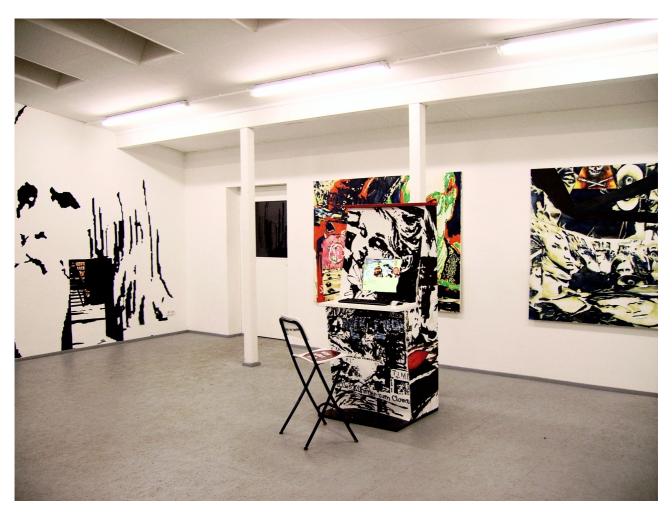
Wolfgang L. Diller LOST IMAGES PRODUCTION

Die Ausstellung in der STATION FOE 156:



DYNAMIC MIX 2000

Öffentliche Spielkonsole und privates Spielhaus. Multimediale Fixpunkte der Rauminstallation. Hintergrundton/ "Athmo": Überlagernde Sounds des Spiels.



Spielsalon: Nachgeahmte Spielkonsole und Malerei als Aquarell/ Leinwand - der Spielautomat in nett dekoriertem Ambiente. Das öffentliche Spiel.



Blick ins Spielhaus, welches das private Spielen am PC (Bürocomputer) zu Hause ermöglicht.



Goldener Überwachungsmonitor mit Ansicht des Inneren des Spielhauses (Privates ist öffentlich).



Der Kurator spielt.



Beamerprojektion des Spiels als Machinima-Video (für Nichtspieler zum Gucken).



Wandmalerei: Transformation der Spielgrafik, perspektivische Erweiterung des Raums



Wandmalerei: Der Realraum wird zum virtuellen Raum der Spielwelt von Dynamic Mix 2000.



4 Ks in der STATION FOE – 1 Kunstfreundin, 1 Künstler, 2 Kunstfreunde



4 Ks: Michael Hofstetter, Wolfgang L. Diller, Christoph Marek, Oliver Hein (von links)



Das Spiel Dynamic Mix 2000

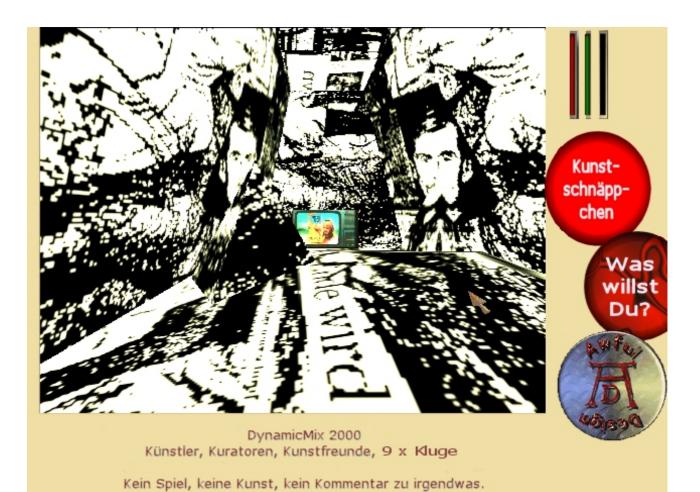
In diesem Computerspiel ist die Vernetzung traditioneller & innovativer Medien auf direkteste Weise verwirklicht: das **Leveldesign** dieser Kunstwelt besteht meist aus Teilen der eigenen Kunstproduktion der 80er Jahre – hier Comics & Copy/Art.

Das sind einfachste Grafiken, oft auf Schwarzweisskopien von Zeichnungen & Fotos basierend, die als Texturen für die Gestaltung sämtlicher Oberflächen von Dynamic Mix 2000 genutzt werden. Bevorzugtes Stilmittel bei der bildnerischen Gestaltung der Oberflächen sind BlowUps. Wände wirken wie gigantische Plakatwände. Gleichzeitig wird das perspektivische Raumempfinden gestört. Textfragmente werden sichtbar & wirken wie Statements. Der **Soundtrack** dieser virtuellen Welt ist ein auf- & abschwellendes Stimmengewirr. Verschiedene Roboterstimmen deklamieren Texte zur Autonomie der Kunst, zu Cyberpunk & zur Medientheorie oder was auch immer.

Die **Protagonisten** in dieser Welt sind KünstlerInnen, KuratorInnen, KunstfreundInnen & Neunmalkluge - also wir alle. Wie in der realen Welt sehen sie alle gleich aus: lebendige Tote mit dem großen "K" auf der Brust. & am Ende wartet der Kapitalist oder so.....



Wichtig: Dynamic Mix 2000 ist wie das richtige (Kunst-)Leben. Die Ks reden aneinander vorbei, reden Blödsinn oder was sie unter Vernunft verstehen; Hinweise stimmen nicht - erst durch Ausprobieren gelangt der Spieler auf die richtige Fährte; manche Erwartungen werden erfüllt, wieder andere einfach enttäuscht - wie im richtigen Leben sollte der Spieler schon gar keine haben, sondern seinen Grips anstrengen, um autonom eine Lösung zu finden.
& es ist immer eine gute Idee, geduldig zu sein. Manchmal ist der Weg das Ziel & es gibt viel zu sehen & zu lesen & zu hören & zu tun.





Dynamic Mix 2000 in der Malerei

Die "Landschaften" dieser virtuellen Spielwelt sind die Motive für gemalte Bilder, wobei bis zu $150 \times 200 \text{cm-Formate}$ erstellt werden.

Die Aquarellfarbe wird in bis zu 3 Schichten auf die Leinwand aufgetragen & immer wieder fixiert, um Auswaschungen der unteren Farbschichten zu vermeiden. Der Schlussfirniss ist wasserfest & lichtecht.

Ein solcher Auftrag in Schichten steigert die Leuchtkraft der Aquarellmalerei. Das Weiß des Untergrunds scheint durch die Aquarelllasuren – es wird keine deckende Farbe verwendet.



Aquarell/ Papier 50 x 70 cm, 2007/2008 von links oben nach rechts unten:

Außenwand des Kuratorensaals/ Südostecke des Künstlerhofs Eingangsbereich zum Brunnenhof Blick in den Gang zur Halle des Kunstkritikers, der auch ein Kunstfreund ist Ein blöder alter Fernsehapparat mit uralten blöden Videoclips im Fokus der
vernichtenden Kritik des Kunstkritikers, der auch ein Kunstfreund ist Vorhof der Zentrale der Kunstkontrolle Zentrale der Kunstkontrolle -

Wolfgang L. Diller arbeitet mit alten & neuen Medien gleichzeitig, deren Vermischung innerhalb des Arbeitsprozesses beabsichtigt ist, um die ästhetische Bildwirkung z. B. in der Malerei zu erweitern & neue Ausdrucksformen zu entwickeln: so findet die videospezifische Ästhetik der Leuchtröhre des Monitorbildes direkte Umsetzung in der Malerei - die großformatige Aquarellmalerei auf Leinwand verfolgt das Ziel, eine ähnliche Leuchtkraft wie beim Monitorbzw. Beamerbild zu realisieren.

Auch thematisch wird die "neue" Medialität elektronischer Bildwelten aufgenommen: virtuelle 3D-Chatwelten im Web werden gleichberechtigt wie die physische Welt mit realistischen Bildverfahren gemalt – das ist dann aktuelle Landschaftsmalerei & hier die ganz normale künstlerische Praxis.

Biografie Wolfgang L. Diller

aka LOST IMAGES PRODUCTION aka Vincent23 * 1954 Bilderarbeit seit 1977 (Video seit 1982)

1980 Gründung der Künstlergruppe Frisch gestrichen mit Detlef Seidensticker und Bernhard Springer Seit 1983 beteiligt an folgenden Projekten und temporären Künstlergruppierungen: NEUE HEIMAT, TENDENZ & KLIMA, Commando d`art revolutionaire, DREH DICH UM HERMANN, HighFlyer ClubTV & Slacker, Sklaven küsst man nicht

Seit 1993 LOST IMAGES PRODUCTION

Ausstellungen im In- und Ausland (Auswahl) 1981-88 Galerie U5, Institut für Bilder-Bilder, MUC (E) weiterhin in München, Berlin, Düsseldorf, Frankfurt, Graz, Turin, New York (E), Hof (E), Rosenheim, Landshut, Regensburg etc. pp.

Mitherausgeber des Fanzine "plastic indianer no. 1 - 20" seit 1980

Mitte der 90er starkes Desinteresse am Kunstbetrieb.

Projekte im Jugendkulturbereich, u. a. *Augendusche* (Graff-Videozine) , *Culture Club* (TV-Magazin)

Atelier: Domagkateliers Raum N. O. 16

Bibliografie:

Horst Ludwig: Vom Blauen Reiter zu Frisch gestrichen -Malerei in München im 20. Jahrhundert, MUC 1997

> www.dynamicmix2000.de www.lostimagesproduction.de vincent23@gmx.de