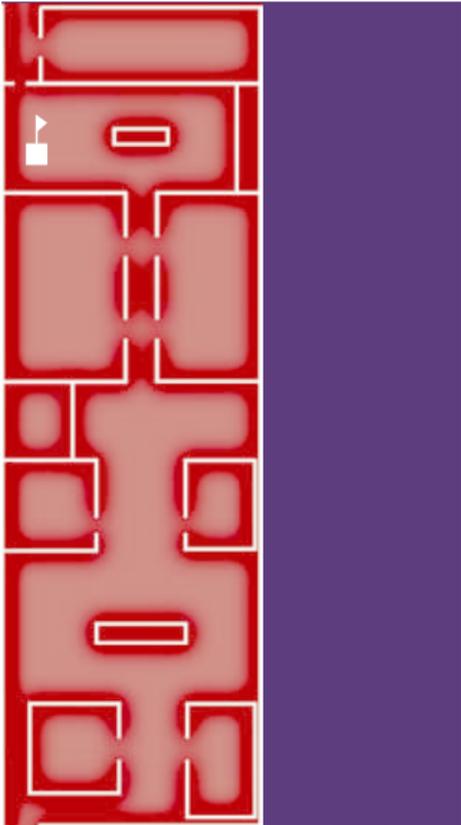
Günthers. In seinen früheren Werken spielen Globen und Satellitenbilder eine wichtige Rolle. Günther gründete deshalb die Firma "World Space Corporation", die Satellitenfotos mehrerer Raumfahrtbehörden auswertete. Mit diesem „globalen“ Ansatz gibt er die adäquate Antwort auf weltweit wirksame Strukturen. Moderne Technologie wird in seinen Werken oft als Mittel zur Demonstration der heutigen Weltlage eingesetzt, sowohl aus politischer, soziologischer, wirtschaftlicher und ökologischer Sicht, wie er es in BINAERA mit

computergesteuerten Videoprojektionen auf ein weißes Tuch demonstriert. Auf diese im Wirbel einer Windmaschine flatternde Flagge, eine Art „tabula rasa“, werden verschiedenste Bilder geworfen, Embleme, historische Szenen und militärische Aktionen. Günthers Ausdrucksmittel wirken wie Relais: sie verstärken das kritische Befragen der täglich empfangenen Informationen, aus denen sich unser historisches Bewußtsein zusammensetzt; sie antworten aber auch auf die Frage nach den Möglichkeiten und der Funktion heutiger Künstler – die Freiheit als Verantwortung zu empfinden.

# INGO GÜNTHER



# RAINER GANAHL



Österreich 1961. Lebt und arbeitet in New York und Wien

**D**as Werk von Rainer Ganahl analysiert die Welt der Kommunikation. Er benützt den Begriff der „windows“ (Fenster), wie wir sie in Computersystemen finden. Es sind jene Flächen, auf die Informationen gelegt werden, auf denen Informationen bearbeitet werden. Ganahl transferiert sie aus dem Computer in eine andere Erfahrungswelt; die windows schmuggeln sich ein, tauchen als „Wandmalerei“

auf Wänden auf, zeigen sich auf bildhaften Objekten oder geben unserem Blick durch Glasscheiben einen Rahmen – und werden so im klassischen Sinn zum „Fenster“. In fast anarchistischer Art und Weise werden sie vom Künstler in den Kunstkontext eingeführt und verbinden so die quasi vom Computer abstrahierte Zeichenhaftigkeit mit „traditioneller“ Kunst. Über ihre Kommunikationsfunktion hinaus erhalten die Fenster – von Ganahl auch „transfers“ genannt – in seiner Arbeit symbolischen Stellenwert – mit der beängsti-

genden Fragestellung, was aus unserer Kultur wird, wenn sie sich mit Hilfe des Index ausdrückt, auf Bezeichnungen verweist, die wiederum auf nummerierte Karteiblätter weiterverweisen.

13

# MATT MULLICAN

14

Vereinigte Staaten 1951. Lebt in New York

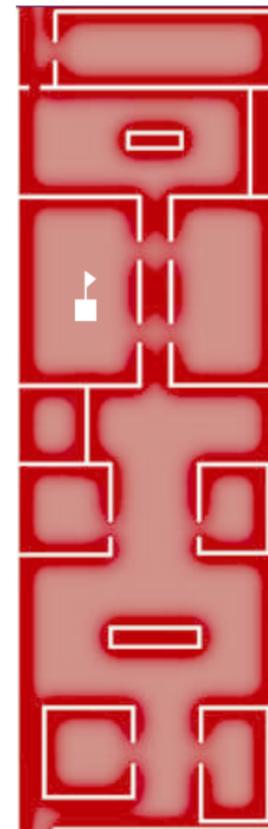
**M**att Mullican ist seit langem vom Spannungsfeld zwischen Wahrnehmung und Wirklichkeit fasziniert. In seinen Augen ist der Traum

(Wahrnehmung ohne greifbare Realität) kein adäquater Ausgangspunkt. Seit Jahren versucht Mullican, die innere Dreidimensionalität der Traumlandschaft zu simulieren. Die virtuelle Welt, die auf dem Computerschirm erscheint, sieht er als technologische Metapher für den Traum.

Die Ausstellung zeigt eine Doppelinstallation: einerseits eine virtuelle Stadt, die einem Traumbild des Künstlers entspricht, sowie eine Serie von damit in Verbindung stehenden Zeichnungen, andererseits eine light box,

die ebenfalls ein virtuelles Bild darstellt – synthetische Steine. Im Schaukasten sind Steine ausgestellt, die aufgrund der Bilder als Imitation natürlicher Kristalle synthetisiert wurden.

Diese Arbeit von Matt Mullican kehrt die Beziehung zwischen dem Realen und dem Virtuellen um: bisher wurden die Bilder aus dem Realen geschaffen, hier wird das Reale von rein virtuellen Bildern ausgehend hergestellt.



## Katalog:

Der rund 300 Seiten starke Katalog beinhaltet Aufsätze von Philosophen und Naturwissenschaftlern sowie einen umfangreichen, den künstlerischen Projekten gewidmeten Abbildungs- und Textteil mit Originalbeiträgen der beteiligten Künstler.

## KUNSTHALLE wien

Karlsplatz, Treitlstraße 2, 1040 Wien

Tel: (0222) 5869776, Fax: (0222) 586977620

Direktor: Toni Stooss

Wissenschaftliche Assistenz: Eleonora Louis

Produktionsleitung: Andrea Christa

Assistenz der Geschäftsführung: Martina Milletich

Ausstellungssekretariat: Dietlinde Bügelmayer

Ausstellungsaufbau: Olli Aigner

Führungen (ab 5 Personen) werden angeboten

Samstag 15 Uhr

Sonntag 11 Uhr und 15 Uhr

Donnerstag 18 Uhr

Zusätzliche Führungen (auch spezielle Schülerführungen) nach Voranmeldung möglich.

**BINAERA**

**14 INTERAKTIONEN – KUNST UND TECHNOLOGIE**

19. März bis 9. Mai 1993

Impressum:

*Kurator der Ausstellung:* Charles Hirsch

*Organisation:* KUNSTHALLE wien

Ausstellungsbegleiter:

*Redaktion:* Toni Stooss, Eleonora Louis

*Graphische Gestaltung:* GRAF+ZYX

*Coverfoto:* Gary Hill, Installation, Musée d'Ixelles, Brüssel

*Druckerei:* Raser, Wien

Alle Rechte vorbehalten

*copyright:* KUNSTHALLE wien und Künstler, 1993

