

Arthur!



Eine Ausstellung mit Studierenden der Transmedialen Kunst,
Universität für angewandte Kunst Wien

*Kultur Niederösterreich,
Stadtgemeinde Baden,
Transmediale Kunst und
Universität für angewandte Kunst Wien
präsentieren*

Arthur!

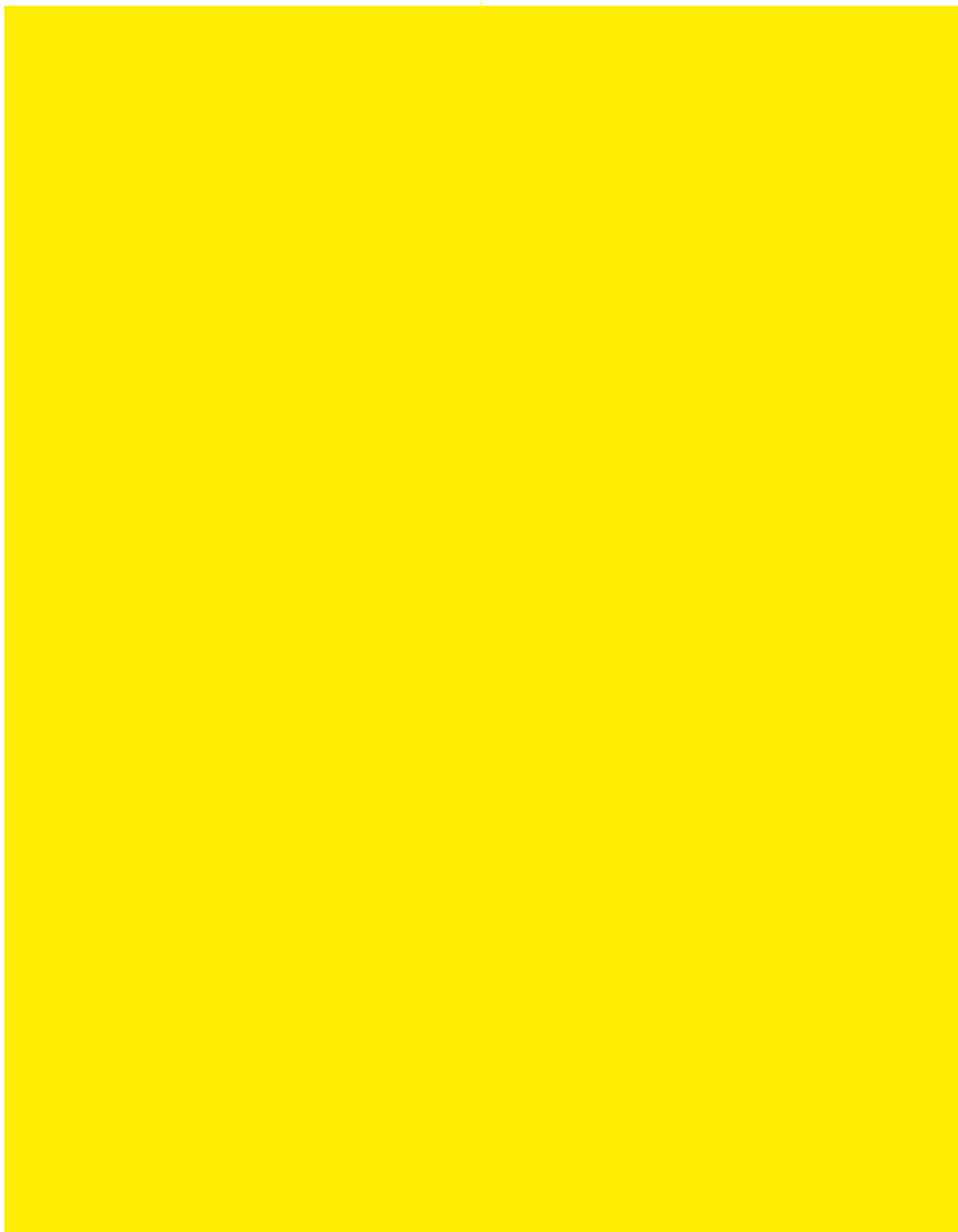
*Skulpturen, Installationen,
Videos und Performances von*

**Charlie Allen,
Wagner Felipe dos Santos,
Clemens Haas, Flora Hauser,
Jeannine Jesch, Lena Kienzer,
Lukas Matuschek,
Christina Romirer, Barbis Ruder
und Anna Vasof**

Eine Ausstellung mit Studierenden der Transmedialen Kunst,
Universität für angewandte Kunst Wien

**Baden, Arthur Schnitzler Park
und Bahnhofsareal**

Samstag, 12. Mai – Freitag, 22. Juni 2012





Arthur!

Spiel im Morgengrauen

Der Plot: Leutnant Wilhelm Kasda bekommt eines Morgens Besuch von einem alten Freund, der in Geldnöten ist. Otto Bogner hat in seiner Funktion des Kassiers in einem Elektroinstallationsunternehmen heimlich Geld aus der Kasse genommen. Seine Schuld in der Höhe von 960 Gulden möchte er ebenfalls heimlich zurückgeben, bevor es zu einer Prüfung der Bücher kommt.

Kasda seinerseits verfügt jedoch nur über 120 Gulden, entschließt sich aber, dem Freund zu helfen, indem er die Summe bei einem Kartenspiel einsetzt, in der Hoffnung, die benötigte Summe zu gewinnen. Kasda gewinnt, gewinnt, verliert, gewinnt. Erstaunlich schnell hat er die Summe beisammen. Der junge Leutnant begibt sich in Gesellschaft und fasst schließlich den Plan, gemeinsam mit Konsul Schnabel von Baden nach Wien zu fahren. Sie nehmen sich eine Kutsche zum Bahnhof. In dem Moment jedoch, in dem sie am Bahnhof ankommen, fährt der Zug ab. „Da kann man nix machen“ sagt Wilhelm und kehrt in das Badener Café Schopf zurück, um das Kartenspiel wieder aufzunehmen. Kasda gewinnt zunächst hoch, die Nacht jedoch ist lang und im Morgengrauen ist seine Spielschuld aufgrund des verführerisch großzügigen Kredites des Konsuls auf 11.000 Gulden angestiegen. Um diese Summe zurückzuzahlen, wird dem Leutnant eine Frist von nur 48 Stunden gesetzt.

Wilhelm Kasda begegnet Leopoldine, einer ehemaligen Geliebten, die inzwischen die Ehefrau seines Onkels geworden ist. Von dem Onkel möchte Kasda das Geld leihen, um seine Schulden zu be-

gleichen, doch dieser hat Leopoldine sein gesamtes Vermögen überschrieben und ist seinerseits abhängig von ihrer Gunst. Leopoldine verbringt eine Nacht mit Wilhelm und entlohnt ihn dafür mit 1000 Gulden. Bestürzt über seine Käuflichkeit und verzweifelt ob seiner prekären Lage, in die er aufgrund der Spielschuld geraten ist, nimmt sich Wilhelm das Leben.

Studierende der Universität für angewandte Kunst aus der Klasse für transmediale Kunst unter der Leitung von Brigitte Kowanz haben die Novelle „Spiel im Morgengrauen“ zum Ausgangspunkt für die Auseinandersetzung mit Arthur Schnitzler genommen, dessen

150. Geburtstag die Stadt Baden zum Anlass genommen hat, künstlerische Projekte im öffentlichen Raum zu realisieren.

Sich von heute aus mit einem Text zu beschäftigen, der vor knapp 100 Jahren geschrieben worden ist, bedeutet, sich mit einer spezifischen Zeitlichkeit auseinanderzusetzen. Es ist die Zeit des Vergangenen, die sich mit dem Jetzt vermählt.

In seiner profunden Auseinandersetzung mit dem Kino spricht

Gilles Deleuze vom „Bewegungsbild“ und vom „Zeitbild“. Er untersucht das Phänomen des zeitbasierten Mediums Film, um den Verflechtungen von Zeitbild und Erinnerungsbild auf die Spur zu kommen. Der Film, dessen Anfänge etwas über 100 Jahre zurückliegen, verfügt mit Techniken wie der Überblendung, dem Schnitt und der Montage, aber auch der Bild- und Tiefenschärfe über Mittel, die das filmische Bild nicht nur hervorbringen, sondern diesem eine on-



tologische Größe verleihen. Ein solches Verständnis des Zeitbildes bildet für die Arbeiten der Studierenden so etwas wie einen Brennpunkt, in dem ihre Herangehensweise an einen historischen Text gebündelt werden kann.

„Arthur!“, prangt es auf Reclamgelb vom Plakat. Dass es sich bei der Literatur von Arthur Schnitzler um klassisches Bildungsgut handelt, wurde spätestens bei der Eröffnung im Badener Kurpark, der kürzlich in „Arthur-Schnitzler-Park“ umbenannt worden ist, offensichtlich. Die Studierenden der Universität für angewandte Kunst haben sich aber in erster Linie mit Brüchen, Fehlern und Verfremdungen von Erinnerung und Geschichte beschäftigt, anstatt bestehende Bilder oder Abdrücke dieser Bilder herzustellen oder zu rekonstruieren.

Wagner Felipe Santos verleiht jenem Moment in der Novelle eine akustische Präsenz, in dem Leutnant Kasda den Zug nach Wien verpasst und so das gewonnene Geld abermals aufs Spiel setzt und verliert. Er verpasst nicht nur den Zug, sondern auch die Gelegenheit, dem Freund zu helfen. Das Geräusch der nach Wien abfahrenden Züge wird jedes Mal von Neuem aufgenommen und etwa zwei Minuten nach Abfahrt am Bahnsteig abgespielt. Der Ton kann also nur von jenen wahrgenommen werden, die den Zug versäumt haben.

Schnitzler reiht in seiner Novelle Gelegenheit an Gelegenheit. Die Geschichte gerät immer wieder ans Äußerste, an einen Punkt – die Krisis –, an dem die Situation eine Wendung nimmt. In Girolamo da Carpi Darstellung der Allegorie von Gelegenheit und Reue aus dem Jahr 1571 ist der junge Kairos als Gelegenheit auf einer Kugel dargestellt, die fortwährende Bewegung symbolisiert. In den Darstellungen der Gelegenheit ist der Haarschopf nach vorne gerichtet, während sie auf dem Hinterkopf eine Glatze hat. Es gilt, die Gelegenheit am Schopfe zu packen – wer dies versäumt, rutscht ab und bekommt sie nicht mehr zu fassen. Kairos hält bei da Carpi ein Schermesser in der Hand, mit dem er die Zeit buchstäblich schneiden kann.

Der Moment, den Wagner Felipe Santos in Form einer Tonaufnahme verzeitlicht, erfährt in dem Schriftbild von Clemens Haas, das ebenfalls am Bahnhof auf einem Glasfenster angebracht ist, seine sprachliche Kontextualisierung. Der Blick durch das Bahnhofsfenster wird von den Buchstaben aufgehalten, die den Betrachter die Szene nacherleben lassen, in der Kasda in der Kutsche des Konsuls zum Bahnhof fährt.

Lukas Matuschek geht es in seiner Skulptur, die er am Eingang zum Park positioniert, ebenfalls um die Momenhaftigkeit, die Schnitzlers Novelle durchzieht. Er formt aus Eisenrohr eine Spule, deren Schatten aufgrund des Sonnenstandes nur am 15. Mai 2012, dem Geburtstag Arthur Schnitzlers, den Schriftzug „carpe momentum“ für einige Augenblicke lesbar macht.

Die Frage nach dem günstigen Augenblick, dem rechten Zeitpunkt für eine Entscheidung nimmt auch Christina Romirer zum Ausgangspunkt für ihr „Zahlenbild“.

120, 960, 1000 oder 11.000 – liest man Schnitzlers Novelle wieder, wozu spätestens diese künstlerische Intervention anregt, werden diese Zahlen zu sprechenden Bildern für die Momente, in denen die Geschichte stets von Neuem eine Wendung nimmt. Es sind Zahlen, nichts als Zahlen, und doch hängen an ihnen die Schicksale der handelnden Personen.

Die Zahlen durchziehen die Erzählung wie Schicksalspunkte, an denen Kairos mit seinem Messer zur Tat geschritten ist. Indem Christina Romirer die Geschichte einzig auf die Zahlen konzentriert, verleiht sie nicht nur der Messbarkeit von Zeit, sondern insbesondere der Abhängigkeit von ihr eine monströse Größe.

Es ist erstaunlich, wie gut sich die Geldbeträge, die das „Spiel im Morgengrauen“ buchstäblich rhythmisieren, als Geldbeträge lesen lassen, denen wir einen uns aktuell erscheinenden Wert zuzuschreiben in der Lage sind. Die Schulden des einen, der Gewinn des anderen und ihr rascher Wechsel dynamisieren nicht nur die Geschichte, sondern lassen den Wert der einzelnen Beträge zu „gespenstischen Abstraktionen“ werden, wie Karl Marx jene Form von Warenproduktion beschreibt, die durch die von der Produktion getrennte Verteilung bedingt ist. So schlagen bei Schnitzler frei flottierende Werte mit ihren launigen Bewegungen Kapriolen und lassen Geldbeträge ganz nichtig erscheinen, die in anderem Zusammenhang eine unermessliche Größe angenommen haben.

Jeannine Jesch lässt in ihrer Soundinstallation in der Bahnhofshalle des Badener Bahnhofes Geld fallen. Das Geräusch ist einem vertraut aus Gewinnspielen, in denen die Gier nach dem Mammon in Szene gesetzt wird. Auf der visuellen Ebene evoziert es das Bild der Danae, der Tochter des Akrisios, der aus Angst vor dem Orakelspruch, der besagt, dass er von seinem Enkel getötet wird, seine einzige Tochter in ein Verlies sperrt. Zeus jedoch begehrt sie und kommt in Form eines Goldregens zu ihr. Der Allmacht des





Geldes versucht Jeannine Jesch auf die Spur zu kommen, indem sie Fragen nach Geld, Wert, Ökonomie aufwirft, die ihrerseits Fragen produzieren sollen.

Anna Vasof hat einen Schuldentransporter gebaut. Dabei handelt es sich um eine Maschine, die mit einer Kurbel in Gang gesetzt werden kann. Durch die Drehung wird eine Zeichnung gewissermaßen animiert, in der sich ein Paar das Wort Schulden gegenseitig in den Mund legt. Die Schulden haben keinen Anfang und kein Ende, sondern setzen sich in einer Endlosschleife der Zuschreibungen fort.

Der berühmte Ökonom Adam Smith spricht von einer Ökonomie der „unsichtbaren Hand“, die sich als Ordnungsbehauptung durchsetzt, da jeder nach seinen eigenen durchwegs selbstsüchtigen Motiven handelt, weil es kaum gelingt, im Sinne eines größeren Zusammenhanges zu agieren. Dass dies häufig aber zum Wohl des Ganzen ist, führt Joseph Vogl in seinem Buch „Das Gespenst des Kapitals“ aus, da die „Harmonie der Interessen“ zur treibenden Kraft wird.

Im Sinne einer solchen Harmonie bietet Barbis Ruder ihren Klienten, den BetrachterInnen, einen „Weg des Herzens“ und einen „Weg des Schmerzes“ an. Sie inszeniert sich am Eröffnungsabend von „Arthur!“ selbst als Zuhälterin Pimpette und lässt Strichjungen und „kuratierte Prostituierte“ durch den Park streifen. Im Angebot führt das Personal Liebesdienste jeglicher Art. Neben den klassischen Eros- und Schmerzdiensten sind dies künstlerische Zwischenakte wie Zitate oder Gedichte.

Barbis Ruder setzt nicht nur bei der Käuflichkeit und Verkäuflichkeit des Körpers an, sondern stellt darüber hinaus die Ökonomie sozialer Beziehungen zur Disposition.

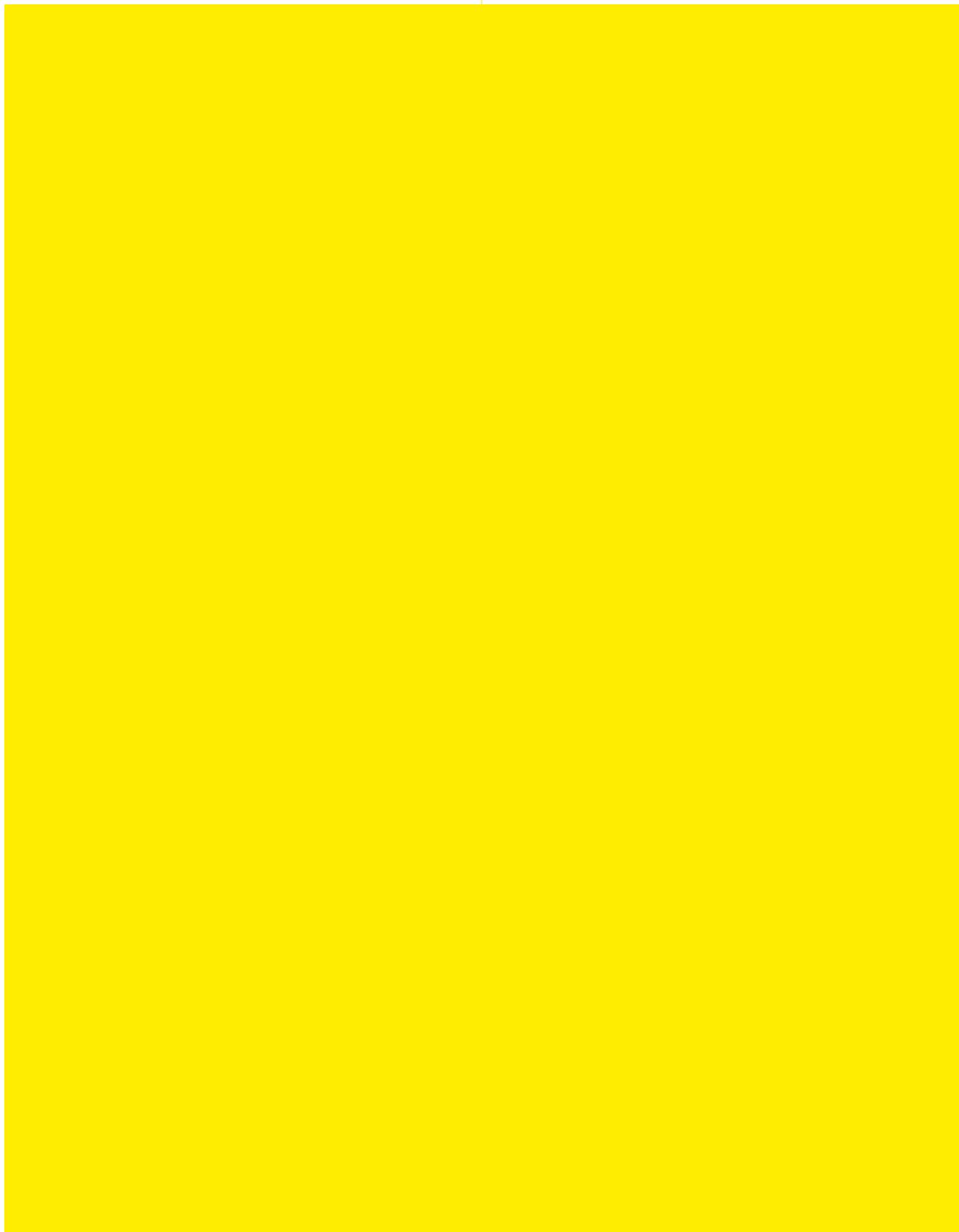
Die Zeit als der von Kairos' scharfem Messer beschnittene Raum, in dem Schnitzlers Figuren gefangen sind, erhält eine weitere Dimension in den Arbeiten von Lena Kienzer, Flora Hauser und Charlie Allen. Die Künstlerinnen verweisen auf jene Diskontinuitäten, die unser mediales Verständnis von Zeit prägen.

Von den Bildern einer Überwachungskamera am Badener Bahnhof geht Lena Kienzer aus. Sie führt die Kamera zunächst in der Beiläufigkeit, in der vermeintlich anonyme Bewegungen vermessen werden, durch den Bahnhof und kehrt in einem Loop wieder zum Ausgangspunkt der Kamera zurück. Sie lässt einzelne Figuren Sätze aus Schnitzlers Novelle sagen, konterkariert damit die Videobilder

mit der Fremdheit des literarischen Textes, der vor nunmehr fast 100 Jahren geschrieben worden ist, und führt die Sprache auf diese Weise ebenfalls wie in einem Loop an ihren Ausgangsort zurück.

Flora Hauser nimmt die durch ihre vorrangig schnöden ökonomischen Bedingungen getaktete Gefühlswelt von Schnitzlers Figuren auf und bewegt ein filigranes Mobiliar aus Draht wie in einem Karussell einmal durch die Bewegung einer Filmspule und einmal durch die Drehung einer Kartonrolle. Die Bewegung wiederum nimmt sie mit einer Kamera auf und setzt damit ihr kleines Theater der Grausamkeiten in Gang.

Charlie Allen schließlich dreht das Rad buchstäblich zurück. Sie steigt als Dame im Pelz aus dem Zug am Badener Bahnhof, spaziert durch den Kurpark, um am Ende von einer prächtigen Karosse abgeholt zu werden, als hieße es „Film ab“ – allerdings rückwärts, denn ihren Weg absolviert Charlie Allen im Rückwärtsgang.



Projekte

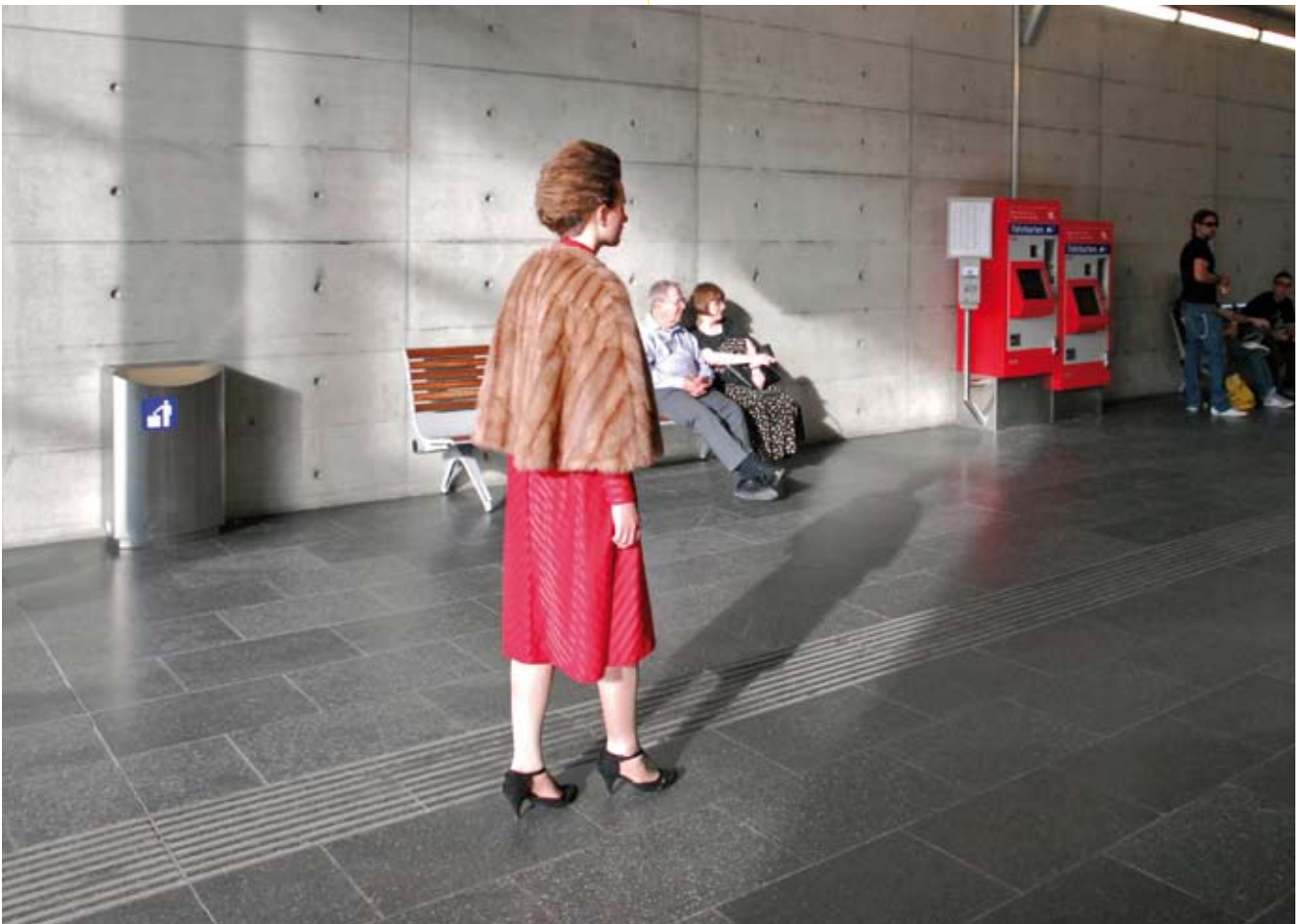
Charlie Allen

Verweilen im Pelz

Performance / Zeichnung

Der Bahnhof als Ort hektischer Bewegungen und unentwegten Transfers spiegelt das getriebene Innenleben von Schnitzlers Protagonisten Wilhelm Kasda wider. Dem setzt Charlie Allens Performance eine eigene Welt entgegen: Eine noble Frau im Pelz steigt aus dem Zug aus Wien. Sie setzt sich für eine Stunde auf eine Bank am Bahnsteig, danach geht sie rückwärts die Stiegen hinunter zum Park. Dort verweilt sie für eine weitere Stunde, um schließlich mit einem Auto abgeholt zu werden. Vielleicht ist es nur eine Vorstellung.









Wagner Felipe dos Santos

Zugabe

Audioinstallation

Am Badener Bahnhof verpasst Leutnant Wilhelm Kasda, der Hauptprotagonist der Novelle „Spiel im Morgengrauen“, seinen Zug nach Wien und die Geschehnisse nehmen so ihr tragisches Ende. In seiner Audioinstallation am Bahnsteig des Badener Bahnhofs simuliert Wagner Felipe dos Santos durch eine zeitversetzte Wiedergabe des Abfahrtsgeräusches verspätete Züge, die Richtung Wien fahren. Die Pünktlichen verpassen die Zugabe.

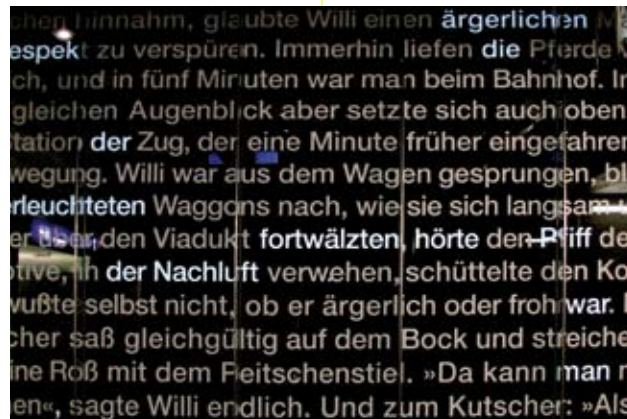


Clemens Haas

Schnitzlers Zeichen

Mixed Media Installation

Clemens Haas' Installation konzentriert sich auf eine Schlüsselszene aus Schnitzlers Novelle, die im Bahnhof spielt. Eine zentrale Textpassage appliziert der Künstler auf eine Glasscheibe im Bahnhof. Während der Feierlichkeiten wird ein Video darüber projiziert, das durch den Algorithmus „Spiel des Lebens“ (von John Horton Conway) einzelne Worte hervorhebt, einen neuen Text, neue inhaltliche und typografische Zusammenhänge entstehen lässt.



Gleichgültigkeit mit der der Kutscher dieses Ver-
hen hinnahm, glaubte Will einen argenlichen Ma-
spek zu verspüren. Immerhin liefen die Pferde vor-
sch, und in fünf Minuten war man beim Bahnhof. In
gleichen Augenblick aber setzte sich auch oben i-
tation der Zug, der eine Viertelstunde früher eingeeh-
wegung. Will war aus dem Wagen gesprungen, blick-
rleuchtete. Taggenacht. Wie sie sich langsam un-
er über der Bahnstrecke. Will hörte den Pfiff der
tive, in der sich die Lokomotive schob. Will schüttelte den Kopf.
ußte selbst nicht, ob er froh war oder nicht. Der
cher saß gleichgültig auf dem Bock und streichelte
ne Roß mit dem Fellschneitel. «Da kann man re-
en», sagte Will endlich. Und zum Kutscher: «Als
n wir zurück zum alten Schepf».

Flora Hauser

Karusselle

Video

Ausgangspunkt von Flora Hausers Arbeit ist die eigenwillige Gefühlswelt in Schnitzlers Erzählungen. Die konstruierte Romantik wird durch mechanische Triebe verzerrt. Videos schaffen Situationen zwischen Traum und Trivialität, in denen sich Gebrauchsobjekte zu Miniatur-Karussellen deformieren und sich in einem ewigen Kreis drehen: Drei Stühle sind Platzhalter für den Menschen, der sich zwischen sich selbst, seiner Realität und der Umwelt bewegt.



Jeannine Jesch

Lebens.wert

Intervention / Webprojekt

Das Geräusch fallender Münzen suggeriert,
dass jemand Geld verloren hat.
Wenn wir danach suchen, werden wir es nicht finden.
Wer hat es genommen?
Wer ist schuld? Was ist Schuld?
Wie bezahlt man dafür und in welcher Währung?
Was ist Geld wert? Wer bestimmt den Wert? Was währt?

www.c01ns.com

bietet eine Plattform um diese Fragen zu diskutieren.





Lena Kienzer

durchgehend

Video, ca. 30 min, Loop

Für einige Minuten geht Lena Kienzer mit ihrer Videokamera von der Position der starren Überwachungskamera aus in der Bahnhofshalle umher. An visuellen Details und Oberflächen haftend, Linien und Bewegungen folgend, setzt sie das Bild in Bewegung und führt uns im Loop zurück zum Ausgangspunkt, in die starre Position. Durch subtile Eingriffe im Bahnhof und dessen Klang werden surrealistische und kuriose Akzente gesetzt, die unerwartete Irritationen erzeugen. PassantInnen durchkreuzen das Bild, denen Dialoge aus Schnitzlers Novellen in den Mund gelegt werden.



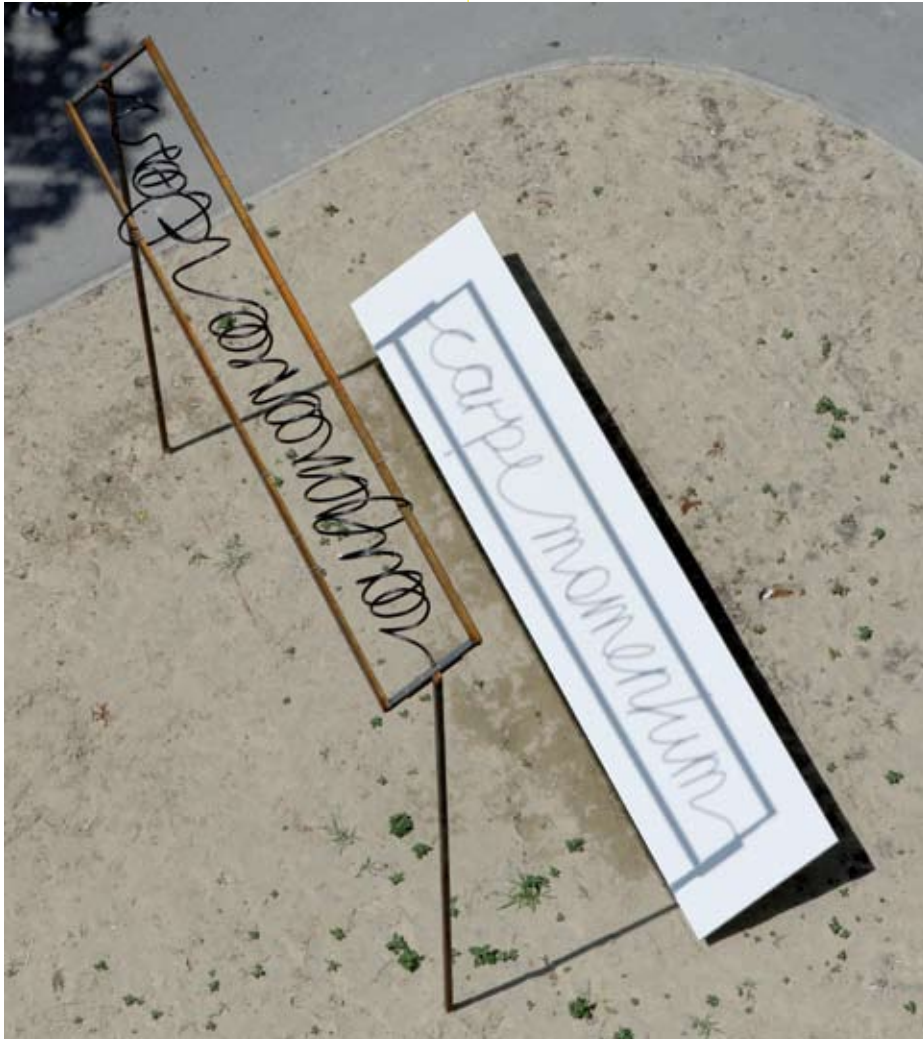


Lukas Matuschek

carpe momentum

Skulptur

Lukas Matuschek bezieht sich in seiner Skulptur auf Momente, die den Handlungsverlauf der Novelle maßgeblich beeinflussen. Seine 4 Meter hohe Skulptur ist so installiert, dass am 15. Mai 2012 (Arthur Schnitzlers Geburtstag) ein Schatten auf die Plattform fällt. Dank des Sonnenstandes ist dann nur an diesem Tag und nur für einige Augenblicke „carpe momentum“ (Nütze den Augenblick) lesbar.





Christina Romirer

Zahlenspiel

Klebeschrift auf Frachtcontainer

Die an der Außenseite eines Containers angebrachte Arbeit von Christina Romirer erzählt durch ein Raster von Zahlen Schnitzlers „Spiel im Morgengrauen“ erneut. Die zentralen Komponenten der Novelle sind zeitliche Angaben und Geldsummen. Die Novelle spielt in exakt 48 Stunden, und das Geld besiegelt das Schicksal von Wilhelm Kasda. Christina Romirer stellt die Zahlen in neue Bezüge, so beeinflussen etwa die Blätter der Spielkarten die Geldsummen. In ihrer Anordnung sind Zahlen-Komponenten durch typografische Zeichen wie Klammern und Punkte gekennzeichnet, um sie voneinander zu unterscheiden. Allein die Geldsummen stehen als Zahlen für sich, da diese die stärksten Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte haben.

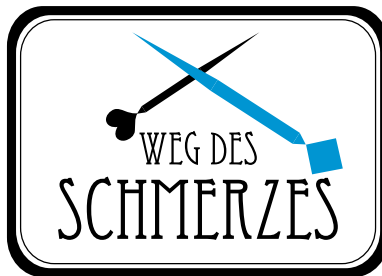




Pimpette's Performing Business

Performance

Barbis Ruder empfängt die ParkbesucherInnen mit ihrer Performance „Pimpettes Performing Business“. Die Zuhälterin Pimpette verkauft am Eröffnungsabend performative Liebesdienste. Passend zur Neubenennung des Parks erhalten auch zwei Wege neue Namen: „Weg des Herzens“ und parallel daneben der „Weg des Schmerzes“. Die BesucherInnen haben die Wahl, ob sie sich Liebesdienste oder Schmerzerlebnisse der kuratierten Prostituierten leisten können und wollen. Alles wird persönlich verhandelt. Egal, wofür sich die KundInnen entscheiden: „There will always be a candy to heal every pain.“ Stricherjungen sorgen im Fall der Fälle für das Wohlbefinden der Gäste.









Anna Vasof

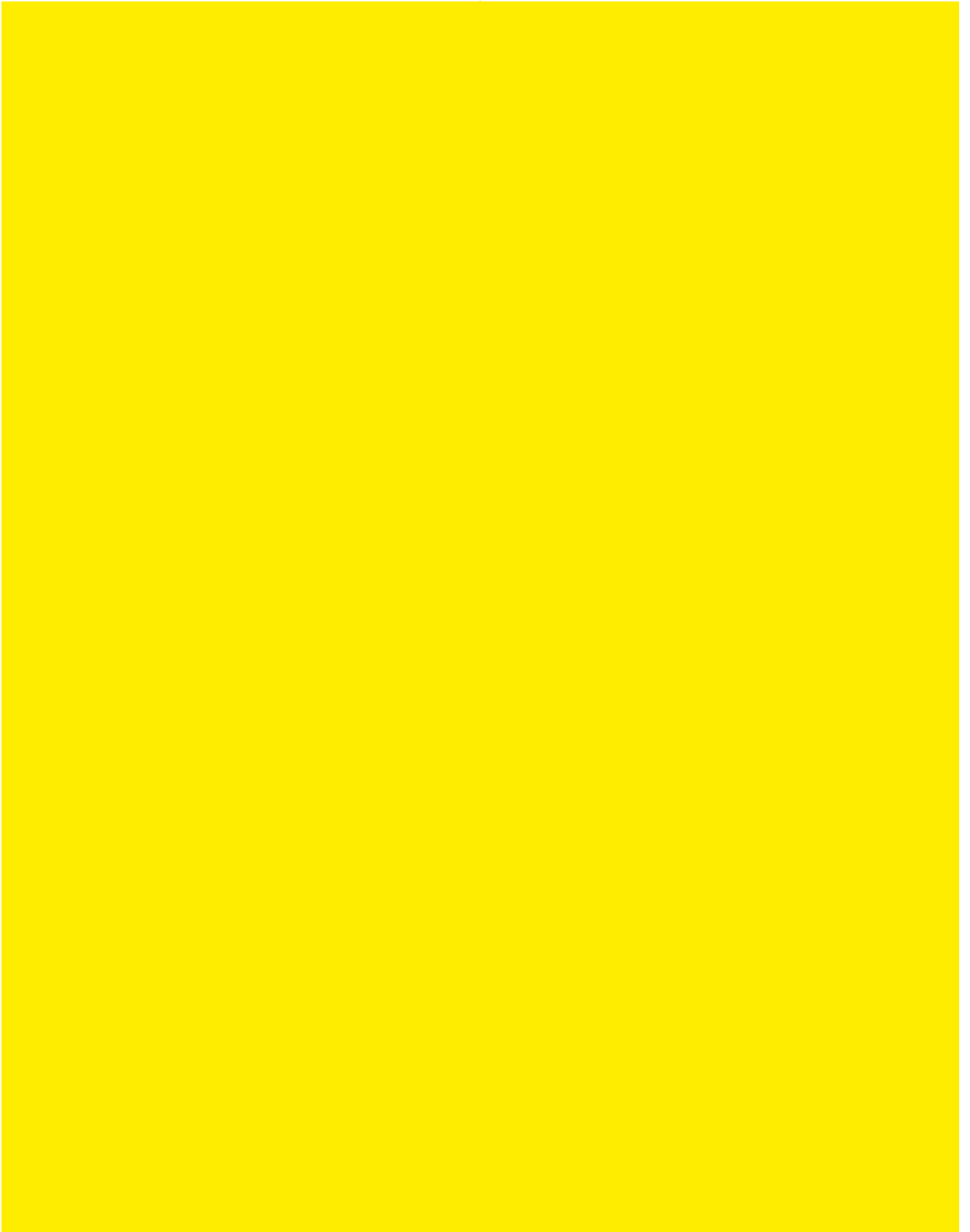
Schuldentransporter

Objekt

Die im Park situierte Arbeit „Schuldentransporter“ von Anna Vasof besteht aus einer interaktiven, manuell betriebenen Filmmaschine. Durch das Drehen an einer Kurbel werden zwei große hölzerne Trommeln in Bewegung versetzt, die ihrerseits ein Band tragen, das Charaktere aus Schnitzlers Novelle bei der Übergabe ihrer Schulden zeigt. Obwohl Schnitzlers Novelle vor fast 100 Jahren geschrieben wurde, ist das Problem der Übertragung von Schulden im zeitgenössischen Europa aktueller denn je.









Herbert Först (für das „Arthur!“-Team mit Helga Krismer-Huber und Hans Hornyik)

Baden und der „psychologische Tiefenforscher“ Arthur Schnitzler

oder

Was aus Baden zu sagen bleibt

„So habe ich den Eindruck gewonnen, daß Sie durch Intuition – eigentlich aber infolge feiner Selbstwahrnehmung – alles das wissen, was ich in mühseliger Arbeit an anderen Menschen aufgedeckt habe.“

Aus: „Die Wiener Moderne“, Reclam Verlag, S. 652

Mit diesem Befund – formuliert in einem Geburtstagsbrief an Arthur Schnitzler – charakterisiert Sigmund Freud seinen Zeitgenossen und trifft damit indirekt ins Zentrum der Novelle „Spiel im Morgengrauen“, in der die „Polarität von Lieben und Sterben“ meisterhaft und beklemmend inszeniert wird. Diese thematische Tiefe erklärt, warum sich Schülerinnen und Schüler – so meine Erfahrung – mit eben-dieser Erzählung für die Kunst Arthur Schnitzlers gewinnen lassen.

Wahrscheinlich auch deshalb, weil - zusätzlich zur schonungslosen Expedition in die Tiefen der Seele - junge Menschen an der packenden Handlung erleben können, dass heute wie damals „kulturell-konventionelle Sicherheiten“ brüchig sind. In Baden vielleicht auch deshalb, weil das Ambiente dieser bürgerlichen Kleinstadt hautnah aus den Seiten des Textes hervortritt und der Weg des „Helden“ Willi Kasda zu Fuß und ohne viel Aufwand abgegangen werden kann.

Immerhin liefen die Pferde vortrefflich, und in fünf Minuten war man beim Bahnhof. In dem gleichen Augenblick aber setzte sich auch oben in der Station der Zug, der eine Minute früher eingefahren war, in Bewegung. Willi war aus dem Wagen gesprungen, blickte den erleuchteten Waggon nach, wie sie sich langsam und schwer über den Viadukt fortwälzten, hörte den Pfiff der Lokomotive in der Nachtluft verwehen, schüttelte den Kopf und wußte selbst nicht, ob er ärgerlich oder froh war. Der Kutscher saß gleichgültig auf dem Bock und streichelte das eine Roß mit dem Peitschenstiel. „Da kann man nix machen“, sagte Willi endlich. Und zum Kutscher: „Also fahren wir zurück zum Café Schopf.“

Aus: „Spiel im Morgengrauen“, Reclam Verlag, S. 31

Dieses Café Schopf war zu Fuß in knapp zehn Minuten, das an anderer Stelle erwähnte Restaurant Stadt Wien in knapp fünf Minuten zu erreichen. Beide Fußwege führten durch den kleinen Park vor dem Bahnhof. – Das alles und die unübertreffliche Kunst des Andeutens waren es, warum ich als Lehrer immer wieder zu dieser Novelle griff und mich entschloss, sie zum Ausgangspunkt für das Kunstprojekt „Arthur!“ zu machen.

Im Oktober 2011 wurden Studierenden an der Abteilung Transmediale Kunst Textstellen aus „Spiel im Morgengrauen“ und erläuternde Informationen zu dieser Novelle und zur Beziehung Arthur Schnitzlers zu Baden vorgelegt. Der Impuls für die Phase der Inspiration war gegeben. Die erste Präsentation von Arbeiten im Dezember bestätigte einmal mehr die Vielschichtigkeit und Zeitlosigkeit großer Kunst. Was für Gedankengänge hatte dieser Text in den jungen Menschen ausgelöst! Der Bogen ihrer Ideen spannte sich von der Mechanisierung sexueller Beziehungen über die Umsetzung des Textes in einen Raster von Zahlen zum Mythos von Kairos, dem antiken Gott des Augenblicks, den es am Schopf zu packen gilt. Mit dem „Schuldentransporter“ führte eine Arbeit von Schnitzlers Glücksspielnovelle sogar in die Schuldenproblematik der Europäischen Union.

Die ursprüngliche Idee für das Projekt hatte sich bestätigt: Ein fast 100 Jahre alter literarischer Text hatte junge Menschen unserer Zeit, die ähnlich dem Leutnant in der Geschichte die Brüchigkeit einer als sicher erhofften Existenz erleben, in Bewegung gesetzt und zum Dialog herausgefordert. Aktuell, kritisch und inspirativ reagierten sie mit ihren Soundinstallationen, Objekten, Projektionen und Performances auf verschiedenste Aspekte der Novelle und verknüpften diese mit dem Heute.

Das alles wäre schon genug gewesen und hätte Arthur Schnitzler mit Genugtuung erfüllt. Hinzu kommt aber noch ein unbezahlbarer Mehrwert: An einem Ort, den die Hektik des täglichen Berufsverkehrs bestimmt, luden sechs Wochen lang Kunstobjekte zum Innehalten und Nachdenken ein und erinnerten daran, dass auch Baden, diese Stadt der Villen, Bäder und Parks, des Theaters und Glücksspiels, für Arthur Schnitzler ein markanter Ort der Inspiration gewesen ist, wo der „psychologische Tiefenforscher“ Stoffe für seine Kunst aufspürte.

Mit „Arthur!“ wurde Neuland beschritten: In Verbindung mit einem literarischen Text wurde der öffentliche Raum einer Stadt – ihr Bahnhof und der angrenzende Park – zum Anstoß für künstlerisches

Gestalten. Diesem waren – abgesehen vom beschränkten finanziellen Rahmen – keine Grenzen gesetzt. Wahrscheinlich war es die radikale Offenheit dieses Prozesses, die den Reiz des Projekts ausgemacht hat. „Arthur!“ hinterlässt Spuren. Tief war die Freude bei Dr. Michael Schnitzler, dem Enkelsohn des Autors, angesichts der vielgestaltigen Würdigung seines Großvaters in Baden: Ein Kunstprojekt, „Spiel im Morgengrauen“ als szenische Lesung und Film, Stadtführungen („Mit Schnitzler durch Baden“) – all das fügte sich zusammen zu einem mehrwöchigen Fest, an das bleibend der neue Name des Parks vor dem Bahnhof erinnern wird: Arthur-Schnitzler-Park.

Ein Fest dieser Art gelingt in der Zusammenarbeit vieler. Als spannend habe ich das Zusammenspiel von Universität und Stadt, im Besonderen die Arbeit jener Jury, die die zehn präsentierten Projekte ausgewählt hat, erlebt. Ihr gehörten die stimmberechtigten Mitglieder Brigitte Kowanz, Peter Kozek, Ferdinand Schmatz, Katharina Blaas-Pratscher, Friedrich Biedermann, Tina Kosak und Cornelia König sowie die beratenden Mitglieder Helga Krismer-Huber, Hans Hornyik, Herbert Först, Elisabeth Wildling und Wolfgang Obermair an. Erfreut hat mich sehr, dass es gelungen ist, Sponsoren von der Sinnhaftigkeit der Initiative zu überzeugen und die Eventagentur Vision 05 als Mitveranstalter zu gewinnen. Ihnen allen sei gedankt. Dass es in einer Zeit knapper Budgets Geld für ein Kunstprojekt dieser Art gibt, ist ermutigend, lädt ein, diesen Weg weiterzugehen. Und wie? „Arthur!“ war der Auftakt eines Projekts, das auf drei Jahre angelegt ist. Seine Finanzierung ist gesichert; offen bleibt der Prozess. Die Jahre 2013 und 2014 werden hoffentlich ähnlich spannende Ergebnisse zeitigen wie „Arthur!“.



Impressum

Herausgeber, Eigentümer & Verleger	Universität für angewandte Kunst, Transmediale Kunst, Brigitte Kowan, Oskar-Kokoschka-Platz 2, 1010 Wien, Österreich
Für den Inhalt verantwortlich	Rektor Gerald Bast, Brigitte Kowan
Konzeptionelle Leitung	Brigitte Kowan
Projektleitung & Redaktion	Wolfgang Obermair, Elisabeth Wildling, Peter Kozek, Willi Kopf
Koordination	Doris Grössing-Schima
Fotos	Tobias Pilz, Stefan Arztmann, Anna Vasof, Janos Karpati
Lektorat	Birgit Trinker
Gestaltung & Bildbearbeitung	Thomas Wiefllingseder
Druck	Holzhausen

© 2012 Universität für angewandte Kunst Wien, die Studierenden und die AutorInnen

ISBN: 978-3-9503141-6-8

transmedialekunst@uni-ak.ac.at

www.transmedialekunst.com

Dank an Rektor Gerald Bast

di:'angewandte

Transmediale Kunst
Brigitte Kowan



Diese Publikation wurde mit Mitteln des Landes Niederösterreich gefördert.



Wir danken unseren Partnern:



superTEX
composites

Arthur!

Der 150. Geburtstag Arthur Schnitzlers ist Anlass für das Projekt „Arthur!“. Der größte Teil der Handlung von Schnitzlers „Spiel im Morgengrauen“ ist in Baden angelegt und die entscheidende Wende der Geschichte findet auf dem Bahnhof statt. Die Novelle, der Bahnhof und der angrenzende Park bilden daher den thematischen Schwerpunkt der künstlerischen Auseinandersetzung der Studierenden. Das Potential der spezifischen Handlungsorte für künstlerische Interventionen wird dabei ebenso befragt wie die Möglichkeit, mit gegenwärtigen künstlerischen Medien auf einen historischen Text zu reagieren. Die Fragestellung ist also, welche Inhalte sind zeitlos und daher auch aktuell, um die Grundlage für Transformationen zu bilden. Schließlich kristallisieren sich folgende Themen heraus: Zeit, insbesondere Momente, Augenblicke, die den Handlungsverlauf maßgeblich beeinflussen, Geld, die Faszination des Spiels, die Weitergabe von Schulden und Werten sowie gesellschaftliche Zwänge und die brüchige Moral im Umfeld von Fetischismus, Sexualität und Tod. Entwickelt werden zehn temporäre Projekte, die den öffentlichen Raum markieren und erweiterte Räume der Durchdringung von Kultur und Stadt schaffen. Unerwartetes verschiebt sich und öffnet vorgegebene Wahrnehmungsmuster. Der Status von öffentlichem Raum wird hinterfragt.