

Ausstellung
Interaktive Objekte

8. September bis 17. Oktober 2001

Flottmannkneipe
Flottmannstraße 95
44625 Herne

Vernissage am

Samstag, 8. September um 18 Uhr

**Verlängert bis
27. Oktober !**

STRANGE THINGS

Die merkwürdigen Dinger des WL

Sie krähen, kochen, kommunizieren: „Strange Things“ nehmen Kontakt auf zu allen, die sich in ihrem Umfeld bewegen. „Das geht nicht im öffentlichen Raum!“ provozierten die beiden Geschäftsführerinnen der Herner Flottmannkneipe Monika Schueler und Angelika Striemer. „Das geht nicht!“ gibt es nicht für den Bochumer Medienkünstler Wolfram Lakaszus.

Um dies zu beweisen stellt er eine Auswahl seiner interaktiven und kinetischen Installationen und Wandobjekte ab dem 8. September sechs Wochen in der Flottmannkneipe aus.

Der Titel der Ausstellung „Strange Things“ (fremdartige Dinger) ist Programm:

Der Künstler fokussiert die Spannung in der Begegnung zwischen Betrachter und Objekt. Das dazu verwendete Material und die Technik sind Mittel zum Zweck; in erster Linie Großstadtstrandgut: Müll von der Halde, vermeintlich Sinnverlorenes aus industrieller Überproduktion genauso wie modernste Mikroelektronik – frisch aus den Entwicklungslabors der Chiphersteller, feine Hölzer, schmuddelige Tuche, Steine und Erden.

Die gewünschte Spannung erzeugen die „Komischen Dinger“ selbst. Sie provozieren den Betrachter. Erscheinen ihm frech, vorlaut – mitunter blasphemisch.

Zum Anfassen sind zum Beispiel die langfingerigen Stahl-Hände vermeintlicher Aliens – bei näherer Untersuchung Saiteninstrumente in einer Kreuzung zwischen Klampfe und Harfe. Musizieren ist erbeten.

Witzig und unterhaltsam sind die Klangobjekte, deren Pendel in Schwingung ein Stakkato aus Geräuschen schaurig klingender Soundchips hervorruft. Im Takt des Pendels schallt recycelter Müll aus der längst vergessenen Promotionaktion eines Zigarettenherstellers aus den Lautsprechern eines Restpostenhändlers.

Mit einer aufwändigen Installation spielt Lakaszus auf den derzeit wichtigsten Trend unserer Kommunikationskultur an: „Simsen“. Die Gäste der Flottmannkneipe benutzen ihre Handys, um per SMS zu bestimmen, worüber sich der Sägefisch Pin und der Kugelfisch Plopp unterhalten. Live verfolgen die Kneipengäste den Dialog der animierten Fische in großen Sprechblasen - und natürlich im Internet online unter www.lakaszus.de

Umstritten ist das Objekt mit dem Titel Phönix: Ein kantiger weiblicher Torso, geschaffen aus der Erde einer etwa 3.000 Jahre alten Urne: Eine ostwestfälische Vorfahrin, wiederauferstanden aus ihrer Asche, deren archaische Erscheinung um einen zeitgenössischen Kopf ergänzt ist. Dort arbeitet das neue „Hirn“ in Form eines Microcontrollers. Das Gesicht bildet ein Computerdisplay, von dem ihre Gedanken gelesen werden können

Medienkunst ist für das Ruhrgebiet noch neu – vor allem außerhalb der Museen.

Ein Besuch der Gastronomie in den vorbildlich restaurierten Flottmannhallen lohnt sich deshalb. (täglich, ab 19 Uhr, mit Biergarten übrigens)

Die feierliche Eröffnung der Ausstellung findet am Samstag, den 8. September um 18 Uhr statt. Mit eigens komponierter Musik des Klangkünstlers Serge Corteyn. Vorgetragen von ihm selbst im Duett mit der Cellistin Lisa Grothe. Die Laudatio hält der Bochumer Kritiker Giampiero Piria. Der Künstler, sowie sein New Yorker Galerist Aaron Stein, sind selbstverständlich anwesend.

Wer eines der Dinger mit nach Hause nehmen möchte, muss „was Attraktives zum Tauschen bieten – z.B. Geld“.

(wl)

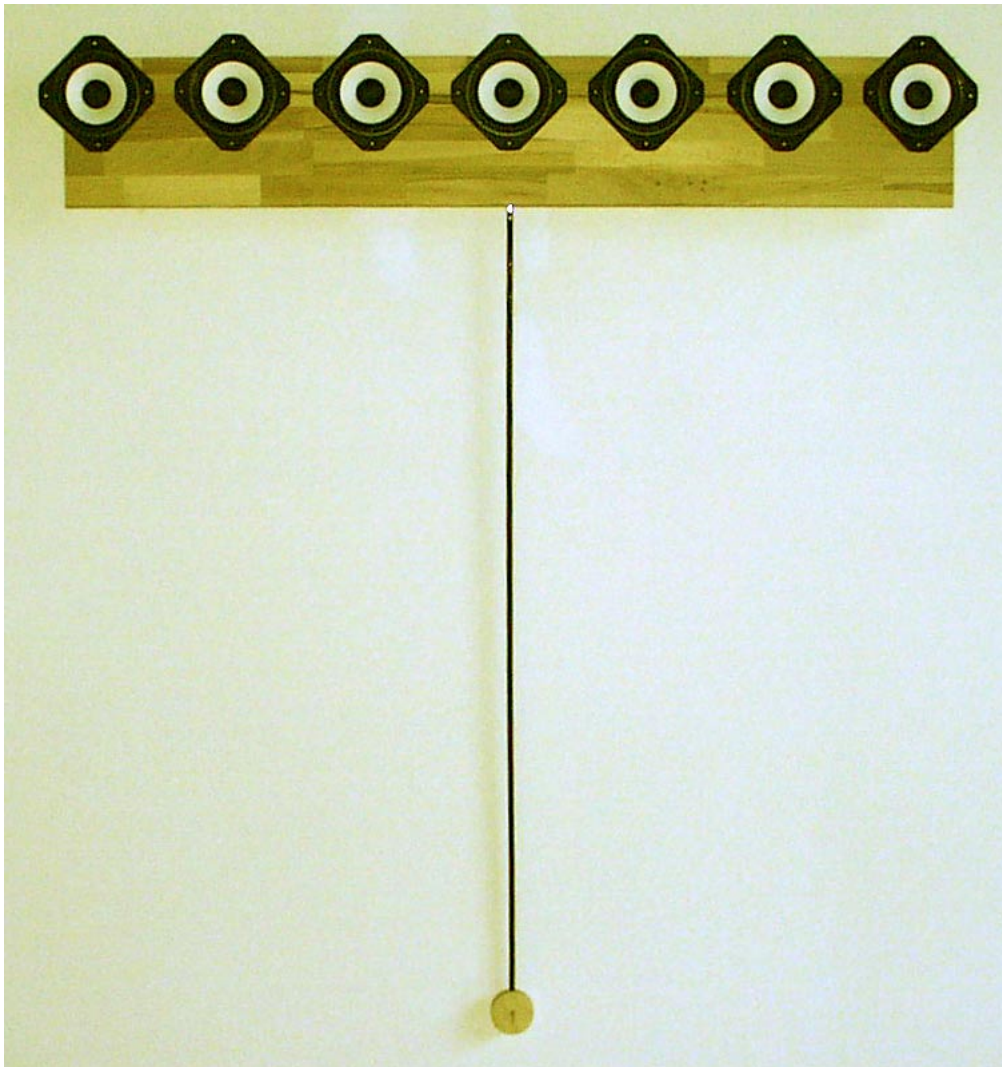
Wolfram Lakaszus

1961 in Hannover geboren, im Schwarzwald aufgewachsen, in Hagen, Koblenz und München studiert (Sozialwissenschaftliche Informatik, Erziehungswissenschaft). Seit 1989 Inhaber einer Unternehmensberatung, heute mit Sitz in Bochum. Seit etwa 1980 Inszenierung von Aktionen zur Spiegelung von Realität und Erstellung von (interaktiven) Objekten als individuelle Auftragsarbeiten.

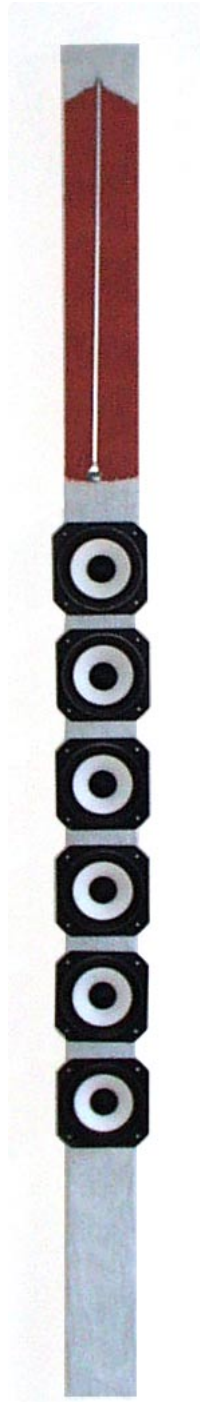
Kontakt

Wolfram Lakaszus
bureau of innovation
Harpener Hellweg 301
44805 Bochum
t. 0234-6870 4870
f. 0234-6870 4876
e. wolfram.lakaszus@lakaszus.de
w. www.lakaszus.de

Bildmaterial



*Klangobjekt 7machos
(Pendel löst Stakkato aus Soundchips aus)*



*Klangobjekt 6machos
(Pendel löst Stakkato aus Soundchips aus)*



*Citrimed Blutkonserve
(Blaues Blut beginnt zu kochen, wenn sich ein Betrachter nähert)*



*Linke Alienhand
(Klangobjekt aus Stahl mit Cellosaiten)*