

ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

Vorstand ZKM
Peter Weibel

Schlosslichtspiele

Kuratiert von
Peter Weibel mit Daria Mille und Jan Gerigk

Projektleitung
Daria Mille und Jan Gerigk

Projektassistenz
Anna Sahli

Technische Projektleitung ZKM & Technische Abendspieelleitung
PXNG.LI GbR / Dominik Rinnhofer, Andreas Siefert, Dorothea von Holtey

IT-Support
Joachim Schütze, Christian Lölkes

Schloss-Modell
imsys GmbH & Co. KG

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Regina Hock, Stefanie Strigl

Besonderer Dank
Martin Häberle, Idis Hartmann, Boris Kirchner, Dr. Christine Klobasa, Adrian Koop, Christiane Riedel, Silke Sutter, TDREI Heidelberg, Dominique Theise

Konzept GLOBALE
Peter Weibel

Projektleitung GLOBALE
Andrea Buddensieg

Stadtmarketing Karlsruhe GmbH – KA300
Kaiserstraße 142–144
76133 Karlsruhe

Projekt-Geschäftsführer Stadtgeburtstag
Martin Wacker

Leiter Produktionssteuerung
Ralph Kindel

Technische Leitung
Kai Möhring

Projektleitung
Christine Böhm

Medienserver
AV Active

Projektionstechnik
Lang Medientechnik

Soundtechnik
Crystal Sound

Faltblatt Schlosslichtspiele

Redaktion
ZKM | Publikationen, Daria Mille, Jan Gerigk

Text
Greta Garle, Jan Gerigk, Anna Hennig, Daria Mille, Anna Sahli

Übersetzungen
Jane Yager

GLOBALE-CI
2xGoldstein+Fronczek

Druck
Nino Druck GmbH,
Neustadt an der Weinstraße



PONG.LI, *Capture the Pyramide*, 2015, Simulation der interaktiven Projektion



Xenorama, *Oneironaut*, 2015, Simulation



ruestungsschmie.de, *noise³*, 2015, Simulation

Programm

20. Juni – 26. September 2015

Ort: Schlossplatz Karlsruhe

Einlass am 20. Juni nur mit Eintrittskarten für die Eröffnungsshow des Stadtgeburtstags.

Juni/Juli
So–Do
22:00–24:00 Uhr
Fr–Sa
22:00–1:00 Uhr

August
So–Do
21:00–24:00 Uhr
Fr–Sa
21:00–1:00 Uhr

September
So–Do
20:30–24:00 Uhr
Fr–Sa
20:30–1:00 Uhr

Keine Vorführung
21.–22. Juni 2015
17.–19. Juli 2015

Die einzelnen Arbeiten feiern nach und nach Premiere. In den allabendlichen Shows werden jeweils mehrere der ca. zehnmütigen Projektionen nacheinander gezeigt. Die Arbeit *FLICK_KA* erscheint dabei als eine Art Countdown, mit dem in kurzen Sequenzen die Zeit zwischen den einzelnen Projektionen überbrückt wird.

28.+29. Aug. 2015
18.–25. Sept. 2015

BEST OF SCHLOSSLICHTSPIELE
In den Best-of-Shows wird jeweils eine Auswahl aller Projektionen gezeigt, die bis dato zu sehen waren.

26. Sept. 2015

Best-of-Show und Abschlussveranstaltung von KA300 und *Schlosslichtspiele*.

20. Juni – 31. Juli 2015

Maxin10sity
300 Fragments

3. Juli – 7. Aug. 2015

Jesper Wachtmeister / Solaris Filmproduktion
Reflexionen

24. Juli – 14. Aug. 2015
30. Aug. – 4. Sept. 2015

ruestungsschmie.de
noise³

1. – 21. Aug. 2015
12. – 17. Sept. 2015

PONG.LI
Capture the Pyramide

8. – 27. Aug. 2015
5. – 11. Sept. 2015

Xenorama
Oneironaut

15. Aug. – 4. Sept. 2015
12. – 17. Sept. 2015

Bordos.ArtWorks
REVERB

22. Aug. – 11. Sept. 2015

Holger Förterer
Epilog

5. – 17. Sept. 2015

Playmodes Studio
Dazz

30. Aug. – 26. Sept. 2015

Peter Weibel / Matthias Gommel
FLICK_KA

Schlosslichtspiele

20. Juni – 26. September 2015



////// **KIII** zkm karlsruhe

KA300 STADTGEBURTSTAG
KARLSRUHE 2015

Sparda-Bank
freundlich & fair

© 2015 ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Stadtmarketing Karlsruhe GmbH – KA300
© 2015, für die abgebildeten Werke bei den KünstlerInnen

Schlosslichtspiele, ein Partnerprojekt des Stadtmarketing Karlsruhe und des ZKM | Karlsruhe im Rahmen des Stadtgeburtstags KA300. Gefördert durch die Sparda-Bank Baden-Württemberg eG.

Schlosslichtspiele

Kuratiert von **Peter Weibel**
mit **Daria Mille** und **Jan Gerigk**

Stadtgeburtstag

Eines der Highlights des Karlsruher Stadtgeburtstags werden die allabendlichen *Schlosslichtspiele* sein, die die gesamte Südfassade des Schlosses mit aufwendigen Klang- und Bildprojektionen in Szene setzen. Das Schloss befindet sich am zentralen Punkt des dem Stadtplan Karlsruhes zugrunde liegenden Fächers. Mit seiner weitläufigen Anlage und dem umliegenden Park ist es auch in demokratischen Zeiten eine der wichtigsten und beliebtesten architektonischen Attraktionen in Karlsruhe, die nun durch die *Schlosslichtspiele* noch einmal besonders in den Fokus gerückt wird.

Über die 100 Tage des Festivalsommers präsentieren renommierte internationale KünstlerInnen sowie Künstlergruppen nach Einbruch der Dunkelheit ihre Arbeiten. Im Gegensatz aber zu klassischen Projektionen handelt es sich bei den gezeigten Werken um avancierte Video-Mappings, die auf die (Un-)Tiefen der Architektur nicht nur Bezug nehmen, sondern diese so passgenau berücksichtigen, dass die Fassade sich völlig verändert zeigt, das Schloss selbst sich zusammen- und auseinanderzufalten scheint. Das ZKM | Karlsruhe und das Stadtmarketing bringen die Projektionen aus dem musealen Raum in die Stadt und heben diese auf ein neues Niveau. Mit den Arbeiten an der Schnittstelle von Realität und Virtualität, analog und digital ergänzen die *Schlosslichtspiele* den Themenparcours der GLOBALE um eine weitere Facette.

Inhaltlich nehmen die Projektionen zudem Bezug auf den Stadtgeburtstag und damit auf die Geschichte Karlsruhes. Die Gruppe Maxin10sity, die mit ihrer Arbeit die *Schlosslichtspiele* eröffnet, geht auf die Vergangenheit und Gegenwart der Stadt ein und schafft eine Zukunftsvision für Karlsruhe. Ebenso begibt sich Xenorama mit ihrer Arbeit *Oneironaut* auf die Spuren von Karl Wilhelm von Baden-Durlach. Die Veränderung des Schlosses durch die Zeit ist bei Jesper Wachtmeisters Arbeit *Reflexionen* oder bei Holger Förterers Projektion *Epilog* ein Thema. Als wollten sie uns mitteilen, dass Schlösser und Paläste kommen und wieder vergehen, wichtig aber die Kommunikation unter den Menschen sei, laden sie die BetrachterInnen anschließend zur Interaktion mit der Arbeit und miteinander ein. *FLICK_KA* wiederum ermöglicht es den BesucherInnen, über eigens aufgestellte Fotoautomaten ihre Porträts nicht nur auf die Schlossfassade zu projizieren, sondern diese auch für die digitale Ewigkeit in die *FLICK_KA*-Sammlung des ZKM einzuspeisen. Das Team von PONG.LI verwandelt schließlich die Fassade durch eine Projektion zu einem riesigen Computerspiel und ruestungsschmie.de geht noch einen Schritt weiter und lässt das Schloss erklingen: Töne, die im Vorfeld der Feierlichkeiten aufgenommen wurden, bilden den Soundtrack zu einer abstrakten Visualisierung auf der Fassade.

Lassen Sie sich überraschen: Die ausgewählten Arbeiten schaffen überwältigende visuelle Formen und Narrationen, die das Schloss nicht nur im Wortsinne in ein neues Licht zu setzen vermögen.

Projektionen

15 min

Maxin10sity

300 Fragments

Art-Direktion und Animation:
András Sass, Budapest (HU)
László Czigány, Budapest (HU)
Animation:
Gergely Illés, Budapest (HU)
Dániel Cseuz, Szolnok (HU)
Benedek Pozsgay, Budapest (HU)
Ivó Kovács, Budapest (HU)
Zoltán Varga, Nyíregyháza (HU)
Musik und Sound:
Flaviu Ciocan, Budapest (HU)
Márton Horváth, Kecskemét (HU)
Projektmanagement:
Tamás Vaspöri, Budapest (HU)

Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft von Karlsruhe werden in eine abstrakte, visuelle Sprache und eine überwältigende Soundkomposition überführt und auf das Schloss projiziert: Das Schloss verglüht und schmilzt, zerfällt in Millionen von Pixeln und setzt sich wieder zusammen. Nach einer kurzen Einführung illustriert eine erste Phase des Traums die Legende der Stadtentstehung und die Pläne des Markgrafen Karl Wilhelm von Baden-Durlach. Und so geht es weiter bis in die Zukunft. Von klassischer Musik bis zu abstrakten Soundexperimenten begleitet ein Soundtrack diese Zeitreise, bis die Projektion schließlich in einen abstrakten Datenstrom mündet.

Jesper Wachtmeister / Solaris Filmproduktion

10 min, plus Interaktion

Reflexionen

Im ersten Teil der Installation wird die Transformation und Regeneration der Schlossfassade thematisiert, die Architektur erscheint vernarbt und durchbrochen. Doch diese virtuellen Wunden der Zeit heilen auch wieder, schließen sich, bis das Schloss in neuem Glanz erstrahlt. Im Anschluss wird dem Publikum die Möglichkeit geboten, über die Schlossfassade miteinander zu kommunizieren. Gedanken, Grüße und Wünsche werden mittels SMS in Form von Sprechblasen auf die Fassade projiziert. Durch bestimmte Schreibweisen kann die Form der Sprechblasen beeinflusst werden: Ein Fragezeichen am Ende etwa generiert eine »Thought-Bubble«, Großschreibung beispielsweise eine sogenannte »Scream-Bubble«.

Künstlerische Leitung und Produktion: Jesper Wachtmeister, Stockholm (SE)
Leitender künstlerischer 3D-Entwickler: David Enbom, Stockholm (SE)
Musik: Benny Nilsen, Berlin (DE)
Sound: Jakob Myrman, Stockholm (SE)
Programmierung: Erik Svedäng, Göteborg (SE)
3D-Designer: Johannes Andersson, Lysekil (SE)
Harald Stigare, Stockholm (SE)
Laura Trespioli, Västerås (SE)
Loka Vegborn, Eksjö (SE)

ca. 10 min

ruestungsschmie.de

noise³

Kreative Leitung, Animation:
Philip Modest Schambelan, Dresden (DE)
Kreative Beratung:
Michał Banisch, Dresden (DE)
Geschäftsführung, Animation:
Kristian Andresen, Dresden (DE)
Soundselector und Musik:
Jarri van Gohl, Dresden (DE)
Freie Mitarbeit, Animation:
Anton Fromm, Berlin (DE)
Roland Eisert, Frankfurt a.M. (DE)

Die Projektion *noise³* verbindet die Architektur und die Klänge des Stadtschlosses Karlsruhe zu einer synästhetischen Komposition und verwandelt das Gebäude zu einem audiovisuellen Instrument. Der Sound wurde bereits im Vorhinein aufgenommen: Säulen, Fenster, Türen wurden mit Händen, Drumsticks, Geigenbögen und Hämmerchen in Schwingung versetzt und wie Instrumente gespielt. Zusätzlich wurden charakteristische Geräusche aus dem Inneren des Gebäudes (Uhrenticken, Schalter, Bewegungen in der Ausstellung) gesammelt. So, wie mit diesen Klängen eine Komposition erschaffen wurde, wird auch die Projektion aus den architektonischen Elementen gesampelt.

Interaktive Projektion

PONG.LI

Capture the Pyramid

Dominik Rinnhofer, Heidelberg (DE)
Andreas Siefert, Karlsruhe (DE)

Das Karlsruher Schloss verwandelt sich durch die Projektion zu einem der weltweit ersten interaktiven Megapixel Multiplayer Mapping Games. Über Smartphones können die ZuschauerInnen in zwei Mannschaften eingeteilt an dem Spiel teilnehmen. Ziel ist es dabei, die in der Mitte des Schlosses leuchtende, goldene Pyramide zu erreichen. Erschwert wird das Spiel durch Hindernisse, z. B. in Form von virtuellen Löchern: Kommt eine Spielfigur mit diesen in Kontakt, wechselt sie automatisch die Mannschaft und das Spiel geht weiter.

Xenorama

10–15 min

Oneironaut

Was, wenn Architektur sich erträumen ließe? Das Künstlerkollektiv Xenorama inszeniert die Vision des Markgrafen Karl Wilhelm von Baden-Durlach, ein Schloss als Stadtzentrum einer neuen, aufgefächerten Stadt zu erschaffen. Das Publikum wird auf eine Traumreise des Markgrafen mitgenommen, taucht in eine Welt ohne physikalische Grenzen ein. So, wie Traum und Bewusstsein sich verschränken können, mal der eine, mal der andere Zustand die Oberhand gewinnt, so ringt in *Oneironaut* das projizierte Idealbild mit dem realen Schloss. Und auch wenn die Vision als Projektion ephemere bleibt, kann sie die Wahrnehmung des Schlosses dennoch langfristig beeinflussen.

Art-Direktion:
Lorenz Potthast, Durban (ZA)
Moritz Janis Richartz, Bremen (DE)
Künstlerische und technische Leitung: Marcel Bückner, Köln (DE)
Musik und Sound:
Tim Georg Heinze, Potsdam (DE)
Richard Leroy Oeckel, Potsdam (DE)

7 min

László Zsolt Bordos / Bordos.ArtWorks

REVERB

Die von László Zsolt Bordos entwickelte audiovisuelle Arbeit *REVERB* wird von der Idee geleitet, geometrische und organische Formen zu verbinden. Die zunächst geraden Linien und klaren geometrischen Formen brechen plötzlich auf, verändern sich und werden zu komplexen verwobenen Strukturen, die sich aufblähen und verknöten. Die Metamorphose der geometrischen Formen erscheint dabei als visuelle Reaktion auf eine Veränderung der Parameter des Soundtracks.

Interaktive Projektion

Holger Förterer

Karlsruhe (DE)

Epilog

Die Projektion wagt einen Ausblick in die nächsten 300 Jahre des Karlsruher Schlosses: Langsam wird es von Bäumen zugewuchert, das Mauerwerk bekommt Risse. Das Schloss ähnelt zunehmend einem versunkenen Tempel, den sich die Natur zurückerobert hat. Doch wird das Schloss auch in der fiktiven Zukunft nicht sich selbst überlassen: Die BetrachterInnen können – nun als Schatten auf die Schlosswand projiziert – die Flora in der abenteuerlichen Ruinenprojektion erkunden.

Playmodes Studio

ca. 10 min

Dazz

In der abstrakten Projektion *Dazz* repräsentieren Schwarz und Weiß die Methoden, die im 21. Jahrhundert die Menschheit prägen: Klassifikation, Kategorisierung und Organisation. Doch jede konzeptuelle Konstruktion hat ihre eigenen Beschränkungen, Unebenheiten und Fehlstellen. So wird *Dazz* zu einer immersiven Reise über die Grenzen von Klang, Bild und physischer Wahrnehmung hinaus.

Art-Direktion und Musik:
Santi Vilanova
Art-Direktion und technische Leitung:
Eloi Maduell
Projektmanagement und Drehbuch:
Xavi Bové
2D- und 3D-Designer:
Gerard Vallverdú
Die Mitglieder von Playmodes Studio leben und arbeiten in Flaça / Katalonien (ES).

Interaktive Projektion

Peter Weibel und Matthias Gommel

Karlsruhe (DE)

FLICK_KA

Eigens für die *Schlosslichtspiele* wurde das ZKM-Projekt *FLICK_KA* zu einer Projektion erweitert, welche die aktive Beteiligung der BesucherInnen in den Mittelpunkt stellt. Als Antwort auf das beliebte Onlinefotoportal flickr.com entwickelten Peter Weibel und Matthias Gommel bereits 2007 die Idee, eine unabhängige Fotosammlung anzulegen: Mittels eines Passbildautomaten oder via Internet können seither BürgerInnen ihre Porträts auf die eigens eingerichtete Internetseite www.zkm.de/flick_ka hochladen. Ab August werden auf dem Schlossplatz zwei dieser Fotoautomaten installiert, sodass sich nun die BesucherInnen der *Schlosslichtspiele* vor Ort ablichten lassen können. Die Bilder werden auf die Schlossfassade projiziert; das demokratische Versprechen der Fotografie wird dadurch gleich zweifach eingelöst: Jede/r kann sich nun porträtieren lassen und selbst zum/zur BildproduzentIn werden – ehemals ein Privileg des Adels sowie der kirchlichen Würdenträger. Die so entstandenen Bilder stürmen die Residenz, das Symbol der Monarchie.