

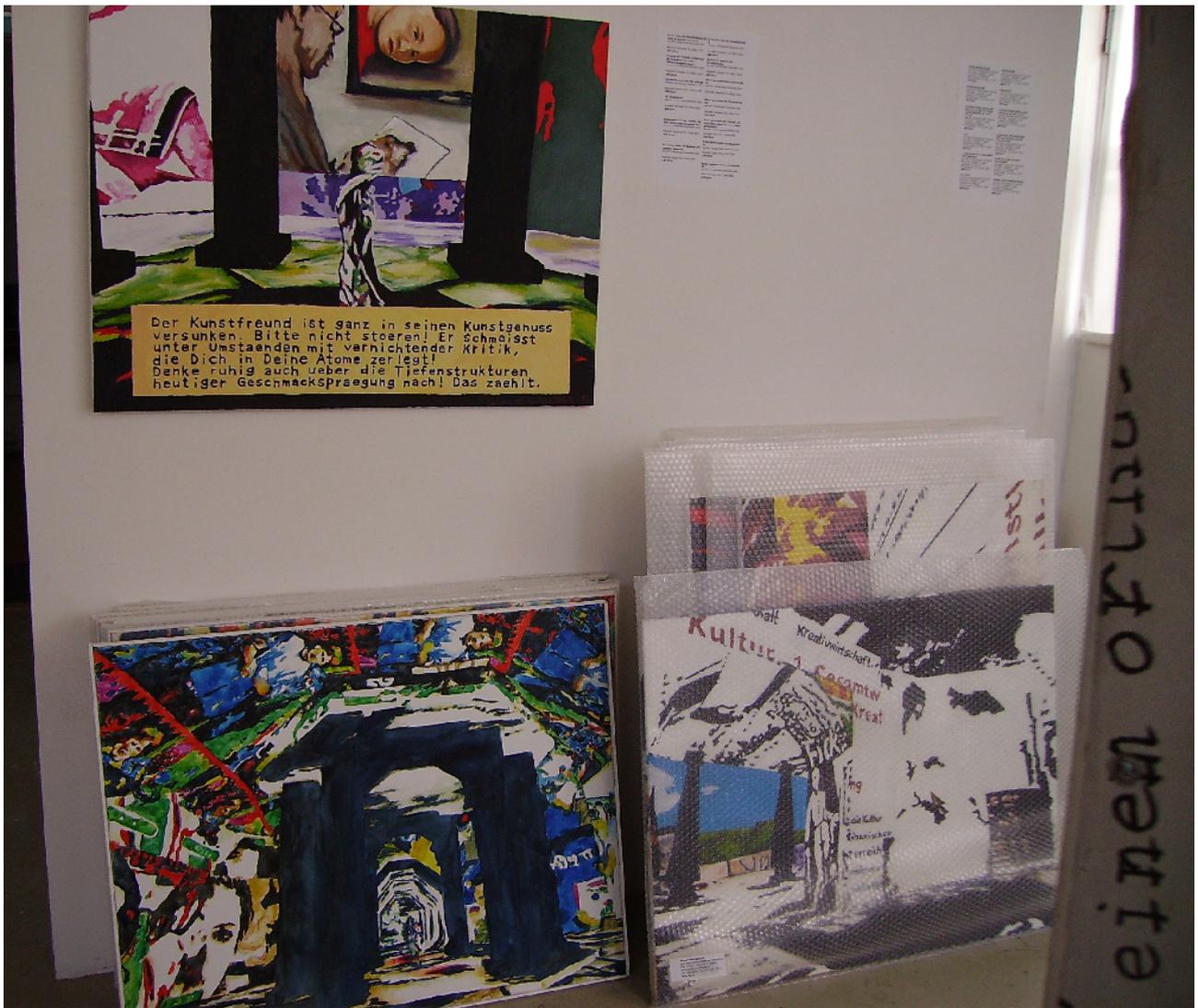


Kunstverein Bad Aibling e.V.

21. September – 14. Oktober 2012













„Dillers innovative 3D-Rauminstallation - er gilt als Computerkünstler der ersten Stunde - zieht den Betrachter in ihrer facettenreichen Gesamtheit in ihren Bann und besteht nur scheinbar aus losen Einzelteilen.“

Diese sind nämlich dank des stimmigen, kreativen Gesamtkonzeptes immer wieder auf ihren gemeinsamen Ursprung zurückzuführen und lassen viel Raum für eigenes Gedankengut.

In "Dynamic Mix 2000" werden nach dem Collageprinzip Charakteristika und Techniken beliebter Computergames aufgezeigt, wobei sich Diller dabei nicht an ein strenges Netz von Regeln und Vorgaben hält.

Er nimmt sich vielmehr alle künstlerischen Freiheiten, um eine in dieser Form wohl einzigartige Installation ins Leben zu rufen, die sich keiner Zensur unterordnen will und die fiktive mit der realen Welt zusammenführt. Dadurch wird der Computer an sich entmystifiziert und für jedermann greifbar.“

OVB online 21. 9. 2012





MUC 10/ 2012

Die Installation erfordert einen aktiven Betrachter und viel Zeit. Das Computerspiel ist Ausgangspunkt und Basis der vielfältigen homogenen Elemente der Installation. Aus dem Spiel heraus werden Zusammenhänge sichtbar – oder auch irgendwie nicht. Im besten Fall wird eine immersive Wirkung erzeugt, wenn das Spiel den aktiven Betrachter in seinen Bann zieht, während er sich gleichzeitig in realen Kulissen des Spiels wiederfindet.

DynamicMix2000 ist eine spielerisch erlebbare , computergenerierte Kunstwelt, die den realen Kunstbetrieb zum Thema hat. Dabei wird mit künstlerischen Mitteln eine extreme Betextung und Bebilderung erzeugt, die sich fragmentarisch im realen Raum fortsetzt. Und dieser Raum wiederum ist ein Rezeptions-/ Präsentationsraum des Kunstbetriebs.

Die Installation im Kunstverein Bad Aibling hat auch für den computerscheuen Betrachter funktioniert. Eine irritierende und dabei ästhetisch reizvolle Präsentation reicht vielen Kunstbetrachtern völlig – auch wenn sie genau wissen, dass sie das Wichtigste verpassen....

Die Installationsvariante im Kunstverein Bad Aibling verwendet die fixierten Grundelemente wie die Spielekonsole und das Spielhaus mit dem Überwachungsmonitor.

Alle anderen Elemente wie die verpackten Ölbilder, die Projektion, und v. a. die Wandmalereien sind flexibel erweiterbar und können auch unterschiedliche Räume im Sinne von DynamicMix2000 gestalten. Die Wandmalerei mit Szenen/ Kulissen des Computerspiels kann durchaus sehr umfangreich sein.

Im Idealfall sind Großprojektionen des Live-Spiels und der Machinima-Aufzeichnung in die Wandgestaltung integriert.

Die Wandmalerei in relativ engen und verwinkelten Räumen ermöglicht eine perspektivische Öffnung des Raumes. Im Gegenteil ist ebenso eine klaustrophobische Raumwirkung möglich. Jeder Raum ist so eine spezielle Herausforderung.

Eine Auswahl von Variablen für die Wandmalerei:

