Portfolio
Fabian Lehmann

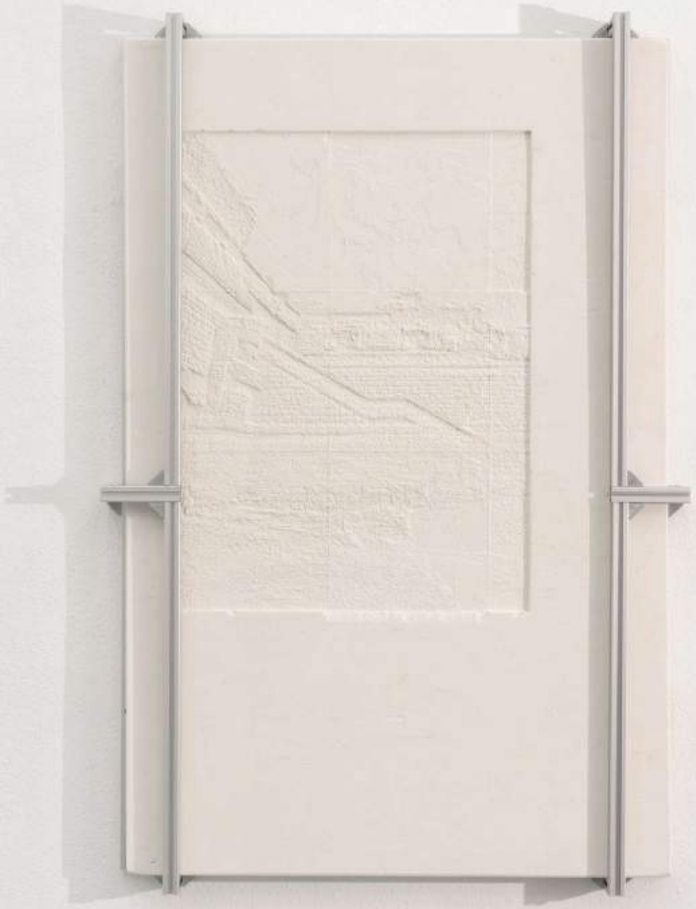
“de_aztec REVISITED”

Material: Gipsplatten, Aluminiumkonstruktionen, Scheinwerfer, Fototapete

Maße: Gipsplatten ca. 105x67x5 cm

Jahr: 2023

Ausstellung/Ort: ODP Gallerie, Leipzig



Die Arbeiten der Werkgruppe “de_aztec REVISITED” beschäftigen sich mit Erinnerungsprozessen in Bezug zu digitale Räume. Ausgehend von meinem persönlichen zu dem Computerspiel “Counter-Strike” sind Arbeiten entstanden, die Fragestellungen rund um fragile Erinnerungen und die Wechselwirkungen zwischen digitalen Umgebungen und physikalischem Raum in einer raumgreifenden Installation erfahrbar machen.

Ich nutzt Screenshots aus dem Ego-Shooter “Counter-Strike”, welche mit Hilfe von einer Kombination von 3D-Druck Techniken sowie traditionellen Gusverfahren in Reliefplatten übersetzt werden. Konstruktionen aus Aluminium, Bodenelemente sowie Lichtstrahler verorten die Reliefplatten im Raum und münden in einer Installation welche den Betrachtenden auffordern sich zu den Bildwelten zu verhalten.

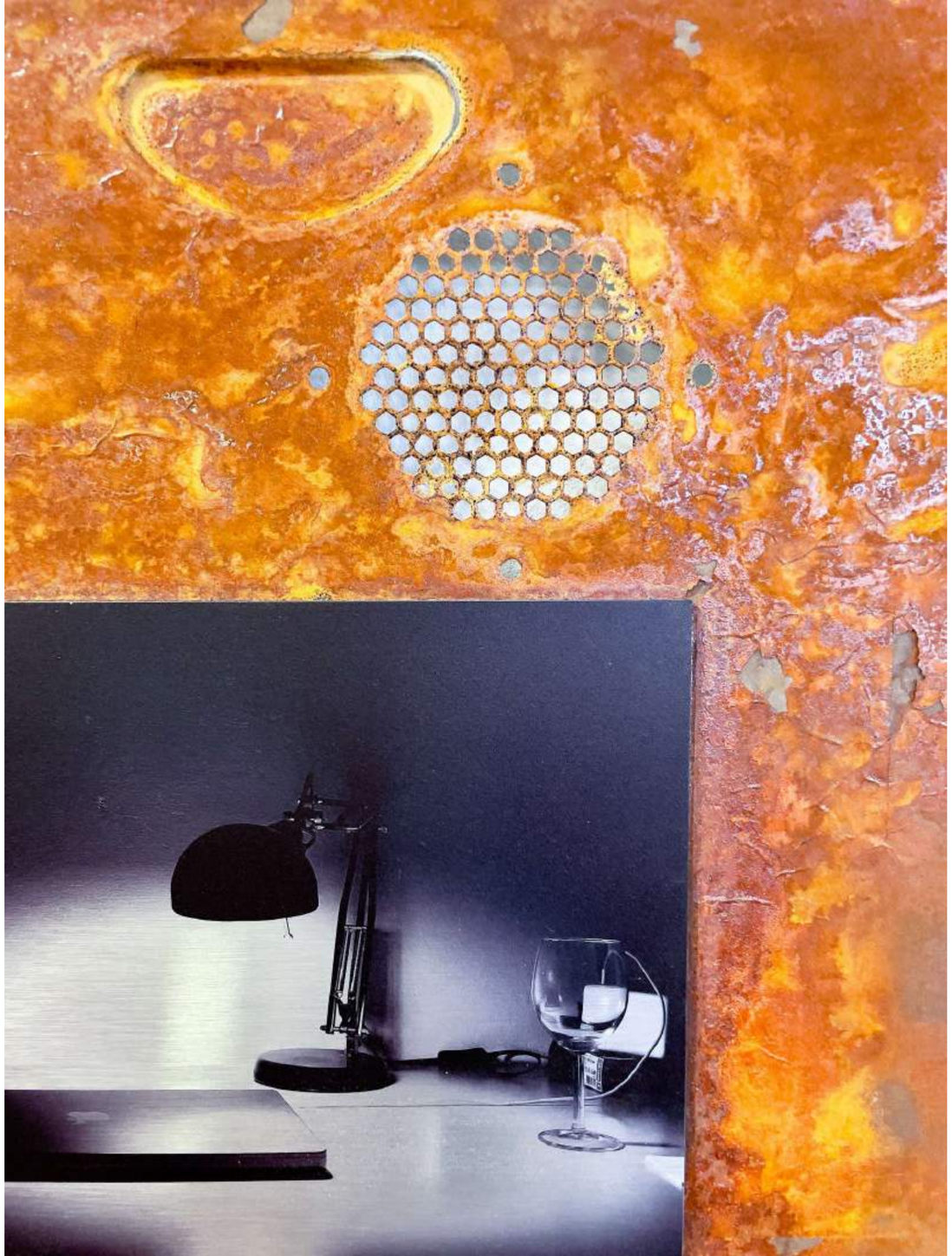
”While you were sleeping” (I-III)

Material: UV-Print auf Aluminium, rostige PC Gehäuse, 3D print

Maße: ca. 50cm X 50cm

Jahr: 2023

Ausstellung/Ort: ”Rundgang”, Gemeinschaftsatelier Kombinat e.V, Spinnerei, Leipzig



(…)

While you were sleeping the money died
Machines were harmless and the earth sighed
The wind you swept sound and gravity brought my love
Around
The oceans rose sang about decay
The witches flew and the mermaids stayed
Full of dreams you overslept
In keeping with the quiet through the walls I crept
I walked on tip-toes sent darkness swirling over all
The kitchen
In the early morning
Uh oh uh oh

(…)

While you were sleeping the time changed
All your things were rearranged
Your vampire mirrors face to face
They saw forever out into space and found you dreaming
In black and white
While it rained in all the colors of the night
Uh oh uh oh

(…)

Anyone who's anyone has that same dream

(…)

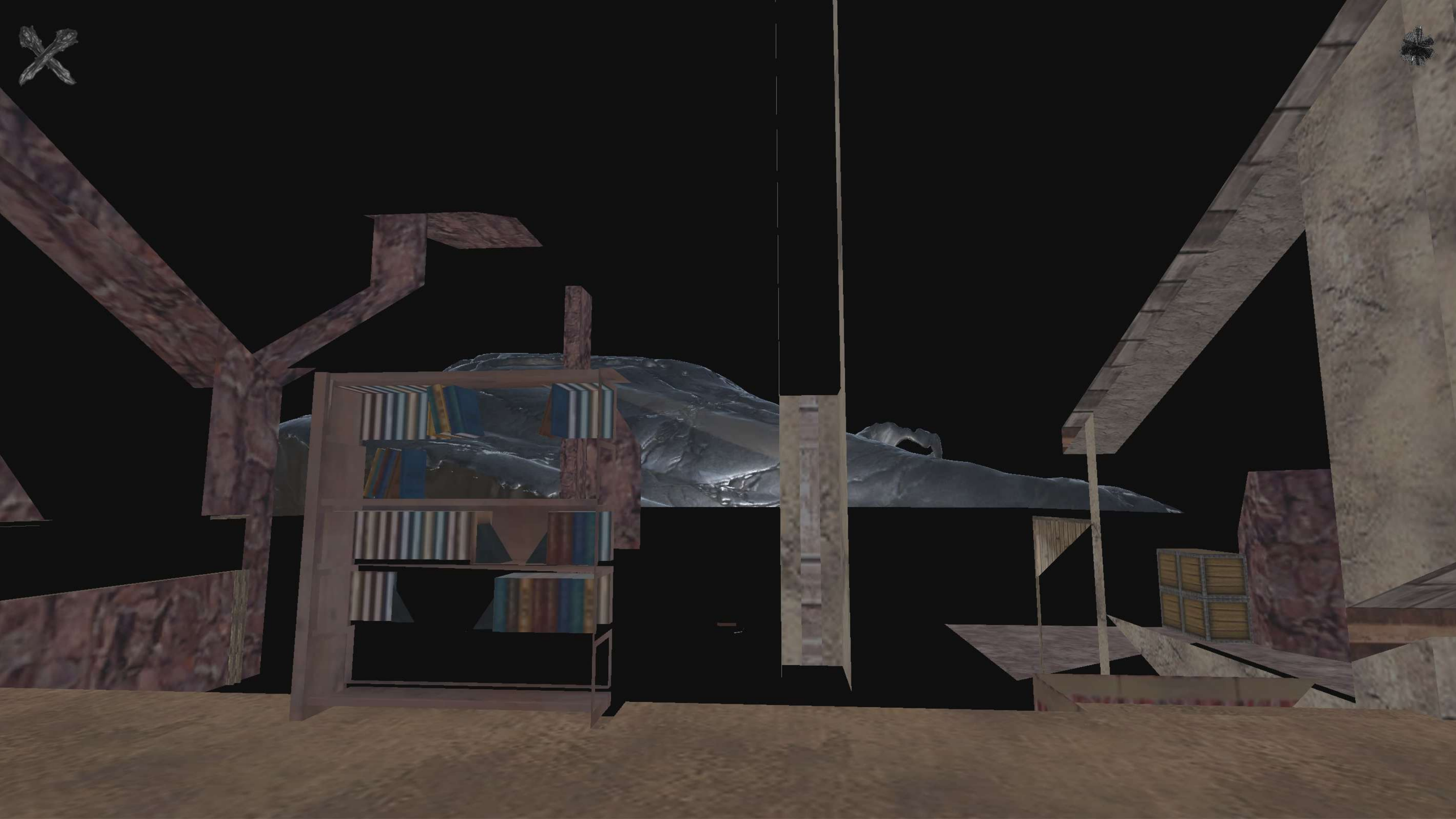
Time flies the phone rings there is a silence
When everybody tries to sing
Uh oh uh oh

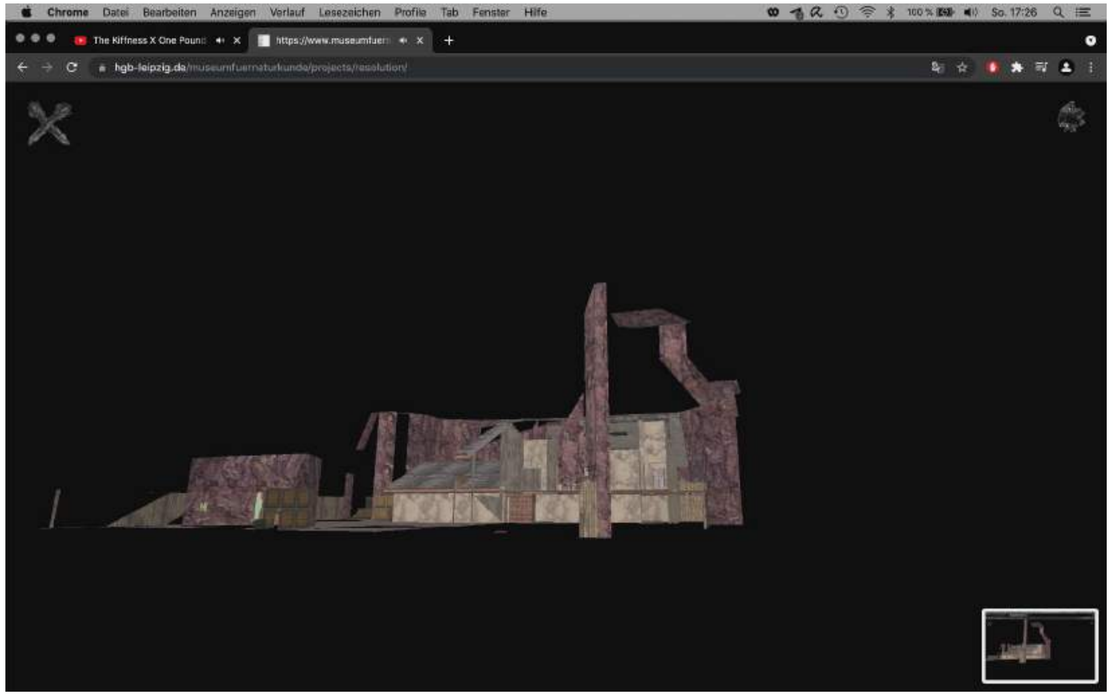
Elvis Perkins- While you were sleeping, 2007,
Album: Ash Wednesday

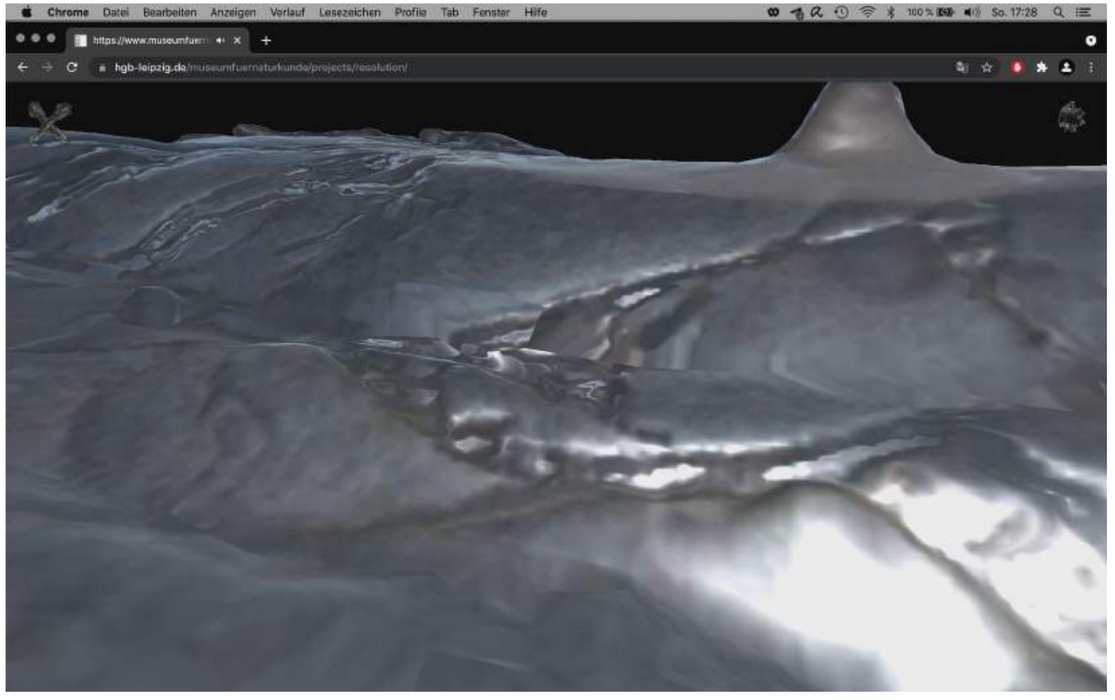
“RESOLUTION”

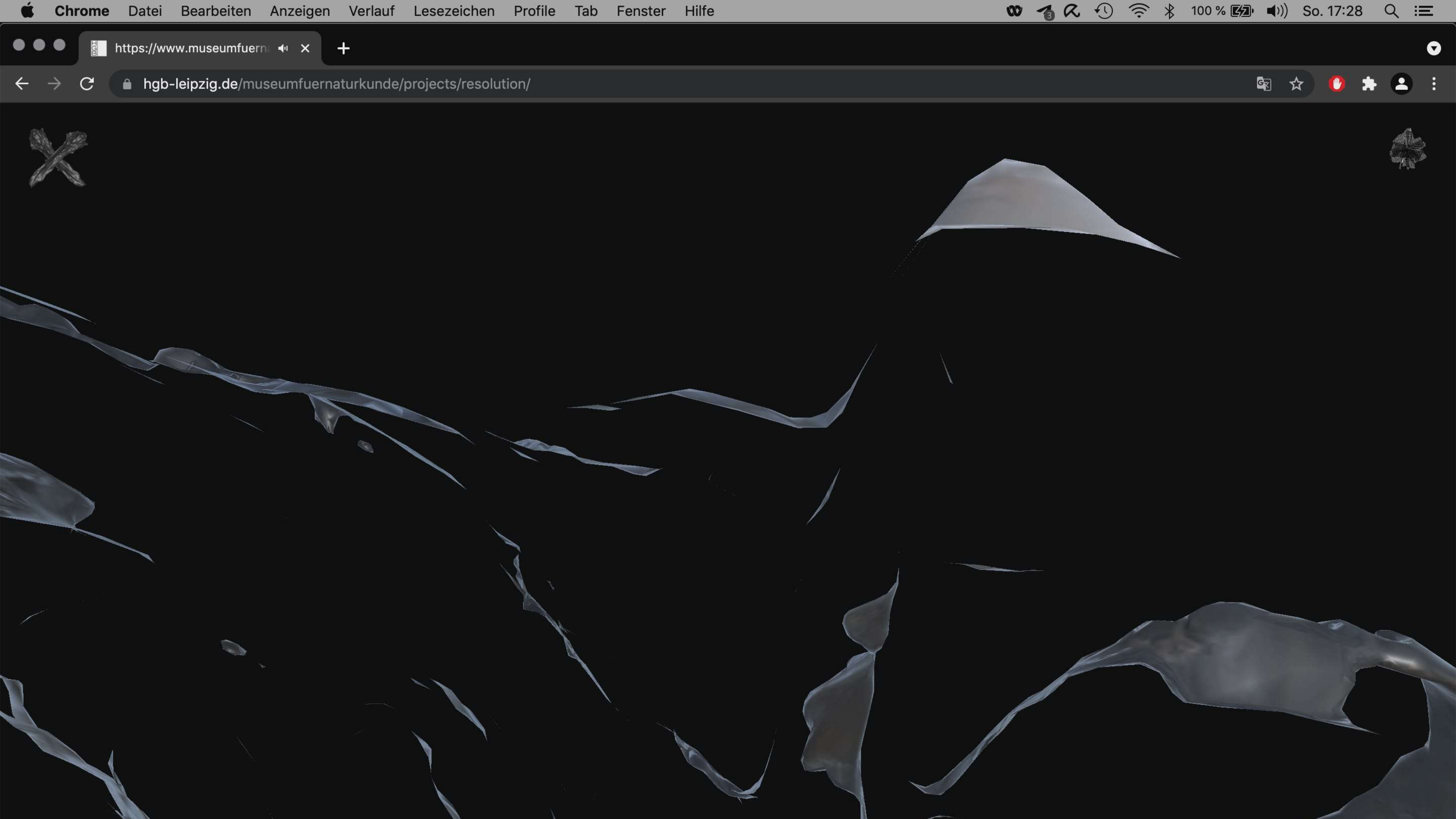
Interaktive online experience auf www.museuemfuernaturku.de
in Zusammenarbeit mit
Klasse „Installation und Raum“ bei Prof. Joachim Blank und Tamás Páll

Jahr: 2021




Chrome Datei Bearbeiten Anzeigen Verlauf Lesezeichen Profile Tab Fenster Hilfe
So. 17:26
hgb-leipzig.de/museumfuernaturkunde/projects/resolution/


Chrome Datei Bearbeiten Anzeigen Verlauf Lesezeichen Profile Tab Fenster Hilfe
So. 17:28
hgb-leipzig.de/museumfuernaturkunde/projects/resolution/


Chrome Datei Bearbeiten Anzeigen Verlauf Lesezeichen Profile Tab Fenster Hilfe
100 % So. 17:28
https://www.museumfuern
hgb-leipzig.de/museumfuernaturkunde/projects/resolution/

- Fabian Lehmann>
- <RESOLUTION>
- >
  - The same location with higher resolution.
  - The old map has almost disintegrated.
  - The smallest unit of the components of my memories, pixels, have dissolved and reassembled into something new.
  - It may well be that I was wearing Nike shoes that day.
  - >
  - (...)
  - >
  - The result is a stone
  - that contains mixtures of sedimentary grains and other natural debris
  - held together by hardened molten plastic.
  - We sat on stones from our own nike shoes.
  - >
  - The same place with a different resolution.
  - >
  - (...)
  - >
-
-

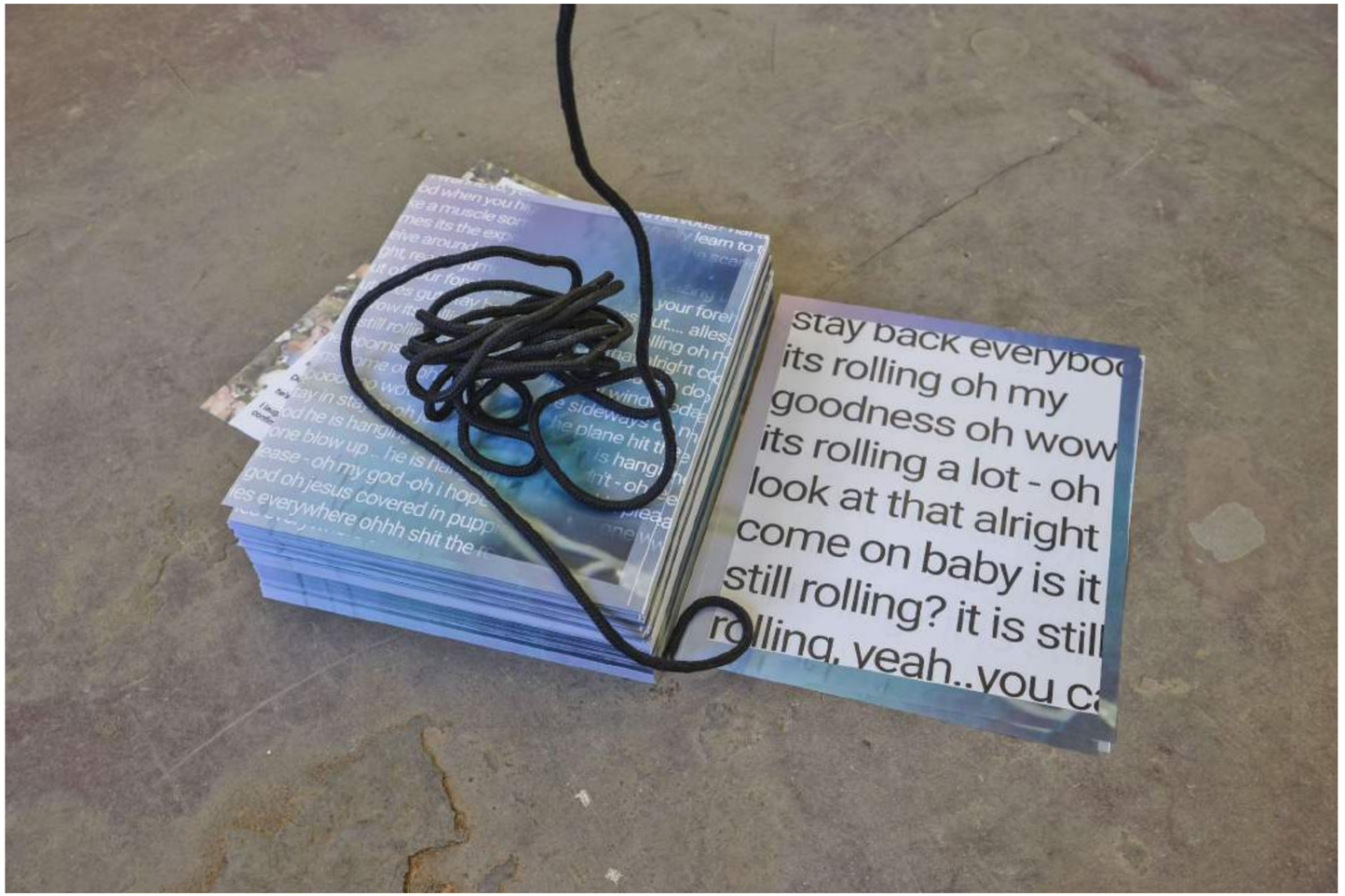
“66 mio views” mit Yannick Harter

Material: Virtual Reality Umgebung, Fototapete, gestapelte Prints, Seile

Maße: variabel

Jahr: 2019

Aussstellung/Ort: “Unstable Settings”, UG Halle 14, Spinnerei, Leipzig


stay back everybo
its rolling oh my
goodness oh wow
its rolling a lot - oh
look at that alright
come on baby is it
still rolling? it is still
rolling, yeah..you c

Screenshot Virtual Reality Screencapture

Bewegen wir uns online, setzen wir uns in einer hohen Geschwindigkeit einer Vielzahl von Informationen aus. Der Inhalt dieser Informationen kann anziehend oder auch abstoßend wirken. Der Betrachter wird positiv wie auch negativ emotionalisiert.
Der daraus resultierende emotionale Zustand des Betrachters- ein Gefühl von Überwältigung und eine Übersättigung an Reizen sind grundlegende Motive der Arbeit „66mio views“.
Der Betrachter der Arbeit bewegt sich in einer raumgreifenden Installation. VR-Headsets bieten die Möglichkeit eine Virtual Reality Umgebung zu betrachten, in welcher ihm fragmentierte Formen sowie digitale computergesteuerte Avatare (NPC´s) begegnen.
Die Formen tragen Videotexturen, deren Inhalt populären Imageboards (4chan, 9gag, reddit, ..) sowie viralen Youtube Videos entstammt.
Der nur abstrahiert wahrnehmbare Inhalt der Videos bewegt sich zwischen stark positiv emotionalisierenden Videos (bspw. Videos von Hundebabys) bis hin zu stark negativ emotionalisierenden Videos (bspw. sogenannte Gore Videos, Videos mit Gewaltdarstellung). Der originale Videosound gibt Anhaltspunkte zum Inhalt der auf den Formen nur stark fragmentiert sichtbaren Videos. In einem sich verselbständigendem (Algo-)Rythmus bewegen sich die Formen im digitalen Raum und setzen sich in Verbindung zum Betrachter. Formen bewegen sich auf den Betrachter zu, durch ihn hindurch und von ihm weg. Es entsteht eine nicht festgelegte und unkontrollierte Form und Soundchoreographie zwischen Momenten der Verdichtung und Zerstreuung. Die VR Umgebung folgt keinem Narrativ und hat daher keinen festgelegten Beginn bzw. kein festgelegtes Ende.
Verschiedene NPC´s aus populären 3D-Model Datenbanken ergänzen den digitalen Raum. Die teils menschlichen, teils animalischen, teils phantastischen Modelle rezitieren Textsequenzen aus den Videos, welche als Texturen auf den Formen zu sehen sind, in verschiedenen Sprach- und Gesangsstilen.
Die raumgreifenden Installation versteht die technische Infrastruktur, welche Voraussetzung für das Betrachten dieser virtuellen Realität ist, als ein Gestaltungsmöglichkeit und bezieht diese mit ihrer Form und Materialität in die Ausstellungssitutation mit ein. Computergehäuse, Kabel und VR-Brillen werden mit Seilen, einem großflächigem Bild sowie Textfragmenten auf Printstapeln, welche den Videos entstammen, ergänzt und stellen so eine Verbindung zwischen virtuellem und realem Raum her.
Stapel mit Prints mit Bild- und Textfragmente aus den Videos des virtuellen Raumes verstärken diese Verbindung.
Betrachter sind sind dazu eingeladen die Prints mitzunehmen um so den den schon abstrahierten Videoinhalt in einen weiteren Kontext zu versetzen.
Schlagwörter wie Verbindung/Entfremdung und die (Un-)Möglichkeit sich im digitalen Raum zu begegnen, sowie Überlegungen zum digitalen Raum welcher Emotionen formt und verändert münden in einer raumgreifenden Installation welche digitale und analoge Inhalte und Erscheinungsformen auf eine fragmentierte und abstrahierte Art und Weise verbindet.

“66mioviews” (VR Screen Capture): https://vimeo.com/361615592

“Fotografie im digitalen Kontext”

Material: verschiedenen Druckverfahren, TV-Screen

Maße: variabel

Jahr: 2016

Ausstellung/Ort: Werkschau“, FH Bielefeld

SONY

“Durch die Sichtbarmachung von digitalen und analogen Spuren der Bearbeitung und der Reproduktionsvoränge hinterfrage ich den Authentizizätsanspruch und die scheinbare Möglichkeit der Fotografie, Aussagen über Wirklichkeit treffen zu können. Nahezu jede Fotografie mit der wir als Rezipient konfrontiert sind, ist bearbeitet und reproduziert. Doch nach unserem kulturellem Verständnis vom fotografischem Bild, werden diese Vorgänge unsichtbar gemacht. Die Bearbeitung und Reproduktion des Bildes soll niicht ersichtlich sein, um die Illusion des „Es-ist-so-gewesenen“ perfekt zu machen. Diese Tatsache geht für mich weder auf, sondern ist zudem vielmehr trügerisch, wenn der menschliche Faktir der Bildproduktion (Bearbeitung, Reproduktionsvoränge, Kontextualisierung) nicht sichtbar sind und die Bilder aufeinmal heilig ikonenhaft und nicht „Welt“ sind, sondern Wahrheit über Welt ausdrücken wollen. Die Neuverortung des Bildes durch verschiedenen Ebenen der Materialisierung ist eine Reaktion auf die Veränderung der Verortung des digitalen Bildes im Internet und dessen verschiedenen Kontexte. Durch den computergenerierten Code des Bildes ist dieser von seinem Bildträger befreit und kann nun unabhängig auftreten. Ich führe also Bilder aus verschiedensten Kontexten zusammen, eigne sie mir an und befreie sie aus dem ihnen determinierten Kontext.” Fabian Lehmann

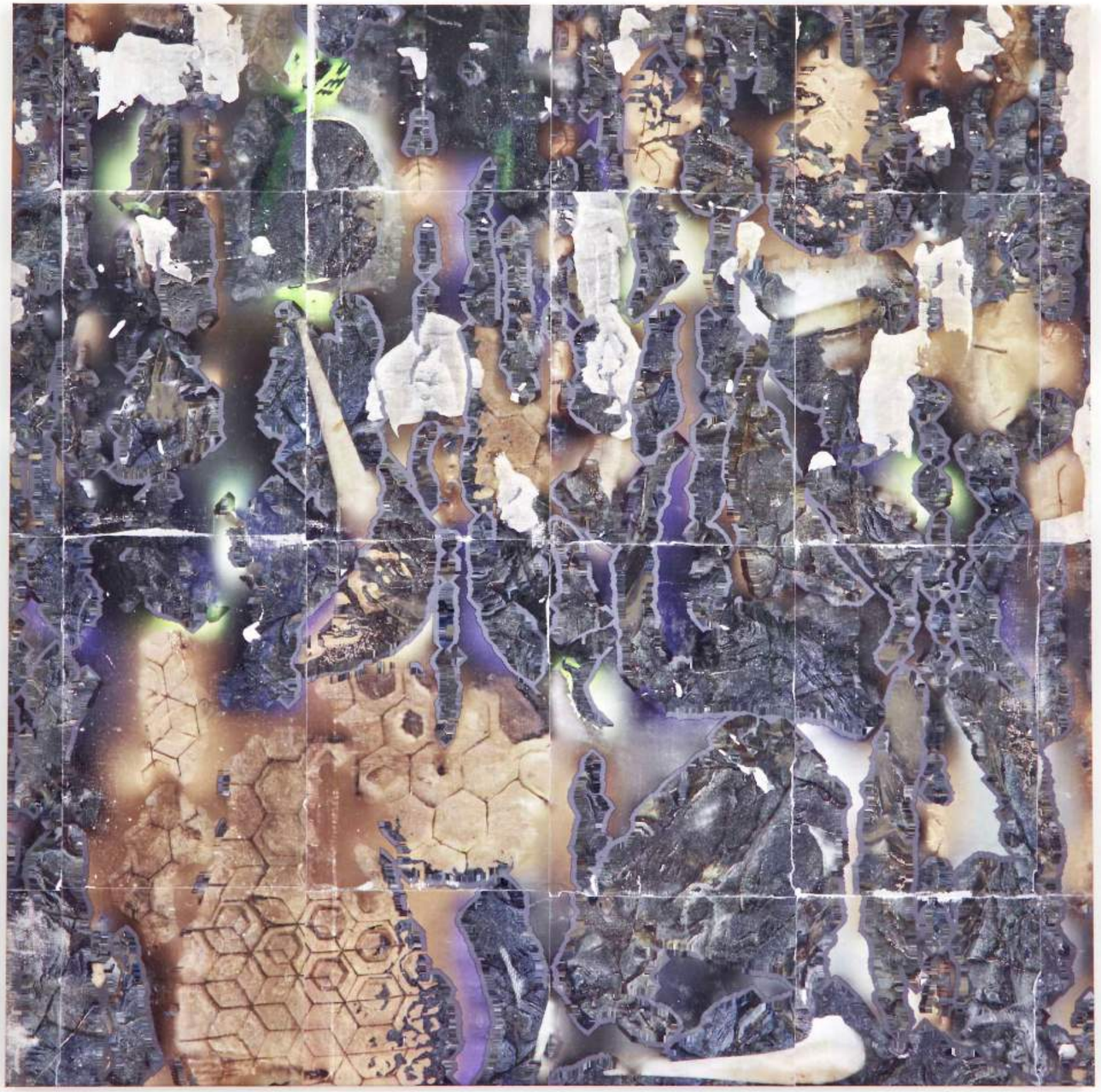
“Contaminated Currents” I - II

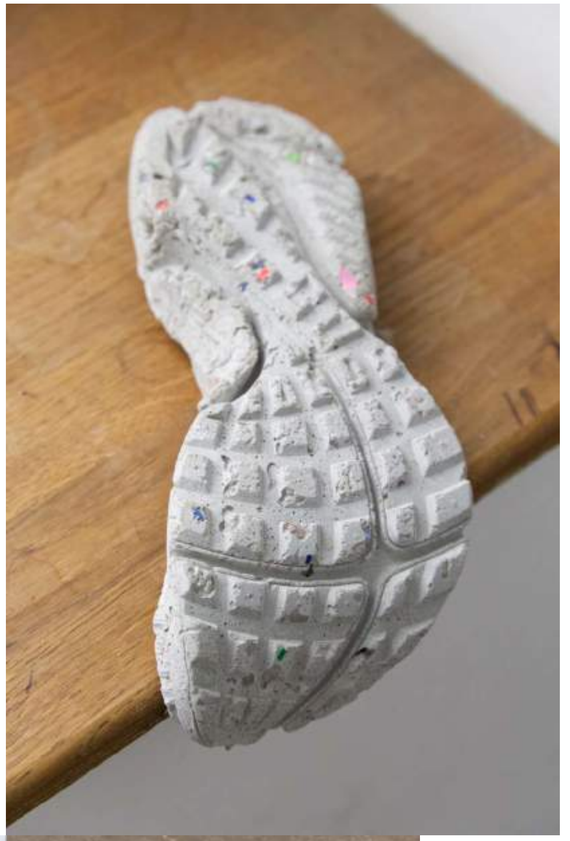
Material: Fototransferdrucke auf Baumwolle sowie Beton, Plastikteile

Maße: Fotodruck: 130cm X 130xm, Schuhe: variabel

Jahr: 2021

Ausstellung/Ort: Gallerie Helmut, Leipzig





Ausgangspunkt für die Arbeit “Contaminated Current” ist die Beschäftigung mit neuen geologischen Formationen, die durch die Einwirkung des Menschen auf die Umwelt entstanden sind. Plastikteile mischen sich mit Steinsedimenten und eine neues Gestein entsteht. In der Wissenschaft sind diese neuartigen Gesteinsformationen als Plastiglomerat bekannt geworden. Diese neuen geologischen Formationen sind ein deutliches Zeichen für den menschlichen Fußabdruck in unserer Umgebung und zeigen auf, inwiefern unser (Konsum)verhalten unsere Umwelt negativ beeinflusst.

Die Arbeit ist eine visuelle Auseinandersetzung mit der Formsprache von Nike Turnschuhen in Verbindung mit der visuellen Oberfläche von Gestein. Formsprache und Farbigkeit transformieren sich in den Bildern zu einem abstrahierten Eindruck unserer Umgebung.

Bei den beiden Bildern handelt es sich um Fototransferdrucke auf Baumwolle. Die Transferdrucke, die von Hand gemacht werden, basieren auf einer digitalen Textur, die von Fabian Lehmann entworfen wurde und die man beispielsweise für 3D- Modellierungsprogramme wie Blender oder Unity verwenden kann. Die quadratischen Drucke zeigen Informationen, die das Material der heutigen Umwelt darstellen: Stein, organisches Material, Plastikteile sowie Teile von Nike Schuhen.

Als typisches Produkt, das täglich benutzt wird, tragen Schuhe in hohem Maße zur Umweltverschmutzung und zum Klimawandel bei. Sie werden aus nicht nachhaltigen Materialien und Mikroplastik hergestellt, so dass sie nicht recycelt werden können. Nike ist ein Symbol für Waren, Konsum und schnelllebige Trends, die leider viel zu oft in unseren Parks, Meeren und Straßen landen.

Der Neudruck dieser digitalen Textur aus organischem Material und Plastik mit einer Fototransfertechnik verweist auf die Dualität unserer aktuellen Realität: digital und physisch. Diese Herangehensweise verweist zu dem darauf inwiefern die oftmals unsichtbare digitale Infrastruktur (server farms, ...) negative Auswirkungen auf unser Umwelt hat. Diese handgedruckten Texturen sind somit also eine Betrachtung der vom Menschen geschaffenen Umwelt und Landschaft heute.

Zusammenarbeit von Andrea Garcia Vasquez & Fabian Lehmann

“Man kann das Leben nur rückwärts verstehen, aber leben muss man es vorwärts.” (Søren Kierkegaard)
Dass dieser Satz für meine Arbeiten durchaus Relevanz besitzen kann, hat etwas mit meiner Haltung im Hinblick auf die Veränderungen unseres Lebens zu tun, welche mit der Digitalisierung einhergehen. Digitale Aufzeichnungstechniken, Algorithmen und rechenstarke Computer ermöglichen es die Gegenwart in einer nie gedachten Quantität abzubilden und zu dokumentieren. Doch geht es mir um ein euphorisches, am Ende unkritisches “Ja” zur technologischen Entwicklung, sondern um ein innehalten und dessen künstlerisch-kritische Nutzung. Mich interessiert eine künstlerische Auslotung der Möglichkeiten einer Veränderung der Erinnerungskultur um um Wissensbildung mithilfe der Digitalisierung. In meiner Arbeit interessiert mich die Verbindung und das Zusammenspiel zwischen digitalen und physischen Räumen und die Verflechtung von Immaterialität und haptischen Objekten. Meine Installationen und virtuellen Umgebungen eröffnen Momente, in denen wir versuchen können, die Vergangenheit und Gegenwart zu verstehen, um eine (bessere) Zukunft zu gestalten.
Diese Querverbindungen und der reflektierende Einsatz neuster Medientechnologien ist Schwerpunkt meiner künstlerischen Arbeit.

Fabian Lehmann, 2023

Kontakt:

+49 163 47 866 95
www.fabianlehmann.net
Info at fabianlehmann.net
IG: ____fabianlehmann