

# Gegen den Verlust der Gegenwart

*Die Künstlerin Sylvia Eckermann, Pionierin der virtuellen Realität, begibt sich auf das für sie neue Terrain des Handwerklichen.*

*Text: Johanna Hofleitner*



**R**eal. Life. Contingence. Probable. Wie ein Stroboskop schleudert ein überdimensionales Leuchtobjekt, das entfernt an eine Stehlampe erinnert, von der Seite der schmalen Ausstellungshalle des Kunstraums Bernsteiner diese Worte über die Wände. Dann

wandert der Blick weiter, über die Stirnwand zu einem hochkant aufgestellten Monitor, über dessen Bildfläche eine verlorene, halb virtuelle, halb reale Figur robbt, ohne Gesicht, ohne Haare, ohne Geschlechtsmerkmale. Ein handgearbeiteter Rahmen aus Holzfurnieren verleiht ihr die Anmutung eines wuchtigen Gemäldes. Schließlich ein Bodenobjekt mit zwei präparierten Schwänen sowie ein Tisch:

Obwohl dieser so schmal und kippelig ist, dass er beinahe umfällt, fungiert er inmitten des mächtigen Ensembles als Podest für ein Glasobjekt, eine tote Fliege und ein Metronom, das unablässig die Zeit zerhackt.

Die Installation, die man mit ihrem geradezu allegorischen Anspielungsreichtum und ihrer handwerklichen Perfektion beinahe als barock bezeichnen möchte, trägt die Signatur von Sylvia Eckermann. Zeit und die Frage der Ereignishaftigkeit sind ihr Thema. „Woran glauben wir eigentlich?“, fragt sie. „Wir leben in der Vergangenheit, um vorherzusagen, was wahrscheinlich ist, und verlieren so die Gegenwart. Dem steht die Kontingenz des Augenblicks entgegen - sie ist die volle Gegenwart, in der alle Wahrscheinlichkeit aufgehoben werden kann.“

„Woran glauben wir  
eigentlich? Warum  
leben wir in der  
Vergangenheit?“

Eckermann, die seit Ende der Achtzigerjahre als eine der Protagonistinnen der jüngeren österreichischen Medienkunst, Elektronikszene und insbesondere Game-Art gilt, beschreitet mit ihren neuen Arbeiten einen radikal neuen Weg. „Ich komme von einer Kunst mit durch und durch digitaler und interaktiver Ausrichtung“, beschreibt sie ihre Herkunft. „Ich habe mit Commodore und Amiga angefangen und von der ersten Stunde an mit Apple gearbeitet. Es war ein spannendes Experiment in einem Feld, bei dem keiner wusste, wohin es gehen würde, und es nicht einmal Bücher gab“, sagt sie. „Damals blieb mir nichts anderes übrig, als es mir selbst anzueignen. Die, die es mir gezeigt haben, waren 14-jährige Kids.“

**The Trend ist your Friend - really?** In den späten 90ern sprang Eckermann dann auf die Game-Art an und wurde eine der Pionierinnen einer Kunstrichtung, die bei Festivals und Ausstellungen ebenso wie in Clubs funktionierte. „Die mit der Digitalität verbundene Immaterialität hat mich fasziniert. Du ziehst den Stecker raus, und alles ist weg! Die Möglichkeit, damit Welten zu schaffen, und diese dann auf einer kleinen Festplatte zu speichern - das war für mich so, als würde man sich ohne Drogen auf einen Trip begeben.“ Dabei war alles mit enormem technischen, finanziellen und personellen Aufwand verbunden. „Der Abspann meiner größten interaktiven Installation, ‚The Trend is your Friend‘, 2009 im Medien-

kunst-Labor am Kunsthaus Graz, war länger als der eines Hollywoodfilms. Dabei haben wir quasi immer nur Prototypen geschaffen und diese in einer Aufführungssituation getestet. Um weiterzumachen, hätte man danach noch einmal so viel Geld auftreiben müssen.“ Irgendwann kollabierte das System. „Mit der Finanzkrise 2008 und der damit einhergehenden Wirtschaftskrise

erschien es mir nicht mehr sinnvoll, so weiterzumachen. Mir wurde bewusst: Diese Zeiten sind vorbei. Da habe ich beschlossen, das Feld zu verlassen. Jetzt kämpfe ich mit der Organisation von Handwerkern oder Fragen wie: Was kann Holz? Was kann Eisen? Was kann Kupfer? Für mich, die bislang immer nur mit dem ‚Mauserl‘ in der Hand gearbeitet hat, sind das neue Erfahrungen. Vielleicht werde ich scheitern. Jetzt sehe ich es als Herausforderung, genieße die Beschäftigung mit der Realität, den Objekten.“ ☆

*Tipp*

**Sylvia Eckermann** „Probabilis“, Kunstraum Bernsteiner, 1020 Wien, 6.-22. 12. und 10.-26. 1. 2013; Eröffnung: Dienstag, 4. 12., 19-22 Uhr