

buch über kunst

Dieses Buch berichtet in kurzen Essays über das interdisziplinäre Team um den Künstler Jens J. Meyer, das auszog **augmented art** zu schaffen.

In den Essays erhalten Sie pointierte Einführungen zu den physischen Kunstwerken und ihren digitalen Zwillingen, zur Technik, den künstlerischen Hintergründen sowohl des Künstlers als auch der neuen Kunstgattung, ihrer vermeintlichen Fehler und digitalen Vorzüge. Zudem wird von den Performances und Aktionen berichtet, die in und um die *augmented spaces* stattfanden und stattfinden werden. Denn das Buch ist nicht unveränderlich: Es umfasst **augmented content**, der stetig ausgebaut werden soll. Zum Zeitpunkt der Drucklegung befinden sich hier bereits Viten, Filme und die Übersetzung der Texte ins Englische. Künftig soll der *augmented content* auch die von Ihnen selbst durch Screenshots geschaffenen *augmented spaces* vorstellen.

buch inkl. kunst

Mit einer Web-Anwendung lassen sich aus diesem Buch heraus vier digitalisierte räumliche Kunstwerke – die **augmented spaces** – aufrufen und in die eigene Umgebung stellen. Ein Smartphone oder Tablet genügen, um selbst mit diesen Kunstwerken individuelle Räume zu gestalten und ganz eigene und ständig neue Szenarien zu schaffen, mit Screenshots festzuhalten und zu teilen.



ISBN 978-3-945539-29-3



www.ffpublishers.com
facebook.com/ffpublishers
instagram.com/ffpublishers

ff publishers

augmented spaces – reale und virtuelle kunst im dialog



jens j. meyer & augmented spaces creative team

augmented spaces



reale und virtuelle kunst im dialog

ff publishers



augmented layers – spiel mit verschiedenen bildebene

Ariane Hackstein

Fragmentierte Körper, Bäume, Tuchelemente im unzertrennlichen Miteinander. Was ist physisch präsent, was sind Schatten, was ist Projektion? Eine vielfache Durchmischung von Bildebenen führt in einen unerklärlichen Raum zwischen den Welten, in erweiterte Bildräume – *augmented spaces*.

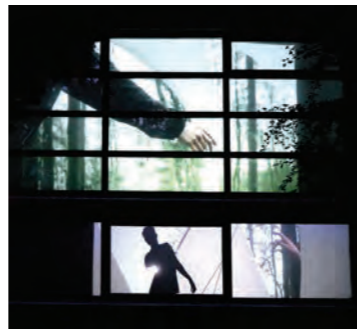
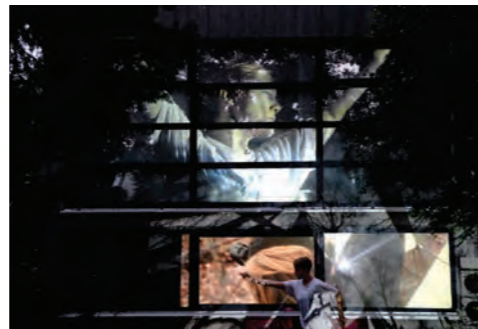
Das creative team des Projekts *augmented spaces* verbindet physische Präsenzen mit digitalen und virtuellen Bildern, Installationen und Skulpturen von Jens J. Meyer, Performances von Carla Wyrsch, Videoprojektionen und Musik gehen eine Symbiose ein, sie kommunizieren wechselseitig miteinander und entfalten sich in ihrer wiederholten Duplizierung in den scheinbar unendlichen Raum.

The Cube, eine begehbare Installation aus Tuch und Tauwerk mit einer Grundfläche von neun mal neun Metern und sieben Metern Höhe ist auf dem internationalen Waldkunstpfad in Darmstadt real zu erleben. Zwei große Torbögen laden ein, die Installation zu betreten und den Wald durch drei runde Öffnungen wie auch durch die Durchblicke zwischen den Tuchelementen wahrzunehmen. Die Performerin erkundet, mit dem durch die Kunst gelenkten Blick auf den Wald, ihren Umräum und transformiert ihre Wahrnehmung in performative Bewegungen. Eine Videokamera auf ihrer Stirn zeichnet ihre Perspektive auf die Dinge auf, eine zweite Kamera zudem ihre Bewegungen in *The Cube*.

Für die Ausstellung in der Galerie Jutta Kabuth werden die Perspektiven beider Kameras auf einen kleinen *Cube 35* projiziert. Dazu integrierte Carla Wyrsch in einer neuen Live-Performance mit den Aufzeichnungen ihrer Bewegungen aus dem Wald und dem realen Schatten des *Cube 35* im Raum. Diese multiplen Bewegungen von Körper, Licht und Schatten werden wiederum aufgezeichnet.

Weitere Verdichtungen der zahlreichen Layers entstehen bei einem experimentellen Workshop des *augmented spaces creative teams* in Darmstadt. Während einer Präsentation werden die gedoppelten Videoaufzeichnungen auf die mattierte Glasfassade des Künstlerateliers LEW 1 projiziert. Dabei performt Carla Wyrsch vor und hinter der semitransparenten Projektionsfläche. Unauflöslich bleiben die vielschichtigen Bildräume, insbesondere wenn die Live-Performance als reines Schattenspiel hinter der Projektionsfläche erscheint und die physische Präsenz der Performerin von ihrem virtuellen Bild nicht zu unterscheiden ist.

Die vielschichtigen Wahrnehmungsimpulse machen eine dualistische Trennung von virtuellen und physischen Bildwelten unmöglich. Unsere Wahrnehmung von Raum ist fließend und nicht mehr an einen physisch erlebbaren Raum gebunden. *Augmented spaces* entwickelt mit seinen multiplen Layers von Installation, Performance und Video eine eigene autonome Form erweiterter Räume, die über die gewohnte Definition von Augmented Reality [AR] hinausgeht.



10

11

11



8

9

9

9

my body is augmented

Carla Wyrsch

Pixel berühren mich: projizierte Bilder von filigranen Ästen einer Buche wandern wie Adern über meine Haut. Die Struktur inspiriert eine zarte Bewegung meiner Finger. In meiner Hand halte ich einen Beamer und lasse Projektionen von einer Buchenrinde sowohl über meinen Körper, als auch über meine Umgebung – ein Haus, eine Eiche, ein Publikum – wandern: Rinde auf Haut, Rinde auf Beton, Rinde auf Rinde, Pixel auf Atomen.

Ich bin berührt, ich bin bewegt, ich bewege mich. Ebenso bewegen sich mehrere Projektionen meiner selbst, die an einem eiskalten Tag im Darmstädter Wald tanzen. Jetzt ist es Juni. Mein Körper ist vielfach präsent in der Performance *My body is augmented*: physisch, virtuell, als Schattenriss. So einfach diese Trennung zunächst scheint, so diffus wird sie im Tanz. Wer oder was wen bewegt oder berührt, wird unklar. Körpergrenzen werden durchlässig. Raum und Körper verbinden und erweitern sich in der Bewegung. Es ist genau diese Auflösung von Grenzen, die mich an *augmented spaces* reizt. Was sind das für Räume? Was sind das für Körper?

Inspiziert von Sara Ahmeds Konzept von eng verknüpften Räumen und Körpern (Ahmed 2006: 12–15) sowie von Donna Haraways Begriff einer partialen Perspektive (Haraway 1996), nähere ich mich *augmented spaces* mit der Frage, welche Körper – in diesem Fall, meine Körper – sie hervorbringen. Bereits die Verwendung des Plurals macht deutlich, dass ich meinen Körper nicht als singuläre Einheit, sondern als plural erlebe: Physische Präsenz, Erinnerung und Projektion vermengen sich miteinander und zersplittern in fragmentierte Wahrnehmungen meiner selbst.

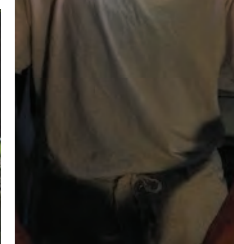
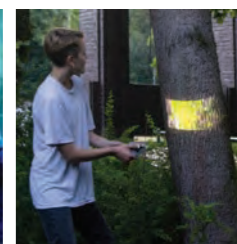
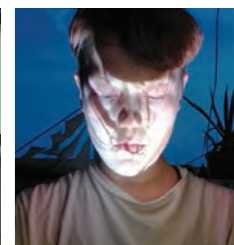
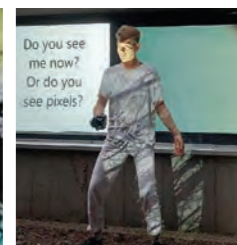
Gleichzeitig ist die Positionierung meines physischen Körpers an einem konkreten Ort essenziell. Es macht einen Unterschied, ob ich den Beamer in der Hand halte, oder ob meine Hände Projektionsfläche sind. Meine Wahrnehmung ist immer durch meine Perspektive bedingt (vgl. K. Vincas et al. 2018: 205–208).

Positionierung impliziert jedoch keine Unbeweglichkeit. Im Gegenteil, *augmented spaces* laden zu ungewohnten Bewegungen ein. Die Handhabung von technischem Equipment, in diesem Fall ein Beamer, ruft ebenso besondere Bewegungsqualitäten hervor, wie der Dialog mit bewegten Bildern.

Zuletzt erfahre ich meinen Körper in *augmented spaces* als offen für Verbindungen zu einem Außen, zu einem Anderen. Pixel, Haut und Baumrinde gehen Verbindungen ein, die jenseits von einem Dualismus zwischen virtuell und physisch existieren. Fragmentiert und plural, positioniert, bewegt und verbunden, stellen diese *augmented bodies* tradierte Vorstellungen von abgeschlossenen, geradlinigen und singulären Körpern infrage.

Auch wenn ich insbesondere während der erwähnten Performance meinen Körper als *augmented* erlebt habe, bewege ich mich täglich in Realitäten zwischen google maps und Straßenschildern, die nicht entweder virtuell oder real sind, sondern die beides gleichzeitig sind (N. Jurgenson 2011). Daher schlage ich vor, unsere Körper auch außerhalb eines Kunstkontexts als *augmented bodies*, als erweiterte Körper zu begreifen.

A branch reaches like my arm like a lens
The levels are falling out into place
The pixels touch gently



16

17

17

the cube und augmented spaces auf dem waldkunstpfad

Ute Ritschel

Die Installation von *The Cube* auf dem 10. Internationalen Waldkunstpfad war ein besonderes Highlight. Jens J. Meyer kreierte 2020 sein raumgreifendes Kunstwerk aus Tuchelementen im Rahmen des Waldkunstsymposiums zu *Kunst, Natur, Identität*. Viele Besucher:innen beobachteten seinen Aufbauprozess und begleiteten diesen mit Spannung. Der Künstler hat viele Freunde und Wegbegleiter in Darmstadt, deshalb begann die analoge, die nicht-virtuelle sondern reale Phase des Kunstprojekts, eingebettet in eine Arbeitsatmosphäre mit vielen Menschen.

Das zweite Leben des Kunstwerks begann mit dem Scan, der an einem kalten Wintertag im Wald entstand. Die Darstellung in digitaler Form und damit der Dialog zwischen der realen und der virtuellen Welt war ein Schritt in eine neue Wahrnehmung von Kunst. Das Kunstwerk lebt ohne den Wald weiter und ist nicht mehr das ortsspezifische, prozessorientierte und interaktive Projekt in der Natur. Es führt jetzt ein eigenes Leben an anderen Orten. Es wird zu etwas Abstraktem, nicht Verortbarem und ist nunmehr unabhängig an anderen Plätzen und in anderen Kontexten einsetzbar. Somit wird es multiverortbar und wer das analoge Urbild auf dem Waldkunstpfad nicht kennt, der assoziiert es nicht mehr damit. An diesem Punkt entsteht eine neue Dimension: Bisher wurden Fotos, Filme und Texte zu Werken des Waldkunstpfads verbreitet, aber kein Werk hat sich unabhängig vom Wald selbstständig gemacht.

Die Rückverortung auf den Waldkunstpfad fand während des einwöchigen Workshops mit dem *augmented spaces creative team* statt, den der Verein für Internationale Waldkunst in Kooperation mit Kultur einer Digitalstadt e.V. und Dank einiger Sponsoren ermöglichte. Während der anregenden Atmosphäre im Atelierhaus am Ludwig-Engel-Weg LEW 1, bei dem die vier Arbeitsbereiche des *creative teams*

thematisiert wurden, waren die künstlerische Feldforschung vor Ort, die Rituale und Übergänge von besonderem Interesse, da der Dialog zwischen realer und virtueller Kunstwelt noch erlernt und erarbeitet werden muss. Eine besondere Verbindung stellte dabei der Tanz von Carla Wyrsch im realen *The Cube* dar. Sie integrierte den Wald und die Natur in den Tanz. Das hier für Projektionen aufgenommene Filmmaterial repräsentiert den Standort Wald auch bei künftigen Performances.

Die Abschlussveranstaltung des Workshops fand am *The Cube* im Wald statt und alle Beteiligten waren gespannt, wie das Publikum auf die virtuellen Herausforderungen reagieren würde. Die Besucher:innen ließen sich von Tanz, Musik und der Möglichkeit, mit dem Handy selbst einen virtuellen *Cube* neben den realen *The Cube* zu stellen, inspirieren. Die Interaktion zwischen dem realen und virtuellen Kunstwerk ist gelungen.

Angeregt durch die Erfahrungen mit neuen Methoden der Kunstpräsentation, werden auf dem Waldkunstpfad bereits weitere Kunstwerke gesammelt, so dass in den nächsten Jahren ein *Virtueller Wald* entsteht. Die Verbindung von den realen Kunstwerken im Wald und den virtuellen Kunstwerken hilft einen *Wald der Erinnerung* zu schaffen, der weiter besteht, auch wenn die analogen Kunstwerke längst vergangen sind. Dank der wertvollen Impulse aus dem *creative team* wird es auf dem Waldkunstpfad also weitere *augmented spaces* geben.



12

13

13