

# Kunstkraftwerk Leipzig präsentiert die Ausstellung ILLUSION, initiiert von der Science Gallery, Trinity College (FOTO)

Leipzig (ots) -

- Querverweis: Bildmaterial wird über obs versandt und ist abrufbar unter <http://www.presseportal.de/bilder> -

Mit Volldampf geht das Kunstkraftwerk Leipzig ans Netz. Zur Eröffnung im Juni feiert in den neu eröffneten Räumen des ehemaligen Heizkraftwerks die internationale Ausstellung "ILLUSION. Nothing is as it seems." der Science Gallery Dublin ihre Deutschlandpremiere. Die von dem britischen Psychologen und Magier Richard Wiseman und dem irischen Illusionskünstler Paul Gleeson erdachte Schau lockte in Irland, USA und Malaysia rund 300.000 Besucher ins Museum. Diesen Erfolg möchten die Leipziger Ausstellungsmacher um Kuratorin Lavinia D. Freitas gern wiederholen.

Auf 400 Quadratmetern Fläche werden vom 18. Juni bis 27. November 2016 mehr als 20 Exponate von Wissenschaftlern und Künstlern aus sieben Ländern gezeigt, die Kunst und naturwissenschaftliche Fachgebiete wie Physik, Optik, Informatik oder auch Psychologie in Zusammenhang bringen, um mit den Besuchern zu interagieren und diese zu einem direkten Kontakt mit ihren Sinnen einzuladen. Insekten, die scheinbar über die Haut des Betrachters krabbeln, eine Ölpfütze auf dem Boden, die von selbst wieder zurückfließt in den Kanister, ein Konzert aus Vogelstimmen, das unser Gehör als menschliche Sprache erkennt ... Jedes dieser Kunst-Werke fordert die eigene Wahrnehmung heraus, indem es physikalische und physiologische Gesetzmäßigkeiten in Form von Kunstobjekten erforscht und spielerisch präsentiert. Den Betrachter erwarten interaktive Spiegel, holografische Wesen oder kinetische Skulpturen "Im Kunstkraftwerk Leipzig haben die Besucher die einmalige Chance, sich auf charmante und kluge Art hinters Licht führen zu lassen und mit allen Sinnen zu staunen", sagt Lavinia Freitas. "ILLUSION ist aber nicht nur eine Kunstaussstellung, sondern auch ein experimentelles Laboratorium, in dem die Wahrnehmung der Illusionen einerseits rezeptionsästhetisch, andererseits naturwissenschaftlich thematisiert wird."

Die Generationen übergreifend konzipierte Ausstellung wird durch ein Team von interdisziplinären Kunstvermittlern begleitet, welches die Besucher im Dialog an die Exponate heranführt und eine aktive Auseinandersetzung mit den Werken fördert.

"Die Eröffnungsausstellung manifestiert unseren Anspruch, Kunst- und Erlebnisraum für alle zu sein, für Familien und Jugendliche ebenso wie für Kunstenthusiasten", sagt der Initiator des Kunstkraftwerkes Professor Markus Löffler.

Künstler und Exponate im Überblick

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, Probleme der Selbsterkenntnis, Empathie und nonverbaler 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 Spezies. Das Tier

ahmt die Mimik des Betrachters nach und vermischt sie mit den eigenen. Der Betrachter fühlt sich dann veranlasst, diese Tierausdrücke nachzuahmen und die Rolle in vollem Umfang einzunehmen.

**BOTTLE MAGIC** Jeff Scanlan (US) "BOTTLE MAGIC" (Unmögliche Flasche) ist eine Art mechanischen Puzzles. 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) Roseline de Thelin wird vertreten durch das Kinetica Museum. 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 gefertigt, kombiniert diese Arbeit digitale Technologie mit Handwerkskunst. Columba wurde zunächst als dreidimensionales digitales Model 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.

Weiterlesen

**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, die sowohl symbiotisch und widersprüchlich sind, verfälscht. Als eine moderne, animierte Version der Technik des "Trompe-l'oeil" (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 Würfel erzeugen, während die tatsächlich wahrgenommen Würfel 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" (Feinfühlige 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 launig und erfordert bestimmte Bedingungen, eine Art perfekten mentalen Ausbruchs. "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 mittels einer zusätzlichen Dimension der persönlichen Deutung. Mit freundlicher Genehmigung des Künstlers und des Kinetica Museums London.

MOIRÉ MATRIX: INFLATION Shelley James, blown by Liam Reeves (UK) Diese Arbeit verbindet die Vergrößerungsfähigkeit von Glas und die grafische Präzision des Druckens, 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.

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, kreiert die Nachwirkung der Bewegung die Illusion, dass sein Kopf schrumpft oder wächst. Wie alle Nachwirkungen, kann dies mit der "Ermüdung" von Nervenzellen 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.

REVELATORS Helen MacMahon (IE) "REVELATORS" ist eine Installation, bestehend aus sieben Türmen und hergestellt aus über 200 Acryl-Fresnel-Linsen. Hergestellt als Lesehilfe, sollen diese erleuchten und vergrößern, was der Betrachter ansieht. Außerdem haben sie die Fähigkeit, alles zu verziehen und zu

verzerren, um somit ihre Wirkung zu verstärken. Interaktivität ist ein wichtiger Teil dieser Installation, da es den Betrachtern zeigt, dass ihre Bewegungen innerhalb des Raumes einen direkten und spürbaren Effekt auf das haben, was sie durch die Linsen sehen, wobei ein künstliches Ökosystem, in dem sowohl Kunst und Betrachter miteinander verbunden sind, geschaffen wird.

**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 aus einer einzelnen Sinuswelle 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 den 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.

**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 sich unterscheiden.

**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 Galerieboden 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" sei, so spekuliert man, eine zukünftige Science-Fiction Zeit. 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 möglich 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 von staten 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" sucht die Erkenntnis zu erlangen, 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 Ektoplasma 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, pseudo-holographische, 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 - welches es den Betrachtern erlaubt 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.

Eckdaten: Illusion: Nothing is as it seems. Vom 18. Juni bis 27. November 2016 Wo: KUNSTKRAFTWERK

Leipzig [www.kunstkraftwerk-leipzig.de](http://www.kunstkraftwerk-leipzig.de)

Kunstkraftwerk Leipzig: Art. Science. Education. Event.

Seit 2012 ist im Westen Leipzigs ein neuartiges innovatives kulturelles Projekt entstanden. Das ehemalige Heizkraftwerk im Stadtteil Lindenau/Plagwitz hat sich seither in eine experimentelle Fabrik, ein Zentrum für zeitgenössische Kunst und Kultur, zeitgenössisches Design und Kommunikation verwandelt. Diverse Hallen und Räume im Kunstkraftwerk sorgen dafür, dass auf über 2.000 Quadratmetern Nutzfläche für jeden Anlass der passende Rahmen geschaffen werden kann. Es gibt Raum und Räume für Ausstellungen, Kunstprojekte, Meetings, Multimediashow, Symposien und Workshops. Erlebnisgastronomie, ein kleines Museum und die Vermietung für private Events gehören ebenso zum Konzept wie Konzerte und Theateraufführungen. Das Kunstkraftwerk feiert mit der Ausstellung "ILLUSION. Nothing is as it seems." am 18. Juni 2016 seine offizielle Eröffnung.

Kontakt für das Vermittlungs- Programm Christopher Utpadel Vermittlungsleitung M +49 170 582 49 95  
[christopher.utpadel@kunstkraftwerk-leipzig.de](mailto:christopher.utpadel@kunstkraftwerk-leipzig.de)

Kontakt für die Presse Nicole Rundo Director of Marketing & PR M: +49 174 380 44 44 [nicole.rundo@kkw-leipzig.com](mailto:nicole.rundo@kkw-leipzig.com)

OTS: Kunstkraftwerk newsroom: <http://www.presseportal.de/nr/120825> newsroom via RSS:  
[http://www.presseportal.de/rss/pm\\_120825.rss2](http://www.presseportal.de/rss/pm_120825.rss2)

Pressekontakt: Susanne Tenzler-Heusler Kontakt für die Presse Pressesprecherin M: +49 173 378 66 01  
[Susanne.tenzler-heusler@kkw-leipzig.com](mailto:Susanne.tenzler-heusler@kkw-leipzig.com)