



BAUHAUS.LABOR

Im Rahmen der Sonderausstellung des Gutenberg-Museums »ABC. Avantgarde — Bauhaus — Corporate Design. Drucken und Werben am Bauhaus« (06.09.19 - 02.02.20) stellt Lukas Rudig sein für das »bauhaus.labor« des Gutenberg-Museums entwickeltes Projekt »Das Irreale Ballett« vor.

INSPIRATION

Das irreale Ballett ist eine Installation, die die Komplexität menschlicher Bewegung in Bezug setzt zur Simulationskapazität von Computern. Dadurch wird Besucher_innen ein Moment der »Erkenntnis des Unmechanisierbaren« (Oskar Schlemmer, 1888–1943) ermöglicht. Schlemmer formulierte dies nicht als Ziel seines Bühnenschaffens, sondern als schlüssige Konsequenz des modernen Bestrebens, eine mechanisierte Bühne zu entwerfen. Die gerade heute sehr aktuelle Frage nach den Unterschieden zwischen Mensch und Maschine ist zwar am Bauhaus kein zentrales Thema, dennoch beschreibt Oskar Schlemmer mit dem Konzept der Kunstfigur eine Möglichkeit zu ihrer Beantwortung.

WIE?

In Experimenten und theoretischen Auseinandersetzungen untersuchte Oskar Schlemmer das Verhältnis zwischen Mensch, Raum und den physikalischen Gegebenheiten und fand Mittel zur Verwirklichung von Teilaspekten der Kunstfigur: optische und physikalische Eigenschaften von Materialien, geometrische Abstraktion, implizierte Körperlichkeit. Bewegungsdaten der Besucher_innen werden im »bauhaus.labor« mittels Motion-Capture-Technologie an je 25 Körperpunkten aufgenommen, analysiert und dienen als Parameter der Komposition von abstrakten Objekten im digitalen Diorama.

WARUM?

Das irreale Ballett versteht sich als zeitgenössische Interpretation von Oskar Schlemmers Visionen. Es reflektiert die Besucher_innen als Kunstfigur, gestalterisch frei von Restriktionen des menschlichen Körpers und lädt ein, die »Erkenntnis des Unmechanisierbaren« auf subjektiver Ebene zu suchen.

ERÖFFNUNG

Mittwoch, 15.01. 20, 19:00 Uhr

Sieben ausstellungsbegleitende Projekte im bauhaus.labor des Gutenberg-Museums, das seit Herbst 2018 mit temporären Präsentationen auf die Ausstellung ABC. verweist, zeigen innovative zeitgenössische Ansätze der Gestaltung, die im Masterstudiengang »Gutenberg-Intermedia« der Fachrichtung Kommunikationsdesign konzipiert wurden.

PROJEKTE

»FOLLOW THE LINE«
— HeeYeon Yeo

»OPEN TYPE FACE«
— Jean Böhm

»PLAY TYPE«
— Anna Weirich

»THE POEM LAB«
— Isabela Dimarco

»DAS IRREALE BALLETT«
→ Lukas Rudig

»RAUM-LICHT«
— Anika Rosche

»GLASS«
— ChungBin Kim

Eine Kooperation des
Gutenberg-Museums mit
der Hochschule Mainz

LEITUNG

KOOPERATIONSPROJEKT

Prof. Dr. Petra Eisele
Prof. Florian Jenett
Prof. Dr. Isabel Naegele
Dr. Annette Ludwig
Katharina Massing, Assistenz

WEITERE INFORMATIONEN

www.gutenberg-museum.de
[www.instagram.com/
gutenbergmuseum/](https://www.instagram.com/gutenbergmuseum/)
www.bauhauslabor.de
[www.instagram.com/
bauhaus.labor](https://www.instagram.com/bauhaus.labor)

KONTAKT

Gutenberg-Museum
Liebfrauenplatz 5
55116 Mainz
T 06131/122640/-44
W [www.gutenberg-
museum.de](http://www.gutenberg-museum.de)