

KnollGalerieWien

Defile

AES+F Group, 2000-2007

In "Defile" setzen wir uns mit dem Umgang der Menschen mit dem Konzept des Todes auseinander, in dem wir das Bild des Todes neben das Bild der Schönheit setzen, in diesem Fall ging es um high fashion. Durch die Verbindung von Mode und Tod, haben wir die modernen Gegenspieler des traditionell gefestigten Paares Liebe und Tod gefunden, Schönheit und Tod. Es erscheint ein grundlegender Aspekt der menschlichen Natur zu sein, die Bedeutung des Todes in Verbindung mit etwas anderem zu begreifen, als ob dadurch die Last, nur über den Tod nachzudenken, leichter wird. Die Zwangsvorstellung von Mode, die eine Kurzlebigkeit symbolisiert, kann als ein Weg interpretiert werden, mit der Angst vor dem Tod umzugehen. Das ist eine altertümliche Möglichkeit, sich mit dem Tod auseinanderzusetzen, wie in den aufwändigen Ritualen, die in Verbindung mit dem Tod stehen, westlicher und nicht-westlicher Kulturen gesehen werden kann. Menschen haben immer dazu tendiert den Tod zu verschleiern, zum Teil basierend auf den Wunsch den Tod abzuwehren. Dieser Idee wollen wir uns in diesem Projekt widmen.

Mit Hilfe von moderner digitaler Technologie wollen wir virtuelle Veranstaltungen schaffen, die an den Geist mittelalterlicher Karnevale, im speziellen den Tanz des Todes, erinnern. Wir planen ein Shooting - Videos und Fotos - mit toten Körpern unbekannter Menschen in einer Leichenhalle, und danach Aufnahmen von "haut couture" an lebenden Models in Paris, Mailand und London. Die Kleider stammen von Designern, die die anspruchsvollsten und progressivsten Künstler in der heutigen Modeszene darstellen, und mit denen wir hoffentlich in unserem Projekt zusammenarbeiten werden. Die aufgenommenen Bilder werden dann digital manipuliert, so dass die unbekannt Körper mit dem exklusiven Gewand bekleidet sein werden. Die Körper werden über ein unsichtbares Podium schweben, ihre Kleidung wird sich bewegen, als ob sie über den Catwalk laufen. Dieses aufgenommene bizarre Moderitual wird die Grundlage für eine große multimediale Performance darstellen - dem "Dead Line Ball".

In der Entwicklung des Projekts "Defile" waren wir durch die Idee motiviert eine Verbindung zwischen Mode - gekennzeichnet durch ihre extreme Kurzlebigkeit - und Tod - Zeichen für Beständigkeit und Unabwendbarkeit - herzustellen. Gleichzeitig wollen wir den Zuschauer mit einem Gefühl für die Wiederholbarkeit des Lebens konfrontieren und zum Teil einen leichteren Zugang zum Tod zeigen.

Indem wir auf diese morbide Weise dem Tod eine Art Würde und Schönheit gewähren - im gewissen Sinn das Jenseits - hoffen wir, dass unser Publikum etwas Wertvolles in diesem Projekt finden wird.

King of the Forest

AES+F Group, 2001-2003

Projektreihe

Der König des Waldes, der Erbkönig - The King of the Forest - ist eine mythologische Figur des mittelalterlichen Europas. Er entführt hübsche Kinder und hält sie in seinem Palast fest. Das Motiv des Mythos wurde von vielen Autoren, wie J.W. Goethe und Michele Tournier, verwendet.

Die Projektreihe "the King of the Forest" ist eine Serie von Performances in verschiedenen Ländern (u.a. Russland, Ägypten, USA).

Wir gaben dem Projekt diesen Titel durch die Verbindung zur Novelle von Michele Tournier, die statt einer zentralen Heldenfigur, eine Verbindung zur mythologischen Kreatur des alten Europas enthält. Das Bild des Menschen, das durch die Massenmedien im letzten Jahrzehnt verbreitet wurde, wird immer jünger und jünger. Die Teenager der Calvin Klein Werbung, Models und Popstars, die ihre Karriere in der Kindheit anfangen, junge Tennisspieler - die gesamte Medienwelt ist zum Beginn des 21. Jahrhundert jung und manchmal sogar sehr jung.

Das Projekt der AES+F Group betrifft das Thema Kindervereinigungen unserer Zeit, verändert durch die menschliche Zivilisation im dritten Jahrtausend durch neue, rein technologische Methoden. Ein anderer Aspekt in unserem Interesse ist der Körper in der Architektur und in der Natur. Allerdings der Körper in einem kleineren Maßstab und anderen Proportionen in vielen monumentalen architektonischen Räumen. Bis jetzt wurden drei Projekte realisiert.

Das erste Projekt in der Reihe - "Le Roi des Aulnes" (wie die Novelle von Michael Tournier) wurde im Palast Katherinas II in St. Petersburg fotografiert. Es befasst sich mit dem Thema der gemeinsamen Identität in Ballet, Sport oder in der Medienindustrie beruflich tätiger Kinder. Für die erste Aufführung haben wir mehr als hundert Schüler spezieller Ballet- und Sportschulen und aus Modelagenturen in St. Petersburg ausgewählt, alle zwischen 3,5 und 11 Jahren. Wir haben die Kinder nicht posieren lassen, sie haben sich von selbst vor der Kamera wie erfahrene Stars auf den Titelseiten verhalten.

Auch beim zweiten Projekt - "More Than Paradise" - waren mehr als 500 Kinder im gleichen Alter beteiligt. Es wurde in der

Moschee von Mohammed Ali (Kairo, Ägypten) aufgenommen. Wir haben uns aber eine andere Aufgabe gestellt - in Anbetracht der islamischen Welt, die in den Medien als beunruhigend und gefährlich dargestellt wird, haben wir Kinder gebeten uns populäre rituelle Situationen zu zeigen, wie Umzüge etc. Alle diese Bilder, die aus dem Fernsehen bekannt waren, hier aber von Kindern vorgeführt wurden, erhielten einen genau entgegengesetzten Charakter - wir sahen lebende, mysteriöse Rituale einer anderen Kultur, und noch viel wichtiger einer anderen Herkunft, der Herkunft der Kinder.

Der dritte Teil der Reihe - "King of the Forest: New York" wurde 2003 in New York produziert. Es waren rund hundert Kinder von Ford Models beteiligt, die auf dem "Military Island" am Times Squar posierten - einer der bedeutendsten Plätze in den USA (oder vielleicht auf der ganzen Welt) im Bezug auf die Massenmedien.

Jeder der drei Teile besteht aus einer Serie von Fotografien und Videos.

The Witnesses of the Future. Islamic Project.

AES Group, 1996-2003

Das Islamic Project begann 1996 als Installation und Performance für die interaktive Kommunikation mit der Öffentlichkeit: erworbene Andenken, ausgefüllte Fragebögen betreffend die Einstellung zur Zukunft. Es funktioniert wie eine Art soziale Psychoanalyse - eine Visualisierung der Angst der westlichen Gesellschaft vor dem Islam.

Das Projekt wird auf zwei Arten ausgeführt: erstens - als AES Reisegesellschaft der Zukunft - ein erfundenes Büro mit eindeutiger Ausstattung und unseren Bildern auf Postern, Ansichtskarten, Bechern, Teppichen, T-Shirts etc. Das erste Mal wurde es in der Guelman Galerie in Moskau 1996 gezeigt. Zweitens - als Installation mit dem Titel "Oasis". Es handelt sich hierbei um eine Art Beduinenzelt, hergestellt aus traditionell handgewebten Teppichen mit unseren auf Seide gedruckten aufgenähten Islambildern (die Teppiche wurden in Ägypten hergestellt). Es stellt einen Platz für Meditation und Träume dar, auf dem Sofa, mit Wasserpfeifen und arabischer Musik etc.

Das Projekt wurde in Russland, in den meisten europäischen Staaten, den USA und Süd Korea ausgestellt. Es wurde in Katalogen, Bildbänden, Zeitungen (New York Times, Forward, Liberation, Tages Zeitung, Wochenpost, Der Standard etc.) und Magazinen (NBK, Art News, Art, Siksi, Art Press etc.) in Europa, den USA, Ägypten und Süd Korea abgebildet.

Action Half Life

AES+F group, 2003-2005

Was ist Heldentum in unserer Zeit, wenn Krieg, Heldentaten und Pathos nur Teil einer virtuellen Show sind, endlos einfließend die Massenzirkulation? Unsere Show ist vollkommen - angefangen von ihren gut strukturierten 3D Computerspielen, ihren eindrucksvollen Hollywood-Effekten - gut geeignet für die Rettung des Soldaten Ryan -, den Siegesparaden in den Sporthallen und schließlich den ausgesuchten Fernsehreportagen ferner, unbekannter Orte mit exotischen Namen.

Unsere Helden sind Teenager - in der heldenhaftesten Zeit ihres Lebens. In dieser Phase des Lebens kann ein junger Hirte seinen ganzen Mut finden und einen mächtigen Riesen besiegen, kann ein verlassenes Kind seine Bestimmung finden, indem es das Schwert aus dem Stein zieht und in der Überwindung aller Feinde zum König wird. Alle unsere jungen Helden sind Eroberer in der virtuellen Welt. Sie haben keinen Feind, Schmerz und Leid sind durch die Natur des Spiels verboten. Sie sind so entfremdet, dass nichts, nicht einmal ihr gemeinsames virtuelles Schlachtfeld, sie daran hindert, sich einzig ihren Heldentaten zu widmen, um den Sieg über einen Feind zu sichern, der nicht existiert. Der leitende Gedanke hinter unserer Kunst ist unser andauerndes Bestreben das "Genom des Heldentums" aus unserer Welt der schillernden Realität zu verbannen.

Unser Titel "Action Half Life" ist der Name eines echten Computerspiels. Unsere Helden sind Teenager, ausgesucht aus über 500 Bewerbern der besten Modellagenturen. Die Landschaft für dieses Projekt stammt aus der Wüste Sinai, die sich gut als Schauplatz für die nächste Star Wars Episode eignen würde. Die Bewaffnung besteht aus speziell angefertigten 3D "mash blasters" "instruments" anderer berühmter Technologien, die bereits in virtuellen Kriegen erprobt wurden.

Last Riot - Last Riot 2

AES+F Group 2005 - 2007

Die virtuelle Welt, die im 20. Jahrhundert von der realen Welt wie ein Lebewesen aus dem Reagenzglas erschaffen wurde, breitet ihre Grenzen aus, greift in neue Gebiete ein, verschluckt ihre Begründer und mutiert zu etwas ganz Neuem. In dieser neuen Welt schauen echte Kriege wie ein Spiel aus www.americasarmy.com aus, die Gefängnisfolterungen erscheinen wie eine Art sadistische Übung moderner Walküren. Technologien und Materialien verwandeln das künstliche Umfeld in die fantastische Landschaft der neuen Epen. Dieses Paradies ist eine mutierte zeitlose Welt, in der vergangene Epochen die Nachbarn der Zukunft sind, deren Bewohner zu geschlechtlosen Wesen werden und Engeln gleichen. Eine Welt, in der jede harte, unbestimmte oder sinnliche Vorstellung natürlich wirkt, in der künstlichen unbeständigen 3D-Ansicht. Die Helden der neuen Epen haben nur eine Identität, die Identität des Rebellen im Last Riot - im letzten Aufruhr. Hier kämpft jeder gegen jeden und sich selbst, es gibt

keinen Unterscheid zwischen Opfer und Angreifer, zwischen männlich und weiblich. Diese Welt zelebriert den Untergang von Ideologie, Geschichte und Ethik.

Suspects - seven Sinners and seven Righteous

AES+F Group, 1997

Zu diesem Projekt führten uns aktuelle Ereignisse, die in den internationalen Massenmedien gezeigt wurden. Diese Geschehnisse waren durch ihre Hauptdarstellerinnen verbunden - Mädchen aus guten Familien, im Alter von 11-14, die von einem Tag auf den anderen - aus einer gewöhnlichen Perspektive - unmotiviert Morde begingen.

Die Durchführung des Projekts begann in einer Besserungsanstalt für junge kriminelle Mädchen. Sieben Mädchen wurden für die Fotos ausgesucht. Ihnen wurde erklärt, dass ihre Bilder anonym zusammen mit Bildern von normalen, nicht auffälligen Mädchen gezeigt werden. Die Mädchen, die eingewilligt hatten, wurden vor einem neutralen Hintergrund fotografiert, die Atmosphäre der Besserungsanstalt wurde ausgeblendet. Des Weiteren haben wir ihnen das Angebot gemacht sich selbst für das Shooting nach ihren Möglichkeiten herzurichten (Haare, Make-up, Kleidung). Sieben weitere Mädchen wurden in einer Moskauer Schule ebenfalls vor einem neutralen Hintergrund fotografiert.

14 Portraits (Dias oder Drucke) der Mädchen im selben Alter (7 Unschuldige und 7 Mörderinnen) wurden an einem Ort ausgestellt. Den Besucher frustriert die Frage: "Wer ist der Mörder?" Er schlüpft unwillkürlich in die Rolle eines Zeugen, der nach unbemerkten Merkmalen sucht um das betreffende Mädchen zu finden. Bei der Eröffnung der Ausstellung kann eine Performance gezeigt werden, in der Hauptrolle ein 10-12 Jahre altes Mädchen, das ein rotes Kleid, rote Handschuhe und rote Schuhe trägt, sie verteilt Lotteriescheine in der Menge. Der Besucher, der die sieben Mörderinnen erraten kann, bekommt einen Preis.

Weitere Informationen zu AES+F

- www.aes-group.org

KnollGalerieWien

Gumpendorfer Strasse 18 – 1060 Wien – T: +43/1/5875052 – M: +43/664/1810848 – F: +43/1/5875966 – office@knollgalerie.at – www.knollgalerie.at