



„Glauben wir, was wir sehen? Trauen wir unseren Sinnen?
Ist unsere Welt wirklich, was sie vorgibt zu sein?“

WILLKOMMEN IN DER WELT VON ILLUSION!

Diese einzigartige Ausstellung verbindet Täuschung mit Wissenschaft, Verwirrung mit Klarheit, Zauberei mit Psychologie. ILLUSION entführt die Besucher in ein Labyrinth aus geheimnisvollen Installationen, die dem Gehirn Verblüffendes vorgaukeln und unser logisches Denken außer Kraft setzen.

ILLUSION.
NOTHING IS AS IT SEEMS.

18. JUNI – 27. NOVEMBER 2016

KUNSTKRAFTWERK LEIPZIG
SAALFELDER STRASSE 8B
04179 LEIPZIG

WWW.KUNSTKRAFTWERK-LEIPZIG.DE

KURATOREN

Lavinia D. Freitas (BR)
Richard Wiseman (IE)

KÜNSTLER

Karolina Sobocka (PL) Moritz Wehrmann (DE) Jeff Scanlan (US) Roseline de Thelin (FR)
Anthony Murphy (IE) Jennifer Townley (NL) Chris Sugrue (US) Gregory Barsamian (US)
Shelley James (GB) Liam Reeves (GB) Helen Macmahon (IE) Marcelina Wellmer (PL)
Nye Parry (GB) Rebecca Cummins (US) Fiona Newell (IE) Stefan Hutzler (IE)
Robert Murtagh (IE) Matt Kenyon (US) Jonthy Hurwitz (ZA) Madi Boyd (GB)
Pierrick Sorin (FR) Adrien M (FR) Claire B (FR) Joanna Hopkins (IE) Ian Willcock (GB)

Gestaltung: ARTIKOLCHOSE – Die Markengentur

ILLUSION

NOTHING IS AS IT SEEMS



Die internationale Ausstellung „**ILLUSION. Nothing is as it seems.**“
– initiiert von der Science Gallery, Trinity College Dublin. –
feiert in Leipzig ihre Deutschlandpremiere. Die von dem britischen
Psychologen und Magier Richard Wiseman
und dem irischen Illusions-künstler Paul Gleeson erdachte Schau
lockte in Irland rund 83.500 Besucher ins Museum.

CREATED BY SCIENCE GALLERY AT TRINITY COLLEGE DUBLIN, PIONEERS OF THE GLOBAL SCIENCE GALLERY NETWORK

ALL THE UNIVERSE IS FULL OF THE LIVES OF PERFECT CREATURES

KAROLINA SOBECKA (PL)

In diesem interaktiven Spiegel werden Mimik und die Bewegungen des Betrachters von einem Tierkopf nachgeahmt, der die Reflexion des Betrachters überlagert. Der resultierende Effekt erforscht Theorien über Spiegelneuronen und lädt den Betrachter ein, Themen wie Selbsterkenntnis, Empathie und nonverbale Kommunikation zu hinterfragen. Jedes Mal, wenn eine Person vor dem Spiegel steht, erscheint ein anderes Tier. Die Tiere repräsentieren Arten aus dem gesamten Spektrum der domestizierten Tierarten. Das Tier ahmt die Mimik des Betrachters nach und vermischt sie mit den eigenen. Der Betrachter fühlt sich dann veranlasst, diese Tieraussdrücke nachzuahmen und die Rolle in vollem Umfang einzunehmen.



ALTER EGO

MORITZ WEHRMANN (DE)

Zwei sich gegenüber stehende Personen werden scheinbar miteinander verschmolzen. Im Bruchteil von Sekunden sehen die beiden Besucher abwechselnd ihr eigenes Spiegelbild und ihr Gegenüber. Dies geschieht mit Hilfe eines Mikrocontrollers, LED-Lichtern und einer speziellen Glasscheibe, die in einem abgedunkelten Raum stehen. Dies stellt für den Betrachter der Installation ein existenzielles Neuerleben des Selbst dar. Der Künstler fragt: Findet ein bewusstes oder unbewusstes Angleichen zwischen mir und meinem Gegenüber statt? Zurückgeworfen in die frühkindliche Entdeckerfreude und des Wunders über sich selbst, versuchen die Besucher durch Grimassen und Gesten sich selbst wieder zu finden. Das Lachen, Schreiben und Sprechen über das Erlebte ist Teil der Kunstinstallation.

BOTTLE MAGIC

JEFF SCANLAN (US)

„Bottle Magic“ (Unmögliche Flasche) ist eine Art mechanisches Puzzle. Es ist eine Flasche, in deren Inneren sich ein Objekt befindet, welches anscheinend nicht durch den Hals der Flasche passt. Die Illusion bringt uns daher zu der Frage: Wie kam das Objekt in die Flasche? Diese Flaschen wurden nicht geschnitten, erhitzt oder gekühlt, und die Flasche wurde nicht um den Gegenstand geblasen. Sie wurden weder in ihrer Form oder auf irgendeine Art und Weise manipuliert. Jedes Objekt in den Flaschen ist noch uneingeschränkt verwendbar.



COLUMBA

ROSELINE DE THELIN (FR)

Columba ist benannt nach dem kleinen, kaum sichtbaren Sternbild „Columba Noachi“ (lateinisch für Noahs Taube) und symbolisiert unser wachsendes Bewusstsein. Das Werk ist eine Fortsetzung der Serie von Lichtskulpturen „Homos Luminosos“ (lateinisch für Leuchtende Menschen). Das neue „Familienmitglied“ ist ein junges Mädchen, das in einer Konstellation von Quarz-Kristall-Sternen sitzt. Aus optischen Fasern ge-

fertigt, kombiniert diese Arbeit digitale Technologie mit Handwerkskunst. Columba wurde zunächst als dreidimensionales digitales Modell erstellt und dann durch hunderte optische Fasern in tausenden von Lichtpunkten ausgeformt. Hunderte von Glasfasern, die in Kreisen von der Decke hängen und an einzelnen Stellen gebrochen wurden, erzeugen holographische Wesen. Dort, wo die Lichtleiter gebrochen wurden, entstehen viele kleine Lichtpunkte. Zusammen bilden diese funkelnde Lichtwesen, die scheinbar in der Luft schweben.

ROSELINE DE THELIN WIRD VERTRETEN DURCH DAS KINETICA MUSEUM.

COUNTER

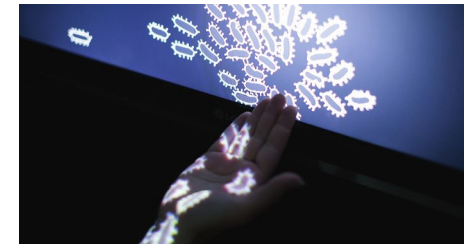
ANTHONY MURPHY (IE)

„Counter“ ist eine videobasierte Arbeit, die darauf abzielt vorübergehend die Realität des Betrachters aufzuheben. In ihr werden die Beziehungen zwischen den digitalen und physischen Elementen des Stücks aufgebaut, die sowohl symbiotisch als auch widersprüchlich sind. Als eine moderne, animierte Version der Technik des „Trompe-l'œil“ (Illusionsmalerei oder franz. „täusche das Auge“) ist es konzipiert, die Wahrnehmung des Betrachters zu täuschen. Indem er dazu angehalten wird, die Grenze zwischen einer physischen und einer digitalen Festlegung zu verwischen, soll der Betrachter mit dieser Arbeit seine Erfahrungen in Frage zu stellen.

CUBES

JENNIFER TOWNLEY (NL)

Cubes ist eine kinetische, mechanische Skulptur basierend auf einem geometrischen Muster von Diamanten, die die optische Täuschung von sechs Würfeln erzeugen, während die wahrgenommenen Würfel tatsächlich nur aus drei rautenförmig gestalteten Formengruppen bestehen. Das Stück nutzt die Transformation von Bewegung und Kraft, die innerhalb einer Maschine stattfindet und die Art und Weise wie unabhängige Mechanismen zusammenarbeiten, um zu erkunden, wie das Gehirn auf sich wiederholende Bewegungen reagiert. Die diamantartigen Formen scheinen sich selbst wieder und wieder mit einer anderen Form zu verbinden, und verursachen dabei eine subtile hypnotische Wirkung.



DELICATE BOUNDARIES

CHRIS SUGRUE (US)

Da digitale Technologien inzwischen fester Bestandteil des Alltags sind, verschwimmt zunehmend die Grenze zwischen Virtualität und Realität. „Delicate Boundaries“ (Feinfühliges Grenzen) schafft einen Raum, der es den Welten in unseren digitalen Geräten erlaubt, sich in die gegenständliche Welt zu bewegen. In einem Computer-Monitor strömt und windet sich eine Welt organischer Formen. Wenn der Bildschirm berührt wird, bilden diese kleinen insektenartigen Wesen einen Lichtschwarm in Richtung des Berührungspunktes. Sie scheinen aus dem Computer-Bildschirm heraus zu treten und überraschen die Betrachter, wenn sie versuchen, über ihre virtuelle Existenz hinaus zu gehen.

UNTITLED

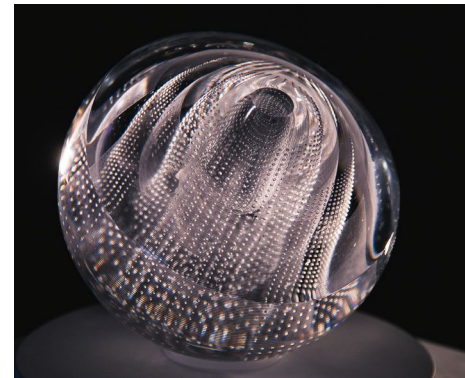
GREGORY BARSAMIAN (US)

Fragen Sie irgendeinen Schriftsteller und er wird Ihnen etwas über Schreibblockaden erzählen können. Der kreative Zustand des Geistes ist launisch und erfordert bestimmte Bedingungen, eine Art perfekter mentaler Sturm. „Untitled“ ist eine unbewusste Reaktion auf diese Erfahrung. Der Titel des Werkes reflektiert die Unsicherheit des Künstlers über den Ausgang des Projekts. Konzept über Konzept wird verworfen in der Hoffnung, diese verschwinden zu lassen. Das in dieser Arbeit genutzte Prinzip der „Beharrlichkeit/Trägheit des Sehens“ ist sowohl für das Thema als auch für die Funktionsweise des Werkes anwendbar. Der Geist des Betrachters füllt nicht nur die Lücke der animierten Sequenz, um ihm eine visuelle Kontinuität zu geben, sondern vervollständigt die Skulptur auch mittels der zusätzlichen Dimension der persönlichen Deutung.

MOTION AFTEREFFECT ILLUSION

HELEN MACMAHON (IE)

„Motion Aftereffect Illusion“ (Bewegung Nachwirkung Illusion) besteht aus zwei Scheiben mit spiralförmigen Bildern, die in der Lage sind sich nach innen oder nach außen zu bewegen. Zwischen diesen beiden Scheiben ist ein Spiegel. Wenn der Betrachter etwa eine Minute lang in die Mitte einer der rotierenden Spiralen schaut und dann in den Spiegel sieht, kreierte die Nachwirkung der Bewegung die Illusion, dass sein Kopf schrumpft oder wächst. Wie alle Nachwirkungen, kann dies mit der „Ermüdung“ von Nervenzellen



MOIRÉ MATRIX: INFLATION

SHELLEY JAMES, BLOWN BY LIAM REEVES (UK)

Diese Arbeit verbindet die Vergrößerungsfähigkeit von Glas und die grafische Präzision des Drucks, um einen Konflikt zwischen diesen Signalen und einem paradoxen Raum zu erschaffen, in dem die Beziehung zwischen vorn und hinten, sowie nah und fern ständig wechselt. Wenn sich das Objekt dreht, wird der Konflikt verschärft. Wenn das Stück beleuchtet ist, erstreckt sich das Paradoxon über das Objekt hinaus und schafft ein Muster von Licht und Schatten. Diese merkwürdige Erscheinung ist sowohl solide wie transparent, materiell und auch virtuell. Um einen organischen Effekt zu erzeugen, wird in dieser Arbeit Kobaltoxid mit der chemischen Zusammensetzung des Glases in eine Reaktion gebracht. Eine einzelne Blase wird so erweitert, dass sie aus der Matrix ausbricht und über dieser schwebt. Damit wird zugleich auf die Regelmäßigkeit des Gitters und der von den optischen Effekten modulierten Kurven der Form hingewiesen.

erklärt werden, die länger in eine Richtung stimuliert wurden. Ein konstanter Stimulus in einer Bewegungsrichtung führt dazu, dass sich die Nerven daran gewöhnen oder dabei „ermüden“. Resultierend aus der Störung des Gleichgewichts der beiden Gruppen produzieren die Bewegungsmelder für einige Sekunden in der entgegengesetzten Richtung ein stärkeres Signal wenn der Reiz unterbrochen wird.



PENROSE PATTERN & FIGURE GROUND

SHELLEY JAMES (UK)

Diese Stücke verwenden Moiré-Interferenzmuster, um eine Illusion von Tiefe und Bewegung zu schaffen. Wenn der Betrachter sich rund um die Arbeit bewegt, dann wird jede dieser einfachen Strukturen, vier mit geometrisch angeordneten schwarzen und weißen Linien bedruckte Glasscheiben, sichtbar. Von der Seite gesehen, sind die Paneele zerbrechlich und immateriell. Doch wenn sich der Blickwinkel ändert, erscheinen diese plötzlich als feste Projektionsflächen über denen rhythmische Muster in verschiedenen Richtungen und auf verschiedenen Ebenen laufen.



RGB 01

MARCELINA WELLMER (PL)

In „RGB 01“ werden Lichtfarben – Rot, Grün und Blau – auf schwarzweiße Ölgemälde projiziert. Der durch Software generierte Übergang von Rot nach Grün zu Blau ist festgelegt, doch die Zeitintervalle sind variabel. Die Übergangszeiten sind so langsam, dass die Farbübergänge für das Auge nicht sichtbar sind. Das Unsichtbare wird erst sichtbar, wenn der Blick für gewisse Zeit nicht auf das Bild und die Projektion fällt. Schauen wir dann wieder auf die Fläche, stellen wir überrascht fest, dass das Bild ganz anders aussieht als vor ein paar Minuten. Diese Art von Phänomen nennt sich Veränderungsblindheit.



SIGNIFICANT BIRDS

NYE PARRY (UK)

In „Significant Birds“ begegnet der Hörer einer Gruppe von zwölf Vogelkäfigen, die jeweils einen kleinen Lautsprecher enthalten. Von jedem Lautsprecher ist ein reines „Zwitschern“ zu hören, welches de facto eines Sinuswelle ist, die aus einer Sprachaufzeichnung extrahiert wurde. Wenn wir Gesprochenes hören, zerlegt unser Ohr dies in einzelne Frequenzen, welche dann durch das Gehirn

in ein sinnvolles Klangbild umgewandelt werden. Wenn alle zwölf Lautsprecher aktiv und synchron miteinander sind, vernimmt der Zuhörer die rekonstruierte Rede, obwohl jeder Lautsprecher nur einen einzelnen Teil wiedergibt. Die Arbeit konzentriert sich auf das Sprechen als das vielleicht bekannteste Geräusch in der menschlichen Kultur, und dem Umstand, dass wir veranlagt sind, uns im besonderen Maße auf Stimmen zu konzentrieren wann immer wir sie hören.

SIMPLY SMASHING

REBECCA CUMMINS (US)

Schütten Sie Wasser in ein gewöhnliches Rotweinglas und es entsteht eine optische Linse, die die Welt auf den Kopf stellt. Die Ansicht erscheint ähnlich wie in einer Kamera, jedoch würde eine Kameralinse nichts verschütten, wenn man sie kippt. Bewegt man die Linse, so bewegt sich auch die Ansicht. Dieses gewöhnliche Haushaltsobjekt kehrt das Bild aufgrund seiner gewölbten Form und dem Brechungsindex von Wasser um. Vom diesem Ort aus sehen die Zuschauer eine umgekehrte Version von der Welt draußen.

SOMETHING IN THE WAY IT MOVES

FIONA NEWELL, STEFAN HUTZLER & ROBERT MURTAGH (IE)

„Something in the Way It Moves“, ist eine Studie, die untersucht, wie trügerische Muster aus einer Reihe von einfachen bis hin zu komplexen Anordnungen von Punkten entstehen und auf einem Computerbildschirm statisch oder dynamisch angezeigt werden. Die Studie ist Teil einer laufenden Untersuchung hinsichtlich der Verarbeitung von visuellen Informationen durch das Gehirn und die Rolle der Wechselwirkung in Bezug auf Komplexität. Die Teilnehmer werden gebeten, darüber nachzudenken wie Ordnung und Unordnung unterscheiden werden können.

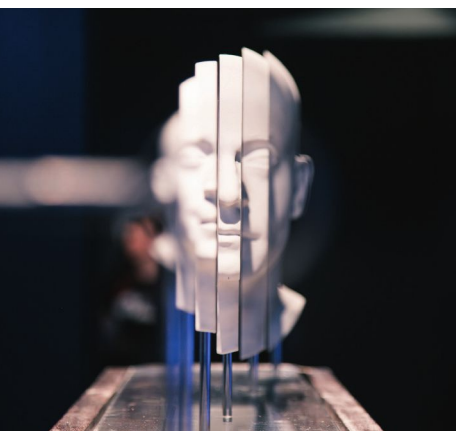
KUNSTKRAFTWERK LEIPZIG
SAALFELDER STRASSE 8B
04179 LEIPZIG

WWW.KUNSTKRAFTWERK-LEIPZIG.DE

SUPERMAJOR

MATT KENYON (US)

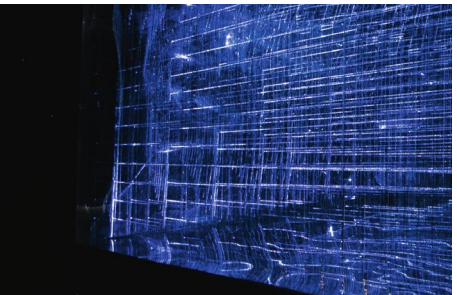
Was hoch steigt muss auch wieder herunter kommen. Diese Worte beschreiben eher ein übliches Denkschema als eine wissenschaftliche Wahrheit. Eine von mehreren Öldosen hat einen sichtbaren Riss, aus dem langsam Öl auf den Sockel und den Gallerieboden fließt. Doch bei näherer Betrachtung fließt kein Öl aus der Dose. Stattdessen scheint es sogar langsam zurück in die Dose zu fließen, Tropfen für Tropfen. Manchmal mutet es an, dass die Öltropfen wie von Geisterhand mitten in der Luft schweben. Zuweilen jedoch scheinen die Tropfen im Prozess einer rückwärts laufenden Zeitlupe auf den Sockel zu spritzen.



THE HURWITZ SINGULARITY

JONTY HURWITZ (ZA)

„Die technologische Singularität“ ist ein Moment in der Zukunft, der, in Science-Fiction angenommen wird. Zum Zeitpunkt der Singularität wird eine vom Menschen gemachte Maschine eine Maschine entwerfen, die fortgeschrittener ist als sie selbst. Viele sagen jedoch, dass Software nie zu menschlicher emotionaler Intelligenz fähig sein wird. Das mag sein, aber vielleicht ist die menschliche nur eine Art von Intelligenz. Diese Skulptur zeigt eine persönliche und emotionale Raum-Zeit-Grenze, die jeder von uns schon mehrmals in seinem Leben überquerte. Es stellt jenen Moment dar, in dem eine persönliche Wahrnehmung bzw. Erkenntnis im Leben vonstatten geht, welche die Perspektive bzw. Sicht auf Dinge für immer ändert. Dies nennt man die Hurwitz Singularität.



THE POINT OF PERCEPTION

MADI BOYD (UK)

„The Point of Perception“ (Der Punkt der Wahrnehmung) ist ein Kooperationsprojekt zwischen dem Künstler Madi Boyd und den Neurowissenschaftlern Mark Lythgoe und Beau Lotto. Das Projekt ist eine immersive Kunstinstallation, welche die Mehrdeutigkeit in der Wahrnehmung sondiert. Es nutzt die Illusion im Raum um zu desorientieren. Der Betrachter wird gerade mit so vielen visuellen Informationen ausgestattet, um an den „Wendepunkt“ seines Verständnisses von Wahrnehmung zu gelangen. Es stellt eine unsichere, abstrakte, aber spektakuläre Umgebung her, die zum Zweck entwickelt wurde, die Zuschauer zu überwältigen. „The Point of Perception“ versucht zu identifizieren, wann und wie im visuellen Feld Form aus Formlosigkeit entsteht.

TITRE VARIABLE No9

PIERRICK SORIN (FR)

„Titre Variable N°9“ ist ein „optisches Theater“, welches neue Medien mit dem traditionellen Diorama mischt. Das Video zeigt den Künstler als Protagonisten. Dargestellt in der Gestalt eines kleinen Ektoplasmas läuft er auf dem Plattenspieler und manchmal stürzt er fast. Er kleidet sich wie Herr Hulot, mit dem typischen, kultigen Regenmantel, den auch Jacques Tati, der berühmte komische Onkel im französischen Film „Les vacances de Mr. Hulot“, trägt. Das aufgezeichnete Wiegenlied wird rückwärts gespielt: der Klang wiederholt sich und ist unverständlich. Dieses kleine, pseudoholographische, optische Theater verkörpert einfache technische Methoden und gibt einen Geschmack von grobem Humor und Selbstironie.

MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG DES KÜNSTLERS UND AEROPLASTICS CONTEMPORARY, BRÜSSEL.



TYPOGRAPHIC ORGANISM

ADRIEN M / CLAIRE B (FR)

Obwohl diese schwebenden Formen tatsächlich Buchstaben sind, legen ihre Bewegungen nahe, dass sie kleine Kreaturen sind. Ihre Hektik und Geschäftigkeit vermischen poetisch die Semantik der Sprache und Bewegung. Die Installation nutzt das „Peppers's Ghost-Prinzip“, eine klassische Illusions-Technik aus dem 19. Jahrhundert, die es ermöglicht, Objekte in der Luft schweben und verschwinden zu lassen, transparent zu machen, oder sich in etwas ganz anders zu verwandeln. Es basiert auf einer optischen Täuschung, den visuellen Eigenschaften von Glas und der Tendenz, dass das menschliche Gehirn glaubt, einige Bilder dreidimensional zu sehen, obwohl sie tatsächlich flach auf einem Bildschirm sind.

WHAT WE SEE

JOANNA HOPKINS (IE)

„What We See“ (Was wir sehen) ist ein Gespräch zwischen zwei Menschen, welches sich auf offene nicht bestimmte Situationen bezieht – leere Fragen und Antworten – welche den Betrachtern erlauben, daraus zu folgern, was sie wollen. Die Gesten der Charaktere auf dem Bildschirm stehen im Widerspruch zum gesprochenen Text, negatives Schulterzucken geht einher mit positiven Antworten. Der Betrachter begibt sich „in“ das Setting des Videos indem er sich in eine exakte Nachbildung dessen setzt. Dadurch, dass der Betrachter sich selbst in dem gespiegelten Kunstwerk sieht, hinterfragt die Arbeit die Gültigkeit von Betrachtung und die Art wie man auf die Dinge schaut und wie man glaubt, auf etwas zu sehen.



YOU. HERE. NOW.

IAN WILLCOCK (UK)

„You. Here. Now.“ (Du. Hier. Jetzt.) ist ein dynamisches Porträt-System. Im Moment in dem sich der Betrachter auf die Installation einlässt, stellt es Bilder her, die zwischen der Repräsentation des Betrachters und der Zeit sowie den sozialen Sorgen und Anliegen pendeln. Das System durchforstet ständig Internetseiten ausgewählter Nachrichten-Organisationen und lädt jegliches visuelles Material herunter. Diese Bilder werden dann verwendet, um eine große Anzahl von Fragmenten bereitzustellen, die allein wegen ihrer Größe nicht bildhaft fungieren können. Um mit „You. Here. Now.“ zu interagieren musst Du eine Weile warten. Dein Gesicht wird nach und nach aus mehreren hundert winzigen Fragmenten entstehen. Danach kannst Du ein Foto mit Deinem Handy machen und Du wirst ein deutliches Porträt von Dir auf dem Bildschirm entstehen sehen.

ILLUSION.
NOTHING IS AS IT SEEMS.

18. JUNI – 27. NOVEMBER 2016