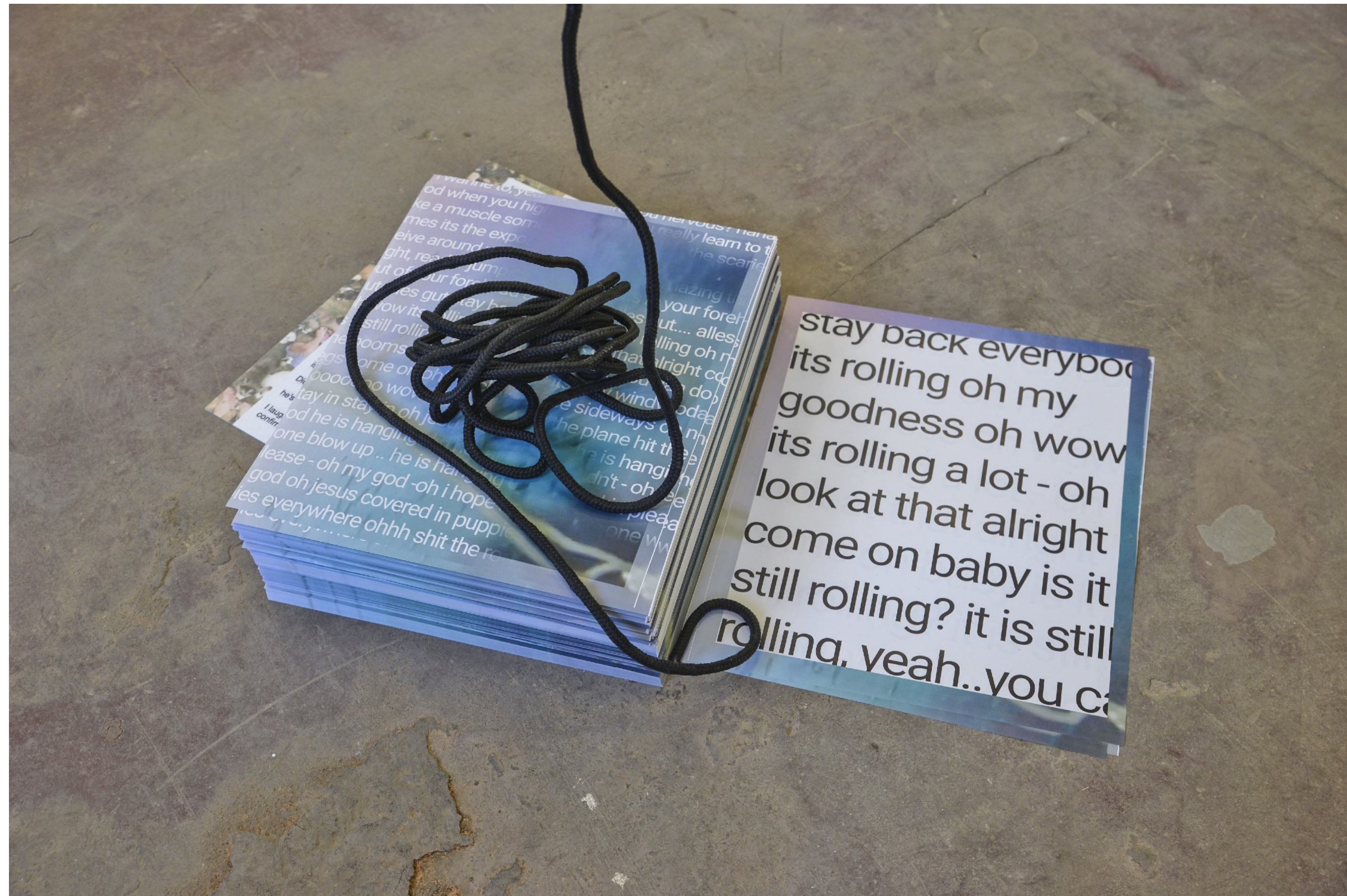


Portfolio Fabian Lehmann



„66mio views“, Virtual Reality Installation, 2019
in der Ausstellung „Unstable Settings“,
UG Halle 14, Spinnerei Leipzig





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 Ausstellungssituation 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>



„Authentic Spaces“, Virtual Reality Installation, 2020
in „alte Nudelfabrik“, Zeitz





Eine Präsentation der Ergebnisse der THIS IS FAKE Künstlerresidenz "Authentic Spaces".
Fünf Künstler aus verschiedenen Disziplinen erforschten einen Monat lang die Beziehung zwischen authentischen Orten und digitalen Technologien in Bezug auf die alte Nudelfabrik in Zeitz.
Durch die Annäherung an mehrere Zeitlinien, verschiedene Erzählformen und die Infrastrukturen alter und neuer Medien kulminiert die Residenz in einer kollektiven Ausstellung, die neue Perspektiven auf die Geschichte und die Zukunft der Nudelfabrik und ihrer Umgebung ermöglicht.

Ein Projekt mit

Natalia Jordanova - <http://www.nataliajordanova.com>

Nemo Nonnenmacher - <https://www.nemononnenmacher.com>

Jamie Harper

Yannick Harter

und Fabian Lehmann

weiter Informationen und Eindrücke der Virtual Reality Inhalte: <https://thisisfake.team/projects/authentic-spaces>



„Fotografie im digitalen Kontext“, Installation, 2016
in der Ausstellung „Werkschau“ an der FH Bielefeld



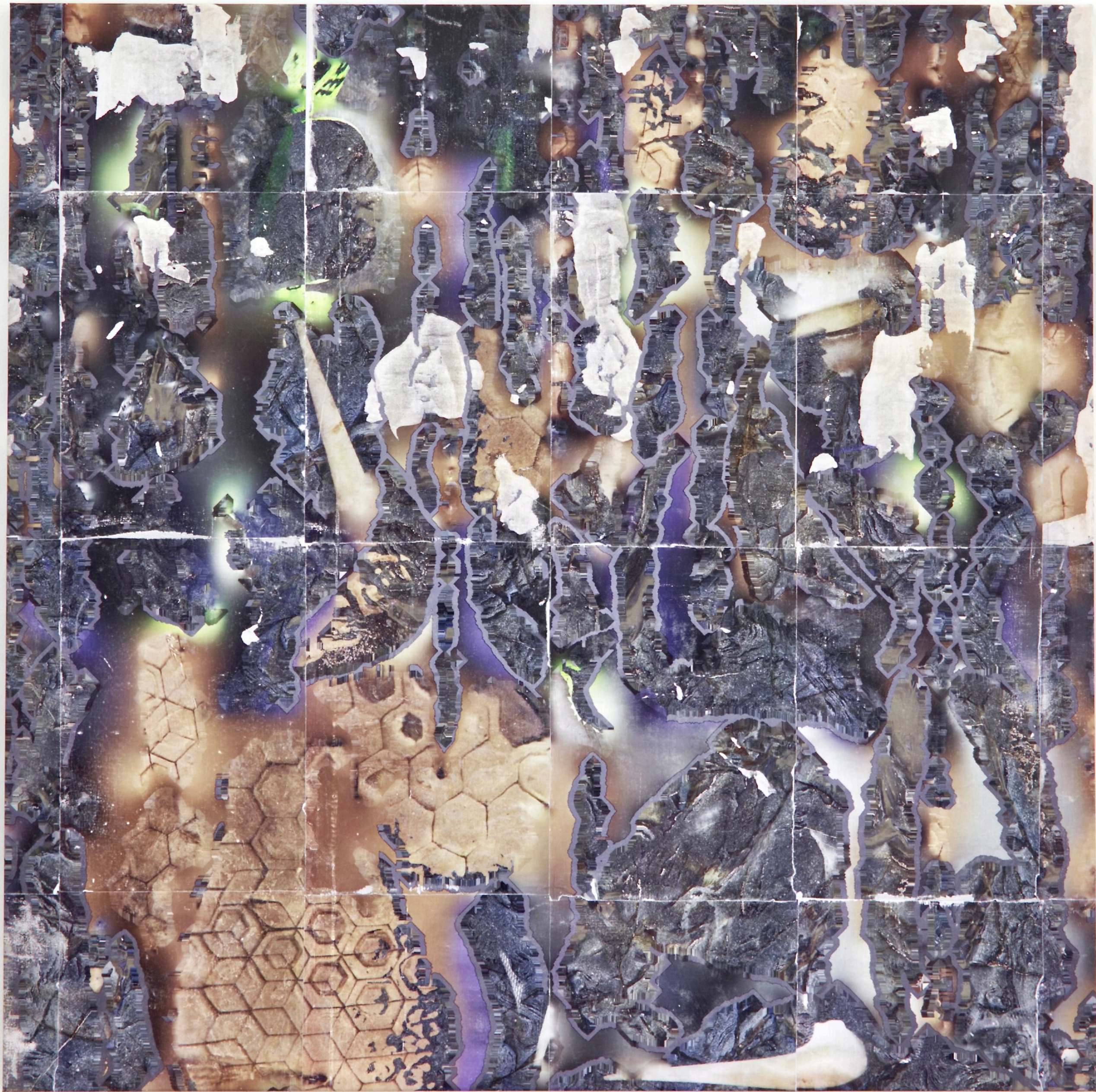


Durch die Sichtbarmachung von digitalen und analogen Spuren der Bearbeitung und der Reproduktionsvorgänge hinterfrage ich den Authentizitätsanspruch und die scheinbare Möglichkeit der Fotografie, Aussagen über Wirklichkeit treffen zu können. Nahezu jede Fotografie mit der wir als Rezipient konfrontiert 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 nicht 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, Reproduktionsvorgänge, Kontextualisierung) nicht sichtbar sind und die Bilder auf einmal 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.



Contaminated Currents I & II @ Helmut Gallery, Leipzig, 2021





Contaminated Currents I & II

Zwei Fototransferdrucke auf Baumwolle 130 x 130 cm, 2021

Zusammenarbeit von Andrea Garcia Vasquez & Fabian Lehmann

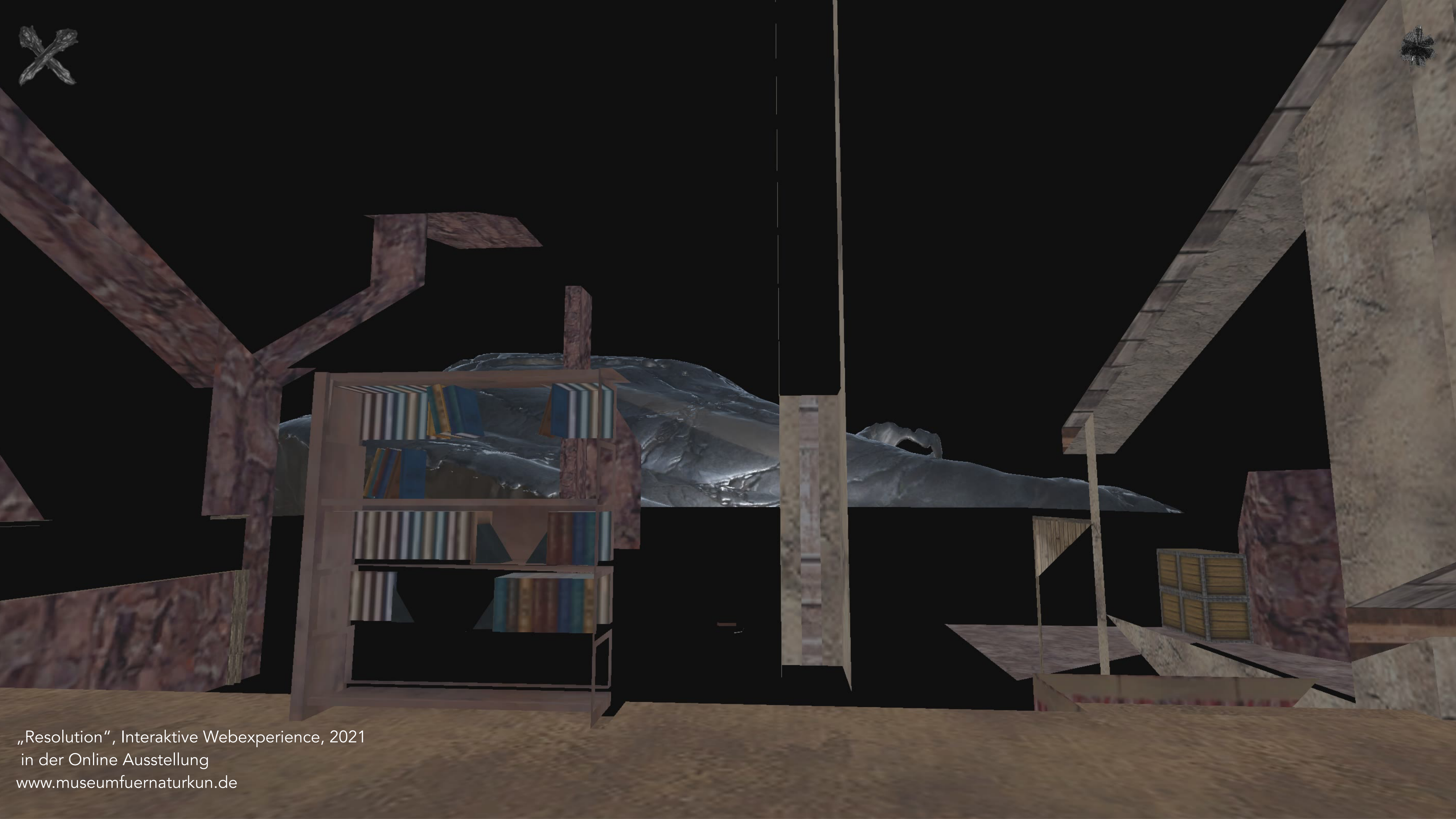
Ausgangspunkt für die Arbeit "Contaminated Current" ist die Beschäftigung mit neuen geologischen Formationen, die durch die Einwirkung des Menschen auf die Umwelt entstanden sind. Plastikteile mischen sich mit Steinsedimenten und eine neues Gestein entsteht. In der Wissenschaft sind diese neuartigen 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.

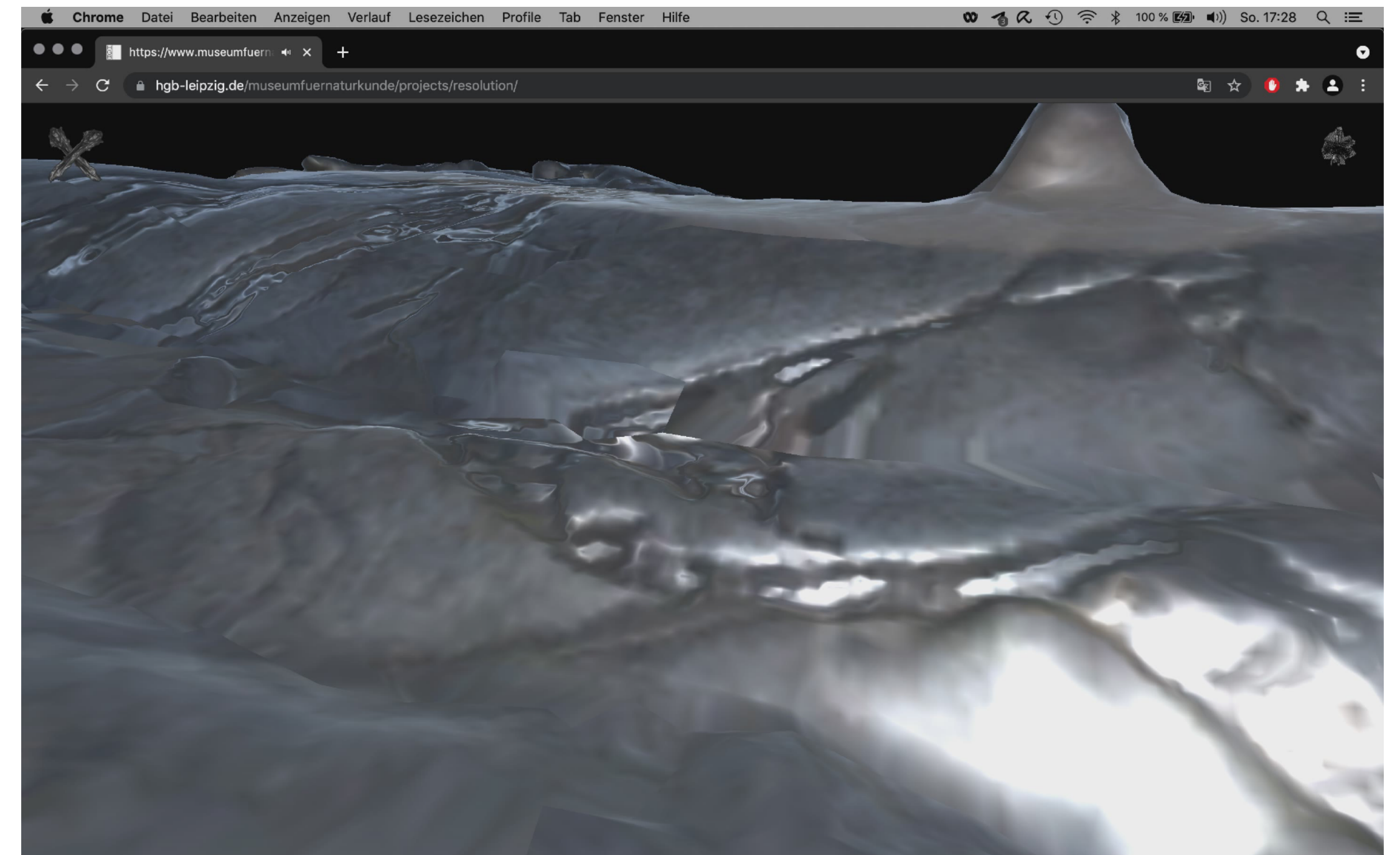
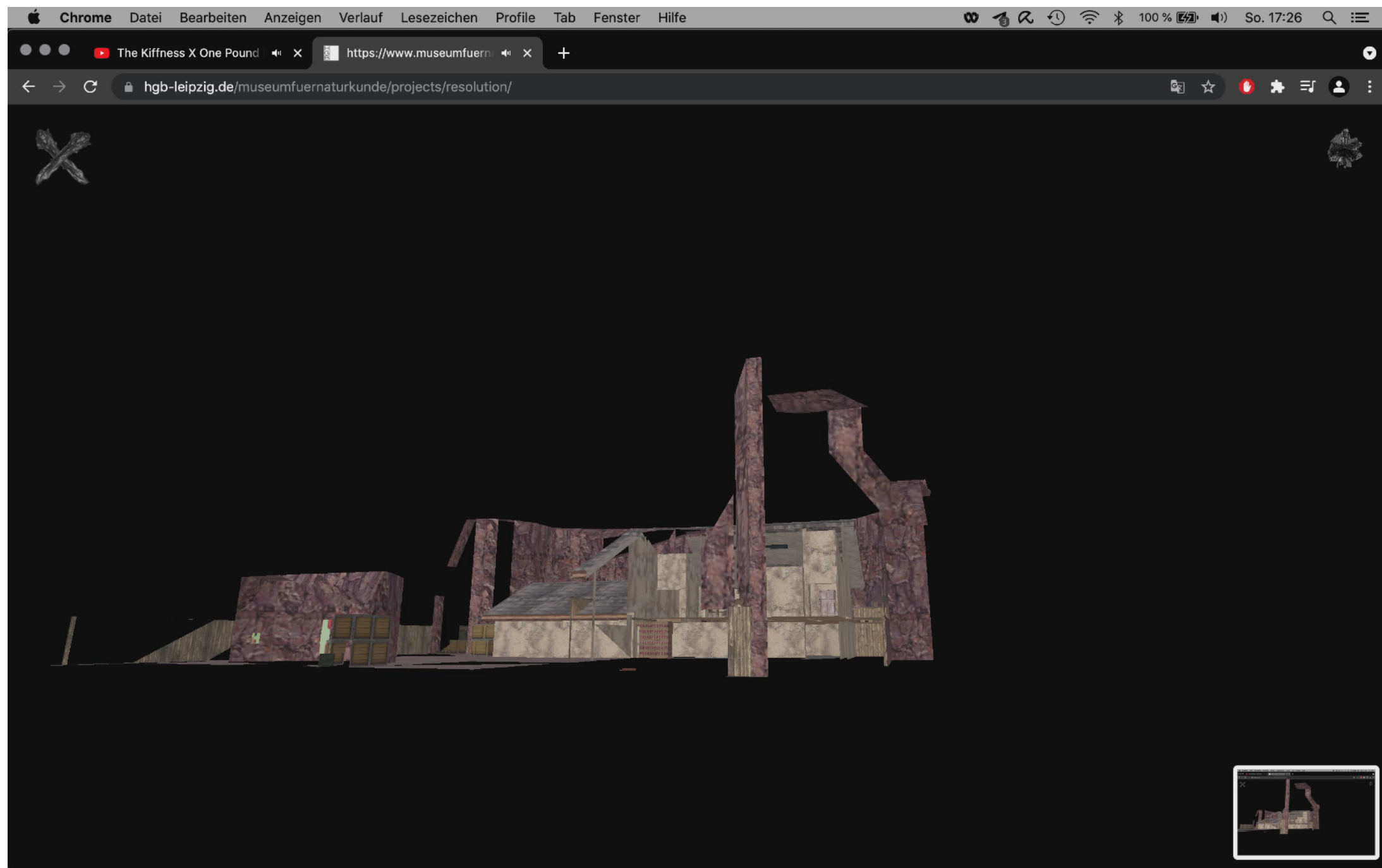
Bei den beiden Bildern handelt es sich um Fototransferdrucke auf Baumwolle. Die Transferdrucke, die von Hand gemacht werden, basieren auf einer digitalen Textur, die von Fabian Lehmann entworfen wurde und die man beispielsweise für 3D- Modellierungsprogramme wie Blender oder Unity verwenden kann. Die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

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.



„Resolution“, Interaktive Webexperience, 2021
in der Online Ausstellung
www.museumfuernaturkun.de





- 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.
- >
- (...)
- >

•

•



Screenshots Augmented Reality Inhalte

*AR Installation im Stadtgeschichtlichen Museum in Leipzig
im Rahmen der HGB Ausstellung „Beyond the L“*

Die Arbeit „Materiality of memory“ beschäftigt sich mit Digitalisierungsprozessen von Ausstellungsobjekten aus dem Archiv des Stadtgeschichtlichen Museums Leipzig.

Die Aufgabe von Archiven ist die Sammlung, Konversation und Kontextualisierung von Objekten welche aus verschiedensten Gründen aus dem profanen Raum, außerhalb des Archives, ihren Weg in das Archiv gefunden haben. Im Gegensatz zu herkömmlichen Archivierungsmethoden bietet der digitale Raum die scheinbare Möglichkeit, Objekte unbegrenzt, auf unbestimmte Zeit zu speichern. Durch das gebunden sein an materielle Speicher- und Reproduktionstechniken limitierte bisher die Technik die Quantität der Speicherung.

Mit der voranschreitenden Digitalisierung unserer Umwelt werden nun auch vermehrt Objekte in diversen Archiven digitalisiert, gespeichert und in neue Zusammenhänge gebracht.

Welche Herausforderungen und Chancen ergeben sich durch die Verschiebung der Objekte in immaterielle Darstellungsformen?

Welche Wichtigkeit hat die Originalität von Ausstellungsobjekten um über sich selbst und ihre Zeit sprechen zu können?

Wie verändert die Weiterentwicklung von Technik unseren Blick auf Repräsentationstechniken der Vergangenheit?

Welche neuen Möglichkeiten der Kontextualisierung ergeben sich durch die Loslösung der Objekte von ihrer Materialität in den digitalen Raum?

Die Arbeit „Materiality of Memory“ besteht aus zwei Teilen.

Der installative Teil ist inspiriert vom Ausstellungsdesign der Ausstellungen des Museums.

Ein Teil der Vitrinen in welchen in der Ausstellung die Objekte präsentiert werden funktioniert in meiner Installation als „Image Marker“. BesucherInnen können ihr Smartphone/Tablet auf den von mir gestalteten Vitrinenteil richten und haben dann die Möglichkeit auf ihrem Display meine Interpretation der digitalisierten Objekte aus dem Museumsarchiv zu sehen.

Eine weitere Ebenen der Arbeit ist eine Soundarbeit welche beginnt sobald die BesucherInn ihr Smartphone/Tablet auf den Imagemarker richtet.

Die narrative Soundebene verbindet in einer fiktionalen Narration verschiedenen Ebenen der Objekte aus dem Archiv.



Presse und Medien (Auswahl)

Virtuelle Kunst in der Industrieruine: "Authentic Spaces" in Zeitz (zuletzt Aufgerufen: 28.06.2021) Radiobeitrag

Link: <https://www.mdr.de/kultur/theater/atelierbesuche-wo-kunst-entsteht-sachsen-sachsen-anhalt-thueringen-100.html>

Virtual-Reality-Ausstellung Gostenhofer Ateliertage Nürnberg (zuletzt Aufgerufen: 28.06.2021)

Link: <https://itisnthappening.com/2019/08/17/this-is-fake/>

Leipziger Osten lädt zu kulturellem Miteinander

Link: <https://www.luhze.de/2021/05/26/leipziger-osten-laedt-zu-kulturellem-miteinander>

****** Informationen zu meinem Projekt „Speakers Corner 2.0“ in Dortmund und Gera***

"Speakers Corner 2.0": Herr Sierau geht nicht dran (zuletzt Aufgerufen: 28.06.2021)

<https://www.ruhr24.de/dortmund/speakers-corner-20-herr-sierau-geht-nicht-dran-13085571.html>

Das Kunstprojekt von Fabian Lehmann widmet sich (...) der Meinungsäußerung im öffentlichen Raum. (zuletzt Aufgerufen: 28.06.2021)

<https://www.otz.de/kultur/speakers-corner-2-0-kunstprojekt-widmet-sich-in-gera-dem-freien-wort-id224069053.html>

****** Informationen zu meinem Projekt „Heimat unter Palmen - Büro für Aussiedlungsberatung“***

Dieser Mann hilft Deutschen beim „Aussiedeln“ (zuletzt Aufgerufen: 28.06.2021)

Link: <https://www.jetzt.de/politik/protest-gegen-rechtspopulismus-buero-fuer-aussiedlungsberatung-in-gera>

Auswanderung für AfDler (zuletzt Aufgerufen: 28.06.2021)

Link: <https://taz.de/Provokative-Kunstaktion-in-Gera/!5503035/>

Fabian Lehmann, Heimat unter Palmen (zuletzt Aufgerufen: 28.06.2021)

Link: <http://www.gemeinde-koeln.org/archive/fabian-lehmann/>

Heimat unter Palmen (zuletzt Aufgerufen: 28.06.2021)

Link: <https://unser-ebertplatz.koeln/heimat-unter-palmen/>

Aussiedlung für Ketzer (zuletzt Aufgerufen: 28.06.2021), Radiobeitrag

Link: <https://radiomephisto.de/news/aussiedlung-fuer-ketzer-68205>

Publikationen



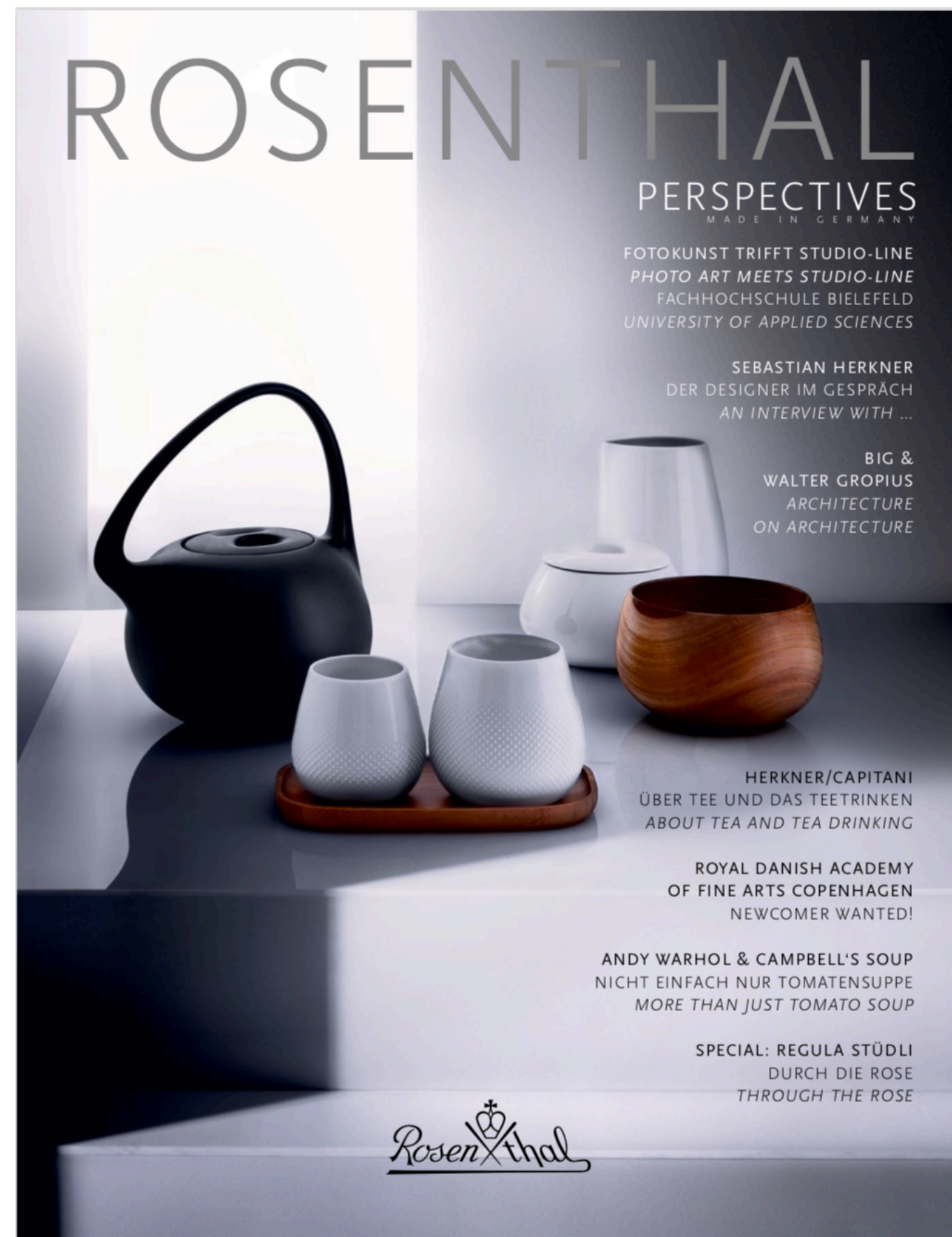
Die Publikation „Kunst und Immersion“ enthält Dokumentationen von Arbeiten aus der Ausstellung Unstable Settings (2019) sowie theoretische Erkundungen von Immersion und virtueller Realität in der künstlerischen Praxis.

Neben den Mitgliedern von THIS IS FAKE sind in dieser Publikation vertreten: Lara Hampe, Peggy Schoenegge, Andreas Wolfsteiner, Martina Leeker,.

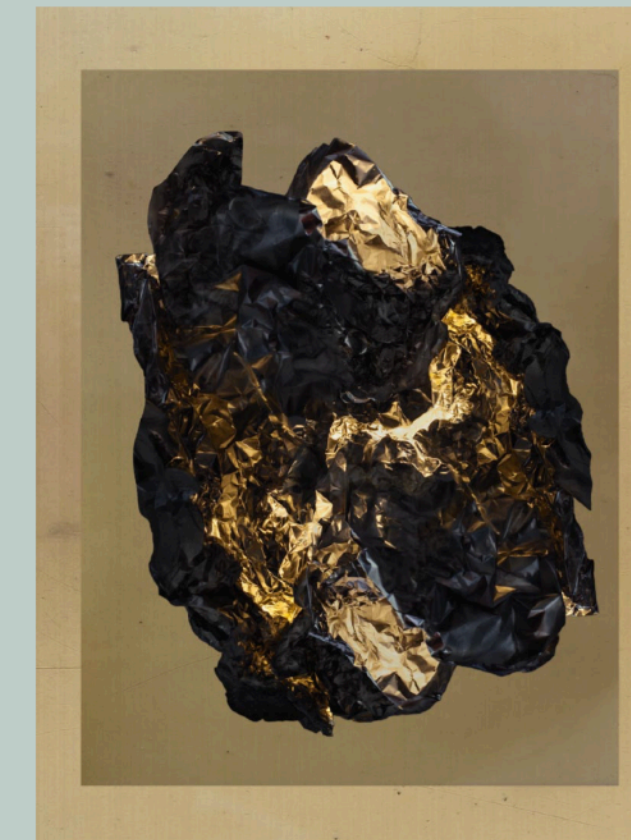
Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Förderstelle der HGB Leipzig realisiert

Konzept & Gestaltung: Elia Preuss & Fabian Lehmann, 2019





Publikation „Rosenthal Perspectives - Fotokunst trifft Studio-Line“, FH Bielefeld, 2015



Spiel der Formen 1 | Interplay of Forms 1 | 45 x 60 cm

DAS SPIEL DER FORMEN INTERPLAY OF FORMS

Form ist Gestalt – ist die Art und Weise, wie sich ein Objekt physisch manifestiert oder sich verändert. Durch das Bild einer Form kann also eine Aussage darüber getroffen werden, wie etwas ist oder sein wird. Verschiedene Formen und Oberflächen treffen aufeinander und lassen so ein Gesamtbild unserer Welt entstehen. Mit Hilfe fotografischer Methoden habe ich digitale Collagen erschaffen. Dort treffen abstrakte Formen, deren Ursprung und Material zu nicht klar definierbare und auf räusliche und flüchtige Hintergründe. Dieses Spiel divergierender Formen und Flächen erzeugt – ähnlich wie bei der Vase Falda von Sebastian Herkner – eine spannungsreiche Dynamik, die den Betrachter in eine ihm unbekanntere Bildwelt lockt.

Form is shape – it is the way in which an object physically manifests itself or changes. An image of a form can therefore make a statement about what something is or will be. Different forms and surfaces combine to create an overall image of our world. I have created digital collages using photographic methods. Here, abstract forms, the origins and materials of which cannot be clearly defined, meet with three-dimensional and just backgrounds. This interplay of diverging forms and surfaces – like Sebastian Herkner's Falda vase – creates an exciting dynamic that entices the viewer into an unfamiliar world of imagery.

Fabian Lehmann

(1988) Fabian Lehmann studiert seit 2009 Fotografie an der Fachhochschule Bielefeld.

(1988) Fabian Lehmann has been studying photography since 2009 at the Bielefeld University of Applied Sciences.



Materialmix 1 | Materials Mix 1 | 45 x 60 cm

ÄSTHETISCHER MATERIALMIX

AESTHETIC MATERIALS MIX

In meinem Bild verbinden sich zwei gegensätzliche Welten. Ich habe eine natürliche Form – ein verwelktes Blatt – fotografiert und künstlich in einen Schwebezustand versetzt. Außerdem wurde die Form des Blattes um eine goldene Applikation ergänzt und vor einem farblich strukturierten, unnatürlichen Hintergrund gesetzt. Auf diese Weise stelle ich eine Verbindung verschiedener Sphären her. Die Künstlichkeit der goldenen Applikation verbindet sich mit der natürlichen Form des Blattes. Das Gold als Sinnbild von Luxus lässt Assoziationen zu himmlischen Gefilden zu und erweitert die Deutungsmöglichkeiten des Bildes. Ähnlich wie Sebastian Herkner mit der Vase Collana Porzellan und Glas kombiniert, verene ich auf der bildlichen Ebene verschiedene Materialien und gelangte so zu einem neuen Ausdruck. Im Unterschied zur Vase entsteht bei meinem Bild ein beinahe surrealer Ausdruck.

My image is a combination of two contrasting worlds. I photographed a natural shape – a wilted leaf – and artificially made it look as though it was floating. The shape of the leaf was also supplemented with a golden application and placed against a colourfully structured, unnatural background. This allowed me to create a combination of different spheres. The artificial nature of the golden application comes together with the natural shape of the leaf. Gold, as a symbol of luxury, invites associations with heavenly realms, thereby opening up new potential interpretations of the image. Like the way in which Sebastian Herkner combines porcelain and glass in the Collana vase, I bring together various materials on a visual level to create new looks. Unlike the vase, my image conveys an almost surreal look.

Fabian Lehmann

(1988) Fabian Lehmann studiert seit 2009 Fotografie an der Fachhochschule Bielefeld.

(1988) Fabian Lehmann has been studying photography since 2009 at the Bielefeld University of Applied Sciences.

