

Melitta Moschik hat für das Projekt ART FACE COLLECTION Anfang Juni diesen Jahres an rund 30 Künstlerkolleginnen und Kollegen Einladungen zur Teilnahme an diesem Digitalisierungsprojekt mittels 3D-Fotografie versandt. Ein unverhofft schwieriges Unterfangen, wie sich herausstellte. Denn obwohl, oder vielleicht auch gerade WEIL wir in unserem heutigen täglichen Leben der elektronischen Totalüberwachung auf Schritt und Tritt begegnen, uns ihrer nicht entziehen können – sei es nun gewollt oder ungewollt – folgte auf diese Einladung zunächst ein dreitägiges Schweigen ohne jede Rückmeldung. Selfies prägen die sozialen Medien, sind Teil unserer Massenkultur geworden, die Einführung des biometrischen Reisepasses ermöglicht die technische Gesichtserkennung zum Zweck der Identifikation und Authentifizierung von Personen.

Viele der Angeschriebenen haben bis heute nicht geantwortet, einige um Verständnis gebeten, daran nicht teilnehmen zu wollen. Schließlich sind es für die erste Realisierungsphase doch 9 Protagonisten geworden. - Ihre Portraitansichten werden hier erstmals in einer Werkschau, die ganz auf den Raum hier im Architekturhaus Kärnten zugeschnitten ist, präsentiert. Es sind dies: Claus Prokop, Gertrud Weiss-Richter, Valentin Oman, Gustav Janusch, Melitta Moschik selbst, Hanno Kautz, Werner Hofmeister, Erika Seywald und Ulrich Plieschnig.

Deren digitale Erfassung müssen Sie sich folgendermaßen vorstellen: Sie betreten eine drehbare Plattform in einer kugelförmigen Leinen-Umhüllung, auf dessen Schienengerüst in 4 Reihen je 16 Kameras installiert sind. Diese schießen gleichzeitig 64 Aufnahmen von Ihnen von allen Seiten.

Diese „Rohdaten“ werden dann unmittelbar auf einen Computer übertragen und aufgrund **dieser** entstehen mittels eines 3D-Druckverfahrens erschreckend naturalistische Kleinplastiken aus Polymergips im Maßstab 1:10. –

Melitta Moschik präsentiert diese originalgetreuen Miniaturen als raumgreifende Installation jeweils einzeln auf einem Sockel unter einem Glassturz. - Dieser Glassturz wirkt wie eine Saugglocke, ein gläsernes Vakuum, das – so scheint es – diese kleinen Wesen vor der Umwelt schützen soll. Wie den Käse unter der Käseglocke vor der Maus....

Die 3D-Kleinplastiken werden als „digitale Unikate“ in der Auflage 1/1 produziert, sie gehen in die persönliche Sammlung von Melitta Moschik ein. Die Künstlerinnen und Künstler erhalten ein gratis Belegexemplar als *épreuve d'artiste*, als Künstlerdruck, somit ein Duplikat von sich selbst.

Das 3D-Datenarchiv (also alle 3D-Fotos, 3D-Modelle und Videodaten) werden von Melitta Moschik verwaltet. Die computergrafischen Werkzyklen in der Ausstellung sind nicht verkäuflich und können auf Wunsch NUR von den teilnehmenden Künstlerinnen und Künstler erworben werden. Ein bewusst gewählter Schutz der Privatsphäre. Die Portraitierten begegnen in der Ausstellung ihrem eigenen, virtuellen Ebenbild – Enterprise lässt grüßen – und stellen sich die Frage der Authentizität im Zeitalter digitaler Reproduzierbarkeit.

Die Darstellung des Körpers als explizierte Realität, als simples Ergebnis einer kühlen Software-Berechnung, ist faszinierend und beängstigend zugleich, wenn man bedenkt, dass 64 Aufnahmen ausreichen, um solch realitätsnahe Miniaturen zu erzeugen – ich persönlich – ehrlich gesagt - hätte gedacht, dass es weit mehr als diese Anzahl an Aufnahmen benötigen würde....

Und so stellt sich Melitta Moschik die kritische Frage, wie bzw. ob sich überhaupt – über das Äußere hinaus - Persönlichkeit und Charakter eines Menschen mit solchen zeitgenössischen Technologien erfassen lassen?! Wie wird die Oberfläche des Körpers zum Bedeutungsträger?

Moschik begibt sich bei Ihrer Suche nach diesen Fragen hier im Architektur Haus Kärnten auf mehrere Ebenen:

- Im Zentrum des Raumes die eben besprochene Werkserie der „ART FACES“, mit 9 Miniaturskulpturen aus Polymergips
- Auf der Stirnfront des Ausstellungsraumes die 9teilige Werkserie „IDENTITIES“, bei der die Künstlerin ihre virtuellen Modelle in der Tradition der klassischen Bronze-Skulptur als lebensgroße computergrafische Ansichten präsentiert und dabei den selbstverständlichen Wechsel von analoger und digitaler Erscheinungsform andeutet. Es ist ein Spielen mit der Dialektik von Original, Kopie und Fälschung.
- Die 18teilige Werkserie „SURFACES“ (entlang der Wand links vom Eingang) zeigt computergrafisch generierte Kopfmotive der Künstlerinnen und Künstler in Frontal- und Seitenansicht. Sie stellt den Körper als Oberfläche und Drahtgittermodell dar. Das feine Linienraster konstruiert den nahezu transparenten Körper als digitale Hülle.
- Ein Video-Loop „ART FACES“ lässt eine Kamera um die virtuellen 3D-Modelle kreisen und fokussiert den Blick des Betrachters auf die Köpfe und Gesichter der Porträtierten. Die Abgebildeten begegnen ihrem Abbild von allen Seiten. Reales und virtuelles Erscheinungsbild verschmelzen, das Verhältnis von Realität und Simulation, Imagination und Erfahrung wird hinterfragt.

Bei der herkömmlichen, altmodischen Methode des Portraitierens – sei es im malerischen Bereich oder beim analogen fotografieren – stehen sich Modell und Portraitist quasi „live“ gegenüber, im besten Fall kennen sich die Beiden auf persönlicher Ebene bereits gut. Da ist es möglich, in mehr oder weniger großem Umfang, und natürlich auch durchaus gewollt, Persönlichkeit und Charakter in die Darstellung miteinzubringen. Doch wie soll das bei einer digitalen Erfassung passieren, möglich sein? Ich erinnere daran: Innerhalb von nicht viel mehr als einer Sekunde erfassen 64 Kameras den Menschen mit jeweils einem Foto. Der „Gegenüber“ ist hier der Computer, der – völlig unpersönlich – diese übermittelten Rohdaten zu einem „menschlichen“ Wesen zusammensetzt. Das Persönliche beschränkt sich hier auf den Abgebildeten, ER kann sich dementsprechend selber in Pose setzen, sich präsentieren, wie ER quasi „rüberkommen“ möchte. Denn er hat ja kein menschliches Gegenüber, das ihm eventuelle Anweisungen gibt, ihn persönlich kennt, um ganz bestimmte Charaktereigenschaften hervor zu kitzeln. Es sind nur diese 64 Kameras, die automatisch, völlig emotionslos auslösen, natürlich ohne jede menschliche Präferenz..... In diesem Vakuum – Sie müssen sich vorstellen, sie stehen auf dieser Plattform, sehen NICHTS um sie herum, müssen also quasi ins schwarze Loch blicken – präsentieren Sie sich also „as best as you can“. – JEDER würde das machen. Denn nichts anderes machen wir ja Tag für Tag im Internet, wenn wir unser eigenes „Profil“ auf facebook, Instagram und gl. erstellen.

Wo also bleibt der regulierende, menschliche Blick von außen?

Nun, in diesem Fall ist es Melitta Moschik selbst. Denn sie GREIFT in die mittels Computer übermittelten Daten ein: sowohl die lebensgroßen Abbildungen hinter mir als auch die computergrafischen Drahtgittermodelle auf der Längsseite beruhen auf von Melitta Moschik noch einmal bearbeiteten Dateien. MENSCHLICH bearbeitet. Zwar nicht direkt beim Abbilden, aber im Nachhinein. Mittels Computer. Digital. Alles andere ist nicht mehr zeitgemäß. Vorbei das unheimlich aufwändige und kostspielige Prozedere des Bronzegusses für lebensgroße Statuen diverser Persönlichkeiten – wirkt nicht die Wandinstallation „IDENTITIES“ hinter mir mit ihren virtuellen Modellansichten in Lebendgröße eh wie eine Ansammlung von heroischen Bronzeplastiken? Ist es notwendig, in monatelanger Kleinstarbeit Wachsfiguren nach zahlreichen analogen Detailaufnahmen diverser Persönlichkeiten anfertigen zu lassen, wenn man unkomplizierter weise und - nicht außer Acht zu lassen - um einiges günstiger die Daten digital abrufen kann?

Ein zeitgemäßer, einfacher oder doch gefährlicher Weg des Portraitierens? Nun, OHNE menschliche Interventionen wird es doch – Gott sei Dank – immer noch nicht gehen. Aber für den angedachten Aufbau einer analogen und digitalen Portraitsammlung Kärntner Kunst- und Kulturschaffender ist es ein spannender Ansatz und sicherlich wert, dieses Projekt der Künstlerin Melitta Moschik zu unterstützen.

Stadtgalerie Klagenfurt / Mag. Beatrix Obernosterer, September 2017