

Prof. Dr. Peters, Maria

**LESLIE HUPPERT: DAS NETZKUNSTPROJEKT
„THE ROBE“**

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/learning/swimming/robe/>
Dezember 2004



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

Leslie Huppert schreibt über ihre Arbeit:

„The Robe“ ist ein internationales, interaktives und interdisziplinäres, künstlerisches Projekt. Es existiert in zwei Welten, in der sog. Realität und im Internet als virtuelle Repräsentation. Die Essenz der Arbeit ist Kommunikation. Durch Sprache, Bilder und Materialien wird ein Gedankengewebe erstellt, das skulptural und virtuell verankert ist. Die haptische Installation besteht aus einem gewandähnlichen Gebilde von 10 m Höhe. Mit der Hängekonstruktion sind es 15 Meter. Es wird von einer hängenden, reifrockartigen Konstruktion aus Metall gehalten. Das Grundmaterial ist Hanfstoff, die Innenhaut besteht aus Kleidungsstücken, die mir von Menschen aus aller Welt übergeben oder gesandt wurden (Abb.1).



Abb. 1 Blick in das Innere des realen ‚Gewandes‘

Um die Arbeit zu verwirklichen, kontaktierte ich Menschen der unterschiedlichsten Länder, sozialen Schichten, Glaubensformen/richtungen und Philosophien. Ich erfragte von den Angeschriebenen, den Angesprochenen ein Kleidungsstück oder Stoffstück, das eine wichtige Bedeutung (Erinnerungen/Erlebnisse /Assoziationen) für sie hat. Außerdem sollte eine handschriftliche Notiz mit persönlichen Gedanken und Ausdrucksformen beigelegt werden, dies konnten auch Zeichnungen oder Photos mit Unterschrift sein. (...) Die Gedankenenergie (Das Geistige), die von den Teilnehmern durch das Symbol ihrer persönlichen und bedeutungsvollen Kleidungsstücke und Texte gesandt wurde, konnte dann in der Gewand-Installation-Skulptur verwoben und gebündelt werden. (...) Die Installation ist von Innen begehbar. Besucher wurden mit den gebündelten Gedankenpräsenzen der Teilnehmer konfrontiert. Mein Ziel ist es, die Ausstellung des haptischen Gewandes durch die Welt „wandern“ zu lassen, die Ausstellungsorte können historisch, bedeutungsvoll oder gewöhnlich sein. Die Internetversion des Projektes dokumentiert einerseits den Wachstumsprozess des realen Gewandes, ist aber auch eine eigenständige Arbeit, die den immateriellen Charakter der Gedanken-skulptur direkt repräsentiert, als Anker, um die eigentliche Skulptur zu erfassen. Der einzige Ort, an dem die Informationen zu den aufgenähten Kleidungsstücken zu finden sind, ist der Internetteil des Projektes, wo jeder Teilnehmer mit dem Bild des Kleidungsstückes und seinem Text präsentiert wird (Abb.2 und Abb.3).



Abb. 2 Eine Ordnungsstruktur der Internetseite

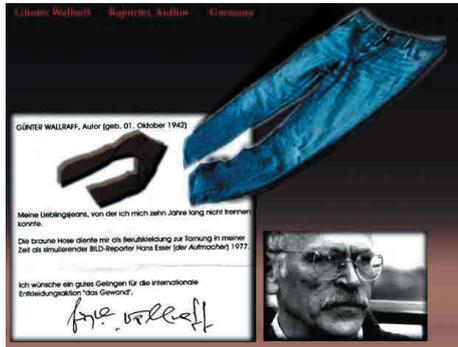


Abb.3 Eine Beispielseite

Die Internetarbeit besteht aus graphischen WWW Seiten, Animationen, digital manipuliertem Photo- und Videomaterial der Kleider und Texte zu virtuellen Bildern verarbeitet.