

aut: presse ausstellung
and
intra space & head in a cloud

Zwei unabhängig voneinander entstandene, experimentelle Ausstellungsprojekte, die die Beziehung zwischen virtueller und physischer Raumwahrnehmung untersuchen.

ausstellungsort **aut. architektur und tirol**
 Lois Welzenbacher Platz 1, 6020 Innsbruck, Ebene 0 – 2
 + 43.512.57 15 67
 office@aut.cc, www.aut.cc

presseggespräch Donnerstag, 10. Januar 2019, 11.00 Uhr
 mit Arno Ritter (Leiter aut. architektur und tirol)
 Christina Jauernik und Valerie Messini

eröffnung Donnerstag, 10. Januar 2019, 19.00 Uhr
 Einführende Worte: Arno Ritter (Leiter aut),
 Christina Jauernik und Valerie Messini

ausstellungsdauer 11. Januar bis 22. Februar 2019

öffnungszeiten di – fr 11.00 – 18.00 Uhr
 sa 11.00 – 17.00 Uhr
 an Feiertagen geschlossen

kurztext

Die Ausstellung AND präsentiert zwei unabhängig voneinander konzipierte, interaktive Installationen, die sich an der Schnittstelle zwischen virtueller und physischer Raumproduktion bewegen. Gezeigt wird die Arbeit „Head in a Cloud“ der ArchitektInnen Valerie Messini und Damjan Minovski (2MVD) sowie das künstlerische Forschungsprojekt INTRA SPACE rund um das interdisziplinäre Team von und mit Christina Jauernik und Wolfgang Tschapeller. Im Zentrum beider Projekte stehen Sinneserfahrungen mittels derer virtuelle Welten als interaktive Wahrnehmungsräume für den menschlichen Körper in Echtzeit erfahrbar gemacht werden. Der schon seit den 1960er Jahren thematisierte Aufbruch in die Virtualität wird mit modernen technologischen Mitteln umgesetzt. Somit geben die Arbeiten auch Einblicke in aktuelle, experimentelle architektonische Forschungs- und Entwurfsprozesse.

INTRA SPACE verhandelt vorwiegend über Bewegung das Aufeinandertreffen von menschlichen Körpern, technischem Gerät und virtuellen, maschinistischen Figuren. Über zwei Jahre hat das Team am Institut für Kunst und Architektur der Akademie der bildenden Künste in Wien an dem räumlichen Modell gearbeitet, gefördert vom Österreichischen Wissenschaftsfond FWF.

Das Projekt „Head in a Cloud“ wiederum nähert sich neuen, erweiterten Raumvorstellungen über den Einsatz einer 3D-Brille. Mittels dieser werden synthetisch generierte Raumgefüge und interaktiv programmierte Soundscapes auditiv und visuell in drei Dimensionen erlebbar und körperlich wahrnehmbar gemacht.

ausstellung

and

intra space & head in a cloud

11. Januar bis 22. Februar 2019

Die Ausstellung AND präsentiert zwei unabhängig voneinander konzipierte, experimentelle Arbeiten, welche die Bedeutung und Funktion von virtuellen und physischen Räumen untersuchen. Der Aufbruch in die Virtualität, den DenkerInnen, DesignerInnen und KünstlerInnen schon seit den 1960er Jahren thematisierten, wird mit modernen technologischen Mitteln umgesetzt. Die installierten Arbeiten geben Einblick in aktuelle, experimentelle architektonische Forschungs- und Entwurfsprozesse. Im Zentrum stehen auditive und visuelle Sinneserfahrungen, die virtuelle Welten als interaktive Wahrnehmungsräume für den menschlichen Körper in Echtzeit erfahrbar machen. Gezeigt werden Rauminstallationen von Valerie Messini und Damjan Minovski (2MVD) sowie von Christina Jauernik und Wolfgang Tschapeller mit dem Projektteam von INTRA SPACE.

Die BesucherInnen changieren zwischen Akteur- und Betrachterpositionen, können in das Geschehen eingreifen und zum bestimmenden Faktor für das Erlebte werden. Der eigene Körper fungiert als „Schwellenzone“, als sensibles, empfindsames Wahrnehmungsorgan. Die Grenze zwischen realen Räumen, virtuellen Architekturen und der eigenen Körperwahrnehmung wird unscharf und provoziert „Spekulationen“ über das Verschmelzen von Körper mit/zu Technologien und Realitäten mit/zu Virtualitäten.

Analog zu „The Powers of Ten“¹ (1968 – 77) der ArchitektInnen Ray und Charles Eames, dem „TV Helm“² (1967) des Bildhauers und Architekten Walter Pichler, Stanislaw Lems sowie Andrei Tarkovskys Science-Fiction Roman und Verfilmung „Solaris“ (1961/1972), „Der überreizte Körper als Infrastruktur“³ (1994) des Philosophen Paul Virilio, Architekturhistoriker Georges Teyssots „The Mutant Body of Architecture“ (1998), „L’Intrus“⁴ (2000) des Philosophen Jean-Luc Nancy, Biologin und Wissenschaftsphilosophin Donna Haraways „Companion Species“⁵ (2003) und „Leviathan“ (2012) der ethnographischen Filmemacher Véréna Paravel und Lucien Castaing-Taylor werden ein technisch durchdrungenes Wesen, veränderte Wahrnehmungsmöglichkeiten, Identitätskonstruktionen und Körper in Bewegung verhandelt und betrachtet.

Dynamische Formen der Interaktion werden erforscht, indem reale Körper in virtuelle Landschaften und virtuelle Figuren in reale Räume projiziert werden. So ergibt sich eine Verschränkung zwischen Virtualität und Materialität, eine Komposition zweier Ansätze, die den menschlichen Körper als Ausgangspunkt und Vermittler betrachten. In virtuellen Raumerfahrungen am eigenen Körper, zwischen Traum und Wirklichkeit, zwischen virtueller Illusion und dinglicher Welt, werden Subjektpositionen multipliziert, verlagert, geteilt und in-Bewegung-gesetzt, wodurch Perspektiven, Identitäten, Objekte und Subjekte zu oszillieren beginnen.

Was findet man in der Virtualität? Noch mehr Dichte, oder endlich Leere? Unser Alltag scheint von Hypereffizienz, Gleichzeitigkeit und Ortlosigkeit durchsetzt. Die stete Ausbreitung des virtuellen Raumes beeinflusst die Wahrnehmung des physischen bzw. des gebauten Raumes. Was sind die möglichen Auswirkungen der Virtualisierung auf das architektonische Denken und die Raumproduktion? Schreiben wir die derzeitigen technologischen und wissenschaftlichen Entwicklungen weiter wie bisher, stellt sich die Frage, welche Rolle die Architektur unter diesen Voraussetzungen spielen wird.

„Understanding Media: The Extensions of Man“ (1964) des Medientheoretikers Marshall McLuhan, der immersive Helm „Head-Mounted-Display“ (1968) zur Simulation dreidimensionaler Umgebung des Ingenieurs und Pioniers der Computergrafik Ivan Sutherland oder auch „Das aufblasbare Büro, für temporäres Arbeiten an den verschiedensten Orten“ (1969) des Architekten Hans Hollein nehmen diese Entwicklung vorweg. Sie sind freidenkerische Erweiterungen des Raums und markieren jenen Quan-

tensprung von der physischen in die virtuelle Welt. Sie behandeln weniger die Psyche des Einzelnen als vielmehr eine Suche nach einer neuen Definition für Raum.

Ist es eine der Aufgaben unserer Zeit, im endlosen virtuellen Raum Momente der Ruhe zu schaffen? Werden sich die Architektur und der Umgang mit unseren Körpern soweit verändern, dass beide Bereiche möglicherweise symbiotische Beziehungen eingehen und damit ihre traditionelle Rolle aufgeben oder vertauschen werden? Muss man die Architektur körperhafter, wie einen „lebenden“ Organismus denken, oder wird unser Körper zunehmend architektonisch wie technisch gestaltet und damit die Raumproduktion eine neue Bedeutung bekommen? Wird der Körper zu einem Phänomen territorialen und technologischen Denkens, der Mensch zu einem unheimlichen Wesen, vertraut und doch so fremd?

1 „The Powers of Ten. A Film Dealing With the Relative Size of Things in the Universe and the Effect of Adding Another Zero“ (16mm, Farbe, Ton, 7:53 min)

2 „TV-Helm“ oder „Das tragbare Wohnzimmer“ (Mixed media, 59 x 120 x 43 cm)

3 Paul Virilio: Die Eroberung des Körpers. Vom Übermenschen zum überreizten Menschen. Fischer Taschenbuch, 19964

4 Jean-Luc Nancy: Der Eindringling, L'Intrus. Das fremde Herz. Merve, 2000

5 Siehe auch: Donna Haraway: Story Telling for Earthly Survival (Film von Fabrizio Terranova, 2016)

in der ausstellung gezeigte projekte

1) intra space

INTRA SPACE ist eine experimentelle Infrastruktur, ein Arrangement aus virtuellen, maschinistischen Figuren, technischem Gerät und menschlichen Körpern. Es fungiert als Modell für Studien über die Wahrnehmung des eigenen und anderer Körper und deren Konstruktionen in einer Verschränkung zwischen virtuellen und physischen Dimensionen. Das Aufeinandertreffen von menschlichen, technischen und virtuellen Sensoren wird in INTRA SPACE vorwiegend über Bewegung verhandelt. Die alltägliche Geste wird zum Auftakt von Blickverschiebungen, extremen Perspektivenwechsel, versetzten digitalen Kameraaugen. Aufgesplittertes Sehen, postsubjektive Maschinenbilder (Weiberg, 2014)¹ lagern Körper stetig neu: nicht aufgespannt in geometrische Ordnungen eines Vitruvianischen Mannes oder Corbusiers Modulors, sondern als flickerndes Mischwesen zwischen Übertragungsraten, Bildauflösung, Umgebungslichtschwankungen.

Sind die BesuchInnen der Ausstellung „Hands have no tears to flow“ 2012 bei der Architektur Biennale Venedig auf Körper als Baustellen, als zwischen Identitäten gleitend, getroffen, so rücken diese Körper in die eigene Perspektive (der BesucherInnen), indem sie die räumlichen Bedingungen des virtuellen und realen Raums verschränken. In dieser (Neu-)Lagerung sind die scheinbar gegensätzlichen Räume an die eigenen Körpergrenzen herangerückt und verschwimmen zusehends. Die Kontaktaufnahme und das Kontakthalten findet genau an dieser Schwelle statt, hier hält man sich auf, hier richten sich Figur und BesucherInnen miteinander ein. Die verschränkte Perspektive erlaubt beispielsweise die Platzierung einer Kamera auf der Kniescheibe, oder ins Innere gerichtet, vom Schlüsselbein bis zur Ferse schauend. Sich in etwas hineinversetzen bekommt hier eine physische Dimension, über die gedankliche Anstrengung hinaus, ist man gefordert, Schwerpunkte im Körper zu verschieben, aus dem Gleichgewicht zu bringen, sich zu halten, zu justieren. Mit dem Kameraauge gelingt eine mühelose Durchdringung des Körpers, scheinbar schwellenlos durchzieht man die leeren Innenräume und tritt an anderer Stelle wieder aus der Körperhülle. Was als Durchsichtigkeit erscheint ist tatsächlich eine Verschiebung der Aufmerksamkeit, der technisierten Konturen des eigenen Körpers und möglichen anderen Körpern in der Umgebung.

INTRA SPACE (gefördert vom österreichischen Wissenschaftsfond FWF) ist eine Echtzeit- / Raum-installation bestehend aus einem Motion-Tracking- System, Projektionen, Leinwand und Spiegel. Die Industriekameras erfassen die Bewegungen vom Körper im

Raum und übertragen diese auf projizierte Figuren. Im Rahmen einer zweijährigen Forschungsarbeit wurde in einem interdisziplinären Team an diesem räumlichen Modell gearbeitet, in engem Austausch mit den Computeringenieuren Nils Hasler des Max-Planck-Instituts und Christian Freude, Tom Tucek mit Michael Wimmer der TU Wien sowie Michael Thielscher und Dennis Del Favero der UNSW Sydney. Animationskünstler Martin Perktold, Architekt Simon Oberhammer, Soundkünstler Dmytro Fedorenko mit Franz Pomassl, die Tänzerin Esther Balfe mit Christina Jauernik haben unter Anleitung von Architekt Wolfgang Tschapeller diese experimentelle Echtzeit- / Raumkonfiguration entwickelt und in unterschiedlichen Stadien Fachpublikum, geladenen Gästen präsentiert, Schulklassen und Studierenden als Werkzeug zur Verfügung gestellt, zu musikalischen Jamsessions geladen oder als interkulturelles, nonverbales Interaktionsmodell für Flüchtlingskinder und Jugendgruppen geöffnet.

¹ "Maschinenbilder. Zur postsubjektiven Kamera." In: Heiko Schmid Et al. (Hg.): Archäologie der Zukunft. Friedrichshafen, Zeppelin Museum 2014

2) head in a cloud

Als ArchitektInnen war für Valerie Messini und Damjan Minovski wichtig, einen interaktiv erforschbaren Raum zu schaffen, keine Videoinstallation.

Mit einer 3D-Brille werden synthetisch generierte Raumgefüge und interaktiv programmierte Soundscapes auditiv und visuell in drei Dimensionen erlebbar und körperlich wahrnehmbar gemacht. Die BetrachterInnen beeinflussen durch ihre Bewegungen das Gesehene und Gehörte und machen es so zu einer persönlichen Erfahrung, die nicht wiederholbar ist. Situationen unterschiedlicher Maßstäbe, von Objekten und Räumen bis hin zu weitläufigen Landschaften und planetenähnlichen Himmelskörpern, werden ineinander eingebettet und bilden so die virtuelle „Welt“. Diese virtuelle Welt ist eine Komposition aus realen und fiktiven Objekten und Landschaften. Sie dehnt sich in einem Radius von mehreren Dutzend Kilometern in alle drei Dimensionen äquidistant aus. Unbekannte Sichtweisen auf scheinbar Bekanntes werden durch Maßstabsveränderungen, Überlagerungen und Verfremdungen sichtbar.

Die Darstellungsform löst sich völlig von den Dreiecksmodellen herkömmlicher Computergrafik. An dessen Stelle treten Punktwolken, bestehend aus Millionen einzelner Punkte. Jeder dieser Punkte enthält eine Farb- bzw. Lichtinformation. Die Summe aller Punkte fügt sich zu einem räumlichen Gesamtbild, das viel natürlicher wahrgenommen werden kann als herkömmliche Computergrafik. Nicht alle Bereiche sind gleichermaßen akkurat und dicht dargestellt. Dunkle Bereiche, die bei der Wahrnehmung durch das menschliche Auge verschwimmen würden, lösen sich zunehmend auf. Dadurch ergeben sich Durchsichten, Raumgefüge werden klarer wahrnehmbar.

Die Neugier der BesucherInnen wird geweckt, sie beginnen die Welt zu erforschen. Sie fliegen und steuern mit ihrem Blick. Um größere Distanzen zu überbrücken, können sie sprunghaft kilometerweite Strecken mit einer Höchstgeschwindigkeit von bis zu 1 km/s zurücklegen. Der Startpunkt ist jeweils eine virtuelle Version des Raumes, in dem die Installation aufgebaut ist. In dieser bekannten Umgebung werden die BenutzerInnen mit dem neuen Medium und den damit verbundenen Möglichkeiten der Wahrnehmung und Bewegung vertraut gemacht. Verlassen sie den virtuellen Ausstellungsraum, öffnen sich ihnen weitläufige urbane, geologische und fiktive Landschaften. In diese sind konstruierte Situationen und Raumgefüge eingebettet, welche sie durch ihre adaptive Detaillierung bis hin zu Oberflächenstrukturen erfahren können.

Die Installation eröffnet einen Einblick in die Möglichkeiten und Freiheiten des virtuellen Raumes. Räumliche Wahrnehmungsprozesse werden untersucht und durch das Medium der virtuellen Realität erweitert – mit dem Ziel, eine neue Sicht auf den gebauten und nicht gebauten Raum zu erlangen. Raum wird frei von Materie gedacht: durch Klang- und Bildgestaltung werden immersive, körperlich spürbare, virtuelle Rea-

litäten entworfen und digital erfahrbar gemacht. Mit dem Aufsetzen der Brille begeben sich die BetrachterInnen in die virtuelle Realität, die sie nun zur Gänze umgibt.

1) credits intra space:

hands have no tears to flow

Österreich Pavillon, 13. Architektur Biennale Venedig, 2012

Kommissär: Arno Ritter

Architekt: Wolfgang Tschapeller

Visuelles Konzept, 3D-Produktion: Martin Perktold

Visuelles Konzept, Sound, Production Manager: Rens Veltman

Räumliches Konzept, Projektkoordination: Christina Jauernik, Simon Oberhammer

intra space

Institut für Kunst und Architektur, Akademie der bildenden Künste Wien

Projektleitung: Wolfgang Tschapeller

Projektteam: Esther Balfe, Gabrielle Cram, Dennis Del Favero, Dmytro Fedorenko,

Christian Freude, Ursula Frohne, Nils Hasler, Christina Jauernik, Ludwig Löckinger,

Mohammad Obaid, Simon Oberhammer, Martin Perktold, Franz Pomassl, Diane

Shooman, Michael Thielscher, Tom Tucek, Birk Weiberg, Michael Wimmer

In Kooperation mit dem Institut of Visual Computing & Human-Centered Technology, TU Wien und iCinema Centre for Interactive Cinema Research, University of New South Wales, Sydney.

Gefördert vom österreichischen Wissenschaftsfond FWF (PEEK AR299-G21).

christina jauernik

geb. 1985 in Graz; Studium der Kunst und Architektur an der Akademie der bildenden Künste in Wien und der Universität der Künste in Berlin sowie des zeitgenössischen Tanzes und der Choreografie an der Hogeschool voor de Kunsten in Amsterdam und dem Dartington College of Arts (UK); seit 2015 Dissertantin und wissenschaftliche Mitarbeiterin im Rahmen des künstlerischen Forschungsprojekts INTRA SPACE am Institut für Kunst und Architektur, Akademie der bildenden Künste Wien; seit 2018 Senior Scientist am Institut für Kunst und Architektur, Akademie der bildenden Künste Wien

Stipendien (Auswahl)

2006 Danceweb Scholarship ImpulsTanz Festival, IMPACT13 Zollverein Essen; 2015 Margarete Schütte-Lihotzky Stipendium; 2016 START Stipendium für Architektur und Design des BKA; 2017 Ersatzprojekt MAK Schindler Stipendium

wolfgang tschapeller

geb. 1956 in Dölsach/ Osttirol; Ausbildung zum Tischler; Architekturstudium an der Hochschule für angewandte Kunst in Wien und an der Cornell University in Ithaca, N.Y.; seit 1993 Architekturbüro in Wien; seit 2005 Professur an der Akademie der bildenden Künste Wien; seit 2012 Vorstand des Instituts für Kunst und Architektur

Projekte (Auswahl)

1998 – 2010 Serie BVA 1, 2, 3, 4 zum BVA Gebäude, Wien; 2006 Europäisches Kulturzentrum, Aachen; Musiktheater, Linz; 2012 Erweiterung der Universität für angewandte Kunst, Wien; 2014 Science Center, Belgrad; 2014 – 2016 Fine Arts Library der Cornell University; 2015 – 2017 Projektleiter FWF-PEEK Forschungsprojekt INTRA SPACE, Akademie der bildenden Künste Wien

projekt biografie

2012 Hands have no tears to flow, 13. Architektur Biennale Venedig; Katalog: Hands have no tears to flow; 2015 – 2017 INTRA SPACE the reformulation of architectural space as a dialogical aesthetic, Projektinstallation in der Alten Post, Dominikanerbass-

tei, Akademie der bildenden Künste Wien, FWF (PEEK AR299-G21); 2017 Christina Jauernik, Clemens Apprich: INTRA SPACE: Neue Aufmerksamkeitsmuster in digital aktivierten Räumen, Tagung „Bodies in Motion“, Ghent University (BEL); 2018 Esther Balfe, Christian Freude, Christina Jauernik: Taste Spit Swallow, Konferenz „Artistic Research Will Eat Itself“, University of Plymouth (UK); WHAT BEINGS ARE WE?, Vortrags- und Filmreihe des IKA, Akademie der bildenden Künste Wien, kuratiert und konzipiert von Wolfgang Tschapeller und Christina Jauernik; Esther Balfe, Christina Jauernik: INTRA SPACE Otherness [Attentional forms], ImpulsTanz Festival Wien; 2019 Wolfgang Tschapeller, Christina Jauernik: INTRA SPACE, Schriftenreihe der Akademie der bildenden Künste Wien, Band 25, Sternberg Press

2) credits head in a cloud:

Valerie Messini und Damjan Minovski kommen beide aus dem Bereich der Architektur und dessen Schnittstelle zur Kunst (Studium der Architektur an der Universität für angewandte Kunst in Wien im Studio Prix). Seit 2011 arbeiten sie wiederholt zusammen. Sie realisierten mehrere große Installationen für die Künstlerin Eva Schlegel und arbeiteten auch an kleinen gemeinsamen Projekten, so gewannen sie beispielsweise 2015 die Innosite Vision Competition „On our way“ (Kopenhagen).

Das vorgestellte Projekt „Head in a Cloud“ ist die erste große Zusammenarbeit. Unter dem Namen 2MVD konzentriert sich diese Kooperation auf die Verbindung physischer Räume mit den Fortschritten auf dem Gebiet der digitalen Kunst und Technologie. In dem hier vorgestellten Projekt wurde dies durch den Einsatz der virtuellen Realität als Brücke zwischen bekannten und unbekanntem Räumen erreicht.

valerie messini

geb. 1986 in Bozen (IT); 2004 – 2011 Studium der Architektur an der Universität für angewandte Kunst Wien (Studio Wolf D. Prix); seit 2011 selbstständige Tätigkeit im Bereich Architektur und digitale Kunst; 2011 Ausstellungsarchitektur, Österreichischer Pavillon in Venedig (mit Eva Schlegel und Markus Schienwald); 2011 Coop Himmelb(l)au, 2012 Stiefel & Company Architects, 2013 – 2014 Flying Elephant Studio und Snøhetta; seit 2010 Eva Schlegel (Installationen und Kunst-am-Bau-Projekte); 2014 – 2016 Mitglied des Architekturkollektives SeMF, Wien; seit 2013 Universitätsassistentin am ./studio3 – Institut für experimentelle Architektur, LFU Innsbruck; seit 2017 staatlich befugte Ziviltechnikerin; aktuell Zusammenarbeit mit Damjan Minovski unter dem Namen 2MVD

Stipendien (Auswahl)

2012 Tische-Stipendium, BKA; 2014 Hilde-Zach-Kunstförderstipendium der Stadt Innsbruck; 2016 Hans-Hollein-Projektstipendium für Architektur und Design, BKA

damjan minovski

geb. 1982; Studium der Architektur an der Universität für angewandte Kunst Wien (Studio Wolf D. Prix); seit 2011 freiberuflicher Visual Artist, u. a. Arbeiten für COOP Himmelb(l)au; 2012 – 2017 Mitglied des Architekturkollektives SeMF, Wien; 2013 – 2015 Mitarbeiter des FWF – Peek Forschungsprojekts „GrAB“ an der Universität für angewandte Kunst in Wien: Entwicklung und Bau eines portablen large-scale 3D-Druckers; 2013 – 2015 Universitätsassistent an der Universität für angewandte Kunst Wien (Studio Hani Rashid); 2015 – 2017 Universitätsassistent am Institut für experimentelle Architektur.hochbau, LFU Innsbruck; aktuell unterrichtet er an der Akademie der bildenden Künste Wien

projekt biografie

2017 Installation „Head in a Cloud“ im Rahmen von „kopf.head.glava“, Kunstverein Kärnten, Domenig Steinhaus, Steindorf am Ossiachersee (permanente Installation, Ankauf); 2018 Installation „Head in a Cloud“, Vienna Design Week, Festivalzentrale, Wien und AIL (Angewandte Innovation Lab), Wien

rahmenprogramm zur ausstellung

Donnerstag, 17. Januar 2019, 19.00 Uhr

Vortrag „Vera Bühlmann: Für eine domestische Architektonik, oder: wie lässt sich mit „Elementen“ konstruieren, die „neutral“ sind? Ein Versuch, Virtualität und (Nicht-)Orte des Transits in gegenseitigen Bezug zu setzen.“

Im Zentrum der Arbeit der Theoretikerin Vera Bühlmann steht die technikphilosophische Frage, wie sich das architektonische Denken mit den Möglichkeitsräumen der Informationstechnik verändert. Um die Beziehung zwischen Raum und Virtualität aus einer neuen Perspektive zu betrachten, verweist Bühlmann auf die Aktualität des Werkes von Leon Battista Alberti. In ihrem Vortrag stellt sie Bezüge zwischen seinen literarischen Texten und den Arbeiten des zeitgenössischen Universalgelehrten Michel Serres her.

Donnerstag, 24. Januar 2019, 19.00 Uhr

**Diskussion: Über die Zukunft des Virtuellen im Realen
mit Christina Jauernik, Wolfgang Tschapeller, Valerie Messini, Damjan Minovski
Moderation Kathrin Aste**

Der Diskussionsabend wird mit zwei Kurzvorträgen zu den in der Ausstellung AND gezeigten Projekten INTRA SPACE und „Head in a Cloud“ eingeleitet. Beide Arbeiten thematisieren auf unterschiedliche Weise Verknüpfungen zwischen realen und virtuellen Räumen, zwischen Menschlichem und Nichtmenschlichem. Im Anschluss werden Fragen nach den Potentialen und Auswirkungen der gezeigten Ansätze erörtert: Wie modifizieren sich unsere Vorstellungen von Architektur, Raum und Körperlichkeit? Welche potentiell zukünftigen Konfigurationen ergeben sich? Wie verändern sich architektonische Prozesse und Methoden?

Donnerstag, 31. Januar 2019, 19.00 Uhr

Vortrag „Karin Harrasser: Parahumane Verkörperungen. Über riskante Verbindungen.“
Ein Arbeitsschwerpunkt der Medien- und Kulturwissenschaftlerin Karin Harrasser liegt in der Auseinandersetzung mit dem Verhältnis zwischen Körper und Technik. In ihrem Vortrag gibt sie entlang historischer und aktueller Konstellationen, entlang von Science Fiction und Alltagssituationen Einblicke in die widerstrebenden Perspektiven auf den Technokörper.

Donnerstag, 07. Februar 2019, 19.00 Uhr

Performance „Esther Balfe & Christina Jauernik: intra space: otherness (attentional forms).“

In ihrer Performance treten die Tänzerinnen Esther Balfe und Christina Jauernik in unmittelbare Interaktion mit der im aut gezeigten Rauminstallation INTRA SPACE. Eingebettet in ein technisches Setup werden ihre Aktionen mittels Kameras in Echtzeit auf Projektionsflächen übersetzt. In gegenseitigen Übersetzungsvorgängen verschränken sich virtuelle Figuren und menschliche Körper ineinander. Sowohl Jauernik als auch Balfe waren Teil des gleichnamigen künstlerischen Forschungsprojektes am Institut für Kunst und Architektur der Akademie der bildenden Künste in Wien.

**aut: presse bildmaterial
and
intra space & head in a cloud**

Die Bilder stehen Ihnen im Pressebereich unserer Web-Site www.aut.cc in druckfähiger Auflösung (Bildbreite ca. 15 bis 20 cm) zur Verfügung.

Im Rahmen der Berichterstattung über die Ausstellung und unter Anführung des Bildnachweises dürfen die Aufnahmen honorarfrei abgedruckt werden.



AND_Montage.jpg

oben: Head in a Cloud

unten: INTRA SPACE

Bildnachweis: © 2MVD, Ludwig Löckinger



AND_intra space_01_löckinger.jpg

INTRA SPACE, Probe im Set Up – im Kopfraum von Bob, 2017

Bildnachweis: © Ludwig Löckinger



AND_intra space_02_löckinger.jpg

INTRA SPACE, Probe im Set Up, Scene: Christina Jauernik – Handkamera mit Bob, 2017

Bildnachweis: © Ludwig Löckinger



AND_intra space_03_löckinger.jpg

INTRA SPACE, Performance Screening SLEEP, Dominikanerbastei, Wien 2017

Bildnachweis: © Ludwig Löckinger



AND_intra space_04_löckinger.jpg

INTRA SPACE, Probe im Set Up, Scene: Esther Balfe, Christina Jauernik – Handkamera mit Bob, 2017

Bildnachweis: © Ludwig Löckinger

aut: presse



AND_intra space_05_löckinger.jpg

INTRA SPACE, Performance Screening SLEEP,
Dominikanerbastei, Wien 2017
Bildnachweis: © Ludwig Löckinger



AND_intra space_06_jauernik.jpg

INTRA SPACE, ImPulsTanz Festival, Probebühne Staatsoper,
Wien 2018
Bildnachweis: © Christina Jauernik



AND_head in a cloud_01_2MVD.jpg

Head in a Cloud, Installationsansicht ALL,
Wien 2018
Bildnachweis: © 2MVD



AND_head in a cloud_02_2MVD.jpg

Head in a Cloud, Installationsansicht ALL,
Wien 2018
Bildnachweis: © 2MVD



AND_head in a cloud_03_2MVD.jpg

Head in a Cloud, Real-time screen capture, 2018
Bildnachweis: © 2MVD