



IN REAL LIFE

FRANZISKA SPONRING

2017



EINLEITUNG

Die Arbeit „In Real Life“ spielt mit der alltäglichen digitalen Wahrnehmung und den taktilen Bedürfnissen von Menschen. Der schriftliche Teil ist in die Bereiche „Fühlen & Begreifen“ und „Digitale Wahrnehmung“ gegliedert und geht sowohl näher auf die praktische, künstlerische Arbeit sowie auf theoretisch relevante Aspekte ein.

Des Weiteren werden wesentliche künstlerische Positionen vorgestellt, die einen Bezug zur praktischen Arbeit haben. Im ersten Teil „Fühlen & Begreifen“ werden die räumliche, interaktive Erfahrung, die Seide als Material und der Tastsinn beleuchtet. Der zweite Teil „Digitale Wahrnehmung“ geht näher auf die etymologische Herkunft des Digitalen ein, beschreibt den digitalen Arbeitsprozess und erläutert außerdem den Unterschied zwischen Mensch und Maschine.

#enjoyreading



" IN RANDOMNESS WE TRUST "

(IAM - Internet Age Media)

IN REAL LIFE

TEXTILES ERLEBEN IM VERHÄLTNIS ZU VIRTUELLEN RÄUMEN

Die Arbeit „In Real Life“ thematisiert die Digitalisierung und deren Auswirkung auf den Menschen im Widerspruch zur ursprünglichen Sehnsucht nach dem Taktilen und dem real Erfahrbaren. Behandelt wird außerdem das künstlerische Schaffen im Wechselspiel zwischen der digitalen Welt und dem direkten Umfeld. Im Gegensatz zum ungreifbaren, grenzenlosen virtuellen Raum versinnbildlichen Textilien wie kaum ein anderes künstlerisches Medium das ‚Reale‘ und Greifbare. Glänzender Seidensatin und leicht transparenter Seidenkrepp sind mittels textilem Digitaldruck bedruckt. Das Textile kontrastiert mit den glatten Oberflächen der digitalen Welt und stellt durch die Verwendung des Digitaldruckes auf Stoff doch wieder eine Verbindung her. Starre Bildschirmwelten transformieren sich in fließende, transparente Seide.

Durch die Einladung, die Installation und deren Ebenen zu durchwandern kommt man nicht daran vorbei, berührt zu werden. Die Stoffbahnen hängen vertikal von der Decke, sind nicht gespannt und fallen lose, zart schwebend über den Boden. Die Installation lädt zur realen Begegnung, mit sich selbst, aber auch mit anderen ein. „In Real Life“ schafft ein visuelles, taktilen Erlebnis und suggeriert einen virtuellen Raum, der durch das direkte Erleben begreifbar wird.



" ICH FÜHLE,
ALSO BIN
ICH "

(Kast zitiert nach Damasio, 2009)

FÜHLEN & BEGREIFEN

RÄUMLICHE, INTERAKTIVE ERFAHRUNG

„In Real Life“ ist ein Versuch, den alltäglichen Umgang mit digitalen Medien, insbesondere dem Computer als Werkzeug in ein real erfahrbares Kunstwerk zu übersetzen. Dies wird durch den Einsatz und der Visualisierung des künstlichen Pinsels im Programm Photoshop dargestellt. Mit der Verwendung realer Stoffe und der Möglichkeit, die Installation zu durchgehen, wird ein physischer, konkreter Raum geschaffen. Stoffe implizieren von klein auf Intimität und Berührung, da sie uns einkleiden und damit in Beziehung zum Körper stehen. Beim Hindurchgehen der Installation kann man kaum vermeiden berührt zu werden. Automatisch entsteht ein Gefühl der Nähe und Verbundenheit.

Es stellt sich die Frage nach den Individuen, den gesichtslosen Begegnungen im virtuellen Raum, den nicht resonanzfähigen Bildschirmen, vor denen wir so viele Stunden verbringen. Die Antwort liefert nur das reale Aufeinandertreffen. Durch das Hindurchgehen entsteht eine Begegnung, nicht mit der Künstlerin, vielmehr mit den eigenen Erinnerungen und Gefühlen, die ausgelöst werden. Eine symbiotische Verbindung von Körper, Haut und Textil entsteht.

*„Man muss ins Werk hineingehen, um über seine Unmittelbarkeit hinausgehen zu können.“
(Nake & Grabowski zitieren nach Adorno, 2005, S.145)*

Die teilweise eingefärbten, transparenten Ebenen erzeugen einen malerischer Eindruck mit räumlicher Tiefe. Verloren in Ebenen, findet man sich in einem nebelhaften Bewusstseinszustand wieder. Der Blick wird verschwommen und die eigene Wahrnehmung verschleiert.



Die immer komplexeren Systeme, besonders im virtuellen Raum werden anhand der schleierhaften Wirkung des Stoffes verbildlicht und verstärkt. Unsere körperliche physische Präsenz rückt durch die direkte Erfahrung unweigerlich in unser Bewusstsein. Durch die Mehrzahl der Stoffebenen wird eine subtile räumliche Erfahrung geschaffen. Der Bildschirm, welcher Raum imitiert, wird erforscht und übersetzt.

MATERIAL SEIDE

Die scheinbar beliebige, rasche Gestaltung und die gegebene Reproduzierbarkeit durch den Digitaldruck stehen im Kontrast zur wertvollen Seide. Die Seide versinnbildlicht die reale Berührung, da sie sich im Gegensatz zu synthetischen Stoffen nicht elektrostatisch auflädt und sich angenehm weich an der Haut anfühlt. Auch aufgrund der aufwendigen Herstellungsweise steht die Seide in unserer schnelllebigen Zeit immer noch für Kostbarkeit. Das glänzende Naturmaterial wirkt durch die digitale Formensprache teilweise wieder künstlich, da die Farben auf dem glänzenden Seidensatin zu flimmern scheinen. Das empfindliche und verletzbare Material will sensibilisieren und uns im Hier und Jetzt berühren.

Unregelmäßige Kanten, sechs bis sieben Fuß lang. Oberfläche grob, rau, wechselnd.

Durchsichtig, undurchsichtig, dicht, locker.

Eng vom glasähnlichen Behälter umschlossen, einfach aufgehängt.

Dann weitere, andere. Werden sie genauso hängen?

Versuche, eines zu machen, das beständig fließt.

Versuche, aufs Geradewohl ein paar eng zusammenzuhängen.

Versuche, andere weit in den Raum zu hängen.

Sie sind stramm und formell, aber ganz ätherisch, empfindsam und zerbrechlich.

Überwiegend transparent, keine Malerei, keine Skulptur.

Und doch existent.

(Moos zitiert Eva Hesse, 2006, S.179)



Seidenkrepp



Seidensatin



TASTSINN

*„Die Haut ist das wohl sinnlichste Organ des Menschen.“
(Heinz Nixdorf MuseumsForum, 2001, S.156)*

Die Haut ist die Schutzhülle des ganzen Körpers und bildet die Grenze zwischen dem Ich und der Welt. Außerdem verfügt sie über unzählige Sinneszellen, über die wir unsere Umwelt wahrnehmen. Freie Nervenendigungen registrieren Schmerzempfindungen, Wärme und Kälte – diese Hautsensoren leiten Informationen an das Gehirn weiter. Es existieren bereits künstliche Nachbildungen von Haut, welche aber von der komplexen menschlichen Hülle noch weit entfernt sind. Eine Verbindung zwischen der realen Welt und der nicht greifbaren virtuellen Realität versuchen sogenannte Datenhandschuhe zu schaffen wie „CyberTouch“. Sie suggerieren Oberflächen von mit Rechnerhilfe erstellten Gegenständen. Vibrierende Stimulatoren in den Handschuhen erzeugen haptische Reize. Durch eine erweiterte Version („CyberForce“) und geeigneter Programmierung lässt sich sogar in der Wirklichkeit nicht Greifbares, wie zum Beispiel elektromagnetische Feldlinien anfassbar machen. (Vgl. Heinz Nixdorf MuseumsForum, 2001, S.156-157)

Durch die Medialisierung und dem damit einhergehenden Verlust von anderen, nicht audiovisuellen Qualitäten entsteht auch in der Kunst das Bedürfnis, dem Tastsinn wieder mehr Bedeutung zu schenken. Die sinnlich haptische Entfremdung verwundert nicht, da sich die kommerziellen Medienangebote bis jetzt nur auf Auge und Ohr beschränken. (Vgl. Wagner, 2001, S.83) Der Tastsinn wird als existenziellster und komplexester Sinn bezeichnet. Als erster und ältester Sinn spielen beim Tastsinn vor allem die Hände, insbesondere die Fingerspitzen eine wichtige Rolle. Wurde Kunst lange Zeit als rein visuell erfahren, wird die Taktilität seit Mitte des 20. Jahrhunderts bewusst in der bildenden Kunst eingesetzt. (Vgl. Bürgi, 2016) Künstlerische Positionen dazu sind unter anderen Ernesto Neto, Lygia Clark und Jesús Raphael Soto.



Abb. 1

ERNESTO NETO

Die Arbeiten des brasilianischen Künstlers Ernesto Neto sind interaktiv, können berührt und begangen werden. Die ganzheitlichen Arbeiten bringen Körper und Skulptur zueinander und zelebrieren die Sinnlichkeit.



Abb. 2



LYGIA CLARK

Ende der 1960er-Jahre lässt die auch aus Brasilien stammende Lygia Clark Besucher ihre Installation „A casa é o corpo“ („Das Haus ist der Körper“) durchschreiten – damals wie heute eine revolutionäre und avantgardistische Arbeit. Begehbare Installationen, die man ertasten und fühlen kann sind Hauptmerkmale ihrer Arbeit. Der Mensch und dessen Teilnahme wird als wichtiger Teil des Kunstwerkes gesehen. (Vgl. Jürigs, 2013)



Abb. 3

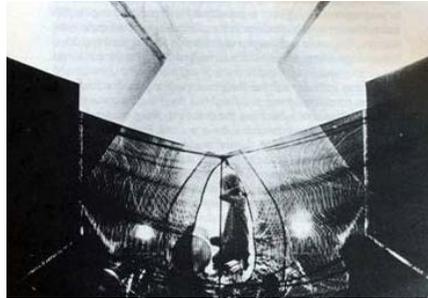


Abb. 4



Abb. 5



Abb. 6



Abb. 7

JÉBUS RAPHAEL SOTO

Auch Jésus Raphael Sotos „all over“ Installationen beziehen den Besucher mit ein. Beim Begehen der Installation wird man von tausenden von Fäden oder Bändern gestreichelt. (Vgl. Strasser, 2001) Der Bildhauer und Installationskünstler spielt dabei mit der körperlichen Wahrnehmung und Irritation des Betrachters.



"WHAT THE FUTURE?"

(IAM - Internet Age Media)

DIGITALE WAHRNEHMUNG

ARBEITSPROZESS IM PHOTOSHOP

Die Installation „In Real Life“ versucht den digitalen Arbeitsprozess, beruhend auf Ebenen in den realen Raum zu übersetzen. Das Arbeiten mit Ebenen ist charakteristisch für digitale Bildbearbeitungsprogramme und wird durch die Verwendung von mehreren Schichten Stoff ins "Real Life" übertragen. Ein virtueller Raum wird durch digitale Bildsprache suggeriert. Wie zum Beispiel das grau-weiße Raster, welches im Adobe Programm Photoshop Transparenz darstellt. Dieses Raster ist auf Seidensatin gedruckt und dient als Hintergrundebene.

Die Art, wie wir mit Fotografien und Bildern umgehen hat sich stark verändert. Die digitalen Bildbearbeitungsmöglichkeiten sind nicht mehr wegzudenken und über das Internet leicht zugänglich. Besonders in der virtuellen Welt begegnen wir artifiziellen Bildern, geprägt von Photoshop Filtern. Die digitale Werkzeugpalette ist zu einem wichtigen, nicht mehr weg zu denkenden Begleiter von Künstlern und Gestaltern geworden.

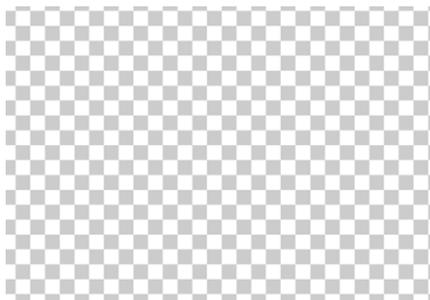
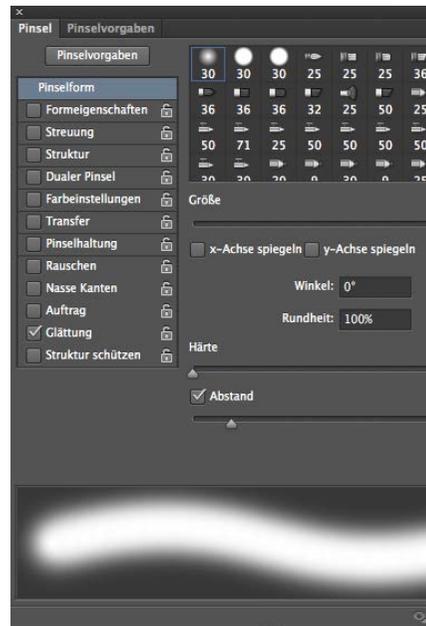
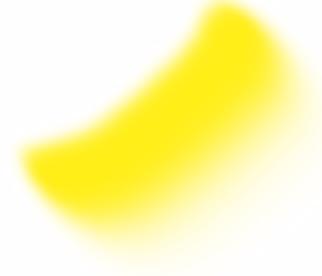
DIGITALDRUCK

Die virtuelle Wirklichkeit wird durch den textilen Digitaldruck wieder in die greifbare Realität geführt. Der Digitaldruck ermöglicht es, relativ leicht und schnell Stoffe zu bedrucken. Fotorealistische Motive mit Verläufen lassen sich in großen Auflagen reproduzieren. Schnell und maschinell – die ideale Umsetzung für die spontan, spielerisch und zufallsartig wirkenden Kompositionen, die im Photoshop erstellt wurden.

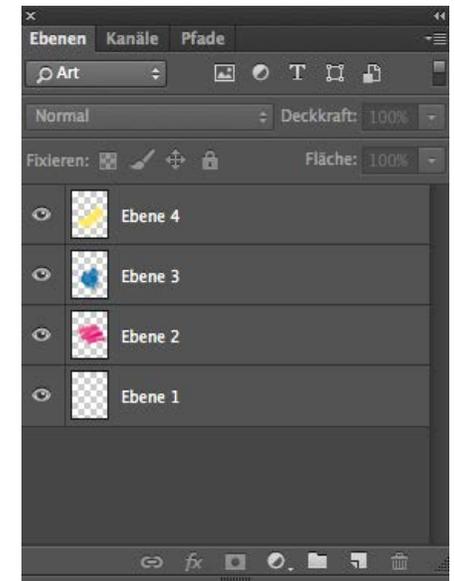


FARBE & FORM

Die digitale Bildsprache wird aus dem digitalen Medium herausgelöst. Die Farben, Blau, Magenta und Gelb sind jeweils auf einer Stoffbahn gedruckt. Durch die Überlagerung der Stoffbahnen und der räumlichen Situation entstehen abermals neue Einsichten. Je nach Standpunkt der Betrachter werden Farbmischungen erzeugt. Die großformatigen Farbflächen intensivieren außerdem das Erleben der Installation durch visuelle Reize. Das physische Mitwirken der Besucher und Teilnehmenden ist also Voraussetzung, um die Arbeit im Ganzen wahrzunehmen – haptisch und visuell. Durch die Überlagerung entstehen Mischfarben wie Grün, Rot und Violett, wobei sich die Farbwahrnehmung im realen Raum von der digitalen Wahrnehmung unterscheidet.



Die Arbeit lebt von der minimalistischen, farbintensiven und von Spontantität geprägten Bildsprache. Die entwurfsartigen Formen sind bewusst nicht randabfallend platziert und sollen noch die natürliche Basis des Stoffes erkennen lassen. Die farblichen Kompositionen sind mit der Pinselfunktion und einem gewissen Grad an Zufälligkeit im Photoshop entstanden. Die umfangreiche Pinselpalette lässt schnelle Ergebnisse erzielen und Arbeitsschritte wieder leicht rückgängig machen. Diese Arbeitsweise garantiert Experimentierfreude und Spaß. Die Gestaltungsmöglichkeiten sind vielfältig und gehen von Verläufen über Filter bis hin zu Weichzeichnungen und suggerierter Malerei. Eine schnelle und komplexe Welt – in Farbe und Form übertragen.





DIGITALE ENTFREMDUNG

Zum einen entsteht durch die Digitalisierung eine Entfremdung, da die realen, zwischenmenschlichen Begegnungen an Bedeutung verlieren bzw. verloren gehen. Zum anderen sind digitale Medien so weit entwickelt, dass sie die Kommunikation über örtliche Distanz hinweg enorm erleichtert haben.

Zeigen Maschinen keinerlei emotionale Reaktion auf das menschliche Verhalten, so fehlt auch im Netz das physische Gegenüber. Das kollektive Empathieverhalten könnte sich dadurch verändern bzw. hat sich bereits verändert, wie sich in diversen „Social Media“ Netzwerken bereits erkennen lässt.

Nicht nur eine zwischenmenschliche Entfremdung findet statt, auch eine Materialentfremdung lässt sich beobachten. Durch glatte Oberflächen von Smartphones und anderen Medien entfernen wir uns immer mehr von unserem taktilen Gedächtnis und Empfinden. Inwieweit sich die taktile Entfremdung gesellschaftlich auswirkt, wird sich wahrscheinlich erst in Zukunft feststellen lassen.





MENSCH & MASCHINE

*Was können Computer definitiv noch nicht – und was werden sie vielleicht niemals lernen?
Was den Menschen von Tieren und Robotern unterscheidet, ist sein Bewusstsein.
Aber auch Emotionalität und Kreativität zeichnen den Menschen vor Maschinen aus.
(Heinz Nixdorf MuseumsForum, 2001, S.11)*

Am meisten unterscheiden wir uns von Maschinen durch Emotionen. Emotionen entstehen vor allem im limbischen System, das viele Zentren im Gehirn umfasst. Hirnforscher erklären Gefühle als „konzentrierte Erfahrungen“, die vor allem unser vernünftiges Handeln bestimmen. Solange Computer und Maschinen also über keinerlei Emotionen verfügen, werden sie laut Forschern auch keine vernünftigen Entscheidungen treffen können. (Vgl. Heinz Nixdorf MuseumsForum, 2001, S.241) Generell ist es nicht zu leugnen, dass digitale Medien unsere Wahrnehmung verändern. Sie erleichtern und beschleunigen unseren Lebensstil ungemein, bieten neue Möglichkeiten und auch Freiheiten. Sie schränken uns aber auch ein und machen uns abhängig.

Digitale Entwicklungen und neue Innovationen wachsen stetig und lösen Traditionen ab. Manuelle Herstellungsweisen besonders bei Textilien treten durch Digitalisierung und Industrialisierung immer mehr zurück, haben aber ihre Daseinsberechtigung nicht verloren. Durch die sinnliche haptische Qualität, die Materialeigenschaft und die vielerorts kulturell verwurzelte Herstellungsweise berühren uns Textilien nach wie vor emotional und physisch. Der Begriff 'begreifen' bekommt bei Textilien daher zweierlei Bedeutung. Textilien stehen also für das Unmittelbare und Greifbare. Beim ursprünglichen Herstellungsprozess von Textilien wird der Körper beansprucht. Vom Spinnen über das Weben – die Hände dienen als wichtiges Werkzeug. Fühlen, eingreifen, auseinandernehmen und begreifen sind sinnliche Qualitäten, die beim digitalen Arbeitsprozess an Bedeutung verlieren. Hände und Zeigefinger tauchen jedoch wieder als symbolische Analogie zum Tasten auf. Es können Dinge aufgegriffen und verschoben werden. Hierbei lässt sich eine Verbindung zur etymologischen Herkunft des Digitalen herstellen – der digitale Ersatzfinger. (Vgl. Lösel, 2005, S.380)

Untersucht man das Wort „digital“ etymologisch, stößt man auf seinen lateinischen Ursprung: „digitus“ der Finger und „digitalis“ zum Finger gehörig. Die Verwendung der Finger zum Zählen veränderte die Bedeutung des Wortes. „Digit“ wurde ins Englische übernommen und komplett von seinem ursprünglichen körperlichen Bezug getrennt. „Digital“ wird heutzutage als etwas bezeichnet, was sich in Ziffern darstellen lässt. Eine Brücke vom Digitalen zum Textilen lässt sich zum Beispiel über den Jacquardwebstuhl schlagen – bereits im 19. Jh. begann ein Codierungsprozess. Der Code bzw. das Patronenmuster wird in ein Lochkartensystem übersetzt. Mit diesem System können einzelnen Kettfäden gehoben und gesenkt werden um komplexe Bilder und Muster zu realisieren. (Vgl. Lösel, 2005, S.375-380)

*Muster werden transformiert in Lochcodes, Textil wird zu Text, Bilder werden Code.
Die Lochkarten von Jacquard machten Bilder erstmals zu Bildcodes und damit
prozessierbar und maschinenlesbar.
(Lösel zitiert nach Schneider, 2005, S.380)*



Abb. 8

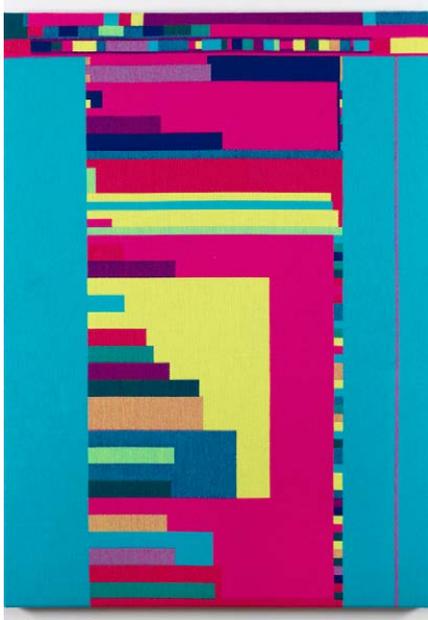


Abb. 9

RAFAEL ROZENDAL

Rafael Rozendal gelangte vor allem durch seine Website-Arbeiten zu Bekanntheit. Die Webseiten bzw. die Domainnamen werden am Kunstmarkt mittlerweile gehandelt und bleiben dennoch für jeden zugänglich. Seine Arbeiten sind minimalistisch, reduziert gehalten, spielen mit dem Internet und den schnellen Momenten. Die Serie „Abstract Browsing Weavings“ zeigt besuchte Internetseiten, die mithilfe eines Google Chrome plugins zu farbigen Kompositionen transformierten. Text und Bild werden durch das Programm umgewandelt und am Jacquardwebstuhl in Bildteppiche umgesetzt. (Vgl. HeK, 2016)

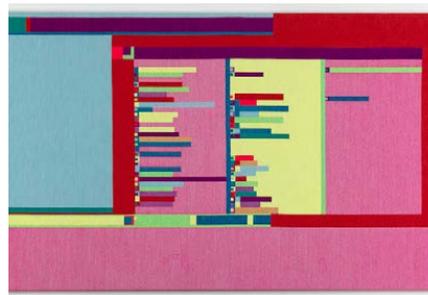


Abb. 10



Abb. 11

CONSTANT DULLAART

Der belgische Künstler Constant Dullaart befasst sich mit dem digitalen Zeitalter, technischen Entwicklungen und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft. Seine Arbeit „Jennifer in Paradise“ kann als Hommage an die erste digital bearbeitete Fotografie gesehen werden. Zu sehen ist die Frau von Thomas Knoll, dem Gründer des Programms Photoshop. Das Bild wurde durch die erste Version von Photoshop Ende der Achtzigerjahre bekannt und veranschaulichte, wozu das Programm fähig war. Durch die erneute Manipulation des Bildes anhand verschiedener Photoshop Filter verbreitet Dullaart das Bild erneut und ruft uns den Einfluss von digitalen Bildern wieder ins Bewusstsein. (Vgl. Fotomuseum Winterthur, 2017) In der Serie „Healed“ werden Bilder eines Erdbebens in Japan oder der Klagemauer in Jerusalem mit dem Photoshop CS4 „healing brush“ bis zur Unkenntlichkeit manipuliert. Dullaarts Versuch, diese realen Geschehnisse und die Welt zu „heilen“. (Vgl. Magdaleno, 2014)



Abb. 12



VERTRETER FRÜHER COMPUTERKUNST

Bei Kunst die mithilfe von Programmen bzw. Maschinen kreiert wurde stellt sich schnell die Frage nach dem Urheber – Mensch oder Maschine?

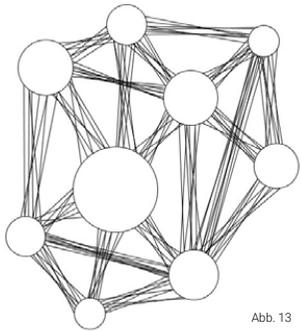


Abb. 13

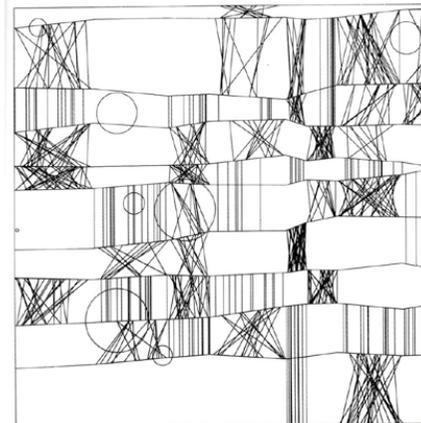


Abb. 14

FRIEDER NAKE

Die abgebildete Zeichnung oben rechts von Frieder Nake ist 1965 durch eine automatische, programmierbare Zeichenmaschine namens Graphomat Z64 entstanden und zählt zu den frühen Werken der Computerkunst. Inspiriert von Paul Klee und anderen Künstlern untersuchte Frieder Nake Strukturen, versuchte diese in ein berechenbares System zu übertragen und schuf ein Programm welches das Bild „13/9/65 Nr. 2“ kreierte. (Vgl. Nake & Grabowski, 2005, S.131)

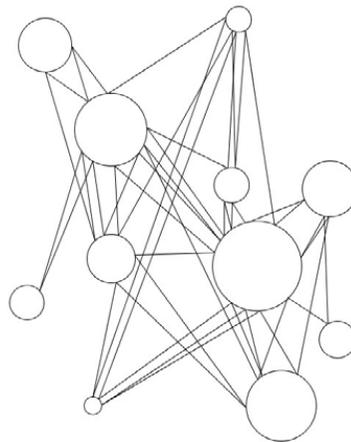


Abb. 15



Abb. 16

HARALD COHEN

Das Computerprogramm „Aaron“ entwickelt vom Künstler Harald Cohen erstellt zum Beispiel expressionistisch anmutende Bilder, gesteuert von einem Zufallsgenerator. Mithilfe eines von Aaron gesteuerten Plotters werden die Bilder auf Papier gebracht. Cohens Idee war es, Computern das Zeichnen und Malen

beizubringen. Ab 1974 programmierte er die erste Version von Aaron. Die Werke hängen heute unter anderem in der Londoner Tate Gallery sowie im San Francisco's MOMA. (Vgl. Heinz Nixdorf MuseumsForum, 2001, S. 254-256)



SCHLUSSWORT

*„Wir kommen nicht auf die Welt, um Antworten zu finden, sondern um Fragen zu stellen.“
(Seethaler, 2012)*

Es ist nicht die Intention der Arbeit, vermeintliche Antworten zu finden oder zu werten. Vielmehr geht es um die vielen weiteren Fragen, die auftauchen – und es gilt, diese nicht beantworten zu müssen, aber zu debattieren und sich selbst als Mensch in einem sozialen Gefüge zu reflektieren.

Die Auseinandersetzung mit der eigenen Zeit fällt oft schwer, da die Distanz fehlt, und trotzdem will es versucht sein. Die künstlerische Arbeit will verbinden und kann als eine Brücke zwischen den digitalen Möglichkeiten und der real taktilen Erfahrung gesehen werden. Diese menschliche Sehnsucht, zu fühlen und zu begreifen, und dennoch Teil eines schnell wachsenden, digitalen Zeitalters zu sein – ein Widerspruch, eine Möglichkeit?



QUELLENVERZEICHNIS

Bürgi, Jürg: PRIÈRE DE TOUCHER – Der Tastsinn der Kunst. URL: <http://www.juerg-buergi.ch/resources/Aktuell/Kunst-und-Kultur/Presstext-Tastsinn.pdf> (Stand 29.05.2017, Online-Schaltung Februar 2016)

Fotomuseum Winterthur: Situations. URL: <https://www.fotomuseum.ch/de/explore/situations/30543> (Stand 29.05.2017)

Frieder Nake, Susanne Grabowski: Zwei Weisen, das Computerbild zu betrachten. In: Martin Warnke, Wolfgang Coy, Georg Christoph Tholen: HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien. transcript Verlag, Bielefeld 2005

Haus der elektronischen Künste Basel: Rafaël Rozendaal. URL: <http://www.hek.ch/programm/events/event/talk-rafael-rozendaal.html> (Stand 28.05.2017)

Heinz Nixdorf MuseumsForum: Computer.Gehirn. Was kann der Mensch? Was können die Computer? Verlag Schöningh, Paderborn 2001

IAM - Internet Age Media. URL: <http://www.internetagemedia.com/> (Stand 28.05.2017)

Jürgs, Alexander: Kunst für alle Sinne. URL: http://www.schirn.de/magazin/kontext/kunst_fuer_alle_sinne_installationen_von_lygia_clark/ (Stand 01.06.2017, Online-Schaltung 17.12.2013)

Kast, Bast: Ich fühle, also bin ich. URL: http://www.zeit.de/zeit-wissen/2006/02/Gefuehle_Titel (Stand 28.05.2017, Online-Schaltung 23.11.2009)

Lösel, Regina: Gewebte Information. In: Mentges, Gabriele: Kulturanthropologie des Textilen. edition ebersbach, Bamberg 2005

Magdaleno, Johnny: See The World's First Photoshopped Photograph In Constant Dullaart's Newest Exhibition. URL: https://creators.vice.com/en_us/article/see-the-worlds-first-photoshopped-image-in-constant-dullaarts-newest-exhibition (Stand 28.05.2017, Online-Schaltung 02.05.2014)

Moos, Veronika: Die Unschärfe der Wahrheit. Bergisch Gladbach, 2006

Seethaler, Robert: Der Trafikant. Verlag Kein & Aber Pocket, Zürich 2012

Strasser, Catherine: Taktile Region im Kopf. URL: <http://www.e-periodica.ch/digbib/view?var=true&pid=dkm-003:2001-2002:61::1283#78> (Stand 01.06.2017)

Wagner, Monika: Das Material in der Kunst. Verlag C.H. Beck, München 2001



BILDERVERZEICHNIS

- Abb. 1: Neto, Ernesto. URL: <http://www.tanyabonakdargallery.com/artists/ernesto-neto/emo-dal/large-scale-installation> (Stand 03.06.2017)
- Abb. 2: Neto, Ernesto. URL: <http://www.zeutch.com/ernesto-neto/> (Stand 03.06.2017)
- Abb. 3: Clark, Lygia. URL: <http://veemente.tumblr.com/page/2> (Stand 03.06.2017)
- Abb. 4: Clark, Lygia. URL: <http://revisadoseoutrotextos.blogspot.co.at/> (Stand 03.06.2017)
- Abb. 5: Clark, Lygia. URL: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1422?page=3> (Stand 03.06.2017)
- Abb. 6: Soto, Jesús Raphael. URL: <http://paulcaro.myblog.arts.ac.uk/2015/11/15/jesus-rafael-soto-1923-2005/penetrable-3/> (Stand 03.06.2017)
- Abb. 7: Soto, Jesús Raphael. URL: <http://unlsculpture.blogspot.co.at/> (Stand 03.06.2017)
- Abb. 8: URL: <https://forums.macrumors.com/threads/anyone-else-notice-the-change-of-the-glove-hand-in-10-7-3.1317912/> (Stand 01.06.2017)
- Abb. 9: Rozendal, Rafael URL: <http://www.newrafael.com/abstract-browsing-16-10-series/> (Stand 01.06.2017)
- Abb. 10: Rozendal, Rafael URL: <http://www.newrafael.com/abstract-browsing-16-10-series/> (Stand 01.06.2017)
- Abb. 11: Dullaart, Constant. URL: <http://www.aqnb.com/2014/08/06/constant-dullaart-carroll-fletcher-review-photos/> (Stand 1.06.2017)
- Abb. 12: Dullaart, Constant. URL: <http://futuregallery.org/constant-dullaart/> (Stand 01.06.2017)
- Abb. 13: Nake, Frieder. URL: <http://atlas.medienhaus.udk-berlin.de/tanja-blaufuss/index.html> (Stand 01.06.2017, Online-Schaltung 08.11.2015)
- Abb. 14: Nake, Frieder. URL: <http://atlas.medienhaus.udk-berlin.de/tanja-blaufuss/index.html> (Stand 01.06.2017, Online-Schaltung 08.11.2015)
- Abb. 15: Nake, Frieder: 13/9/65 Nr. 2. URL: <http://atlas.medienhaus.udk-berlin.de/tanja-blaufuss/index.html> (Stand 01.06.2017, Online-Schaltung 26.10.2015)
- Abb. 16: Cohen, Harald. URL: http://arteinmolise.blogspot.co.at/2011_05_01_archive.html (Stand 01.06.2017, Online-Schaltung 21.05.2011)



"THANKS TO"

BRIGITTA, CHRISTIAN,
WENDE, TOBI, MY COMPUTER
& THE INTERNET

AND TO:
GILBERT BRETTERBAUER
MELANIE GREUSSING
SARAH RIEGER

AND TO EVERYONE I FORGOT
TO MENTION HERE :-)