



Gregorz Kielawski

**selektiv Maria Leubolt/
Pagitsch / Cathi Priemer**

Peter Moosgaard

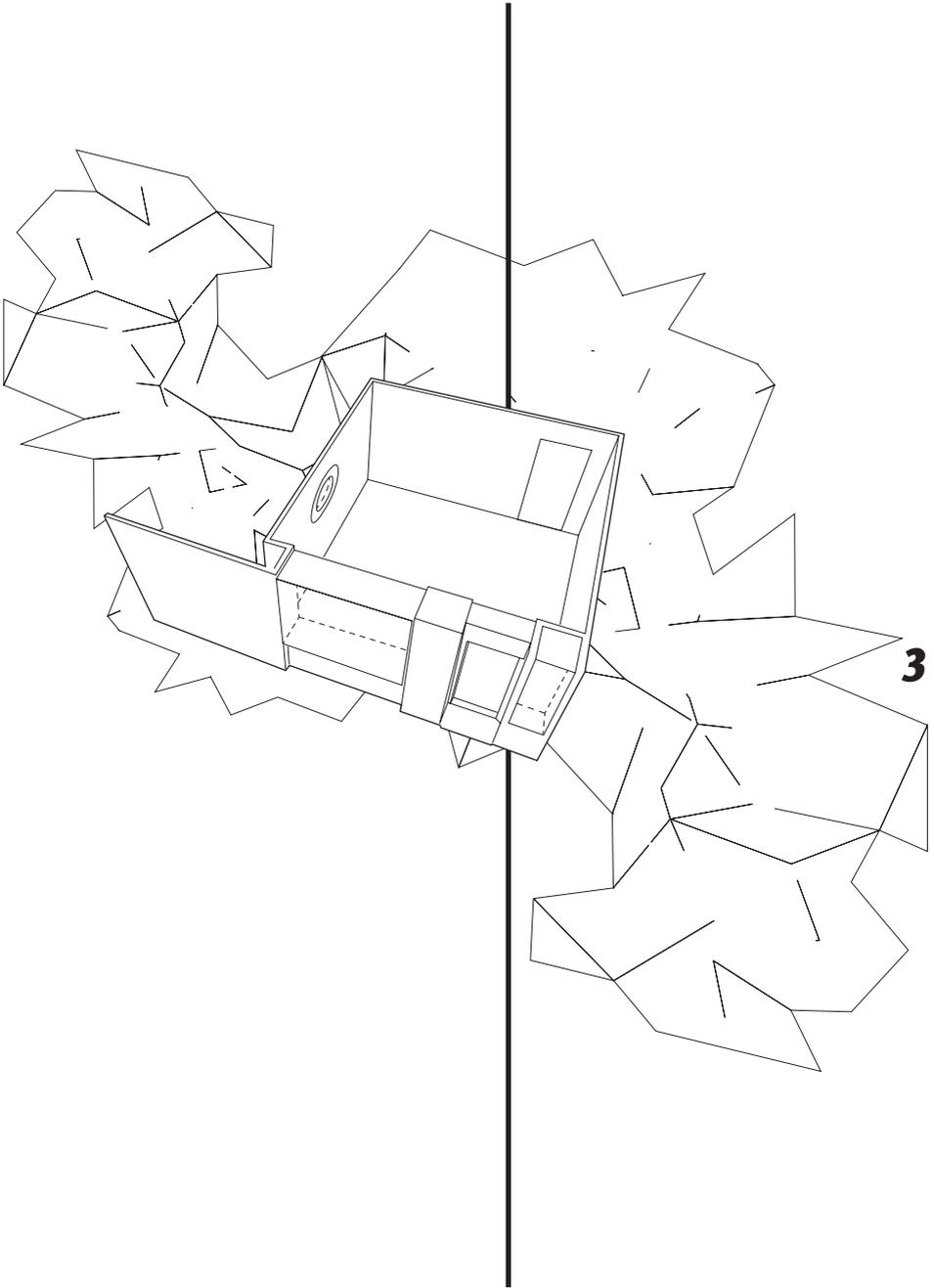
Töchter Harlekin

Production Error

Jasmin Schaitl

PLAY TIME

UAMO CITY TOUR 2012



3



Bildtext und Tonbild

handouts mit snapshots, lesung aus zeitzoo, sounds vom computer.

(Grzegorz Kielawski)

Collage ist sowohl eine Technik der bildenden Kunst, bei der durch Aufkleben (frz. *coller*, „kleben“) verschiedener Elemente auf eine Unterlage ein neues Ganzes geschaffen wird, als auch ein in dieser Technik geschaffenes Kunstwerk, welches die

4 Grenzen der bildenden Kunst überschreitet.

Eine künstlerische Collage kann beispielsweise Zeitungsausschnitte, Bänder, Stücke farbigen Papiers, Fotografien enthalten, die auf einen festen Untergrund oder Leinwand geleimt werden.

Die Décollage bezeichnet das Abreiben von Oberflächen, beispielsweise bei Plakatabrissen, um die darunter liegenden Schichten sichtbar zu machen.

Das Prinzip der Collage wurde auch auf andere Kunstgattungen übertra-

gen, etwa auf die ↗Musik / Akustische Kunst, auf die Literatur und den Film. (<http://de.wikipedia.org/wiki/Collage>)

Ephemere vom altgriech. *ephmeros* „nur einen Tag lang dauernd, vergänglich“, davon sich im deutschen Sprachgebrauch *ephemer* „flüchtig, vergänglich“ ableitet, sind kurzlebige annuelle Pflanzen, die innerhalb einer sehr kurzen Vegetationsperiode Blüten und Früchte bilden, um danach abzusterben.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Ephemere>)

Escape Capsule #12

In der mehrstündigen ↗Performance verschwindet die Performerin, ↗Jasmin Schaitl, hinter einer Wand aus Schnüren. Meditativ und konzentriert - gleichzeitig inmitten der Auslage - spannt Jasmin Schaitl eine Sichtwand aus Schnüren. Dadurch schottet sie sich Minute für Minute mehr vom Geschehen der Veranstaltung ab, während der Ort des Geschehens der Performance DER Schaupunkt schlechthin ist - das Schaufenster. Somit wird die Arbeit zwar provokant sichtbar gemacht, versperrt dem Zuschauer dennoch den Blick auf die Performerin selbst.

(Jasmin Schaitl)

Gesamtkunstwerk

bezeichnet man ein Werk, in dem verschiedene Künste, wie ↗Musik, Dichtung, Tanz/Pantomime, Architektur und Malerei, vereint sind. Dabei ist die Zusammenstellung nicht beliebig und illustrativ: die Bestandteile ergänzen sich notwendig. Das Gesamtkunstwerk hat eine „Tendenz zur Tilgung der Grenze zwischen ästhetischem Gebilde und Realität“ (Odo Marquard).

In neuerer Zeit überschneidet sich der Begriff Gesamtkunstwerk mit dem der (synthetischen) Intermedialität. Ob Kunstwerke, die zugleich verschiedene Sinne ansprechen, freie Zusammenstellungen im Sinne von Multimedia oder Mixed-media sind oder ob sie dem Anspruch einer Vereinigung zum Gesamtkunstwerk genügen, ist eine Sache der Interpretation. Auch ↗Happening, Fluxus, ↗Performance, Experimentelles Theater und andere Phänomene werden als Variationen der Idee des Gesamtkunstwerks interpretiert.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Gesamtkunstwerk>)

Gestik leitet sich vom lat. *gestus* ab und bedeutet soviel „wie sich betragen, sich benehmen, sich zeigen“. Davon leitet sich auch im deutschen

„Gebärde“ ab, welches sich im Mittelalter auf das gesamte Erscheinungsbild einer Person bezog. Das heißt einschließlich seiner Bildung, Sitte und die Art sich zu kleiden und zu gehen.

Der Definition nach ist die Geste eine zielgerichtete Ausdrucksbewegung des gesamten Körpers, aber besonders der Hände und des Kopfes. Der Körper ist nie neutral, es gibt keinen Körperteil der in Ruhe wie in Bewegung nicht einen sozialen Bedeutungsgehalt an den Beobachter übermittelt. Der menschliche Körper ist demnach ein historisches Dokument. Die Geste war und ist der Träger und Mittler des Körpers. Gesten können die Sprache unterstreichen, verstärken aber auch unterlaufen, diametral wirken, dekonstruieren und - in manchen Fällen - ersetzen.

5

In der Malerei spielt die Anwendung von Gestik eine wesentliche Rolle. Einerseits soll sie die Schwäche der Bilder gegenüber der Realität, das Fehlen von Sprache, ausgleichen und parallel an dessen poetischen Ambitionen teilnehmen. Die neuzeitliche Forderung nach dem Dialog mit dem Betrachter geht in ihren Grundzügen auf die Lehren des klassischen

Altertums zurück. Ebenso gehen die ersten Betrachtungen und Reglementierungen des menschlichen Verhaltens, der Gestik, des Auftretens, des Agierens und des Reagierens - kurzum aller körperlichen Regungen - aus der griechischen Antike hervor.

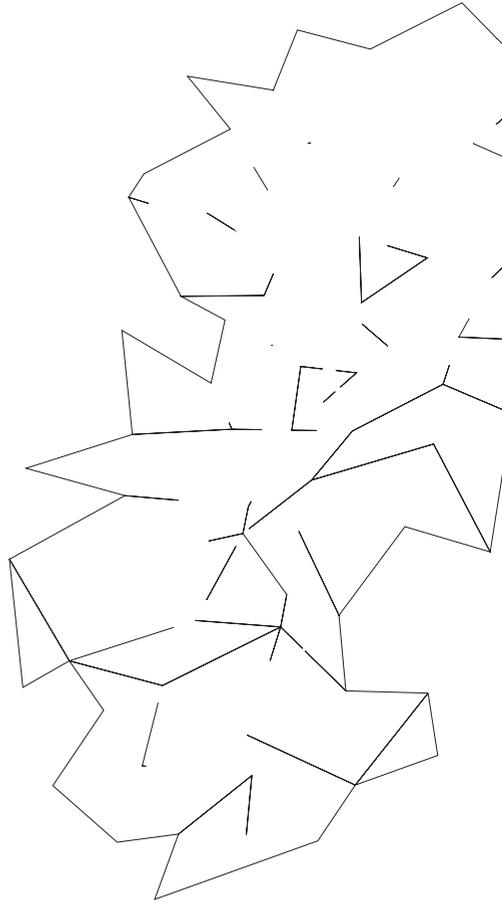
(Berki 1997; Bremmer 1992; Nahnsens 1954; Preimesberger 1999; Rehm 2002)

Happening

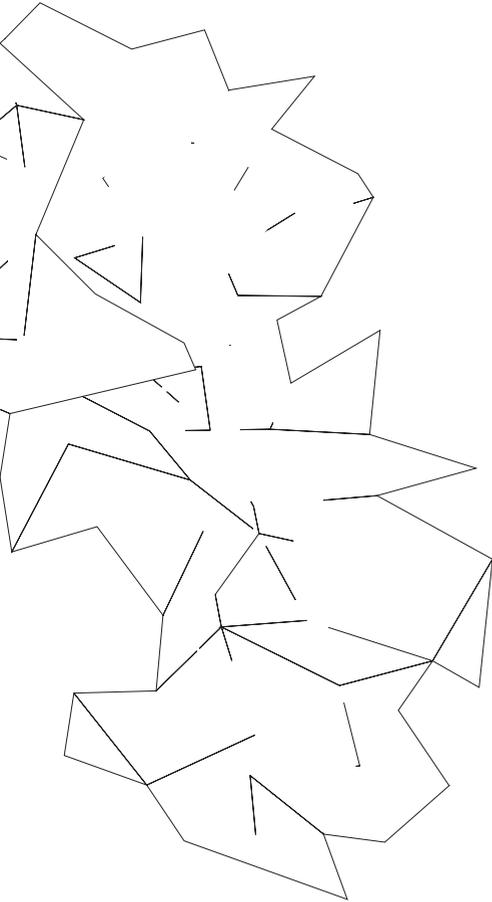
Das Happening (von englisch *to happen* ‚geschehen‘) ist neben Fluxus eine der wichtigsten Formen der Aktionskunst der 1960er Jahre. Ein Happening ist ein improvisiertes

6 Ereignis direkt mit dem Publikum. Eine der frühen Formen des Happenings ist die *décollage*. Dazu gehören das Werfen von Gegenständen ins Publikum, Exhibitionismus, Blut- und Farborgien, Zerstören, Zerreißen, Verdrecken von Gegenständen. Ziel ist die durch unterschiedlichste Handlungen verursachte Schockwirkung auf ein Publikum, das in das Ereignis einbezogen wird. Dieses ist dabei Teil der vom Künstler erdachten Aktion. Es wird mit in die künstlerischen Handlungen einbezogen, wobei der Geschehensablauf nicht von vornherein festgelegt ist.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Happening>)



Inszenierung von griechisch *skene*: zu deutsch „Zelt“, ist das Einrichten und die öffentliche Zurschaustellung eines Werkes oder einer Sache. Dabei muss nicht unbedingt ein in sich geschlossenes Werk auf die Bühne gebracht werden, auch offene Formen wie etwa die ↗Per-



formance können inszeniert werden. Der Begriff wird oft auch synonym mit dem Begriff Regie verwendet und unterscheidet die Inszenierung insofern als künstlerischen Akt von der reinen Ausstellung, Aufführung oder Vorführung. Im weiteren Sinne kann auch jede andere Form der be-

wusst eingerichteten Darstellung als Inszenierung bezeichnet werden. Ein Möglichkeitsraum der menschlichen Selbstausslegung.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Inszenierung>; Wirth 2002)

Jagd bezeichnet das Aufsuchen, Nachstellen, Fangen, Erlegen und Aneignen von Wild durch einen Jäger. Die unerlaubte Jagd wird als Wilderei bezeichnet. Als „Jäger und Sammler“ jagten Menschen bereits in der Altsteinzeit. Die Jagd, als einer der ursprünglichsten Arbeitsprozesse des Menschen, erfolgte und erfolgt aus unterschiedlichen Gründen: **7** Nahrungs- und Rohmaterialgewinnung und als Sport, vor allem für den Adel und den Klerus.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Jagd>)

Kielawski, Grzegorz

Künstler, geboren 1981 in Wałbrzych, lebt und arbeitet seit 2004 in Wien. Freier Mitarbeiter der Kunst- und Literaturzeitschrift Zeitzoo und GAV-Mitglied. Als Autor und bildender Künstler Teilnahme an Ausstellungen wie Atasonglessepa; Ottak Ottak; Die Tür im Boden; Mimamus; Herbstklang Festival; Grundsteingassenfest.

Zuletzt erschien von ihm: „so wie du kann jeder aussehen.“ Erzählungen und Fotografien. Edition Exil; „unmittelbar gefallen.“ in: Zeitzoo 27; „Küss mich, ich bin ein Pole.“ in: Mein Leben mit 20. Das fröhliche Wohnzimmer.

([flickr.com/photos/grzegorz_k/](https://www.flickr.com/photos/grzegorz_k/))

Klang Kollektiv

— Klang Kollektiv--Sound--Bass--Schlagzeug--Saxophon--Improvisation--Freies Gestalten--Klang Gestalt geben--Klang Raum geben--Interaktion verschiedener Kunstrichtungen—

8 Das Klang Kollektiv setzt sich für ↗ „PLAY TIME“ am 15. 9. 2012 aus Maria Leubolt (Bass), Markus Pagitsch (Saxophon) und Cathi Priemer (Schlagzeug) zusammen.

(*Klang Kollektiv*)

Moosgaard, Peter

Künstler, geboren 1983, lebt und arbeitet in Wien und Helsingborg. 2001 bis 2004 Studium der Philosophie und Linguistik an der Universität Wien. 2006 bis 2012 Studium an der Universität für angewandte Kunst Wien bei Prof. Peter Weibel und Prof. Ruth Schnell. 2007 Member of Activist Group „Wochenklausur“; 2008

Autor für tagr.tv und 2010 Mitgründer von TRAUMAWIEN publishing.

Eine Auswahl seiner Ausstellungen: 2012 „The Essence“, Künstlerhaus, Wien; „Watch me watching! – Speedshow“, Tele-InternetCafe, Berlin; „Hosted in Athens“, GRUPPE UNO @ SixDogs Gallery, Athen; „Browser-based performances“, Nederlands Instituut voor Mediakunst, Amsterdam. 2011 „Multiple Choice I & II“, Berggasse 11, Wien; „Das Serendipitätsprinzip 2“, AV PubliKnacht, Festspielhaus St. Pölten; Soundwwalks, ISEA2011, Istanbul; „MOOZAK Festival“, MediaOpera, Wien; „Bursting Boundaries“, Interventionen zur ESSENCE 2011, Wien. „Y/OUR/SPACE“, Neue Positionen Digitaler Kunst, Wien Eins; Turbogott, Café Korb, gelesen von Fritz Ostermayer, Wien; TRAUMAWIEN-Lesung, Universität für angewandte Kunst, Wien. 2010 „Zwischen Schwingung und Materie“, Klangmanifeste, Echoraum Wien; Soundwwalks, WORM/Detour, Rotterdam; „Moddr_* Opening“, Centre for Digital Cultures, Brüssel; „SUCHT SELBST!“, 12C Raum für Kunst, Schnifis (V); „Public Interface Gesture Salon II“, MQ Wien; Sound:Frame Opening, Fassadenprojektion mit DieVers, Wien. 2009 „Cultural Intersections“, Wochenklausur, Brunnen-

passage Ottakring, Wien; Ars Electronica, Fassadenfestival, AEC 2009, Linz; SCHWINGKREIS // OBJEKT 210 // Arsenal Wien; EEOE Junior Showcase, fmx/09, Stuttgart; „Dr Strangelove or how ...“, RIGHT HERE#3, Studio Kasulke, Wien; The machine becomes the idea that makes the art, C17 Offspacecenter, Wien. 2008 Sound:Frame Festival, Künstlerhaus Passage, Wien; „Kartofel und Schlafrock“, Art Event in Lodz. 2007 (Mis) used Media, Abteilung f. Digitale Kunst, Wien. 2007 „Delta Augsburg“, Wochenklausur, Neue Galerie Augsburg.

Eine Auswahl seiner Publikationen: 2011 ST/A/R Magazin. 2010 TURBOGOTT, Telenovelle 200 Seiten, Vorwort von Peter Weibel. 2010 Monochrom #26-34, uncredited. 2009 KUNSTSTROM von Anna Barbara Husar, Atelier Lichtwellenbad, Wien. (<http://duebomba.blogspot.com/>)

Musik („musische Kunst“) ist eine organisierte Form von Schallerignissen. Zu ihrer Erzeugung wird akustisches Material vom Menschen geordnet. Aus dem Vorrat eines Tonsystems werden Skalen gebildet. Deren Töne können in unterschiedlicher Lautstärke und Klangfarbe er-

scheinen und Melodien bilden. Aus der zeitlichen Folge der Töne und Geräusche verschieden langer Dauer entstehen Rhythmen. Aus dem Zusammenklang mehrerer Töne von jeweils anderer Tonhöhe erwächst Mehrstimmigkeit, aus den Beziehungen der Töne untereinander entsteht Harmonik.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Musik>)

Parkwächter **Harlekin**

„Um Terry Pratchett zu zitieren: „He likes people to buy him banana daiquiris (he knows people don't read author biographies, but feels this might be worth a try)“.

9

Oder vielleicht auch um Neil Gaimann zu zitieren: „he's not overly keen on banana daiquiris, is always very flattered when appreciative fans send him money (he's read Terry Pratchett's biography, and, although he doubts that this will have any effect, figures what the hell).“

Geboren 1983, 1992 mitten in der niederösterreichischen Kleinbürgerlichkeit Badens im Volksschulalter mit Public Enemy konfrontiert und entdeckt so die HipHop-Kultur. 1998 Mitbegründung solcher illustrierter HipHop-Fraktionen wie „Trostpries“ und

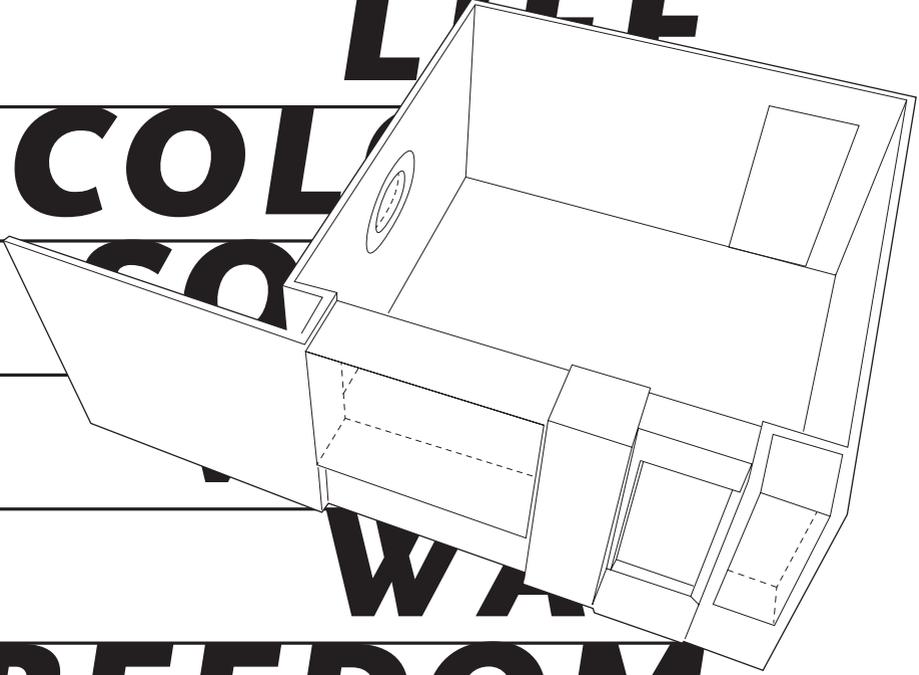
PLAY



LIFE

COL

CO



WA

FREEDOM

CASH

POLITICS

LOVE

TIME!

„Schwechat Coast“ später „Styles As Crew“. 2000 bis 2001 erscheinen im engsten Rahmen und winzigster Auflage die 3 kaum verbreiteten Instrumental Tapes „Mentals“, „Vesp“ und „PH-Wert“. 2002 Durch den Konsum von Company Flow, Anticon und vor Allem durch Bigg Jus' „Plantation Rhymes“ entfernt er sich immer weiter vom konventionellen Poser-Rap und bringt das kaum bekannte Tape „Yoghurt“ in Umlauf. 2003 folgt der ebenfalls untergrundigst angelegte Release des Elektro-Projekts „Godzilla Soletti“ das wieder spektakulär niemanden interessiert.

12 2007 Parkwächter Harlekin verbreitet über das wunderbare Medium Internet unveröffentlichtes Material aus den Dunkeljahren. 2008 bestreitet Parkwächter Harlekin seine Sagen umwobene „10th Stage-Anniversary Tour“ durch Wien und Niederösterreich. 2009 Das in den letzten Jahren entstandene Album „to meet friend chicken“ wird per freiem Download im Netz veröffentlicht und findet überraschenden Anklang. 2010 Der erste und bislang einzige „echte“ Release des Künstlers, ein Album mit dem bezeichnenden Namen „Liebe“ erscheint auf Problembär Records. Der fabulöse Smashhit „Exil“ erringt

Airplay. Und schließlich auch hier auf der City Tour, because he figures what the hell.“

(<http://www.bornabirdinstead.net/>)

Performance engl. für *Durchführung, Aufführung, Darstellung, Leistung*. Wird als Kunstform für eine situationsbezogene, handlungsbetonte und ephemere künstlerische Darbietung eines Performers oder einer Performancegruppe genannt. Die Kunstform hinterfragt die Trennbarkeit von Künstler und Werk sowie die Objekt- und Warenform traditioneller Kunstwerke.

In den 1960er Jahren wurde, zunächst in den USA, der Begriff „Performance Art“ zu einer Sammelbezeichnung für künstlerisches Geschehen, das den üblichen Kontext der Darstellenden und Bildenden Künste sprengte. Beeinflusst durch Antonin Artaud, Dada, die Situationistische Internationale und Konzeptkunst wurde „Performance Art“ um 1970 in den USA von Künstlern verstärkt als konzeptuell eigenständige Kunstform verstanden. Ein künstlerisches Ereignis dieses Typs sollte nie in der gleichen Weise wiederholt werden und nie die Struktur eines Stückes darstellender Kunst haben. Für die so definierte

Kunstform wurde die Kurzform „Performance“, im Sinne von „Kunstperformance“, ins Deutsche übernommen.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Performance>;
Wirth 2002.)

PLAYTIME Der Schaukasten stellt mit seiner “PLAY TIME“ – Ausstellung den teilnehmenden Künstlern Spielzeit zur Verfügung und bietet performativen Arbeiten eine Plattform. Ergründet wird der momenthafte und ↗ephemere Charakter von Arbeiten und das damit verbundene Ablösen und Überwinden des Objektes. Nur an diesem Abend, in der Ausstellung, kann man Kunstwerke im Entstehen (und auch Vergehen) beobachten und Zeuge eines Moments werden. Performt wird in ↗Gestik, ↗Sprache, Bild und ↗Musik. Collagenhaft verweben sich die Arbeiten zu einem „↗Gesamtkunstwerk“. Hinterher ist alles nur ein Experiment, ein ↗Spiel mit Zeit. Spielzeit! Und die Bündelung der Kunstaussstellung zu einem Event. Die Überreste dieser Veranstaltung verbleiben für die Ausstellungsdauer im Raum und bilden den Rahmen für weitere Aktionen im Schaukasten.

PLAYTIME* - Englisch für Kinder

ist ein deutscher Englisch-Sprachkurs in Form einer 30-teiligen Fernsehserie, der vom Bayerischen Fernsehen produziert wurde und sich an Kinder ab fünf Jahren richtet, die spielerisch Englisch lernen sollen.

([http://de.wikipedia.org/wiki/Playtime_\(Sprachkurs\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Playtime_(Sprachkurs)))

PLAYTIME - Tatis herrliche Zeiten**

ist ein französisch-italienischer Spielfilm des Regisseurs und Schauspielers Jacques Tati aus dem Jahr 1967.

(http://de.wikipedia.org/wiki/Tatis_herrliche_Zeiten)

13

PRODUCTION
error.

↗Streetartist und Grafikdesigner, geboren 1982, Grafikstudium in Kapstadt und Wien, lebt und arbeitet in Wien.

Während der ↗“PLAY TIME“ Eröffnung im Schaukasten hat der Besucher die Möglichkeit, am Arbeitsprozess von Production Error teilzuhaben. Danach wird „nur mehr“ die fertige ↗Collage zu betrachten

sein. Wie die Stadt, die sich aus zahlreichen Lagen konstruiert, fügt sich auch die mehrschichtige Streetart aus verschiedensten Substanzen zusammen. So sind es nicht nur Farben die aufgetragen werden sondern auch vorgefundene Versatzstücke des Alltags.

Bereits der Künstlername – Production Error – weist darauf hin, dass die serielle Produktion, die ein Zeugnis der Moderne ist, auch fehlschlagen kann. Genau in diesem Fehler liegt aber auch eine Möglichkeit. Die uns entfremdeten Massenprodukte gewinnen durch ihren Makel wieder etwas anthropomorphes und **14** einzigartiges. Sie entsteigen dem ewigen Trott der Redundanz serieller Herstellung und Gleichheit.

Auch das urbane Gewächs „Stadt“ ist nie perfekt. Es ist oft laut, schmutzig, radikal, schnelllebig, aber auch kitschig und romantisch, jedoch nie vollkommen. Erst in seiner fehlerhaften Formierung wird es perfekt. Dementsprechend fügt sich die Streetart von Production Error in die Stadt. Der Künstler kehrt Arbeitsprozesse um, schafft materielle und thematische Kontraste und bündelt auf diese Weise die Vielfalt der Stadt.

Schaitl, Jasmin

Künstlerin, geboren 1987 lebt und arbeitet in Wien und Berlin.

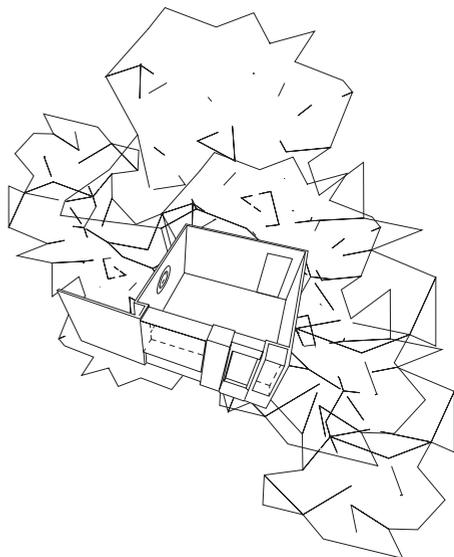
2006 bis 2012 Studium an der Universität für angewandte Kunst Wien bei Prof. Barbara Putz-Plecko. Arbeitete von 2008 bis 2009 in einem Kunst- und Sozialprojekt in Granada, Nicaragua.

Eine Auswahl ihrer Ausstellungen: 2012 „Dimanche Rouge“, Polymer Culture Factory, Tallinn; „The Autonomous Document - beyond its Origin“, SPÖ Bildungszentrum, Wien (SE); „The Essence“, Künstlerhaus, Wien; „Cube - Festival for extensive Art“, Kubus EXPORT, Wien; „4 Jahre Roter Teppich für junge Kunst“, Area 53 / Creative Endeavours Arts& Design Lab, Wien; „Comment #12“, Acud Theater, Serendipity Gallery, Berlin; „To perform an exhibition“, L'Atelier Kunst Spiel Raum, Berlin; „Previews“, Ausarten, Wien; „Wieder erlebbar machen. Vom Dokument zur Repräsentation“, Diploma-Exhibition, Wien, (SE). 2011 „Fucking Good Art. Schöne Kunst“, Kulturen, Leipzig; „Tape-Loop“, TENT/Bildetage/Kunst&Complex, Rotterdam; „Bridgesmathart Exhibition“, University of Coimbra, Portugal; „Boys wear blue, girls pink“, Bildetage, Vienna

Art Week, Wien; „Spatial Intervention“, AKH Galerie Wien; „The Purloined Letter“, Generali Foundation, Wien; „Ausser Betrieb“, Universität für angewandte Kunst, Wien; „Hast du’s schon mal im Klub gemacht?“, Klub-Ost, Wien. 2010 „V Fórum Biental de Pesquisa em Artes“, Forum Landi, Cidade Velha de Belém, Brasilien; „On train“, Integrationshaus Wien. 2009 „el hombre del fuego“, Casa de los Tres Mundos, Granada, Nicaragua. 2008 „the plan b“, Faktor 44, Antwerpen. 2007 „Brennpunkt Mischkulanz“, Kunsthalle Project Space, Wien.

(<http://www.jasminschaatl.com/>)

Spiel stammt vom althochdeutsch *spil* für „Tanzbewegung“. Spielen ist eine Aktivität, die zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung, aber auch als Beruf ausgeführt werden kann. Es ist eine Beschäftigung, die oft in Gemeinschaft mit anderen vorgenommen wird. Einem Spiel liegen oft ganz bestimmte Handlungsabläufe zugrunde, aus denen, besonders in Gemeinschaft, verbindliche Regeln hervorgehen können. Die konkreten Handlungsabläufe können sich sowohl aus der Art des Spiels selbst, den Spielregeln, oder aber aus dem



Wunsch verschiedener Individuen ergeben, gemeinschaftlich zu handeln.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel>)

Spoken Word, 15

deutsch das gesprochene Wort, bezeichnet ein Genre der Darstellenden Kunst, bei dem ein lyrischer Text oder eine Erzählung vor Publikum vorgetragen wird. Während eine Spoken-Word-Performance auch von Musik begleitet werden kann, ist das gesprochene Wort dabei vorrangig.

(http://de.wikipedia.org/wiki/Spoken_Word)

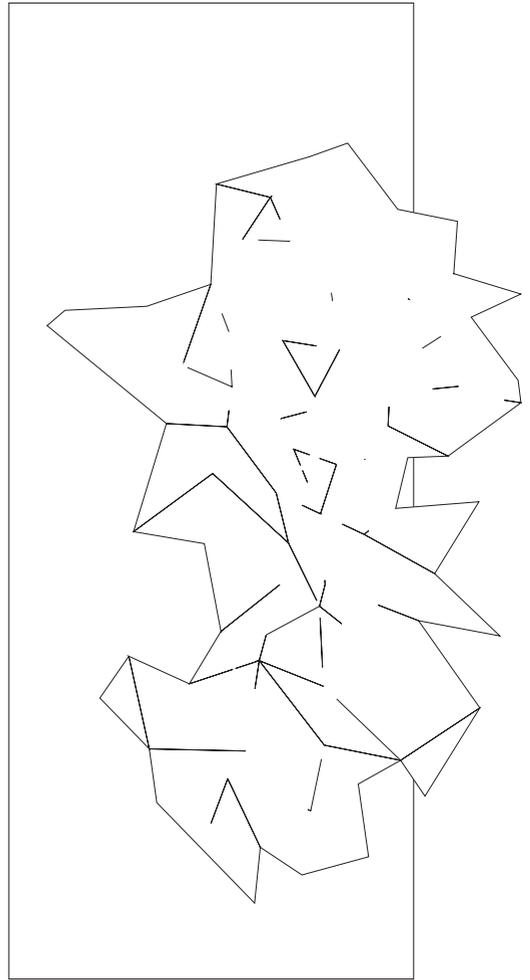
Sprache ist die Menge, die als Elemente alle komplexen Systeme der Kommunikation beinhaltet. Der Term wird meist verwendet, um an-

zuzeigen, dass konkrete Zeichensysteme Elemente dieser Menge sind; umgekehrt, um anzuzeigen, dass diese konkreten Zeichensysteme den Eigenschaften einer Definition des Begriffs Sprache genügen. Eine andere Definition ist: Sprachen sind die Systeme von Einheiten und Regeln, die den Mitgliedern von Sprachgemeinschaften als Mittel der Verständigung dienen.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Sprache>,
Wirth 2002)

Als **Streetart**, auch Straßenkunst, werden verschiedene, meist nichtkommerzielle Formen von Kunst im öffentlichen Raum bezeichnet. Die Künstler nutzen alle erdenklichen urbanen Grundlagen worauf sie ihre Werke, meistens aus verschiedenen Medien zusammengesetzt, gestalten. Obwohl auch legale Auftragsarbeiten entstehen, sind die meisten Werke illegal angebracht. Deshalb ziehen es die meisten Künstler vor, anonym zu bleiben. Die ersten Street oder Urban Artists waren die Römer der Antike.

Streetart ist gegenwärtig auch im White Cube zu finden und hält in renommierten Ausstellungshäusern und am Kunstmarkt Einzug. In wie



weit sich dadurch inhaltliche Verschiebungen ergeben, bleibt noch zu diskutieren.

(Wilms 2010; <http://de.wikipedia.org/wiki/Streetart>)

Trophäe

Eine Trophäe ist ein Objekt, das als Zeichen des Triumphes über eine Person, eine Sache, ein Tier (↗Jagd) oder etwa eine Bedrohung bzw. eines Risikos dient.

Der Trophäe liegt der altgriechische Begriff *tropaion* (pl. *tropaia*; lat. *tropaeum*) zugrunde, ein antikes Siegeszeichen, das die griechischen Feldherren nach Bezwingen der Feinde auf dem Schlachtfeld aufstellten. Es bestand aus einem Gerüst, an dem Waffen und Rüstzeug der Unterjochten so aufgehängt wurden, wie sie auch bei einem Fußsoldaten zu sehen waren.

Das Imperium Romanum verhalf dem Siegeszeichen zur vollen Blüte, doch mit seinem Niedergang ging auch das *tropaion* in seiner ursprünglichen Gestalt verloren. Nun dienten die gegnerischen Feldzeichen, Wimpel und Fahnen als Siegestrophäen.

Ihre übergeordnete Bedeutung aber lebt fort: In Zwölfendern und Schrumpfköpfen.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Trophäe>)

Tr/o/ph/y 2011

Logorama - Fragmente montiert als Trophäen, von ↗Peter Moosgaard.

„Unsere Natur ist längst die Zweitnatur. An die Stelle des Erkennens von Blättern und Tierspuren ist das Ausmachen und Zuordnen von Markencodes getreten- Willkommen im globalen Logorama! Ein urzeitlich wirkender Kampf an weltweiten Unternehmen wird schließlich nicht rein nach dem Naturrecht des Umsatzstärksten (Wer frisst wen?) geführt, sondern operiert gleichwertig auf einer Bildebene. Ein visuelles Durchsetzungsvermögen entscheidet so über den Marktwert in unseren Köpfen. Der Spieß muss

17

gleichsam umgedreht werden:

Die künstlerische Subversion dieser Zeichen begegnet einem archaischen Kampf um Aufmerksamkeit auf Augenhöhe. Jenes Dominanzverhalten der Symbole über die Einzelperson wird verkehrt. Die Notwendigkeit der Sponsorenjagd darf ernst genommen werden, und so bleiben von den Giganten schließlich fragmentarische ↗ Trophäen die unsere Wände zieren. Auch der Sammler trifft auf die lang ersehnte Subversion: Die Produktion von kostenintensiven Zeichen wird in die Hand des Künstlers gelegt, der hier rein als Konsument von Marken agiert.“ (Peter Moosgaard)

UAMO

kurz für Urban Art and Media Organisation versteht sich als Plattform für nationale wie internationale Künstler aller Art und fördert sie auf interdisziplinärer Ebene.

Seit dem Gründungsjahr 2003 veranstaltet der gemeinnützige Verein jährlich ein 4-tägiges Kunstfestival in der Stadt München. Dabei steht das Festival jedes Jahr unter einem anderen Motto, zu welchem die Künstler ihre Arbeiten einreichen können. Seit dem ersten Festival 2004 bis heute zeigten mehr als 300 Künstler aus über 20 Ländern ihre Arbeiten. Seit

18 2011 gibt es zu dem jährlichen Kunstfestival in München auch die UAMO City Tour, die sich auf lokale Künstler der jeweiligen Städte konzentriert. Die Eröffnung in jeder City Tour Station wird Live nach München übertragen. Alle vor Ort gezeigten Arbeiten werden beim jährlichen UAMO Kunstfestival zu sehen sein. Das Motto der diesjährigen UAMO City Tour ist  "PLAY TIME".

(<http://www.uamo.info/cms/>)

Handapparat & Quellennachweise

Berki 1997

Elisabeth Berki, *Die Gestensprache in der Portraitmalerei des 16. Jahrhunderts*. Diplomarbeit, Wien 1997.

Bremmer 1992

Jan Bremmer, H. Roodenburg (Hg.), *A cultural history of gesture. From antiquity to the present day*, Cambridge 1991.

Nahnsens 1954

E. Nahnsens, *Über die Gebärde und ihre Darstellung in der Bildenden Kunst*, Innsbruck 1954.

Preimesberger 1999

Rudolf Preimesberger (Hg.), *Portrait*. In der Reihe: *Geschichte der klassischen Bildgattungen in Quellentexten und Kommentaren*, Bd. 2.

Berlin 1999.

Rehm 2002

Ulrich Rehm, *Stumme Sprach der Bilder. Gestik als Mittel neuzeitlicher Bilderzählungen*, Berlin 2002.

Wikipedia

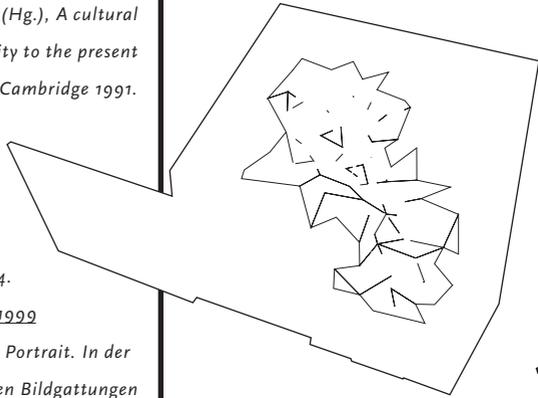
Wikipedia, <http://de.wikipedia.org>. Die genauen Schlagworte finden Sie am Ende des jeweiligen Beitrags.

Wilms 2010

Claudia Wilms, *Sprayer im White Cube*. Marburg 2010.

Wirth 2002

Uwe Wirth (Hg.), *Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt a. M. 2002.



19

Im vorliegendem Katalogtext wurde die maskuline Bezeichnung für allgemeine Begriffe wie: Besucher, Betrachter usw. angewendet. Im gegenwärtigen Postgender-Diskurs werden damit Frau wie Mann und Transgender angesprochen.

Impressum

Kausal könnte die Existenz dieses Kataloges definitiv (aber nicht ausschliesslich) mit der Gruppenausstellung „PLAY TIME“ im Schaukasten, 15. September - 25. Oktober 2012, in Verbindung gebracht werden.

Der Schaukasten sind:

Cathi Priemer, Head of Department

Daniela Hahn, Künstlerische Leitung

Andrea Lehsiak, Gestaltung



S C H A U
K A S T E N

SCHAUKASTEN - INTERESSENRAUM
FÜR ZEITGENOSSENSCHAFT

Märzstrasse 67

A-1150 Wien

schaukasten.dasaugustin.at

schaukasten@dasaugustin.at

T +43 676 79 57 089

© Schaukasten September 2012

Die fotomechanische Weiterverwertung
ist ausdrücklich gestattet.

Mehr Info zur CITY TOUR



www.uamo.info

Grz
Klang Kolle
Markus P

P
Parkw

P