

## Pressemeldung

### **Kulturfestival Regionale10 im Stift Admont: Eine „verspielte“ Ausstellung erwartet die Besucher**

*Regionale10*: das ist das junge Festival für zeitgenössische Kunst, das ab 3. Juni 2010 im Bezirk Liezen/Steiermark durchgeführt wird. Das Stift Admont ist ein wichtiger Austragungsort der Regionale10 und zielt mit seiner Ausstellung PLAY ADMONT auf die „Lust am Ausprobieren“ ab:

Das Benediktinerstift Admont führt seine „innovative Tradition“ zur Spitze: Sammeln von Kunst: das gehört zur schon fast 1000jährigen Tradition. Sammeln und Ausstellen von erstklassiger Gegenwartskunst: das macht Stift Admont seit über 10 Jahren zum vielleicht modernsten Kloster. Mit PLAY ADMONT wird vermittelt neuer Aspekte versucht, zwei scheinbar nur schwer vereinbare Komplexe zu verbinden: den Qualitätsanspruch der gezeigten Gegenwartskunst nach ihren eigenen Kriterien zu erweitern und vielleicht noch zu heben und gleichzeitig die Akzeptanz für moderne Kunst beim Besucher zu steigern.

Das Kuratoren-Duo Christine Peters (D) und Michael Braunsteiner (A) bringt dafür internationale und österreichische Top-Kunst ins Stift Admont. Die Besucher werden durch interaktives Handeln und Ausprobieren eingeladen, sich der ansonsten oft schwer begreifbaren Kunst spielerisch zu nähern. Beispielsweise können Museumsbesucher sich einen eigenen Museumskatalog erstellen, selbst Musik komponieren oder unter professioneller Anleitung Tanzen lernen! Ein anderes Projekt beschäftigt sich mit Büchern, die in der weltgrößten Klosterbibliothek des Stiftes Admont eine große Rolle spielen. Im Zuge der Ausstellung PLAY ADMONT werden Teile die Bibel neu abgeschrieben. Die Texte werden aber nicht, wie vor vielen Jahrhunderten, von der Feder eines Mönches stammen, sondern vom Arm eines Roboters: In fünf Monaten wird das in der Bibliothek installierte Hightech-Gerät das Neue Testament zu Papier bringen und die Besucher können den Schreibfortschritt täglich von 9 bis 17 Uhr beobachten! Die Ausstellung „PLAY ADMONT – Spielerische Zugänge zu internationaler Gegenwartskunst“ ist von 3. Juni bis 7. November 2010 im Stift Admont zu besichtigen.

*Bibliothek & Museum des Benediktinerstiftes Admont  
8911 Admont 1*

*3. Juni – 7. November 2010, täglich 9 – 17 Uhr  
außerhalb der Saison auf Anfrage,  
Tel.: +43 (0) 3613/23 12-601*

*[kultur@stiftadmонт.at](mailto:kultur@stiftadmонт.at), [www.stiftadmонт.at](http://www.stiftadmонт.at)*

## Hier zu den einzelnen Künstlerpositionen von PLAY ADMONT:

### 1 | Thomas Baumann Rope, 2010

Ausgehend von den Steingärten in China und Japan, eine Variante der Zengärten, bei denen im Boden eingelassene Kieselsteine als Fußreflexzonenmassage dienen, stellt *Rope* eine westliche industrielle Variante dieses Parcours dar. Eine Kombination diverser Knoten – wie die des Webers, des Fischers, etc. – stimuliert die Fußreflexzonen. Die Besucher sind aufgefordert, ihre Schuhe auszuziehen und über das Seil zu balancieren. Bisherige Erfahrungen haben gezeigt, dass dabei die Temperatur der Füße steigt und verschiedene Druckpunkte stimuliert werden.

*Rope* is derived from the model of Chinese and Japanese rock gardens, also known as Zen gardens, in which pebbles embedded in the ground provide for reflexology, but *Rope* represents a westernised and industrialised version of this concept. A combination of various special knots, such as the weaver's knot and the fisherman's knot, are used to stimulate the foot reflex zones.

### 2 | Thomas Baumann Mothernaturemade, 2003

Was kann man einem blinden Menschen erzählen, wenn man über Farben spricht? Auf akustischer und auf textlicher Ebene werden zwei Tafelbilder aus Glas („Schwarzes Quadrat“ und „Rosarotes Fleisch“) zu Klangskulpturen. Sie werden gesteuert durch eine Schaltzentrale in Form eines Koffers mit einem aufgesetzten eiförmigen Objekt. Bedient der Besucher die Tasten des Objekts, erklingen einzelne Worte und/oder elektronische Klänge. Durch Anlehnen an die Tafelbilder werden Frequenzen im synästhetischen Sinne als Farbe nicht nur hörbar, sondern mittels Vibrationen auch spürbar. So wie Farben Frequenzen zugeordnet werden können und das Auge als erstes Organ Licht und Farbe wahrnimmt, verhalten sich Ohr und Körper zur Musik. Ein schwarzes Quadrat erzählt über die radikalste Form der Malerei, Fleisch ist zwar rosarot, für den blinden Menschen jedoch existiert keine Haut- bzw. Fleischfarbe. *Mothernaturemade* wird begleitet durch einen Text über Farben, mit einem Zitat von Georg Trakl. (In Blinden- und Reliefschrift, Englisch und Deutsch.)

How is it possible to talk to a blind person about colours? Using an acoustic and textual concept, two panels made of glass (“Black Rectangle” and “Pink Flesh”) are converted into sound sculptures. These are operated from a control centre in the form of a case on which an egg-shaped object is mounted. Single words and/or electronic sounds are emitted when visitors manipulate this object. When the panels are touched, frequencies are produced that express the colours in terms of synaesthesia, i.e. in the form of both sounds and palpable vibrations. In analogy with the way that specific light waves are associated with each individual colour and the eye, as principal organ, detects light and colour, the ears and body react to music. The Black Rectangle represents the most radical concept in painting; skin can be pink, but as far as blind people are concerned, there are no skin or flesh tones. *Mothernaturemade* is

complemented by a text on colour which contains a citation by the Austrian poet Georg Trakl. (Printed in Braille, relief, English and German.)

### **3 | Johannes Deutsch** **Der unsichtbare Garten, 2007**

Die Tast-, Riech- und Hörinvasion von Johannes Deutsch versteht sich nicht als Garten für blinde Menschen, sondern vielmehr als Garten, in welchem blinde und sehende Menschen neue Sinneserfahrungen einbringen und in welchem sehende Menschen mit blinden Menschen in einen Erfahrungsaustausch treten können. Zu diesem Zweck verbindet sich jeder Besucher vor Betreten des Gartens die Augen und nimmt die Expertenführung eines blinden Führers durch den Garten in Anspruch.

Der Garten ist dem Modell der virtuellen Welt, mit seiner Interaktion und Immersion nachgebildet und erschließt sich erst durch das gezielte Eintauchen, durch die gezielte Navigation. Nach außen hin wird er von einer blickdichten Einfassung aus Fichten hermetisch abgeschlossen. Im Inneren begeht man einen mit verschiedenen Jungbäumen aus der Region bepflanzten Weg und erfährt seine außervisuellen Sinne nach haptischen, olfaktorischen und akustischen Kriterien. Unsere Hände (wie auch unser Gehör und unser Geruchssinn) werden zum „Datenhandschuh“ und Navigator durch dieses ungewöhnliche Eintauchen in eine natürliche Umgebung.

This garden is not simply a garden for blind people but rather one in which blind people can give the sighted new insight into sensory perceptions and where blind and sighted people can exchange experiences. For this purpose, every visitor must put on a blindfold before entering the garden and being led through it under the expert guidance of a blind person.

The garden represents a model of the virtual world, and like the virtual world, interaction and immersion in it are possible, but this only becomes apparent to the visitor when being navigated through it. It is both visually and hermetically sealed from the outside world by a thicket-like hedge of pines. Within it the non-visual senses (touch, smell etc.) are exposed - along a predetermined route - to various young trees from the region which have been chosen for their tactile, olfactory and acoustic potential.

### **4 | Julius Deutschbauer** **Bibliothek ungelesener Bücher, 1997 fortlaufend** Live Interviews (Nomadisch) und Hörstation

Die *Bibliothek ungelesener Bücher* wurde im Jahre 1997 im *Museumsquartier* gegründet, seit 2000 ist sie immer wieder nomadisch. So war sie u.a. in der Kunsthalle Wien, in der Kunsthalle Baselland, in den Kammerspielen Hamburg, im Palais des Beaux Arts Brüssel, im *Austrian Cultural Forum* New York zu Gast. Seit 1997 haben sich ca. 600 Interviews zu ungelesenen Büchern in der Bibliothek angesammelt. Diese Interviews und Bücher – jeweils mit der Beschriftung „Dieses Buch hat Herr.../Frau... noch nicht gelesen“ versehen – sind in der *Bibliothek ungelesener Bücher* einsehbar bzw. über Mini-Disks abhörbar. Bis September 2010 ist die Bibliothek noch im Hotel *Blaue Gans*, Salzburg beheimatet. Einmal im Monat findet in der *Bibliothek ungelesener Bücher* unter dem Titel *Lesen und Handarbeiten im Zirkel* ein Lesezirkel und eine Dichterlesung statt. Für *Play Admont* wird Julius Deutschbauer am

Eröffnungswochenende Besucher zu ihren ungelesenen Büchern interviewen. Diese Interviews werden anschließend in einer Audiostation hörbar sein.

The *Bibliothek ungelesener Bücher* (Library of Unread Books) was founded by Julius Deutschbauer in 1997 and contains approximately 600 books and volumes which stand side by side on shelves, duly archived and labeled with the names of the non-readers, who have been questioned about their unread books by the artist. For *Play Admont* Julius Deutschbauer will interview visitors during the opening weekend. The interviews will afterwards be displayed in an audio installation.

## **5 | Tim Etchells**

### **G.O., 2010**

#### **Neonarbeit**

Neben der Audioführung *Unnatural History: A Reading of Spaces* gehört zu Etchells neuer Arbeit für *Play Admont* auch die Textskulptur aus Neonschrift *G.O.*, eine spielerisch ungezogene Anweisung an die Besucher.

Alongside the audio tour *Unnatural History: A Reading of Spaces*, Etchells' new work for *Play Admont* also includes a neon text-sculpture (*G.O.*) in the form of a playful ill-mannered instruction to gallery visitors.

## **6 | Tim Etchells**

### **Unnatural History: A Reading of Spaces, 2010**

Angeregt durch das nach dem verheerenden Brand von 1865 neu aufgebaute naturhistorische Museum des Stifts Admont hat Tim Etchells eine ortsspezifische Audioarbeit für die Sammlung konzipiert. Etchells lenkt dabei die Aufmerksamkeit der Besucher auf bestimmte Ausstellungsstücke und einzelne präparierte Tiere. Durch seinen selektiven und idiosynkratischen Blick deutet *Unnatural History: A Reading of Spaces* die Institution Museum als fremdartige Landschaft und bietet den Besuchern unerwartete Deutungen und Bedeutungen der Ausstellungsstücke und Naturszenen an. Etchells macht die Besucher auf Einzelheiten der Sammlung aufmerksam – ein präparierter Keiler, der den Rücken eines kleinen Affen anstarrt, ein Adler mit eigenartigem Gesichtsausdruck und mehrere Skelette in einem Schaukasten mit „vollständigen“ Tieren. Indem er die Räume und Ausstellungsstücke fern von ihrem ursprünglichen Zweck oder ihrem Zusammenhang beschreibt, beobachtet und kartografiert Etchells insbesondere die Beziehung zwischen den präparierten Tieren und der künstlichen Umgebung aus Regalen, Schränken und Schildern, in denen sie sich befinden. Statt die Sammlung als besonders geordnete Abbildung der Natur zu erklären, besteht Etchells auf einer boshaften Beschreibung des Museums, seiner Gestaltung und Dramaturgie als bloße Anordnung von Gegenständen in Räumen und Schränken.

Responding to the Natural History Museum at Admont, reestablished after the devastating fire of 1865, Tim Etchells has created a new work in the form of an audio guide to the collection. Drawing the visitors' attention to selected displays and to specific taxidermied or preserved creatures featured in them, Etchells playfully eschews a complete account in favour of a highly selective, partisan and idiosyncratic approach to the museum and its contents. *Unnatural*

*History: A Reading of Spaces* reads the institution as an alien landscape – interpreting its displays and arrangements of wildlife for their significance and possible meaning in unexpected ways.

## **7 | William Forsythe** **Monster Partitur, 2006**

Tanz: Alessio Silvestrin

Live Elektronik: Hubert Machnik

Sound Konzept: Dietrich Krüger/Niels Lanz

Produktionsleitung: Marion Rossi

Voice treatment/dsp Programmierung: Andreas Breitscheid/Manuel Poletti, in Zusammenarbeit mit dem *Forum Neues Musiktheater*, Staatsoper Stuttgart.

Producer: Julian Gabriel Richter

Plastische Konfigurationen – ähnlich und gegensätzlich, statisch und dynamisch, objekthaft und organisch – bilden das Spannungspotential von *Monster Partitur*. Grotesk empor wuchernde, filigrane Papiergebilde dienen als Partitur für die experimentelle, sich immer wieder neu artikulierende Auseinandersetzung zwischen einem Tänzer und einem Musiker. Die verfremdeten Atemgeräusche des Tänzers schaffen im interaktiven Zuspiel mit elektronischen Klängen eine dichte Bewegungs- und Klangsituation. Improvisation, Assoziation und Synästhesie, das Zusammenspiel unterschiedlichster Sinneseindrücke formen auf diese Weise einen offenen Handlungskörper. Der Titel suggeriert eine komplexe Beziehungssituation und einen letztlich unkontrollierbaren Prozess der Transformation.

The Forsythe Company wird gefördert durch die Landeshauptstadt Dresden und den Freistaat Sachsen sowie die Stadt Frankfurt am Main und das Land Hessen. Sie ist Company-in-Residence im Festspielhaus Hellerau in Dresden und im Bockenheimer Depot in Frankfurt am Main. Mit besonderem Dank an Frau Susanne Klatten für die Unterstützung der Forsythe Company.

Sculptural configurations – corresponding and contrasting, static and dynamic, object-like and organic – form the creative tension of *Monster Partitur*. Grotesquely ascending filigree paper shapes serve as a score for the constantly renewed experimental dialogue between a dancer and a musician. Improvisation, association and synaesthesia (the interplay of different sensual impressions) provide an open-ended performance structure. The title suggests a complex relationship and ultimately uncontrollable process of transformation.

## **8 | William Forsythe** **City of Abstracts, 2001**

Choreographisches Objekt

Video Software Entwicklung: Philip Bußmann

Producer: Julian Gabriel Richter

Die Installation *City of Abstracts* des Choreografen William Forsythe lenkt das Auge einer Kamera auf die Besucher. Eine Projektionsfläche zeigt Bilder ihrer Bewegungen. Ihre Geschwindigkeiten und Richtungen, ihre Wege, gewunden oder geradeaus, werden zu einem Tanz spiralförmiger, gestreckter Körper, verschwindender und wieder erscheinender Köpfe. Die Bildsituation verwandelt sich in ein wallendes Tableau, das Besucher dazu einlädt, eigene

Bewegungen anzubieten und gibt ihnen währenddessen die komplexe, unbemerkt gebliebene Choreografie zurück, deren Teil sie bereits sind.

As visitors approach the interactive video installation *City of Abstracts*, their images are projected onto a screen, inviting interaction as their bodies are melded into a dance of stretched and spiralled forms.

## **9 | William Forsythe**

### **Solo, 1997**

Choreographie/Performance: William Forsythe

Musik: Thom Willems, in Zusammenarbeit mit Maxime Franke

Direktor: Thomas Lovell Balogh

Kamera: Jess Hall

Produktion: RD-Studio Productions, France 2, BBC TV, 1997

*Solo* ist eine Performance für eine Kamera von und mit William Forsythe. Nahaufnahmen und schnelle Schnitte auf Forsythes virtuoson Körper kontrastieren mit Draufsichten, die seine Bewegungen quer durch einen grell beleuchteten Raum einfangen.

*Solo* is a performance for the camera by choreographer William Forsythe. Close-ups and rapid cuts of Forsythe's twisting body contrast with overhead shots that capture his movements across a starkly-lit stage.

## **10 | Peter Hanappe & Armin Linke**

### **Phenotypes/Limited Forms, 2007**

Architektur Installation: Samuel Korn, Gabriel Sierra

Grafik Design: Alex Rich

Armin Linkes Installation *Phenotypes/Limited Forms*, die er in enger Zusammenarbeit mit Peter Hanappe und dem Sony Computer Science Laboratory Paris entwickelte, setzt sich mit der öffentlichen Nutzbarmachung seines online-Fotoarchivs auseinander. Linkes online-Archiv enthält fotografische Aufnahmen von Orten in Nigeria, China, Zypern, vom G8-Gipfel in Genua, einem NASA-Stützpunkt in Kalifornien, der *documenta*, etc. *Phenotypes/Limited Forms* widersetzt sich dem im Museum üblichen „Nicht-berühren“, der auktorialen Position des Künstlers wie auch Kurators und der Fixierung des Kunstwerks als fertig produziertes Präsentationsobjekt. Der Besucher erhält freien Zugang zu Linkes 30.000 Fotos umfassender Sammlung, vor Ort kann er eine selbst erstellte Auswahl einscannen und schließlich als Leporello mitnehmen. Da jeder Besucher seine eigene Auswahl am Arbeitstisch treffen kann, wird er zum Kurator auf Zeit. Linke lässt die Besucher nicht konsumieren, sondern bewusst und aktiv selbst entscheiden.

*Phenotypes/Limited Forms* enables visitors to make use of Linke's online archive of photographs. This includes images of locations in Nigeria, China and Cyprus, of the G summit in Genoa, a NASA base in California and of the *documenta* exhibition. *Phenotypes/Limited Forms* eschews the usual "Please do not touch" approach of the museum and the authoritative stance adopted by artist and curator when they stipulate that an artwork is the completed and

conclusive form in which it is to be presented. Because the visitor can make their own personal selection from the archive, they become, as it were, a temporary “curator”. Linke does not allow visitors to simply react to his work, but encourages these to actively and consciously make their own decisions.

## **11 | Hubert Machnik** **Knitter Work, 2010**

Der 1659 fertiggestellte Gartenpavillon – „ain lusthauß in den conventgarten erpaut mit bey leyffiger schätzung pr. ... fl.7000“, so der damalige Abt Raimund – stellt den Rahmen für die Klanginstallation *Knitter Work* von Hubert Machnik. In der Kulisse der illusionistischen Wand- und Deckenmalerei *Apollon und die vier Jahreszeiten* von Johann Lederwasch, die zu Ende des 18. Jahrhunderts entstand, steht ein Ensemble aus Holzpaneelen und Lautsprechern. Die spezifischen Klangeigenschaften des Pavillons verfallen sich mit den konkreten und diskreten Klangereignissen, die dieses Instrumentarium hervorbringt. Neben den elektromechanisch angeschlagenen Holzpaneelen werden elektronische Sounds und field recordings der Holzverarbeitenden Industrie Admonts verwendet. Ein Computer spinnt das Garn.

Dank an: Vollrad Kutscher, Martina Spiegl

The garden pavilion completed in 1659 and described by the then Abbot of Admont, Raimund, as “a bower built in the convent garden, and at a cost they suppose at this present time to be some...7000 florins” is the setting for Hubert Machnik’s sound installation *Knitter Work*. A combination of wooden panels and loudspeakers have been erected against the background of the trompe l’oeil *Apollo and the Four Seasons*, painted on walls and ceiling by Johann Lederwasch towards the end of the 18th century. The concrete and restrained sounds produced by this system enable the visitor to appreciate the specific acoustic environment of the pavilion. In addition to the wooden panels that emit tones when electromechanically struck, there are electronic sounds and recordings of noises made by the wood processing industry taped on-site around Admont. A computer controls this ensemble.

## **12 | Hans Pollhammer** **Kist’n Nr. 1, 2003**

Bei der *Kist’n* handelt es sich um die erste in einer Reihe von bisher 22 Arbeiten, die seit 2003 entstanden sind. Im Spiel Raum (*Kist’n*) im Raum (Installation) im Raum verhält sich diese Bretterbude zum Museum wie ein Kuckucksei im Nest. Wer hineinkriecht wie in eine Höhle, sieht im schummrigen Licht an den Wänden schäbige Kopien von Stars. Er entdeckt eine grob gezimmerte Kiste mit Gucklöchern. Zieht man an den Schnürchen und betätigt die Hebel, bewegen sich in Blaulicht getauchte Schiffsmodelle und es erklingt ein Lied von Brigitte Bardot.

Das monotone Schwanken der Schiffe und die sich stetig wiederholende Musik verleihen dem Objekt einen fast meditativen Charakter. Man verliert sich, Zeit und Raum lösen sich auf. Dieses Kunstwerk kann als eine Gegenwelt zum Glanz und Glitter der internationalen Welt der Stars verstanden werden, zur gestylten Unterhaltungsindustrie und auch zur oftmals allzu glatten Ästhetik der Kunst. Hier ist Rückzug möglich. Wer sich auf den Zauber dieser Arbeit einlässt, der vergisst Hektik und Alltag. - Ahoi Kapitän!

Hans Pollhammer has created a broken-down shack made of boards and plastic film within the otherwise neutral museum environment, where it has an effect not unlike that of a cuckoo's egg. On entering (actually it is necessary to creep in, as into a cave), the visitor becomes aware in the poor light of ragged pictures of film stars on the walls. There is a roughly carpentered crate with peepholes over which the visitor may stumble. Inside this crate, model ships move against a background of blue light and a song sung by Brigitte Bardot can be heard when the strings and levers are operated. Nothing else happens. This work of art represents an antidote to the dazzle and glitter of the international movie scene, to the stylised entertainment industry and all too often assumed concept of the "beautiful" within art. It is possible to retreat here and those who are willing to surrender themselves to the magic of this work will be able to forget the stresses of daily life and drift off into a new awareness.

### **13 | *reactable* (Marcos Alonso, Günter Geiger, Sergi Jordà, Martin Kaltenbrunner)** ***reactable*, 2005**

Der *reactable* wurde von einem Team von Wissenschaftlern und digitalen Musikinstrumentenbauern – Marcos Alonso, Günter Geiger, Sergi Jordà und Martin Kaltenbrunner – an der Music Technology Group der Universität *Pompeu Fabra* in Barcelona entwickelt. Der *reactable* ist ein elektronisches Musikinstrument mit einem revolutionären Interface, das Ton, Rhythmus und Musik in eine greifbare und sichtbare Erfahrung verwandelt. Mehrere Personen können das Instrument gleichzeitig spielen: Acryl-Objekte werden auf der Tischoberfläche bewegt, gedreht und miteinander verbunden und die Soundstrukturen und Parameter mit Hilfe der Multitouch-Oberfläche kontrolliert. Das musikalische Zusammenspiel wird auf der Oberfläche des Tisches sichtbar. High-Tech kombiniert mit intuitivem Design ermöglicht den Spielern mit Sound zu experimentieren und die eigene Kreativität auf direkte und natürliche Art auszuleben.

Der *reactable* wurde mit internationalen Preisen wie dem *Prix Ars Electronica Golden Nica*, zwei *D&AD Yellow Pencils* und dem Preis der Stadt Barcelona ausgezeichnet.

*reactable* is an electronic musical instrument with a revolutionary interface that turns music into a tangible and visual experience. Several people can play the instrument simultaneously by moving different acrylic objects on its surface, turning them and combining them with each other. While the instrument is being played, these objects light up and the synthesized music becomes visible on the surface. The state-of-the-art technology combined with a simple and intuitive design enables the user to experiment with sound, change its structure, control its parameters and be creative in a very natural and direct way.

### **14 | Werner Reiterer** **Studie über Fliegenpilz, 2003**

Tritt man an die Skulptur heran, beginnt der Pilz Tischtennisbälle quasi wie Sporen durch die Luft zu wirbeln. Das Szenario verwirrt den Betrachter visuell, ist es doch fast nicht mehr möglich aufgeklebte weiße Flecken auf der Skulptur von herumfliegenden Bällen zu unterscheiden.

Psychedelische Eigenschaften des realen Pilzes werden in ein interaktives, skulpturales Feld übersetzt. Hin und wieder fällt ein Ball aus der Skulptur auf den Boden und wird sogleich vom Besucher aufgenommen und wieder in den Pilzhut zurück geworfen. Er vollführt damit exakt die gleiche Handlung, wie beim Pilze Sammeln im Wald.

When a visitor approaches the sculpture, the mushroom begins to discharge ping-pong balls into the air like spores. The intention is to confuse the visitor visually – it is almost impossible to distinguish between the white spots attached to the surface of the sculpture and the airborne balls. The psychedelic properties of the fly agaric have here been translated into an interactive, sculptural situation. Now and again a ball will fall from the sculpture to the ground, from which the visitor can pick it up to throw it back into the cap of the mushroom, thus replicating the actions of someone gathering mushrooms in a forest.

## **15 | Werner Reiterer**

### **Ohne Titel, 2010**

#### **Partizipative Installation**

Ein einfaches Holzschild am Ufer des Löschteiches des Stiftes fordert in der Tradition des Glücksbrunnens den Betrachter auf, sich etwas zu wünschen und eine Münze über die Schulter zu werfen. Allein, das Schild ist in seiner Ausrichtung um 180° falsch montiert, sodass die geworfenen Münzen nicht – wie vorgesehen – im Wasser landen, sondern in der Wiese.

A simple wooden sign located on the bank of the old fire protection pond in the monastery grounds plays with the concept of the wishing well. Visitors are instructed to make a wish and throw a coin over their shoulder. But the sign has been deliberately turned through 180° so that the coin does not land in the water as expected, but on the grass.

## **16 | Werner Reiterer**

### **With a Little Help from My Friends, 2010**

„Stellen Sie mich wo anders wieder ab!“ lautet die textliche Aufforderung, welche an einem kleinen Koffer zu lesen ist. Bei Befolgung der Anweisung durch den Betrachter verwischen allerdings nicht nur die räumlichen und moralischen Grenzen – kann man den Koffer auch mit nach Hause nehmen? Ab wann handelt es sich um Diebstahl? – sondern ebenso die des Präsentationsrahmens. Wo ist das Kunstwerk derzeit eigentlich? Wer hat es zuletzt gesehen? Und vor allem: Wo?

“Please put me somewhere else!” insists the text on a small suitcase. And assuming that visitors comply with this request, this will result not only in a blurring of the normal spatial (is one allowed to take the case home?) and moral (and what point does this become theft?) boundaries, but also in a breakdown of the conventional presentational context. Where is the artwork currently? Who saw it last? And, more importantly, where?

## **17 | robotlab (Matthias Gommel, Martina Haitz, Jan Zappe)**

## **bios [bible], 2007**

In der Installation *bios [bible]* schreibt ein Industrieroboter mit einer Schreibfeder handschriftlich die Bibel auf Papierrollen nieder. Mit Präzision führt die Maschine die kalligrafischen Linien aus, und lässt so, wie ein Mönch im klösterlichen Scriptorium, nach und nach den Text entstehen. *bios [bible]* beschäftigt sich mit Fragen von Glauben und technischem Fortschritt. Die Anordnung setzt zwei für die westliche Gesellschaft grundlegende Systeme in Beziehung, die christliche Religion und den wissenschaftlichen Rationalismus. In diesem Zusammenhang spielt seit jeher das Medium Schrift eine besondere Rolle, als Heilige Schrift oder als formale Niederschrift von Wissen.

*Basic input output system* (bios) bezeichnet in der Computertechnologie das Bauteil, das die Vermittlung zwischen Hard- und Software koordiniert, und somit die unverzichtbare, grundlegende Software beinhaltet, mit der jeder Computer erst starten und Informationen verarbeiten kann. Es beinhaltet demnach jenes erste Programm, jene erste ursächliche Schrift, worauf jedes weitere Programm aufbaut. *bios [bible]* produziert in fünf Monaten das Neue Testament.

The installation *bios [bible]* consists of an industrial robot, which writes down the bible on rolls of paper. The machine draws the calligraphic lines with high precision. Like a monk in the scriptorium it creates step by step the text. *bios [bible]* is focussing on the questions of faith and technical progress. The installation correlates two cultural systems which are fundamental for societies today – religion and scientific rationalism. In this context scripture has all times an elementary function, as holy scripture or as formal writing of knowledge. *bios [bible]* produces within five months the New Testament.

## **18 | Constanze Ruhm**

### **blindstorey, 2003**

In Zusammenarbeit mit: Fareed Armaly und Otto Kränzler

Textbeitrag: Claire Bartoli

Virtuelle Modelle: Franz Schubert

*blindstorey* erzählt vom Kino, von der Stille, von Erinnerung und von Blindheit. Der deutsche Komponist Otto Kränzler entwickelte drei zeitgenössische Kompositionen aus gesampeltem Tonmaterial, das auf akustischen Rückständen und Geräusch-Atmosphären, auf klanglichen Zwischenräumen und Leerstellen, auf unterschiedlichsten Formen der Stille aus drei Filmen basiert, die sich auf die eine oder andere Weise mit dem Thema der Blindheit beschäftigen (*Wait Until Dark* [USA 1967, Terence Young], *Night on Earth* [USA 1991, Jim Jarmusch], *Until the End of the World* [USA 1991, Wim Wenders]). Diese Kompositionen stellen akustische Landkarten dar, um die vielfältigen Bewegungen von Stille, Auslassung, Unterbrechung, Geräusch und Atmosphäre, die in den Tonspuren der ausgewählten Filme enthalten sind, nachzuverfolgen, aufzuzeichnen und neu zu komponieren. Ein weiterer Fokus von *blindstorey* liegt auf der barocken Bibliothek des Klosters Stift Admont, in der sieben allegorische trompe l'oeuil Deckenfresken des Malers Bartolomeo Altomonte aus den Jahren 1775/1776 zu sehen sind. Die blinde französische Autorin Claire Bartoli (bekannt geworden durch einen Begleittext zur Veröffentlichung des Soundtracks zu Jean-Luc Godards Film *Nouvelle Vague* [F/I 1993]) erzählt von ihrer Erfahrung als blinde Kinogängerin. Gesehene, erinnerte und (wieder)-erzählte Bild- und Tonfragmente durchziehen sieben kurze Texte, die von Licht und Dunkelheit,

Erinnerung und Projektion, und den unterschiedlichen Sinneserfahrungen des Hörens und Sehens berichten. *blindstorey* entstand für die Produktionsreihe *MADE FOR ADMONT*.

*blindstorey* is a project that explores distinctive forms of perception and representation. It draws on Baroque and Modernist concepts of architecture and their notions of ornamentation; it tells of cinema, silence, chronicles and of blindness. Dealing with visual versus aural forms of perception, sound versus silence in relationship with the musical concepts of theme and variation, it employs the techniques of digital audio sampling and 3D modelling programmes.

## 19 | Richard Siegal / The Bakery If/Then Installed, 2009

**Konzept: Richard Siegal, in Zusammenarbeit mit: Frédéric Bevilacqua, Florent Bérenger, Jean-Philippe Lambert und Hillary Goidell**

Richard Siegals *If/Then Installed* ist ein interaktives Medienkunstwerk, das den Betrachter einlädt, per Videoprojektion gezeigte Gesten nach Yvonne Rainer's *Trio A* zu wiederholen und virtuell zu kontrollieren. *Trio A* wurde erstmals 1966 von Rainer, Steve Paxton und David Gordon in der *Judson Memorial Church* in New York City aufgeführt. Der Betrachter übernimmt dabei die Rolle des Tänzers, indem er, wie vergleichsweise bei der Ausführung einer Notation, unterschiedliche Bewegungen und ihre wechselseitigen Beziehungen interpretiert. In Echtzeit wird das Bild des Besuchers mit einer Kamera aufgenommen und analysiert, bis es dasjenige des Choreographen ersetzt. Somit wird ein kontinuierlich erweitertes Archiv von Gesten-Beispielen aufgebaut, das in einer zweiten Installation zu sehen ist. Seit 2005 verwendet Siegal die *If/Then*-Methode als Ausgangspunkt für seine Bühnenstücke und Installationen. *If/Then* definiert bestimmte Aktionen und Regeln, die zu Handlungseinheiten, den so genannten „Spielen“, zusammengefasst werden. Diese Einheiten sind untereinander verbunden, so dass an bestimmten Schnittstellen die Akteure in einen neuen Regelkreis wechseln können. Zur Erarbeitung, Visualisierung und Notation dieser Entscheidungswege werden Strukturmodelle herangezogen, wie sie aus der Informatik bekannt sind.

*If/Then Installed* is an interactive media art installation that invites spectators to physically imitate and virtually control a video projection of dancer-choreographer Richard Siegal performing gestures derived from Yvonne Rainer's *Trio A*. *Trio A* was first performed in 1966 by Rainer, Steve Paxton, and David Gordon at *Judson Memorial Church* in New York City; in 1968 it was presented as the first section of Rainer's *The Mind Is a Muscle*. The installation expands upon the *If/then* methodology developed by Siegal for his performances since 2005. The spectator's image is captured in real time and analyzed, replacing that of the model and thereby enriching an ever-evolving gestural database.

## 20 | Christa Sommerer & Laurent Mignonneau Life Writer, 2006

Der *Life Writer* ist eine zu einer Computerschnittstelle umgewandelte altmodische Schreibmaschine, deren normale Funktionen den Benutzer zur Interaktion einladen. Sie steht auf einem antiken Tisch, auf den von oben auf ein Blatt Papier Bilder projiziert werden. Dadurch verwandelt sich das Papier in der Wahrnehmung der Besucher in einen

Computerbildschirm, da die Bewegung des Papierschachts der Schreibmaschine nahtlos mit der Bewegung des projizierten Bilds verbunden

ist. Wenn ein Benutzer auf der Schreibmaschine tippt, verwandelt sich der Text in eine künstliche Lebensform, die so auf dem Papier erscheint, als ob sie direkt von der Schreibmaschine erzeugt würde. Spinnenähnliche Tiere suchen auf dem Papier hektisch nach essbarem Text. Wenn der Benutzer weitere Buchstaben tippt, fressen die Tiere diese schnell auf und vermehren sich, bis sie das Papier vollständig bedecken. Der Benutzer kann sie aber auch zum Verschwinden bringen. Die Tiere wurden mit Hilfe genetischer Algorithmen programmiert, so dass sie halb autonom sind und bei Stoffwechsel und Fortpflanzung ihren internen Gesetzen folgen. Durch das Schreiben auf dem *Life Writer* werden Gedanken lebendig und erhalten die Möglichkeit, sich zu entwickeln, zu befreien und zu verwandeln.

*Life Writer* gehört zur Sammlung des Instituts *ITAU Cultural* in Sao Paulo, Brasilien. Das Werk wurde 2006 ursprünglich für die von Margo Crutchfield kuratierte Ausstellung *All Digital* im MOCA Museum für zeitgenössische Kunst in Cleveland entwickelt.

*Life Writer* is an old-fashioned typewriter that was transformed into a computer interface upon which users can interact using the normal functions of the machine. When a user writes text on this typewriter, the text transforms into artificial life forms that appear on the paper of the typewriter as if directly emerging from the machine. The creation and manipulation of fascinating visual images in an interactive environment where participants also engage in the act of creation raises fundamental questions about human interaction with increasingly “intelligent” machines and possible levels of human-machine symbiosis.

## 21 | Martin Walde The Web (Spider), 2006

Aus einiger Entfernung betrachtet scheint *The Web (Spider)* eine stabile Konstruktion zu sein. Ein Gewirr von dünnen Fäden umgarnt und vernetzt das spinnenartige Gebilde. Die Anatomie ist aber höchst fragil. Die leichten Hohlstangen aus Carbon (Fischerangeln) sind durch Druckfedern verbunden, die allen Stabilisierungsversuchen entgegenwirken. Die Zahl der Elemente kann beliebig erweitert oder reduziert werden. Die Arbeit des Künstlers besteht darin, dieses schwingende und wabernde Grundgebilde mit ein paar Fäden zu stabilisieren. Dann überlässt er diese Grundkonstruktion mit einer Vielzahl von bunten Zwirnpulen dem Publikum. *The Web (Spider)* wächst im Laufe der Zeit und prägt seine spezifischen Strukturen erst langsam aus. Je länger das Gebilde an einem Ausstellungsort bleibt, desto komplexer und differenzierter sind die entstehenden Vernetzungen der Fäden. Auch das spinnenartige Gebilde der Stangen ist erweiterbar, und mit der Veränderung der Form transformiert sich auch das Begriffsfeld „Netz“ und „Spinne“.

Seen from a distance, *The Web (Spider)* may appear to be a stable construction. But it is actually made up of a tangle of slender threads that enmesh and interconnect with a supportive framework that is reminiscent of a spider with its extremely fragile anatomy. The lightweight hollow carbon poles (actually fishing rods) are connected by means of compression springs that resist all attempts to stabilise the structure. The artist leaves the resultant basic structure, together with a supply of spools of colourful thread, to the whims and caprices of the public. *The Web (Spider)* thus grows over time and only gradually comes to assume its specific and individual form. The longer *The Web (Spider)* is left at one location, the more complex and distinctive the resultant latticework of threads becomes.

## 22 | Hans Winkler

### Im Gesäuse. Handbuch für Wilderer, 2004

Produktion: *Steirischer Herbst* 2004, in Kooperation mit *MADE FOR ADMONT*

In seiner Audioinstallation setzt Hans Winkler sich mit den Geschichten und Mythen über das Wildern auseinander, so z.B. mit jener über den legendären *Schwarzen Peter*. Nach wie vor erzählt man sich auf der Haindlkarhütte im Gesäuse diese Geschichten vom *Schwarzen Peter*, der sich in den Jahren 1870-1880 der Verfolgung durch die Jäger entzog, indem er sich in unüberwindlich scheinende Felsformationen wagte und immer wieder einen mysteriösen Fluchtweg fand, der später nach ihm *Peternsteig* benannt wurde. Der *Schwarze Peter* wurde nie gefasst, und seine Identität ist bis heute unbekannt. In Gesprächen mit Bauern und Hirten sammelte Winkler überdies Informationen zu einem seit Generationen mündlich überlieferten Regelwerk, einer Art *Handbuch für Wilderer*.

In his audio installation, Hans Winkler explores the stories and myths of poaching, specifically those surrounding the legendary *Schwarzer Peter* or *Black Peter*. Even today in the Haindlkarhütte, an alpine refuge in the mountainous Gesäuse region, tales of his deeds still circulate. Over the period 1870 – 1880, *Black Peter* repeatedly managed to evade all who attempted to pursue him by climbing apparently insurmountable rock faces, locating a secret escape route that is still named after him – the *Peternsteig*. *Black Peter* was never caught and his identity remains shrouded in mystery. Winkler interviewed local farmers and shepherds to collect the traditional oral lore that has been handed down over generations – a kind of *Handbook for Poachers*.

## 23 | Erwin Wurm

### Adorno was wrong with his ideas about art, 2005

Flüchtigkeit und Veränderlichkeit sind die Grundkonstanten in Wurms künstlerischem Werk. *Adorno was wrong with his ideas about art* erweitert diesen Aspekt ins Philosophische: Theodor W. Adorno hatte für die Nachkriegsgesellschaft einen neuen Begriff für das Hehre und Unabänderliche des Kunstwerkes festgelegt. Erwin Wurm begegnet diesem Theorem mit der ihm eigenen Skepsis und Ironie, indem er „Lehrgebäude“ in Platten zerlegt und zur Benützung der Bestandteile auffordert: „nichts ist für immer gültig, alles ist einem Wandel unterworfen“. 9 große rosafarbene Platten, zusammengefügt zu einem Ensemble, sind von den Besuchern wie eine begehbare Plastik zu benützen. Zeichnungen auf den Platten dirigieren die unmittelbar mögliche Kontaktaufnahme des Museumsbesuchers mit dem Kunstwerk. Eine kurzfristig gemeinsame Wechselwirkung von Kunstwerk und Besucher lässt sich derart herstellen. Die Installation ist eine ins Monumentale gesteigerte Variante der *one minute sculptures*, gleichzeitig eine Demontage des pathetischen Kunstbegriffs von Adorno, indem Wurm das veränderliche und spielerische Moment eines Kunstwerkes gleichsam dem Zugriff des Betrachters überantwortet.

Instability and mutability are the underlying constants in Wurm's artistic oeuvre. *Adorno was wrong with his ideas about art* extends these concepts into the world of philosophy. After the Second World War, Theodor W. Adorno's expounded new definitions of the sublime character and essentially permanent nature of artworks in his theory of aesthetics. Erwin Wurm counters these hypotheses with a scepticism and humour that is all his own by dismantling a ,theoretical

system' into separate plates and inviting visitors to use these individual elements: „Nothing is true for ever; everything is subject to change“. The nine large pink panels that together form the artwork are designed to be used by museum visitors as a form of accessible sculpture. There are instructional illustrations on the panels in order to provide these with guidance on how they can actually employ these objects. The result is transient interaction between artwork and visitors.