

Julian Kirschler | cloud.cuckoo.land LAB

About cloud.cuckoo.land LAB | YOUAREHERE:@///wolken.kuckucks.heim Ausstellungskonzept (Stand 02 | 2022)

Ein individuell skalierbares immersives Ausstellungs-Konzept cloud.cuckoo.land LAB - YOU ARE HERE:@///wolken.kuckucks.heim sind Teil der über 200 Aufnahmen umfassenden Foto-Serie HIGH NOON, an der Julian Kirschler seit März 2020 arbeitet.

YOU ARE HERE: @///wolken.kuckucks.heim ist ein interaktives und immersives Ausstellungskonzept für Fotografie mit eigens dafür komponierten Soundscapes, daß das Kunsterlebnis des Besuchers in den Mittelpunkt stellt. Es ist in der Bandbreite seiner vielfältigen Facetten [r]evolutionär und neuartig. Eine Ausstellung ist in Größe und von den Themen skalierbar und kann aus derzeit zwei fertig realisierten Themen- und Bilderwelten gestaltet werden.

Ausschlaggebend für das immersive Erlebnis und den Impact auf den Betrachter ist dabei, dass wir nicht nur in der Lage sind Klänge, in 3d Audio, interaktiv dem jeweiligen Standort des Betrachters im Ausstellungsraum und seiner Blickrichtung entsprechend, in Echtzeit auf seinen Kopfhörer zu streamen – mehr noch – wir können die Klangwelten darüber hinaus auch körperlich spürbar machen.

Ausgangspunkt einer Ausstellung sind Fotoarbeiten (auf Latex, oder Leuchtkästen) und/oder Videografien, ihre Größe ist variabel und kann bis zu 4x6 Metern betragen. Anders als in Fotoausstellungen in denen gewöhnlich Bild neben Bild im Ausstellungsraum hängt, wird für die ausgewählten Arbeiten von cloud.cuckoo.land. eine Art Parcours entwickelt, der jede Arbeit so inszeniert und so exponiert präsentiert, dass der Betrachter ohne visuelle Ablenkung in das jeweilige Werk eintauchen kann. Hierzu können wir, gemeinsam mit Kurator*innen, aus derzeit über 350 realisierten Arbeiten aus den beiden Werkgruppen HIGH NOON und BERGE, WIESEN, WÄLDER eine Auswahl vornehmen und eine eigene Dramaturgie entwickeln. Diese hat die Kraft, den Betrachter, über die Auseinandersetzung mit den in den Arbeiten gezeigten Inhalten hinaus, mit sich selbst und seiner Umwelt in Kontakt kommen zu lassen.

Ausstellungsbesucher*innen haben neben dem visuellen und akustischen Erlebnis zusätzlich, ein generell angenehmes, mal berührendes, mal irritierendes, taktiles Erlebnis. Das führt dazu, dass Besucher*Innen das Erlebte nicht nur als überraschend und neuartig empfinden, sondern es etwas bei ihnen auslöst, das in vielen Fällen den Focus nochmals für das Gesehene schärft oder es gar in Bewegung bringt. Letzteres sind keine Mutmaßungen, sondern resultiert aus Erfahrungen, die wir in unserem Showroom/LAB seit September 2019, mit unterschiedlichsten Personengruppen, gemacht haben.

*Unterschiedlich beispielsweise hinsichtlich Alter, Bildung, Nationalität, Interesse oder Vorbildung in Bezug auf Kunst oder im Status der Nutzung digitaler Technik oder Medien.

Zusätzlich liess sich feststellen, dass die Arbeiten auch ganz persönlich intime Momente auslösen können. Die Reaktionen des Publikums waren vielfältig, überraschend und höchst individuell.

Was uns dabei so ungemein motiviert ist, dass bei der ganzen Bandbreite der aufgenommenen oder als Feedback geäußerten Reaktionen und Emotionen, eines niemals zum Ausdruck kam – Gleichgültigkeit.

Der Grad der Interaktion durch den Besucher ist ebenso, wie die Anzahl der gezeigten Werkgruppen skalierbar – # 1 und # 2 – beide können für sich alleine stehen – beide können aber auch durch ein Verbindungsmodul, das wir den „Raum des Unbehagens“** nennen, miteinander verknüpft werden und gehen so eine spannende Symbiose ein. Die erreichbare Interaktivität des Betrachters, kann in seiner Basisauslegung so beschrieben werden: Ortung des Besuchers im Ausstellungsraum auf 10 cm genau, bei gleichzeitiger Erfassung seiner Blickrichtung auf 1 Grad präzise und dementsprechendem parallelem Einspielen der Medien auf den Kopfhörer und dem taktilen Ausgabegerät.

Wir sind aber heute bereits technisch in der Lage, das 3D Audio Erlebnis des Besuchers so zu definieren und skalieren, dass wir ihn sogar ein Stück weit zum Regisseur seines eigenen Erlebnisses in der Ausstellung machen können, ihm Einfluss auf das Hör- und Fühlbare einräumen. Hierzu können wir definieren, wie sich eine Soundscape vor einem Werk verändern können soll – welchen Einfluss also Position und Blickrichtung z.B. auf Lautstärke, und/ oder akustische bzw. taktile Effekte haben – denn wir können das Tonspur für Tonspur frei definieren.

Besucher*innen nehmen von der ganzen technischen Komplexität und der eingesetzten Hightech nichts bewusst war – denn – sie bewegen sich nach kurzer Zeit bereits ganz selbstverständlich, fast meditativ, auf einem von ihm fast schon als organisch wahrgenommenen Pfad und vergessen dabei sogar Zeit und Raum.

Das Zusammenspiel von visuellen, auditiven und taktilen Inhalten – bietet über eine traditionell rationale und intellektuelle Rezeption hinaus – ein neuartiges, ganzheitliches, mehrsinniges, erfühl- und erlebbares, barrierefreies Kunsterlebnis. Zusätzlich besteht die Chance über Kunst- bzw. Fotografie interessierte hinaus, auch Musik begeisterte, Computerspiel interessierte, Technik affine zu adressieren und sich in gesellschaftlich und wirtschaftlich herausfordernden Zeiten neue Besuchergruppen zu erschließen.

Julian Kirschler, 2021/22

Kontaktanfragen: info@julian.kirschler.com

Pressekontakt: Daniela Goldmann daniela.goldmann@goldmannpr.de, T. 0049 89 211 164 20