



Linda Erceg: Skin Pack

Das ‚Nachspielen‘ wörtlich nimmt dagegen das Kunstprojekt Dein Klub (Peter Haury, Jens Hermann, u.a.), das den mit ungeheurem technologischen Aufwand produzierten Kinofilm „Waterworld“ unter dem Titel „Wotørwoerld“ Szene für Szene mit interessierten Menschen vor Ort inszeniert und nachdreht. Bei diesem Projekt soll mitgespielt werden, hier können gemeinsam mit den Künstlern die Dialoge, die Inszenierung, die Requisiten entworfen und Szenen realisiert werden, um vielleicht den durch den kommerziellen Flop verborgenen Momenten spielerisch auf die Spur zu kommen...

Eine Kompilation aus Signations und Soundtracks der ersten Spielgeneration für den mittlerweile mit Kultstatus belegten C-64 Computer aus den 80er Jahren nimmt den Titel der Ausstellung beim Wort, verweist uns aber zugleich auch auf die Lacan'sche Annahme, dass das Ohr im Feld des Unbewussten die einzige Öffnung sei, die nicht zu schließen ist.



Dein Klub: Wotørwoerld

Kuratoren: Hildegard Fraueneder und Erik Hable

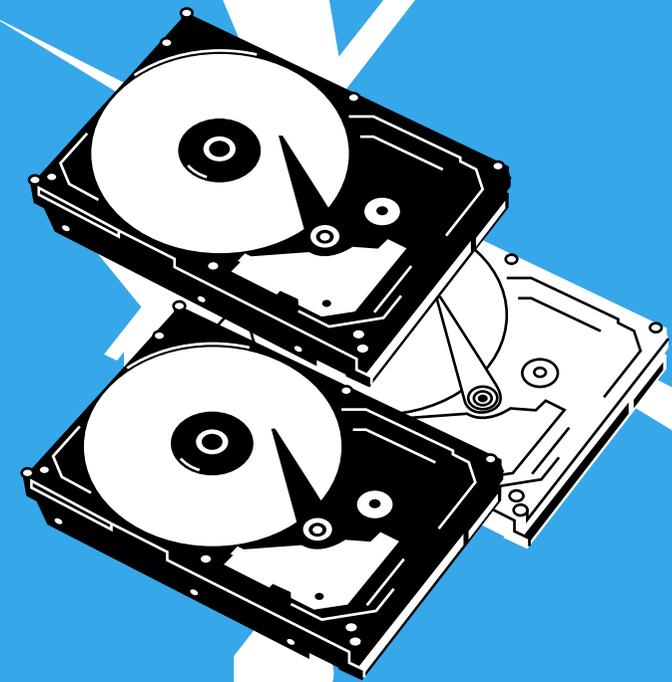
Eröffnung: 21. April 2005, 19:00

22. April – 30. April 2005  
täglich von 14:00 bis 18:00  
galerie5020.

Sigmund Haffner Gasse 12/1,  
A-5020 Salzburg



Gefördert von: „Innovative Sonderprojekte mit Neuen Medien“ des Landes Salzburg



## „PLAY IT AGAIN“

22. April – 30. April 2005

Linda Erceg  
Marion Habringer, Pia Schauenburg, Heike Nösslböck  
Lisa Jugert  
Kristin Lucas  
Didi Neidhart  
Van Sowerwine  
Axel Stockburger  
Dein Klub



MEDIEN | KUNST | GESELLSCHAFT  
www.basics-festival.net

## SPECIALS

Liveaktion zur Eröffnung am 21. April 2005 um 19:00  
Lisa Jugert: Coccer; 1st Theoretical Soccer for Women

So, 24. April 2005 ab 14:00  
Dein Klub: öffentlicher Drehtermin ‚Wotørwoerld‘

Sa, 30. April 2005, 17:00 - 22:00  
Didi Neidhart: Maschine machen. pp-Lichtbildervortrag  
„Just Copy Me In Ecstasy“-MP3-Bastard-Pop-Clones-Funk

### „play it again“

Beschleunigungen in Dimensionen der Lichtgeschwindigkeit lassen sich mit unseren Sinnesorganen kaum mehr fassen und sie entziehen sich sukzessiv einer anschaulichen Darstellung; aber dennoch beeinflussen sie massiv unser Lebensgefühl. Auch im Kunstdiskurs führte die fortschreitende Digitalisierung der Bildmedien und immer raffinierter ausgestaltete virtuelle Bildwelten und Bildräume zu neuen Aufmerksamkeiten: In vielen Versuchen, die Konsequenzen der Digitalisierung abzuschätzen und zu beschreiben, erlangen nicht von ungefähr die Rezeption und mithin die BetrachterInnen höchste Aufmerksamkeit, da jedwede Aufzeichnungstechnologie unter Konstruktionsverdacht gerät. Eine ganz spezifische Form von Konstruktion stellt das Spiel dar, das darüber hinaus als das ihm Wesentliche sich in der Zeit vollzieht: Wiederholungen, Rituale, Gewohnheiten, Erfahrungen, Erinnerung, Spekulationen und vieles mehr verdichten sich im Spiel – und alle aufgezählten Momente sind gleichsam zeitliche Parameter, ob der Vergangenheit, der Gegenwart oder der Zukunft zugehörig.

Beim Spielen, auch wenn ‚nur‘ eine Maschine der Gegner ist, steht immer auch die eigene Person mit auf dem Spiel, denn hierbei bringen wir unsere Erregung, Enttäuschung, Freude oder auch Aggression immer mit ins Spiel.

Die Liveaktion zur Eröffnung, ‚Theoretisches Fußball für Frauen‘ von Elisabeth Jugert thematisiert nicht nur Reaktionsgeschwindigkeiten und beschleunigte Spielzüge als Aufzeichnungsverfahren, es öffnet auch den Blick auf das Spielen als ‚folgenloses Probehandeln‘ – und die Frage, wieweit generell ein Einüben in Rollen und Charaktere unbedarft bleibt und wieweit nicht jede/r Spieler/in am Ende zur Inkarnation der Regeln, der Konstruktionen, der Phantasien wird, bleibt im Raum.



Lisa Jugert: Coccer



Marion Habringer,  
Pia Schauenburg,  
Heike Nüsselböck:  
Serious Play

Wenn beispielsweise Axel Stockburger die Videokamera auf zwei gegeneinander spielende Frauen richtet, aber wir sie lediglich in ihren Reaktionen auf die jeweiligen Spielzüge beziehungsweise darauf, was sich aus diesen an emotionalen und psychischen Dispositionsverläufen ergibt, betrachten können, geht es dieser künstlerischen Bearbeitung nicht um einen einfachen Transfer einer gesellschaftlichen Erfahrungswelt in die Kunst, sondern weit mehr um eine Thematisierung von Emotionen produzierender Wahrnehmungs- und Reaktionszeit und spezifischer Raumzeit – der des Spieles, dessen Raum der Sichtbarkeit jedoch entzogen bleibt.

Ein Nebengleis der Kinogeschichte, die Animation, stellt in vielen zeitgenössischen Produktionen Technik und Modell zugleich dar: Van Sowerwine fordert die BesucherInnen auf, mit einer animierten Puppe zu ‚spielen‘, ihre Beschäftigungsoptionen auszuwählen und ihre Handlungen in Gang zu bringen. Doch das harmlos scheinende Spiel entäußert sich, nimmt ungewollte, vor allem unvorhersehbare Wendungen und lässt uns, die wir uns wähnen, die Fäden in der Hand zu haben, auf sehr einfache aber desto wirksamere Weise erahnen, wie Effekte des Symbolischen auf das Reale erkennbar werden.

In Linda Erceg's Doppelprojektion sehen wir nackte, weibliche Avatare in unterschiedlichen, zumeist sexualisierten Posen, die nichts anderes tun als ihre eigenen Klone aufzuspüren, sie sofort zu erschießen und dazwischen mit ihren Plasma Guns zu masturbieren. Linda Erceg fokussiert in ihrer Arbeit eine mit Computer-Spiel-Welten einhergehende neue Form des Voyeurismus, der mit gängigen Theorieansätzen einer Pornographiekritik nicht mehr einfach zu fassen ist.

Die Adaption diverser Spielformen in neuesten Coaching-Techniken greift eine Künstlerinnengruppe aus Linz auf, um die Strukturen des Kunstbetriebes sichtbar und begreifbar zu machen: eingeladene VertreterInnen, KünstlerInnen wie auch Galeristen, waren aufgefordert, mit Hilfe von Lego-Bausteinen die komplexen Strukturen spielerisch zu artikulieren und mittels gebauter Figuren zu visualisieren.



Axel Stockburger:  
PSX WARRIOR/TEKKEN



Van Sowerwine: play with me