

Die Ausstellung und die Publikation wurden ermöglicht durch die Unterstützung von:

Aargauer Kuratorium für die Förderung des kulturellen Lebens
Alfred Richterich Stiftung, Laufen
Anton Ineichen, Dagmersellen
ATAG Ernst & Young AG, Bern
Atelier Bundi, Niederwangen/Bern
Bild & Ton AG, Ebikon
BSC Computer Gmbh, Egerkingen
Bundesamt für Kultur
Cassinelli-Vogel-Stiftung
Création Baumann, Langenthal
Ernst Göhner Stiftung Zug
Erziehungsdepartement des Kantons Basel-Stadt, Ressort Kultur
Erziehungsdirektion des Kantons Bern, Amt für Kultur
Fondation Nestlé pour l'Art
Genossenschaft Migros Aare
I/B/L und Partner AG, Solothurn
John Lay Electronics, Panasonic Professional Video Systems, Littau
Kanton Basel-Landschaft, Erziehungs- und Kulturdirektion
Kanton Luzern, Erziehungs- und Kulturdepartement
Kanton Solothurn, Kunst- und Kulturförderung
MIGROS Kulturprozent
Pro Helvetia
Sharp Electronics (Schweiz) AG
Sony (Schweiz) AG
Stadt Langenthal
Videocompany, Zofingen
W Video-Productions, Wangen a. A.



Empfohlene Systemvoraussetzungen

Mac ab OS Version 7.5.1
QuickTime ab Version 3
PC Windows 95/98/NT/2000
CD-Rom Laufwerk ab 24-fach Speed
Soundkarte
Mindestens 32 MB RAM

Hinweis

Der Katalog ist zum Ausdrucken als
PDF-Dokument auf der CD-Rom
in Deutsch und Englisch vorhanden.

Recommended systems

Mac from Version OS 7.5.1
QuickTime from Version 3
PC Windows 95/98/NT/2000
CD Rom drive from 24 times speed
Sound card

Note

The catalogue is available for printing as
a PDF document on the CD Rom in English
and German.

Stefan Banz
Daniel Brefin
Heinrich Breiter
Herli Bundi
Erik Dettwiler
Edith Flückiger
Franz Gratwohl
Hervé Graumann
Bettina Grossenbacher
Co Gründer
Fabienne Guillermin
Alexander Hahn
Stefan Halter
und Franz Gratwohl
Christiane Hummel
und Simone Zaugg
Christine Hunold
Stephan Lichtensteiger
Muda Mathis
und Sus Zwick
Tatjana
und Zeljka Marusic
Ursula Palla
Gabriele Rérat
Hannes Rickli
Ruedi Steiner
Miriam Steinhauser
Teres Wydler

MediaSkulptur**Vorwort der Kuratorin**

Ursula Wittmer

Die MediaSkulptur ist eine breite Plattform für aktuelle Videokunst in der Schweiz.

Bereits zum dritten Mal findet die MediaSkulptur statt. Was vor sechs Jahren als Pilotprojekt begonnen hat, ist zu einer anerkannten Triennale geworden.

Unser Grundkonzept, etablierte Kunstschaaffende, aber auch noch unbekannte Künstlerinnen und Künstler nebeneinander vorzustellen, haben wir beibehalten; denn genau das macht unsere Ausstellung interessant.

Die MediaSkulptur ist für viele Kunstschaaffende ein Sprungbrett.

Viele der an der MediaSkulptur '99 gezeigten Arbeiten waren für die Jury vorerst bloss Projekte auf dem Papier. Solche Arbeiten können umwerfend in der Realisierung sein, sie können aber auch durchfallen. Dies ist das Risiko, das wir bewusst hinnehmen. Dass wir dieses Wagnis eingehen, liegt an der besonderen Bedeutung des Kunsthauses Langenthal innerhalb der schweizerischen Museumslandschaft: Anerkannte Künstlerinnen und Künstler schätzen die Gelegenheit, einmal ohne allzu grossen Erwartungsdruck etwas verwirklichen zu können, während Kunstschaaffende, die erstmals an der MediaSkulptur teilnehmen, eine reelle Chance erhalten, die neuen Arbeiten einer breiten Öffentlichkeit vorzustellen.

Die MediaSkulptur zeigt Neuentdeckungen. Eine Videoarbeit sollte nicht einfach nur eine Spielerei mit der Technik sein, sondern eine künstlerische Umsetzung einer Idee, die zum Überlegen anregt, Hintergründe oder Geheimnisse aufzeigt, Themen aufgreift, die Besucherinnen und Besucher zum Nachdenken anregen und ihnen ein faszinierendes Erlebnis ermöglichen.

MediaSkulptur**Foreword by the curator**

Ursula Wittmer

MediaSkulptur is a wide platform for video art in Switzerland today

This is already the third MediaSkulptur exhibition. It began six years ago as a pilot project and has developed into a recognised triennial event.

We have retained our basic concept of introducing established and as yet unknown artists side by side. It is this that makes our exhibition interesting.

MediaSkulptur is a springboard for many artists

For the jury, many of the works shown at MediaSkulptur '99 started off as all mere projects on paper. Works of this kind can be marvellous when they are realised – but they can also be a huge flop. The fact that we dare to take this risk is largely due to the special significance ascribed to the Kunsthaus Langenthal within the Swiss museum landscape: well-known artists appreciate the rare chance of allowing their imagination free rein without the usual pressure of all-too-high expectations, and artists participating in MediaSkulptur for the first time have a real opportunity of presenting new work to a wide public.

MediaSkulptur throws light on new discoveries

A video is more than just a technical game. It is the implementation of an idea that has the power to stimulate, to reveal background motivations and secrets, to discuss themes intended to provide food for thought, and a fascinating experience.

Stefan Banz

Waiting (Cinema)

1999

3 Beams, 3 Videoplayer

mit Lena Banz aus der Serie
«A Shot Away Some Flowers»

Ein kleines Mädchen wartet auf seinen Lieblingsfilm im Kino. Seine Geduld ist bis aufs äusserste strapaziert. Es versucht sich abzulenken, aber das will nur schwer gelingen.

Die Aufnahmen folgen einem Hauptstrang meines Werkes, nämlich Momente aus meinem unmittelbaren Lebensbereich festzuhalten – Bilder jener Augenblicke, in denen sich Zufall und Scharfsicht verbinden und das verborgene Mysterium der Wirklichkeit in seiner seltsamen Vieldeutigkeit sichtbar wird.

Waiting (Cinema)

3 beams, 3 video players

with Lena Banz

from the series "A Shot Away Some Flowers"

A little girl is waiting for her favourite film to start in the cinema. Her patience is almost at an end. She tries to amuse herself, but she finds it very hard. These images are expressive of one of my main themes, namely the act of capturing moments of my immediate life – images of instants in which chance and keen perception unite and the hidden mystery and ambiguity of reality become visible.

Daniel Brefin

motion picture

1998

Monitor, Videokamera, Videomischer, Infrarotsensor, elektronische Steuerung, Sockel

Eine Videokamera ist auf einem Monitor so installiert, dass sowohl der Raum vor der Installation als auch der Betrachter abgebildet werden. Das schwarzweisse Bild setzt sich aus einer Mischung von Live- und Standbildern zusammen. Nähert sich eine Person dem Monitor, gehen die Standbilder langsam in die Live-Wiedergabe über. Entfernt sie sich von der Installation oder steht sie ruhig davor, erscheinen wieder die Standbilder. Diese Überblendungen ermöglichen die parallele Wahrnehmung zweier Zeitebenen.

Motion Picture

Monitor, video camera, video mixer, infrared sensor, electronic control system, pedestal

A video camera is installed on a monitor in such a way that the space in front of the installation and the viewer are both filmed. The black-and-white image consists of a mixture of live and static pictures. When someone approaches the monitor, the static pictures merge gradually into the live reproduction. When the person goes away from the installation or stands still in front of it, the static pictures reappear on the monitor. The fading-in and out stimulates perception on two parallel levels.



Stefan Banz



Daniel Brefin



Heinrich Breiter

Heinrich Breiter

Danse irréelle

1999

2 Beams mit Zoom, Ventilator, 4 Lautsprecher, 2 Videoplayer

Ein Raum, in dem 2 weisse Tänzer über die Wände gleiten. Ein Mann und eine Frau. Sie bewegt sich im Uhrzeigersinn, er in der Gegenrichtung, beide getrieben vom künstlichen Wind des Ventilators. Oben und Unten verschwimmen: flüchtige Begegnungen ohne Stillstand. Die Klangwelt ist eine Mischung aus vertrauten und fremden Tönen. Der Betrachter verfolgt die Figuren bei ihrem Lauf durch den Raum, wird selber vom Lichtstrahl getroffen und sein eigener Schatten durchdringt die leuchtenden Tänzer.

Danse irréelle

2 beams with zoom, ventilator, 4 loudspeakers, 2 video players

A room in which two white dancers glide over the walls. A man and woman. She moves clockwise, he anti-clockwise. They are both driven by the artificial wind of the ventilator. The distinction between above and below becomes blurred: fleeting encounters without cessation. The world of sound is a mixture of familiar and unfamiliar sounds. The viewer follows the course of the figures through the room; he is caught by the beam of light, and his shadow penetrates the shining dancers.

Ursula Palla
Weites Land

1999

3 Beams, 3 Videoplayer, Steuerung, Sensoren

In einem dunklen Raum wird auf drei Wänden eine Landschaft flächenfüllend projiziert. Die BesucherInnen erhalten einen Chip, welcher bestimmte Videosequenzen aktiviert. Damit wird durch Bewegung im Bereich des jeweiligen Ultraschallsensors eine Veränderung des Originalbildes ausgelöst. Der virtuelle Raum wird zum digitalen Bilderbuch, welches unterschiedliche Geschichten und «Wahrheiten» erzählt.

Wide Country

6 beams, 3 video players, control system, sensors

A landscape is projected onto three wall surfaces in a dark room, edge to edge, in large format. At the cash desk, visitors are given a chip which activates specific video sequences. Thus changes are triggered in the original image through the visitor's movements. The virtual space becomes a digital picture book which relates different stories and "truths".

Gabriele Rérat
Real Time

1999

4 Monitore, 4 Videoplayer, Sync-Gerät

Das Zwitterwesen Schnecke wird durch die ungewohnte Sicht auf den eigentlichen Fortbewegungsmechanismus reduziert. Das vertraute Erinnerungsbild wird aufgelöst. Nur die fast ängstlich anmutenden Fühler pendeln hin und her wie in einem Balanceakt. Eine Folge von Augenblicken entsteht. Eine Beobachtung des eigenen Zeitgefühls.

Real Time

4 monitors, 4 video players, Sync equipment

The hermaphrodite snail is reduced to its real movement mechanism by the use of an unusual viewpoint. The familiar image is dissolved. All that remains are the snail's horns, which seem almost anxious, waving to and from as in a balancing act. A sequence of isolated moments emerges. An observation of our own time sense.



Ursula Palla



Gabriele Rérat



Hannes Rickli

Hannes Rickli
green amber

1997/99

9 Computermonitore monochrom, 9 Videoplayer, Ton, 3 Natriumdampfleuchten

Hannes Rickli betreibt Bildforschung im Rahmen künstlerischer Versuchsanordnungen. Mit akribisch durchgeführten Versuchsreihen geht er beharrlich den Bildern auf den Grund, zeigt scheinbar Unverrückbares und Feststehendes in neuem Licht und justiert damit die Wahrnehmung des Betrachters. Dabei widmet er sich vornehmlich den «industriell» hergestellten Motiven, die nicht aus einem Kunstwillen, sondern aufgrund funktionaler Notwendigkeiten entstanden sind. (Christoph Doswald)

green amber

9 monochrome computer monitors, 9 video players, sound, 3 sodium steam lamps

Rickli's work is based on image research within the framework of experimental artistic dispositions. Working assiduously with endlessly detailed series of experiments, he meticulously traces the images to their basic fundamentals, throwing new light on what would appear to be certain and unalterable, thus modifying our perception. He is primarily concerned with "industrially" produced themes, i.e. images inspired by functional necessity rather than by artistic intent. (Christoph Doswald)



MediaSculptur '99

Video-Kunst-Szene-Schweiz

Bieler Tagblatt

Freitag, 15. Oktober 1999

149. Jg. • Seeländer Bote
100. Jg. • Seeländer Nachrichten
108. Jg. • Express • Bieler Stadtanzeiger

MediaSkulptur '99: VIDEO-KUNST-SZENE-SCHWEIZ

Verführerische Effekte verfeinerter Technik

Zum dritten Mal zeigt das Kunsthaus Langenthal Schweizerisches Videoaffen in einer Überblicksausstellung.

■ ANNELISE ZWEZ

1990, anlässlich der ersten "MediaSkulptur" in Langenthal, hatte das Video noch deutlich experimentellen Charakter. Heute ist Kunstschaffen mit Video Bestandteil jeder grösseren Museumsausstellung. Von Video als Stilbegriff zu sprechen ist nicht mehr möglich.

Eine Ausstellung, die Video als Medium ins Zentrum stellt, wird dadurch fast automatisch zu einer Schau technischer Möglichkeiten und Variationen. Es sind die Konstitutiven des Mediums selbst, nämlich Zeit, Bewegung, Licht und Bild, verbunden mit unserer Wahrnehmung derselben, welche im Spiegel digitaler, immer seltener analoger, Technik den roten Faden von «MediaSkulptur '99» bilden. Die individuell-haltlichkeit geht dabei zuweilen etwas verloren.

«MediaSkulptur '99» zeigt 24 Video-Rauminstallationen von

26 Schweizer Künstlerinnen und Künstlern. Sie ist auf Vielfalt angelegt. Bekannte Namen wie Alexander Hahn, Co Gründer, Muda Mathis und Sus Zwick, Hervé Grümman, Stefan Banz stehen ebenso auf der Liste wie noch kaum bekannte; Edith Flückiger etwa, Fabienne Guillermin, Bettina Grossenbacher, Gabriele Rérat oder Ruedi Steiner. Schon immer war Ursula Wittwer, der Kuratorin der Veranstaltung, der Sprungbrettcharakter von MediaSkulptur wichtig.

Mannigfaltigkeit war auch Zielsetzung bei den Erscheinungsformen. Das Spektrum reicht von Monitoren auf weissen Sockeln bis zur chipabhängigen respektive interaktiven Rauminstallation; von der skelettartigen Lichtröhre bis zur Cyber-Tarnkappe mit Seh-Tentakeln.

Zumindest für Insider etwas enträuschend ist die relativ grosse Zahl anderswo schon gezeigter Arbeiten, auch wenn dies primär mit dem Budget der Veranstaltung zu tun hat. Immerhin ergibt Wiederzeigen zuweilen neue Aspekte: «green amber» von Hannes Rickli zum Beispiel - eine Arbeit, die Technik und Sehge-

wohnheiten thematisiert - wirkt in Langenthal dichter als seinerzeit in Aarau. Die Tulpen zerquetschende «Fanny» von Christine Hunold hingegen hat trotz Moosgeschmack nicht die Intensität der Erstpräsentation in Baden. Auch beim zweiten Mal eindrucklich ist demgegenüber «I came here to sleep» von Alexander Hahn, eine Arbeit, die eine mit einem Zoomobjektiv aufgenommene Strassenszene mit Zeitlücken zeigt und damit nach der Wechselwirkung von Erinnern und Vergessen fragt.

Ganz offensichtlich ist auch der Einfluss der Grossen der Szene. So sind die beiden tonlos von Wand zu Wand miteinander sprechenden Frauenköpfe von Christiane Hummel und Simone Zaugg nicht ohne die berühmte «Begegnung» von Bill Viola denkbar. So erinnern die im dunklen Raum im Wind tanzenden Spiegelfiguren von Heinrich Breiter bald einmal an Pipilotti Rists Zürcher «Schlafzimmer». So ist eine Schneckenarbeit unter dem Titel «Real Time» (Gabriele Rérat) immer assoziativ verbunden mit der analogen, älteren Arbeit von Marie José Burki, usw.

Gesamthaft sind drei Momente

auffallend: Zum einen die Bedeutung der Projektionsträger. Der Lichtkegel der «Schwimmenden» von Edith Flückiger zum Beispiel ist auf eine Wand/Boden-Fläche ausgerichtet. Dadurch scheinen die Figuren in der Vertikalen zu schwimmen, um dann auf dem Boden blitzartig in die Lichtquelle eingesogen zu werden. Die Projektionsfläche bestimmt so die inhaltliche Wirkung mit. Fast scheint es im Weiteren, dass das Video mehr und mehr zu einem Ort für Performance wird. Als Beispiel: Die sich in einer Vis-à-Vis-Situation mit Buchstaben-Suppe bespeidenden Stefan Halter und Franz Gratwohl. Ferner ist die Verlockung mit ästhetisch schönen Bildern zu verführen oft dominanter als die Suche nach Vertiefung.

Obenaus schwingen jene Arbeiten, die visuell und inhaltlich überzeugen. Zum Beispiel Ursula Pallas technisch komplexes «Weites Land», das sich verändert, je nachdem welchen Chip die Leute im Raum bei sich tragen. Ist nicht auch der Blick der Menschen codiert, je nach Prägung? Spannend ist auch die Installation von Ruedi Steiner, der drei Stickerinnen damit beauf-

tragt hat, vor Ort bewegte Pixel-Landschaften in Gobelinstreifen umzusetzen. Hintergründigen Humor ins Geschehen bringen Muda Mathis und Sus Zwick, welche die PC-Software als «Waffe» einsetzen, um das Bild der je anderen aus der Fläche verschwinden zu lassen.

Eine zugleich eindruckliche wie erschreckende Nonchalance im Umgang mit Bild und Realität zeigt der «Tauchgang» von Tatjana und Zeljka Marusic, welche die Geschichte des Langenthaler Kunsthauses mit heutigen Bildern bis in die Urzeit zurückzuverfolgen vorgeben; überdimensionierte Würmer leiten jeweils das Ende einer Epoche ein. In der technischen Umsetzung nicht neu, aber dennoch vielschichtig ist Bettina Grossenbachers Zwillingenarbeit, die das Thema der Ähnlichkeit, somit auch der Vervielfachung und der genetischen respektive medial geschaffenen Adaptation, in parallelen und sich überlagernden Bildern zur Diskussion stellt.

Kunsthaus Langenthal: MediaSkulptur'99. Bis 7. November. Di - Do 14 - 17, Fr 14 - 19, Sa/So 10 - 17 Uhr. Do freier Eintritt. Führungen: Sonntag, 11 Uhr. Info: www.kunsthauslangenthal.ch. Katalog: CD Rom.



Bettina Grossenbachers verblüffende Ähnlichkeit von Zwillingen - links und rechts, und in der Mitte zu einem Gesicht vereinigt.

Bild: zvg