

24/3–30/5/14

BERND OPPL DREHMOMENT



BERND
OPPL
DREHMOMENT

RLB Atelier Lienz

VORWORT

Vor zehn Jahren hat die Raiffeisen-Landesbank Tirol AG als erstes privates Unternehmen einen Preis für bildende Kunst gegründet und damit eine nachhaltige Förderung der jungen Tiroler Künstlergeneration ins Leben gerufen. Seit 2004 wird der RLB Kunstpreis alle zwei Jahre, und somit auch heuer wieder vergeben. Anlässlich dieses zehnjährigen Jubiläums präsentieren wir im RLB Atelier mit Bernd Oppl einen der Förderpreisträger aus dem Jahr 2012.

Bernd Oppl (geb. 1980 in Innsbruck – lebt in Wien) beschäftigt sich in spannender Weise mit Fragen der Raumerfahrung. Kennzeichnend für seine künstlerische Herangehensweise ist die Auseinandersetzung mit Architektur und dem Medium Film. Neben Videoskulpturen und Fotografien, die in unserem Fall eigens für die Ausstellung entstanden sind, arbeitet er mit aufwendigen, beweglichen Raummodellen. Diese machen nicht nur Wahrnehmungstäuschungen sichtbar, sondern greifen auch Apparate aus der Vorläuferzeit des Kinos auf. Oppl stellt unsere Sehgewohnheiten auf den Prüfstand und führt uns vor Augen, wie sehr das Fernsehen und Kino unsere optische Wahrnehmung prägen.

Ich danke Bernd Oppl sehr herzlich für sein Interesse, bei uns auszustellen, und die angenehme Zusammenarbeit. Mein Dank richtet sich auch an das Land Tirol, aus dessen Sammlung wir Oppls Arbeit *Korridor* präsentieren dürfen, welche in Tirol noch nie gezeigt wurde. Weiters danke ich Herrn Dr. Jürgen Tabor, dem Kurator der Galerie im Taxispalais in Innsbruck, für seinen ausführlichen Textbeitrag. Der Ausstellungstitel *Drehmoment* verweist auf die sich bewegenden Objekte, deren Aufbau eine Herausforderung darstellte. Für die Mitarbeit bei der Vorbereitung der Ausstellung bedanke ich mich vielmals bei Herrn Peter Senfter und Frau Margreth Unterweger. Abschließend bedanke ich mich auf das Herzlichste bei unserer Kuratorin, Frau Mag. Silvia Höller, der Leiterin der RLB Kunstbrücke in Innsbruck, für dieses Projekt.

Karl Brunner

Direktor Marktbereich Lienz
Raiffeisen-Landesbank Tirol AG

BERND OPPL

IM GESPRÄCH MIT SILVIA HÖLLER

Ihre Arbeiten kreisen um Fragen der Wahrnehmung – im Besonderen um die Wechselwirkung von Realität und Illusion. Welchen spezifischen Ansatz verfolgen Sie dabei?

Ich interessiere mich für Wahrnehmungsverschiebungen und irritierende Seherfahrungen, wie sie durch Film oder Fotografie erzeugt werden können. Diese Medien haben unsere Wahrnehmung stark geprägt und unseren Bezug zur Realität verändert. Ihre Erfindung war mit dem Anspruch verbunden, ein Abbild der Realität zu produzieren und dieser gleichzeitig durch neue Eindrücke zu entkommen bzw. eine fiktionale Welt zu erschließen. Innere Erfahrungen, äußere Eindrücke, Erinnerungen, Wünsche und Ängste mischen sich in unserer Wahrnehmung mit dem, was real ist. Das Einzige, das unverfälscht real scheint, ist der uns umgebende physische Raum. Mich interessiert, diesen physischen Raum in etwas Instabiles zu verwandeln und unsere gewohnheitsmäßige Raumerfahrung zu verunsichern.

Die Auseinandersetzung mit dem Medium Film ist somit für Sie sehr zentral.

Es geht mir um die kollektiven Bilder, die dieses Medium erzeugt. Hollywoodfilme zum Beispiel sind in unser Bewusstsein eingedrungen. Wir teilen Seherfahrungen und dadurch Raumerfahrungen, Sehnsüchte und Begierden. Alle Bildelemente, die in Filmen vorkommen, werden symbolisch aufgeladen und tragen zur erzählten Geschichte bei. Sie stehen für seelische Zustände der darin agierenden Figuren. Ich schenke ein besonderes Augenmerk den Kulissen bzw. dem filmischen Raum, in dem Geschichten erzählt werden. In meinen Modellen handeln die Raummaschinen. In Echtzeit wird das Handlungsgeschehen im Inneren der Räume über Video-Loops als filmische Szene projiziert. Die Räume selbst werden zu Hauptdarstellern.

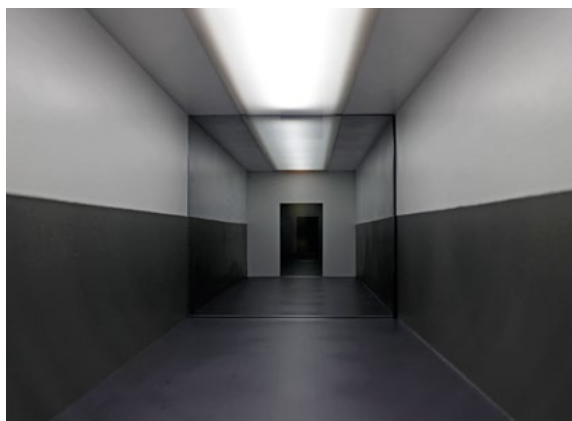
Die in der Ausstellung präsentierte Arbeit *Korridor* verweist auf den bekannten Horrorfilm *The Shining* (1980) von Stanley Kubrick. Sie greifen dabei die unendlichen Korridore des abgelegenen Berghotels als Synonym der Angst auf.

Kubricks Gang dient mir in gewisser Weise als Vorbild für meinen Korridor. Meine Arbeit ist ein vergleichendes Zitat Kubricks, keine Eins-zu-eins-Nachbildung. Auch die Technik, die Kubrick in seinem Film *Space Odyssey* verwendet hat, um den Effekt von Schwerelosigkeit und die Aufhebung physikalischer Gesetze zu erzielen, findet in meiner Arbeit Verwendung.

Der Korridor aus *The Shining* ist als Archetypus in die Filmgeschichte und in unser kollektives Unterbewusstsein eingegangen. Er ist Teil unserer Populärkultur und jeder Raum, der an diesen Korridor erinnert, steht assoziativ für einen Raum des Unheimlichen, für einen Raum, der zum Subjekt geworden ist, einen Raum, der verkörperlicht wurde. Ich sehe meine Arbeit *Korridor* aber nicht als eine direkte Anspielung an den Film. Sie verweist vielmehr auf Räume, die wir durch Filme verinnerlicht haben. Die Räume, die mich interessieren, sind wie aus Traumhandlungen gerissen und durchdrungen von psychologischer Symbolik. Meine Arbeiten sind häufig Spin-offs von Beispielen aus der Filmgeschichte. Im *Korridor* wird ein Fragment von Kubricks Film aus dem ursprünglichen Zusammenhang gerissen und zur eigenständigen Filmhandlung. Der Aspekt des verkörperten Raumes und des Auftretens des Raumes als Akteur wird verstärkt.

Auch in Ihrer Arbeit *Passage* geht es um einen Gang, der durch das Spiel mit Größenverhältnissen unendlich erscheint. Sie bedienen sich dabei des sogenannten Vertigo-Effekts. Können Sie diesen erklären?

Die Idee bei *Passage* ist, eine Auflösung oder Abstraktion des Raumes zu erwirken. Das Modell von außen betrachtet erscheint wie eine Art Teleskop oder ein altertümliches Objektiv. Es ist im Grunde auch als solches gedacht; der Schacht lässt sich wie bei einem Objektiv zusammen- und auseinanderziehen. Durch die eingebauten halbtransparenten Spiegel an den Enden des Ganges kann einerseits in diesen Gang geblickt werden, und andererseits wird der Gang gespiegelt. Da die Ganghälften ineinander verschiebbar sind, können Zoomeffekte realisiert werden.



Passage, 2013 | Modell: MDF, Spiegel, Glas, 29 x 22 x 131.5 cm | Videostill

Das Raummodell dient als Filmset für die Produktion des Video-Loops. Im Film sind drei Sequenzen zu sehen. Die Kamera filmt durch eine Türöffnung am Anfang des Ganges. Diese Tür reflektiert sich im Spiegel am Ende des Ganges und kommt auf die Kamera zu. Somit ist nicht klar, ob sich die Kamera bewegt, sich die Brennweite der Kamera verändert oder der Raum in Bewegung ist. Der Schacht wird für die Videoproduktion einmal mit der Spiegelseite ganz vorne und dann mit der Spiegelseite ganz hinten in den Raum geschoben, so dass die Reflexion der Tür sehr weit weg erscheint. Für eine weitere Sequenz wird der Spiegel mit einer schwarzen Folie abgedeckt. So löst sich der Raum im Zoomeffekt in einer schwarzen Fläche auf. Diese drei Sequenzen wiederholen sich stetig und erzeugen eine beklemmende Wirkung. Der Raum wird freigegeben und dann wieder eingeengt und verschlossen. Der Raum ist sehr schemenhaft. Zu sehen sind eine Tür und ein Oberlicht: nur das Nötigste, um eine Vorstellung von Raum zu erzeugen, der sich in einer Zentralperspektive vor der Kamera ausbreitet und durch das Zusammenziehen wieder auflöst. Es ist eine widersprüchliche Bewegung, die in diesem Video entsteht. Vor allem, wenn der in die Tür eingesetzte Spiegel sich dem Spiegel am Ende des Ganges nähert, kommt

das dem sogenannten Vertigo-Effekt sehr nahe. Die Technik des Vertigo-Effekts ist eine Kombination aus bewegter Kamera, die sich auf den Raum oder das gefilmte Objekt zubewegt, und der gleichzeitigen Veränderung der Brennweite, wodurch nicht klar ist, ob sich die Kamera auf das Objekt oder der Raum sich auf die Kamera zubewegt. Durch diesen Effekt entsteht eine Raumverzerrung, die filmgeschichtlich zum ersten Mal in Hitchcocks Film *Vertigo* zur Visualisierung der Höhenangst des Protagonisten zum Einsatz gekommen ist.

Mit dem Objekt *Praxinoskop* greifen Sie das von Émile Reynaud um 1877 entwickelte Vorläuferverfahren des Films auf und verbinden dies mit einer Auseinandersetzung mit Rhythmusfilmen des deutschen Dadaisten Hans Richter. Um welchen Zusammenhang geht es Ihnen dabei?

Ich finde es spannend, mich mit Techniken und filmischen Produktionsobjekten, die in Vergessenheit geraten sind, zu beschäftigen und sie in die heutige Zeit zu transformieren. Das Praxinoskop ist eine Art Trommel mit Abbildungen, bei deren Drehung der Eindruck eines bewegten Bildes, einer Animation, entsteht. Zurückzugehen zu den Anfängen der Filmgeschichte, an eine Zeit anzuknüpfen, als sich noch nicht klar zeigen konnte, was mit diesen neuen Erfindungen passieren würde, interessiert mich. In meinen Arbeiten thematisiere ich vielfach die Wechselwirkung von Produktionsapparat und produzierter Illusion. Daher spielen historische Apparate wie das Praxinoskop für mich eine Rolle. Sie evozieren verschiedene Ebenen der Betrachtung: eine fiktionale illusionäre und eine scheinbar reale.

Bei den Arbeiten von Hans Richter ist für mich sein Umgang mit dem filmischen Raum, seine Idee des abstrahierten Raumes von Bedeutung. Er zeigt auf, welche grundlegenden Elemente notwendig sind, um einen filmischen Raum zu erzeugen. In meiner Version des Praxinoskops ist eine abstrakte Animation zu sehen, in der sich eine weiße Fläche in einer schwarzen auflöst, ähnlich den Rhythmusfilmen von Hans Richter. In der bewegten Spiegelung wird eine Illusion von Räumlichkeit erzeugt und verweist somit auf die grundlegende Eigenschaft von Film, illusionäre Räume in der Vorstellung entstehen zu lassen.



Praxinoskop, 2013 | MDF, Acryl, Acrylspiegel, Elektromotor, 90 × 80 × 80 cm

Ausstellungsansicht: *Bernd Oppl. Drehmoment*, RLB Atelier Lienz, 2014

Das Sichtbarmachen, wie Wahrnehmungstäuschungen entstehen, scheint Ihnen wichtig zu sein. Warum?

Mir geht es nicht um die Sichtbarmachung eines Tricks oder zu erklären, wie etwas funktioniert. Für mich steht der Prozess der Transformation von Wirklichkeit im Vordergrund. In vielen meiner Installationen sind die Produktionsapparatur und das mediale Produkt als Video-Loop zu einer Einheit verbunden. Während einer Ausstellung passiert die Filmproduktion live. Es ist zu erleben, wie der Film entsteht. Es ist nicht nur so, dass in meinen Filmen und Video-Loops keine Akteure vorkommen, auch hinter dem Produktionssetting, hinter der Kamera ist keine Person zu sehen, die das Geschehen steuert oder in das Geschehen eingreift. Die Maschinerie, die Apparatur ist sich selbst überlassen. Mich interessiert die Wechselwirkung zwischen Kulisse und Dramaturgie, die Logik, wie eine Kulisse gebaut werden muss, um einen bestimmten filmischen Moment zu erzeugen. Meine Arbeit wird in einem geschlossenen Kreislauf gezeigt, in dem Produktion und Produkt voneinander abhängen. Der Film stoppt, sobald die Maschinerie dahinter stoppt. Kino, wie es heute gedacht wird und wie es heute stattfindet, konzentriert sich auf die Fiktion und versteckt die Apparatur, die diese erzeugt. In der frühen Geschichte des Films war dies anders. Die Apparate zur Erzeugung der bewegten Bilder waren Teil der Vorführung in den Varietés oder auf den Jahrmärkten. Film, wie er damals auftrat, war performativ. Die Objekte und Apparate wollten gesehen werden und waren Teil der Vorführung. Der Film hatte noch nicht das Zuhause im Kino gefunden. In meinen Arbeiten ist die gleichzeitige Präsenz der Kulisse, der filmischen Apparatur, der Bewegungsabläufe, samt dazugehöriger Geräusche und der erzeugten filmischen Fiktion als einheitlicher Filmraum erlebbar.

Neben Raummodellen und Videoarbeiten beschäftigen Sie sich auch mit Fotografie.

In der Fotografie interessiere ich mich für die Transformation durch die mediale Abbildung. Ich habe in den letzten Jahren mit einer fortlaufenden Serie von Architekturporträts begonnen. Dabei beschäftige ich mich u. a. mit urbanen Orten, an denen unterschiedliche Architekturstile aufeinanderprallen, wie in der in Mexiko City entstandenen Fotoserie *Plaza de*

las Tres Culturas. Diese Werkreihe zeigt ein subjektives Architekturporträt dieses Ortes. Dort finden sich neben präkolumbianischen Skulpturen eine katholische Kirche aus der spanischen Kolonialzeit und modernistische Sozialbauten aus den 1960er- und 1970er-Jahren. Meine Architekturporträts zeichnen ein Bild, das nicht abbildet, sondern vielmehr durch Überlagerung von nahen Details und fernerer, distanzierteren Blickpunkten architektonische Erinnerungsspuren kartographiert.

Meine Arbeiten entsprechen nicht der herkömmlichen Architekturfotografie, in der Gebäude nüchtern und sachlich abgebildet werden. Meine Fotos sind vergleichsweise abstrakt und nicht eindeutig, sie sind gleichzeitig Verdichtung und Collage. Die Architektur wird zu etwas Neuem zusammengesetzt und somit transformiert. Mich interessiert eher ein konstruktivistischer Ansatz als ein realistischer. Ich collagiere in der Kamera selbst. Es ist ein analoger Prozess der Mehrfachbelichtung, der sich nur bedingt kontrollieren lässt. Ein Spiel, in dem ich mich an die vorherige Aufnahme erinnern muss, um sie mit der nächsten überlagern zu können. Die Zufälligkeit besteht darin, dass sich die Aufnahmen durch die Mehrfachbelichtung teilweise auch wieder auslöschen, so wie auch in unserer Erinnerung Details verloren gehen. So sind diese Architekturfotografien Spuren einer Wahrnehmungs- und Erinnerungsarbeit an einem architektonischen Ort. Oft sind meine Fotoarbeiten seriell angeordnet und funktionieren als zeitliche Abfolge wie ein Filmstreifen.

Der Zufall ist ein prozesshaftes Element, das in meiner Arbeit immer wieder auftaucht. Beispielsweise in der Arbeit *Shrinking City*, in der ich ein Stadtmodell aus Wachs angefertigt habe. Diese Wachsskulpturen einer Skyline wurden unter extremer Hitzeeinwirkung geschmolzen, wodurch sich die Stadtskulptur in ein amorphes Gebilde verwandelt. Die sich im Schmelzprozess ergebenden Formen sind weitgehend zufällig und nur eingeschränkt beeinflussbar.

Das Interview wurde per E-Mail im März 2014 geführt.

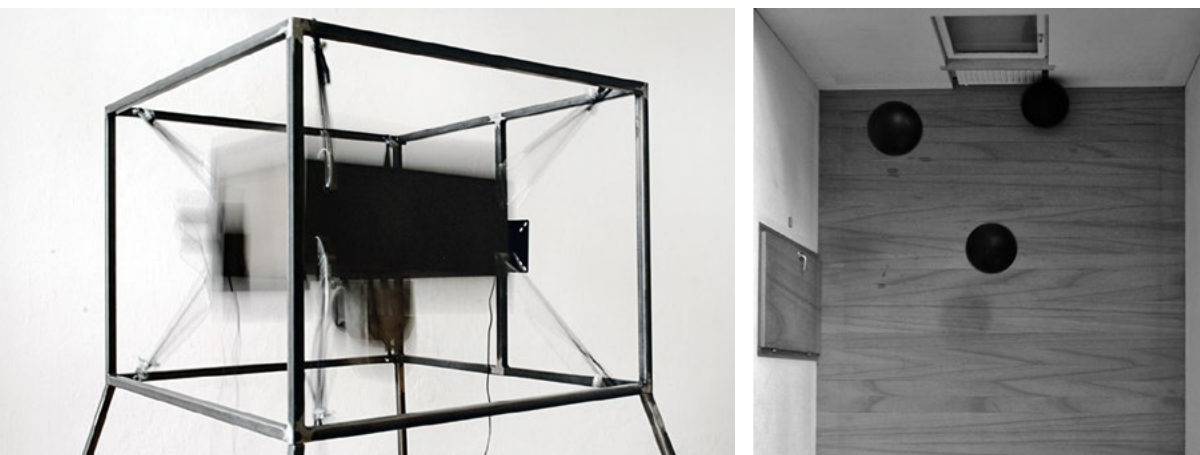
BERND OPPL

DIE AUSLAGERUNG DES AUGES AN DIE KAMERA

»Mit der Kamera ist es uns möglich, Seherfahrungen zu machen, die wir ohne diese nicht machen könnten. Es ist uns möglich, unser Auge auf filmische Apparate auszulagern und es mit der Kamera auf eine Reise zu schicken.«¹ Mit dieser Aussage charakterisiert Bernd Oppl eine der zentralen Grundlagen seiner künstlerischen Arbeit. In meist mehrteiligen, technoid anmutenden Videoskulpturen und Videoinstallationen, die bewegliche architektonische Raummodelle, technische Apparaturen, Videokameras, Übertragungssysteme, Projektionen und Screens zu komplexen Systemen verbinden, schafft er Illusionen, mit denen er unsere Wahrnehmung überrascht und im Grunde auch analysiert. Er bezieht sich dabei auf die frühe Geschichte der Kinematografie und der kinetischen Schaukunst mit ihren beweglichen, optisch-visuellen Automaten und Sehmaschinen. Im Unterschied zum Kino, wie wir es heute kennen, das sowohl räumlich als auch in der literarisch anmutenden Erzählweise seiner Filme stark an das klassische Theater erinnert, knüpft Oppl an das Kino des 19. Jahrhunderts an, an das »Kino der Attraktionen«, das in Jahrmärkten und Varietés stattfand und nicht in gesitteten Kinosälen oder als Home Cinema.² »Im Gegensatz zum voyeuristischen Aspekt des narrativen Kinos repräsentiert das ‚Kino der Attraktionen‘ ein exhibitionistisches Dispositiv [...]. Der dramatischen Zur-Schau-Stellung, Schockeffekten und dem Wecken der visuellen Neugier durch überraschende kinematische Manipulationen [...] wurde gegenüber dem Geschichtenerzählen der Vorzug eingeräumt.«³ Eine besondere Charakteristik dieses frühzeitlichen Kinos war, dass die Apparate, mit denen illusionistische Wirkungen erzielt wurden, nicht versteckt wurden, sondern Teil des Aufführungsereignisses waren. Es sind diese Apparaturen wie das Praxinoskop, Zoetrop oder Bioskop, oder auch

die frühen Filmstudios wie die *Black Marie* von Thomas Alva Edison oder das Filmstudio von Georges Méliès, die alle noch im 19. Jahrhundert entstanden und teils hoch entwickelte technische Einrichtungen zur Erzeugung von Illusionen waren, die Oppl faszinieren.⁴ Ihm geht es in seiner künstlerischen Praxis aber weniger darum, diese alten Bildmedien zu reaktivieren und neu zu inszenieren, als um den Zusammenhang von Technologie und Illusion, der in diesen Apparaturen einerseits offen darliegt, andererseits aber dennoch eine magische Anmutung behält.

Oppls Installationen übertragen diesen frühen kinematografischen Konnex von Technologie und Illusion in den Kontext der Videokunst. Seine Videoskulpturen und Videoinstallationen basieren auf eigenen Kreationen von Apparaturen, die eine Mischung aus experimentellen, physikalischen Versuchsanordnungen und architektonischen Raummodellen sind. Die Raummodelle nehmen äußerlich zumeist die Form einer Black Box an, wenn auch in unterschiedlichen skulpturalen Ausformungen, und erinnern darin an eine geheimnisvolle Kapsel, in der sich rätselhafte, scheinbar unergründliche Dinge abspielen. Die Black Box bleibt bei Oppl aber nicht geschlossen, sondern weist in ihren verschiedenen Formationen zumeist eines oder mehrere Fenster auf, durch die man in sie hineinschauen kann. In ihrem Inneren beherbergen die Modelle meist schlichte, aber realistisch erscheinende Räume in Miniaturform – einfache Hotelzimmer, Gänge, Räume mit Türen und Fenstern, mit einigen wenigen Möbeln oder Räume, in denen Elemente vorkommen, die normalerweise nicht mit diesen assoziiert werden, wie Kugeln, Staubwolken und anderen rätselhaft bis surreal anmutenden Substanzen. Diese architektonischen Raummodelle und ihre Inhalte werden von Oppl in Versuchsanordnungen verbaut, die durch Bewegungsmechanismen in Gang gesetzt werden. Meist ist es eine langsame, aber kontinuierliche, sich unablässig wiederholende Bewegung der Räume, ein Um-sich-Kreisen, eine Vibration, die einen Mechanismus ins Laufen bringt. Mit Videokameras, die fix mit den Modellräumen verbunden sind, wird das Geschehen in ihrem Inneren aufgezeichnet und live auf einen Screen oder lebensgroß auf eine Wand in den Ausstellungsraum projiziert.



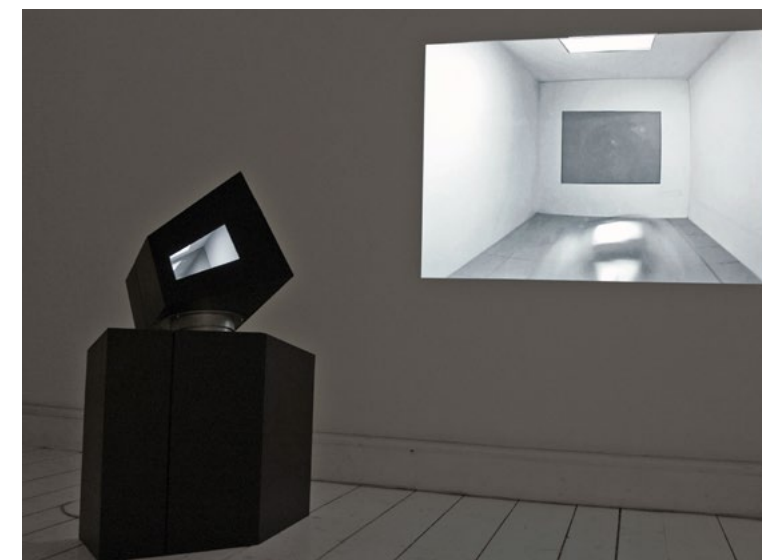
Untitled, 2010/2012 (aus der Serie *Point of View*) | Modell: MDF, Stahl, Gummibänder, Monitore, Motor, Tischtennisbälle, 80 x 90 x 170 cm | Fotografie

Der Aspekt der Realtime-Übertragung ist dabei ebenso von zentraler Bedeutung wie der direkte Blick in die Black Box, da er wesentlich zum Realitätseffekt des gezeigten Videobildes beiträgt. Alles scheint real zu sein – das Objekt, die Bewegung, die Live-Übertragung aus dem Inneren, tatsächlich aber handelt es sich bei dem, was wir sehen, um Fiktion, um Illusion. Am offensichtlichsten ist dies, wenn die Videoübertragung Abläufe zeigt, bei denen die Gesetze der Schwerkraft aufgehoben scheinen. Das Frappierende dabei ist, dass der gesamte Mechanismus, der zur Entstehung der Illusion führt, offenliegt und wir dennoch nicht anders können, als das Videobild »falsch« zu interpretieren. Wir können nicht anders, als zu glauben, dass unsere Interpretation des Videobildes der Versuchsanordnung entspricht, obwohl wir wissen, dass es nicht so ist, und wir dies zugleich am Modell überprüfen können.

Ein signifikantes Beispiel dafür ist Oppls Arbeit *Untitled* (2010/12) aus seiner Serie *Point of View*. Die Grundlage dieser Arbeit ist eine schwarze Box, die innerhalb einer größeren Eisenkonstruktion in Gummiseile eingespannt ist und dadurch gleichsam in der Luft schwebt. Das Innere der Box

besteht aus einem einfachen Raum mit Türe, Fenster und Licht sowie vier schwarzen Kugeln. Der Raum wird durch einen Motor in heftige Vibration versetzt. Mit dem Raum ist eine Kamera verbunden, die derart starr aufmontiert ist, dass auf dem Videobild, das sie direkt an einen Flatscreen überträgt, kein bewegter, sondern ein statischer Raum zu sehen ist. Was wir an Bewegung jedoch sehr wohl sehen, ist jene der Kugeln, die durch die Vibration des Modells im Raum hin und her hüpfen. Auf dem Screen entsteht der Eindruck, als würden die Kugeln aus eigener Kraft, quasi magisch, durch den Raum springen oder in ihm schweben.

Ein zweites Beispiel ist die Arbeit *Angular Field* (2013), in der Oppl mit dem aus der Wahrnehmungspsychologie bekannten Ames-Raum experimentiert. Der Ames-Raum wurde verwendet, um zu veranschaulichen, dass ein wesentlicher Teil der Wahrnehmung von den Erfahrungswerten



Angular Field, 2013 | MDF, Motor, Überwachungskamera, Funkprojektion, 118 x 88 x 30 cm
Ausstellungsansicht: Bernd Oppl – Spatial Distortion, Galerie Krinzinger Wien, 2013

des Menschen vervollständigt wird, dass es unser Gedächtnis ist, das aus dem, was wir sehen, erst ein sinnvolles und verstehbares Bild macht. Beim Ames-Raum handelt es sich um ein Zimmer, das von einem bestimmten Blickwinkel aus und nur mit einem Auge betrachtet rechtwinklig erscheint. Tatsächlich ist der Raum jedoch trapezförmig verzerrt. Dies führt zu erstaunlichen optischen Täuschungen. Personen oder Gegenstände scheinen unvermittelt zu wachsen oder zu schrumpfen, wenn sie sich durch das Zimmer bewegen. In Oppls *Angular Field* umschreibt eine Black Box in der Form eines Ames-Raums eine langsame, kontinuierliche Rotationsbewegung. Im Inneren befindet sich ein schlichter Raum mit zwei silbernen Kugeln, die der Bewegung folgend von einer Ecke in die nächste rollen. Das Rauminnere wird mittels Projektion stark vergrößert übertragen, wobei der Ames-Raum nicht mehr verzerrt, sondern rechtwinklig erscheint, da die Kamera genau jene Position einnimmt, an der er entzerrt wirkt. Dadurch kommt der optische Effekt zum Tragen, dass die Kugeln bei ihrer Bewegung durch das Zimmer scheinbar ohne Grund größer oder kleiner werden. Es entsteht eine doppelte Diskrepanz zwischen dem, was wir durch das Fenster der Black Box sehen – einen verzerrten Raum und zwei gleich große Kugeln –, und dem, was uns das Videobild zeigt – einen rechtwinkligen Raum und sich rätselhaft verändernde Kugeln.

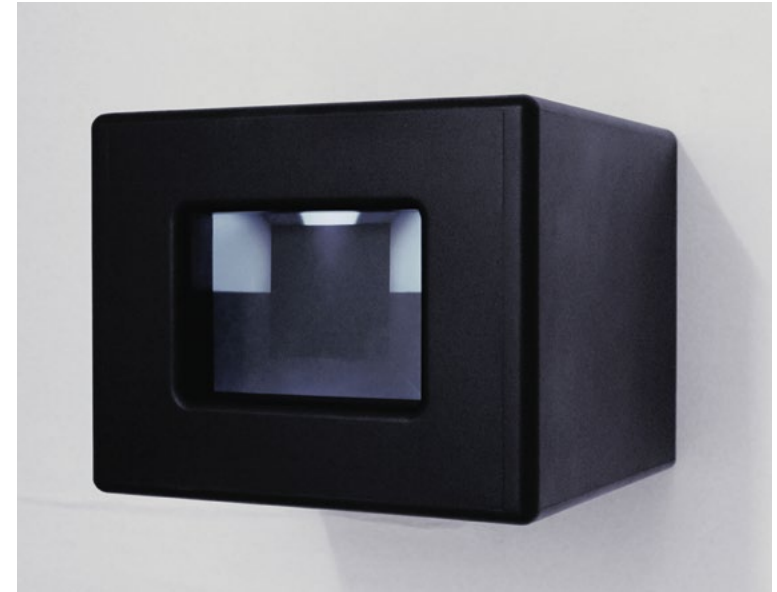
Eine spezielle Charakteristik der Videoskulpturen und Videoinstallationen von Bernd Oppl besteht darin, dass die Versuchsanordnung und das daraus entstehende Bild zugleich im Raum präsent sind, dass sie so eng verbunden sind, dass sich die beiden Realitäten nicht unabhängig voneinander wahrnehmen lassen. Auch wenn man sich noch so sehr auf das Videobild konzentriert, ist es unmöglich, das Wissen um die Entstehung der Illusion, die es zeigt, auszublenden, weil sich das Modell im Blickfeld des Betrachters ständig weiterbewegt. Die technische Apparatur – die Black Box, die Kamera, das mediale Bild – erhält dabei etwas Magisches, weil sie in der Lage scheint, durch eine einfache Änderung der Orientierungs- und Bezugssysteme die Gesetze der Physik auf den Kopf zu stellen. Der Apparat wird zur magischen Box, mit der eine andere Realität erzeugt werden kann. Diese ist zwar nur eine Illusion, aber selbst das Wissen um ihre Entstehung kann dem Auge nicht vorschreiben, sie in ihrem entlarv-

ten Zustand zu sehen. Was daraus entsteht, ist keine reine, immersive Illusion, sondern eine gebrochene. Es baut sich eine Spannung zwischen den Realitätszonen auf, die einerseits vom Modell und der Versuchsanordnung, andererseits vom Videobild definiert werden. Oppl spricht dabei von »Risiken im Netz der Wahrnehmungsverlässlichkeiten«⁵, in denen die Bedingungen des Medialen sichtbar werden: »In der dialektischen Bewegung zwischen den beiden Welten, der Welt des medialen Scheins und der Welt der produktionstechnischen Wirklichkeiten, der Virtualität und der Produktion dieser virtuellen Welt – also am Standpunkt seitlich der Objekte – liegt die Schnittstelle dieser beiden Hälften einer zusammenhängenden Welt: der medialen Wirklichkeit.«⁶

Eine signifikante Variante, in der Oppl wiederum den Aspekt der Spaltung von Wahrnehmung aufgreift, allerdings ohne mit dem Videobild zugleich die produzierende Apparatur mit zu zeigen, ist die Arbeit *Passage* (2013). In dieser Arbeit geht Oppl zwar vom System eines in Realzeit verbundenen Kreislaufs ab, indem er Produktion und Präsentation voneinander trennt. Nichtsdestoweniger sind die filmischen Raumillusionen, um die sich die Arbeit *Passage* dreht, fragil und gebrochen. Wie in vielen seiner Arbeiten baut Oppl hier auf der filmischen Erfahrung des Betrachters auf. Aufgrund unserer Kino- und Fernseherfahrung wissen wir sehr genau, wie Kamerabewegungen im Film zu lesen sind und was sie im Kontext der jeweiligen Handlung bedeuten. In *Passage* geht Oppl vom so genannten Vertigo-Effekt aus, bei dem durch eine optische Täuschung ein Raum sogleich in Bewegung versetzt wird. Bei dieser Technik, die erstmals von Alfred Hitchcock eingesetzt wurde, um Höhenangst zu veranschaulichen, wird die Kamera gegenläufig zum Zoom bewegt. Der zentrale Moment besteht in der Subjektivierung des Raums. Der Raum wird gleichsam zu einem Teil des Protagonisten, er wird zur Verlängerung seines Körpers und seiner Psyche. Oppl fokussiert in *Passage* exakt diesen Moment, in dem der Raum in Bewegung gerät, die Phase, in der die Wahrnehmung nicht mehr unterscheiden kann, wer oder was sich bewegt, der Raum oder man selbst, wodurch eine eigenartige Relation zwischen Betrachter und Raum entsteht. Oppl verwendet dafür allerdings nicht die Vertigo-Technik, er setzt vielmehr eine Umkehrung ein: Statt die Kamera zu bewegen, bewegt er

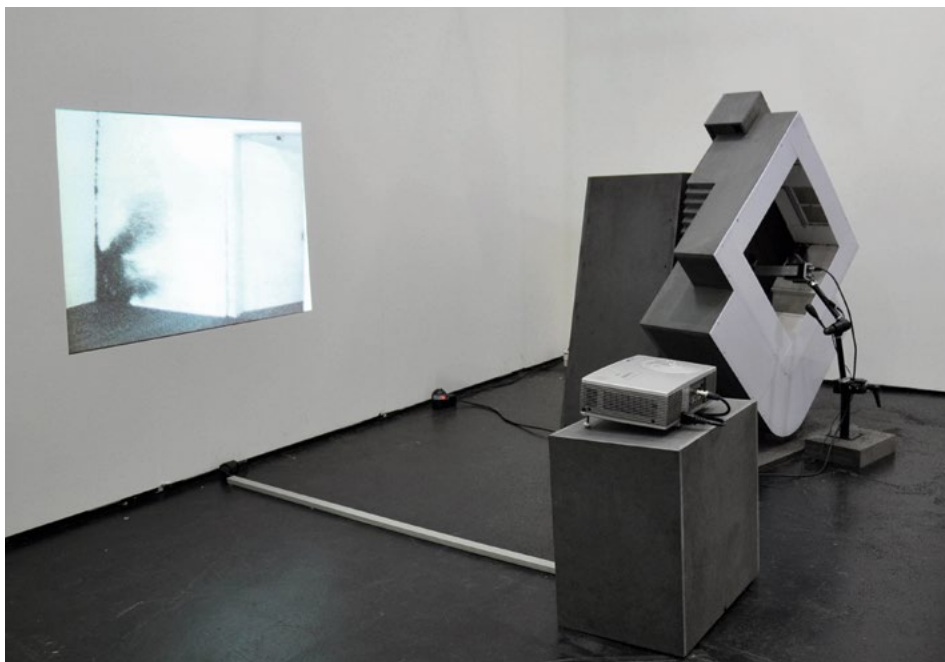
gleich den ganzen Raum, wofür er wiederum ein Miniaturmodell zur Anwendung bringt. *Passage* besteht aus drei Videosequenzen, in denen jeweils Bewegungen mit unterschiedlichen Raumelementen zunächst die Illusion erzeugen, als bewege sich die aufnehmende Kamera. Die Raumelemente – ein raumfüllendes, schwarzes Quadrat, ein Spiegel, eine Verdoppelung des Raums – vollziehen allerdings nicht nur eine Bewegung in eine Richtung – zunächst von der Kamera weg –, sondern auch wieder zu ihr hin. Spätestens mit der zweiten Bewegung bricht die Illusion teilweise ein. Alle drei Sequenzen deuten die Illusion von Kamerabewegung bewusst nur an, ohne sie wirklich einzulösen, aber auch ohne sie gänzlich aufzulösen. *Passage* schafft dadurch eine Art Schwebezustand, in der Illusion erzeugt, zugleich aber auch deren Produktionsweise bis zu einem gewissen Grad sichtbar ist.

Eine zweite Variation, in der Oppl den Riss zwischen medialer und produktionstechnischer Wirklichkeit beziehungsweise den Zusammenhang von Illusion und Technologie thematisiert, ist seine Arbeit *Praxinoskop* (2013). Hier geht Oppl einen Weg, der wie in *Passage* nur einen Teil seiner ansonsten meist bipolaren Videoinstallationen zeigt, der aber konträr zu *Passage* nicht das Videobild ins Zentrum rückt, sondern die Apparatur. Oppls *Praxinoskop* ist eine Skulptur, die einen Film zeigt, allerdings ohne ein übertragendes Gerät wie eine Kamera, einen Screen oder eine Projektion zu verwenden. Die Skulptur führt in die Frühgeschichte des Kinos zurück. Das Praxinoskop, auch Zaubertrommel genannt, ist eine kinetische Apparatur, die 1877 von Émile Reynaud nach dem von George Horner schon 1833 erfundenen Zoetrop entwickelt wurde.⁷ In Oppls Version handelt sich um eine komplett in Schwarz gehaltene rotierende, vieleckige Trommel, eigentlich einen überdimensionierten Kreisel, die an ihrer Oberseite einen umlaufenden Gang besitzt. Auf der Außenseite des Gangs befindet sich eine Sequenz von Bildern, auf der Innenseite ein Spiegel, der die Bilder für den Betrachter reflektiert. Durch die rasche Rotation der Trommel sammelt sich im Spiegel eine Abfolge von Bildern, die durch die Nachbildwirkung auf der Netzhaut des Auges als zusammengehörig wahrgenommen wird. Oppl referenziert in seiner Filmskulptur, die produzierende und präsentierende Apparatur in einem ist, nicht nur die frühe Kinematografie, sondern auch die Frühgeschichte des Films. Die Animation, die Praxinoskop zeigt,



Passage, 2012 | MDF, DVD-Player, Video, 30 x 33 x 25 cm

ist ein kurzer abstrakter Film, in dem eine weiße Fläche aus einem schwarzen Bildgrund herauswächst. Die Quadrate vollziehen eine Wachstumsbewegung und scheinen auf den Betrachter zuzukommen, wodurch der Eindruck einer räumlichen Bewegung entsteht. Der kurze Film, der genau so lange dauert wie eine Umdrehung der Trommel, erinnert an die abstrakten Filme von Hans Richter, insbesondere an dessen *Rhythmus 21* (1921), in dem aus einem rhythmischen Gegeneinander von weißen und schwarzen Quadraten und Rechtecken Raum- und Tiefenwirkungen entstehen.⁸ Der Riss in den Wahrnehmungsverlässlichkeiten, der für Oppl zentral ist, entsteht hier daraus, dass er eine eigentlich obsolete Technik als aktuelles künstlerisches Mittel einsetzt, weil nur sie in der Lage ist, die filmische Wahrnehmung von den Geräten abzulösen, an die sie heute ausnahmslos gebunden ist. Sie verweist als oppositionelles Gegenstück auf die Übertragungstechnische Bedingtheit des uns bekannten Films.



Flock, 2010 | MDF, Motor, Kamera, Videoprojektor, 75 x 120 x 115 cm | Echtzeitvideo-Loop

Mit Arbeiten wie *Korridor* (2009), *Flock* (2011/12) und *Sick Building* (2012) schließt Oppl nicht nur an das installative Setting an, in dem er den ganzen Kreislauf von bewegten Architekturmodellen, Kameraübertragung und Screen oder Projektion zeigt, sondern auch an seine Auseinandersetzung mit Raum und Architektur in Film und Video. Oppl beschäftigt sich dabei spezifisch mit jenen Aspekten des Kinos, die den Film zur architektonischen Disziplin werden lassen: »Ich begreife Film als architektonische Kunst, die Raum abbildet, transformiert und dadurch neue Räume schafft.«⁹ Zentral sind für ihn vor allem jene filmischen Momente, in denen Raum und Architektur nicht mehr nur Umgebung und Kulisse sind, sondern selbst zu autonomen, vollwertigen Protagonisten und Akteuren werden. Oppl bezieht sich dabei unter anderem auf den Horrorfilm, beispielsweise

auf das Haunted-House-Genre, in dem Gebäude und Räume wie Körper anmuten und mit den menschlichen Protagonisten interagieren, als ob sie ein Bewusstsein hätten. Oppl experimentiert in seinen Arbeiten mit diesen Raumin szenierungen, die sich über das Kino zu kollektiven Raumerfahrungen entwickelt haben. »Ich finde es interessant, wie das Mainstreamkino sich in unser kollektives Bewusstsein eingepägt hat und wie es unsere Erfahrung von Räumlichkeit prägt, fast so wie es reale Räume tun, und wie wir die virtuellen Räume der Filme mit unseren realen Erfahrungen verbinden.«¹⁰ In Arbeiten wie *Korridor* und *Flock* schlägt Oppl einen Weg der Umkehrung ein, indem er auf bereits bestehende filmische Raumin szenierungen zugreift und diese wieder in ein physisches Raummodell überträgt, um »die beiden Orte, den physischen und den medialen Raum, ineinander beziehungsweise nebeneinander zu legen und zu einer Installation zu verknüpfen«.¹¹

In der Videoskulptur *Korridor* reinszeniert Oppl ein architektonisches Element aus Stanley Kubricks Film *The Shining* (1980), einen langen Flur des von übernatürlichen, bösen Kräften besessenen Overlook-Hotels. Berühmt-berüchtigt ist die Filmszene, in der Blut aus den verschlossenen Fahrstuhl Türen quillt und den Gang überflutet. Während das Gebäude davor nur von einem geistigen Wesen besessen schien, agiert es hier richtiggehend als Körper. In seiner Reinszenierung des Hotelflurs ersetzt Oppl das Blut durch kleine weiße Kugeln, die in eine kontinuierlich fließende Bewegung versetzt werden, indem er das ganze Modell vertikal um die eigene Achse kreisen lässt. Der Strom von weißen Kugeln fließt durch die Rotation nicht nur dem Boden, sondern auch der Decke und den Wänden entlang. Auf einem unmittelbar neben dem Modell in die Skulptur integrierten Screen, der exakt die gleiche Größe wie der Korridor hat, sausen die weißen Kugeln wie von einer unheimlichen Kraft getrieben, scheinbar entgegen den Gesetzen der Schwerkraft durch den Raum.

In *Flock* wird ein leerer Raum von einer Staubwolke heimgesucht. Die wie ein Insektenschwarm anmutende Wolke huscht die Wände entlang und interagiert mit den wenigen im Raum befindlichen Elementen: einer manchmal geschlossenen, manchmal offenen Türe, einem Fenster mit Heizkörper, einer Treppe. Es sind Elemente, die Oppl aus Hitchcocks

Filmen übernimmt, in denen die Treppe benutzt wird, um Spannung aufzubauen, Fenster, um den Voyeurismus anzuheizen, und Türen, um in eine nächste Sequenz der Handlung einzusteigen. Im Zusammenspiel mit der unheimlichen Okkupation des Raums durch die Wolke, die auch etwas von einem Science-Fiction-Film hat, beginnen diese Elemente erzählerisch zu werden. Ein zentraler Aspekt von *Flock* ist abermals auch die Diskrepanz zwischen Versuchsanordnung und Videobild. Während es im Video so aussieht, als ob die Kamera der Bewegung der Wolke durch den Raum folgt, ist es in Wirklichkeit das Raummodell selbst, das hochkant gestellt um ein statisches Kameraobjektiv rotiert.

Die Videoinstallation *Sick Building* verdeutlicht schon in ihrem Titel den Aspekt der Subjektivierung und Verkörperlichung von Raum, um den viele Arbeiten von Oppl kreisen. *Sick Building* besteht wiederum aus einem Raummodell und einem aus der Versuchsanordnung entstehenden Video. Das Video zeigt einen Bürogang, der sukzessive von einer zähflüssigen, organischen Substanz durchzogen wird. Durch die Rotationsbewegung des Modells wächst die Substanz im Video mit einem Mal vom Boden in die Höhe, setzt sich dort fest, dann wiederum strömt sie von den Seitenwänden quer durch den Raum. Die Gesetze der Schwerkraft scheinen für diese biomorphe Flüssigkeit, die wie ein lebendiges Wesen wirkt, nicht zu gelten, und es scheint, als ob wir in ein körperliches Inneres des Raums blicken könnten.

In allen drei Arbeiten, *Korridor*, *Flock* und *Sick Building*, bringt Oppl unsere Erfahrung von Raum und Räumlichkeit durcheinander. Einerseits wird durch die Rotationsbewegung der Raummodelle unser gewohntes Bezugssystem der Schwerkraft außer Kraft gesetzt, andererseits gibt die übertragende Kamera nur ein beschränktes Bild wieder und verheimlicht uns die Information über die fundamentale Änderung des Bezugssystems. Sie zeigt uns Bilder, in denen die Räume statisch sind, in denen oben oben und unten unten ist. Zugleich zeigt sie uns jedoch auch Substanzen, die sich in diesen Räumen entgegen den Gesetzen der Physik bewegen. Aus dem Zusammenspiel von Rotation, Aushebelung der Schwerkraft und trickreicher Kameraperspektive entsteht ein Zustand der Mehrdeutigkeit, in dem die Statik der Räume in Frage gestellt und die Substanzen wie auch die Räume selbst wesenhaft und eigendynamisch erscheinen.



Aus der Serie *Ennis House*, 2013 | Analoge Fotografien, Baryt Print, je 68 x 58 cm

Bernd Oppls meist seriell angelegte Fotografien lassen sich wie stenografische Verdichtungen seiner in den Videoskulpturen und Videoinstallationen formulierten Themenfelder und Methoden lesen.

Die dreiteilige Fotoarbeit *Shrinking City* (2013) etwa ist eine Auseinandersetzung mit der Wahrnehmung von Räumen am Beispiel von Großstadtarchitektur, wobei Oppl wiederum mit einem Modell arbeitet und filmische Bezüge integriert. Ausgangspunkt von *Shrinking City* ist ein aufwendig gebautes Modell aus Wachs, das nach der Vorlage chinesischer Großstädte entstanden ist. Die fotografische Nahaufnahme lässt die Wolkenkratzer monumental erscheinen, zugleich erinnern sie mit ihrer fragilen, organischen Materialität an die subjektive, fast körperliche Architektur der Kulissen im expressionistischen Film, beispielsweise an Fritz Langs Film *Metropolis* (1927), in dem die Großstadtarchitektur zum Ausdruck der zerrütteten Psyche der Gesellschaft wird und die überbordende Technikgläubigkeit der Moderne in Form einer ins Gigantische gewachsenen, babylonischen Großstadt sich gegen die Menschen selbst wendet. In Oppls Fotoserie bringt Hitze die Wolkenkratzer zunehmend ins Wanken, die gesamte Stadt stürzt in sich zusammen und zerfließt. Er zeichnet eine Dystopie, in der Architektur fragil, organisch und körperhaft ist und die auch auf ein ökologisches Scheitern verweist.

Fotoserien wie *Ennis House* (2012) und *Untitled (Plaza des las Tres Culturas)* (2012) kreisen ebenfalls um die Wahrnehmung von Architektur. Es sind »subjektive Architekturporträts«¹², die nicht einen fixen Standpunkt, sondern Bewegung suggerieren. Mit einer Methode der analogen Mehrfachbelichtung, bei der direkt in der Kamera mehrere Ansichten zu einem Bild collagiert werden, verdichtet Oppl differierende Perspektiven zu Bündeln von ineinanderlaufenden Architektur- und Raumausschnitten. Die Fotografien muten wie Erinnerungsdiagramme an, in denen aufeinanderfolgende Blickwinkel wie bei einer Bewegung über einen Platz oder um ein Gebäude gesammelt werden. Auf gewisse Weise symbolisieren sie unser Gedächtnis, in dem sich Bilderfolgen und zeitliche Abläufe in komplexen Netzen und Knotenpunkten manifestieren. Die Resultate beinhalten bei den Fotografien ebenso wie in den Erinnerungsspuren des Gedächtnisses Anteile, die zufällig, unkontrollierbar und subjektiv sind. Bei *Ennis House* handelt es sich um ein Porträt des gleichnamigen Hauses in Los Angeles, das 1923 vom amerikanischen Architekten Frank Lloyd Wright entworfen wurde. Das Haus selbst steht für das Moment der Überlagerung. Es vereint den Stil der Maya-Tempel, nach dessen Vorbild es entwickelt wurde, mit der modernen Technik des Betongusses und seiner zigfachen medialen Aneignung und Verarbeitung als Kulisse für Filme wie *Blade Runner* oder *Mulholland Drive*. Die Fotoserie *Untitled (Plaza des las Tres Culturas)*, die in Mexico City entstanden ist, porträtiert einen ebenso vielschichtigen Ort, einen Platz, an dem sich die verzweigte Geschichte des Landes in Form von präkolumbianischen Pyramiden, einer katholischen Kathedrale und Hochhäusern des 20. Jahrhunderts zu einem kulturellen Amalgam überlagert. Mit seiner Methode der Sammlung und Verdichtung von Einzelperspektiven gibt Oppl in seinen Fotografien einen Hinweis auf die Komplexität, Mehrdeutigkeit und Subjektivität der Wahrnehmung von Stadträumen, von Architektur und von Raum im Allgemeinen.

1 Bernd Oppl, »Von hier aus. ›Ich inszeniere die Realitäten vor und hinter dem Screen‹«. Interview mit Ursula Maria Probst, in: *Desiring the Real. Austria Contemporary*, Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur, Wien 2012, 122f., hier S. 123.

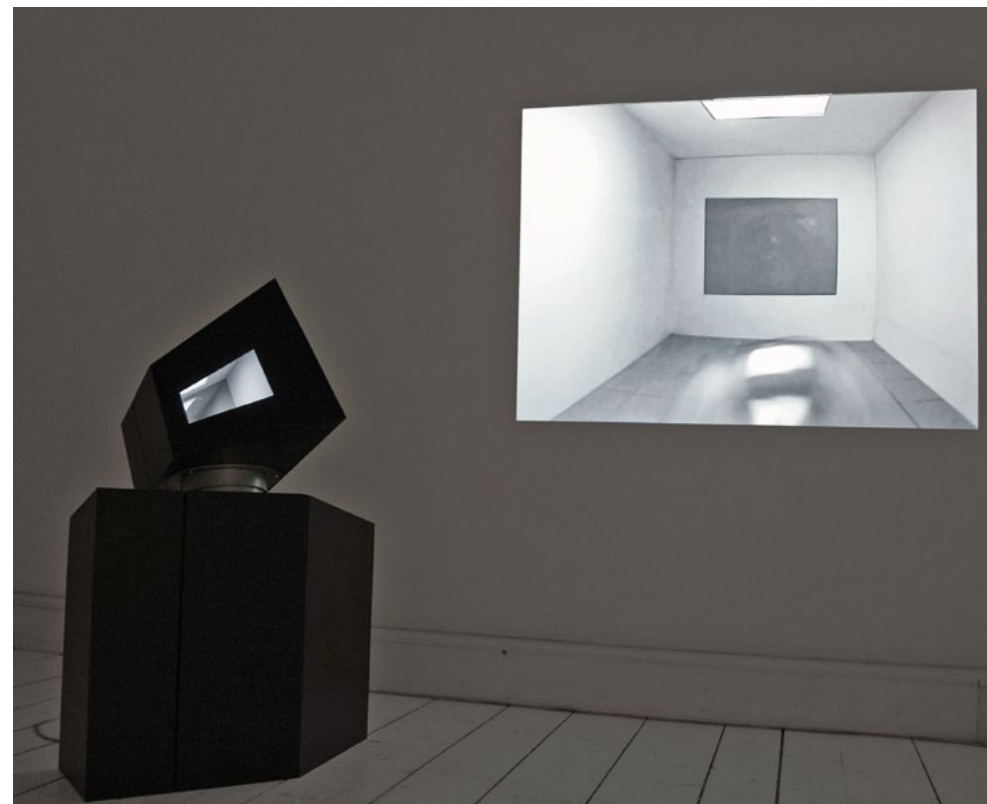
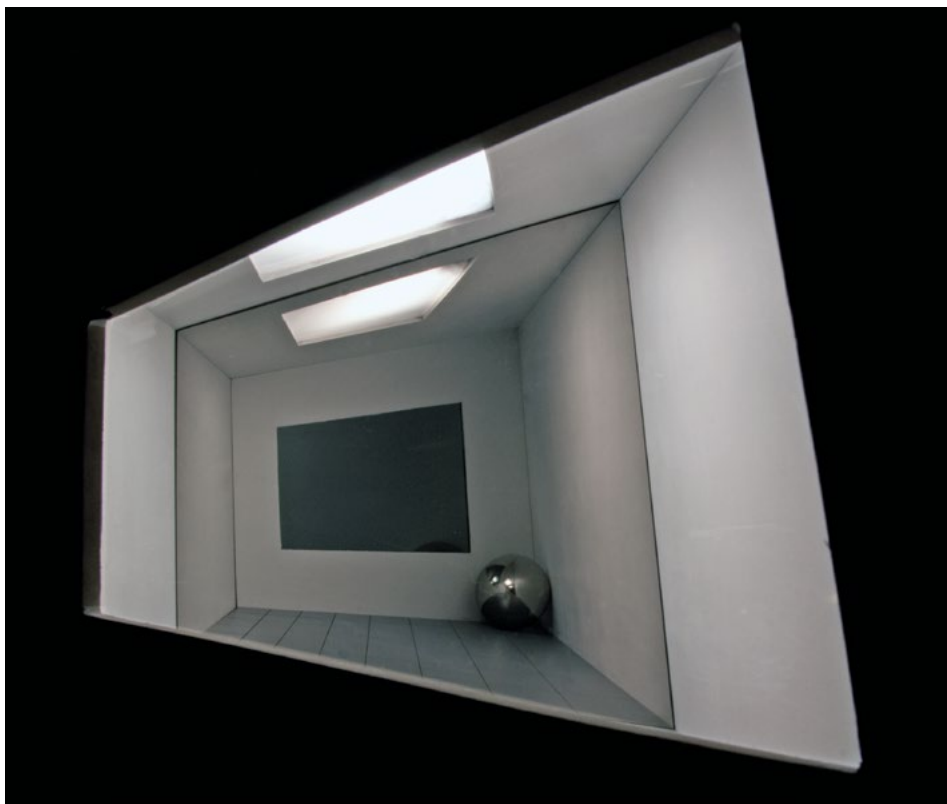
- 2 Vgl. Gabriele Jutz, *Cinéma brut. Eine alternative Genealogie der Filmavantgarde*, Wien 2010, S. 73.
- 3 Gabriele Jutz, ebd.
- 4 Vgl. Bernd Oppl, »Orders of Perception«. Interview mit Isin Önl, *Reality Manifesto Symposium* (19.–20. Januar 2012) zur Ausstellung *Reality Manifestos – Can Dialectics Break Bricks?*, Kunsthalle Exnergasse, Wien. Zur Geschichte der Kinetischen Schaukunst und der frühen Kinematographie vgl. Hans Scheugl/Ernst Schmidt jr., *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*, 1. Band, Frankfurt am Main 1974, S. 403–488.
- 5 Bernd Oppl, »Von hier aus. ›Ich inszeniere die Realitäten vor und hinter dem Screen‹«. Interview mit Ursula Maria Probst, in: *Desiring the Real. Austria Contemporary*, Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur, Wien 2012, 122f., hier S. 123.
- 6 Bernd Oppl, »Von hier aus. ›Ich inszeniere die Realitäten vor und hinter dem Screen‹«. Interview mit Ursula Maria Probst, ungekürzte und unpublizierte Rohfassung, Wien 2012.
- 7 Vgl. Hans Scheugl/Ernst Schmidt jr., *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*, 1. Band, Frankfurt am Main 1974, S. 453f.
- 8 Vgl. den Eintrag zu Hans Richter, in: Hans Scheugl/Ernst Schmidt jr., *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*, 2. Band, Frankfurt am Main 1974, S. 739–750, hier 743f.
- 9 Bernd Oppl, »Von hier aus. ›Ich inszeniere die Realitäten vor und hinter dem Screen‹«. Interview mit Ursula Maria Probst, ungekürzte und unpublizierte Rohfassung, Wien 2012.
- 10 Bernd Oppl, »Orders of Perception«. Interview mit Isin Önl, *Reality Manifesto Symposium* (19.–20. Januar 2012) zur Ausstellung *Reality Manifestos – Can Dialectics Break Bricks?*, Kunsthalle Exnergasse, Wien.
- 11 Bernd Oppl, »Von hier aus. ›Ich inszeniere die Realitäten vor und hinter dem Screen‹«. Interview mit Ursula Maria Probst, ungekürzte und unpublizierte Rohfassung, Wien 2012.
- 12 Bernd Oppl, Konzepttext, 2012.



Ausstellungsansicht: Bernd Oppl. *Drehmoment*, RLB Atelier Lienz, 2014



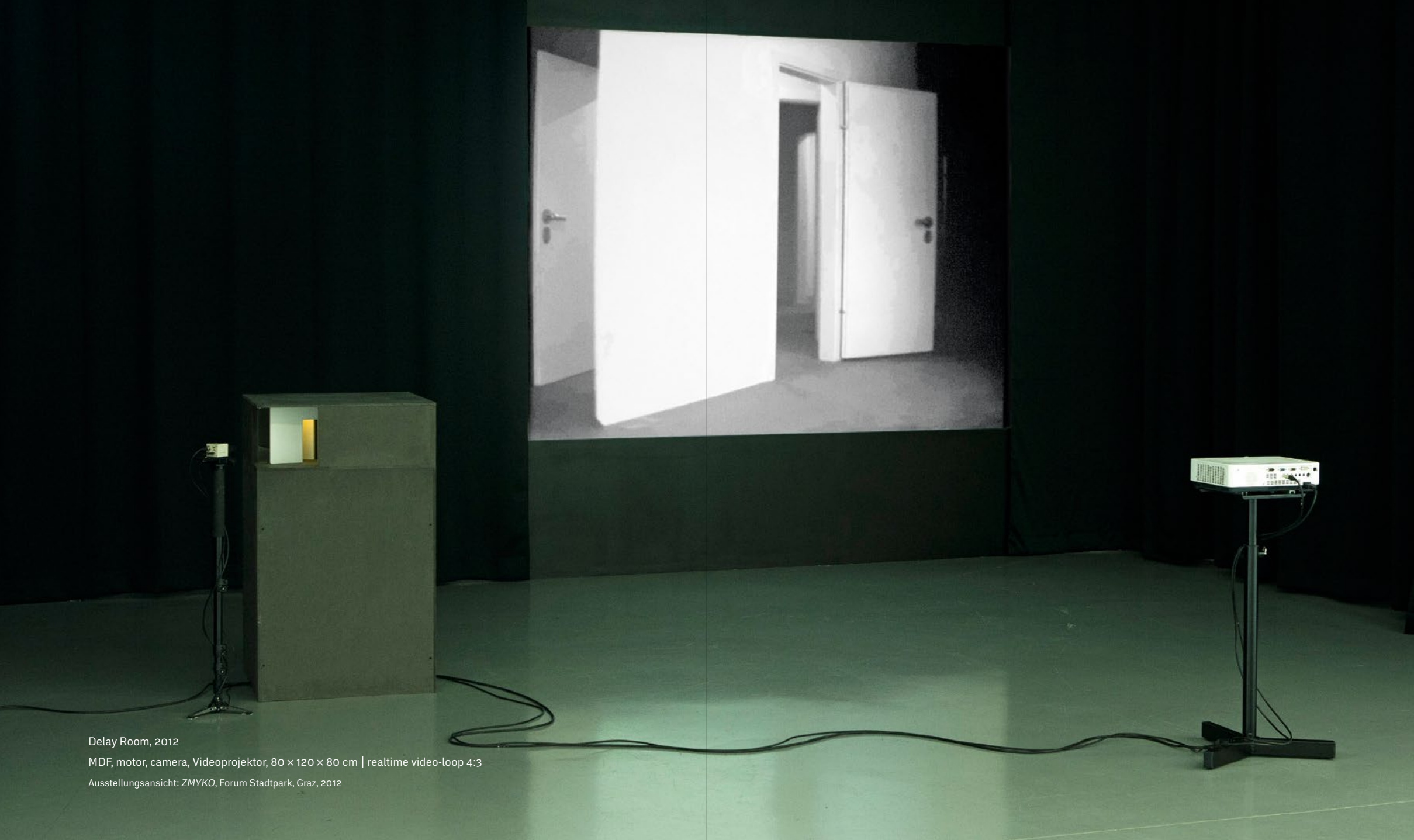




Angular Field, 2013

MDF, Motor, Überwachungskamera, Funkprojektion, 118 × 88 × 30 cm

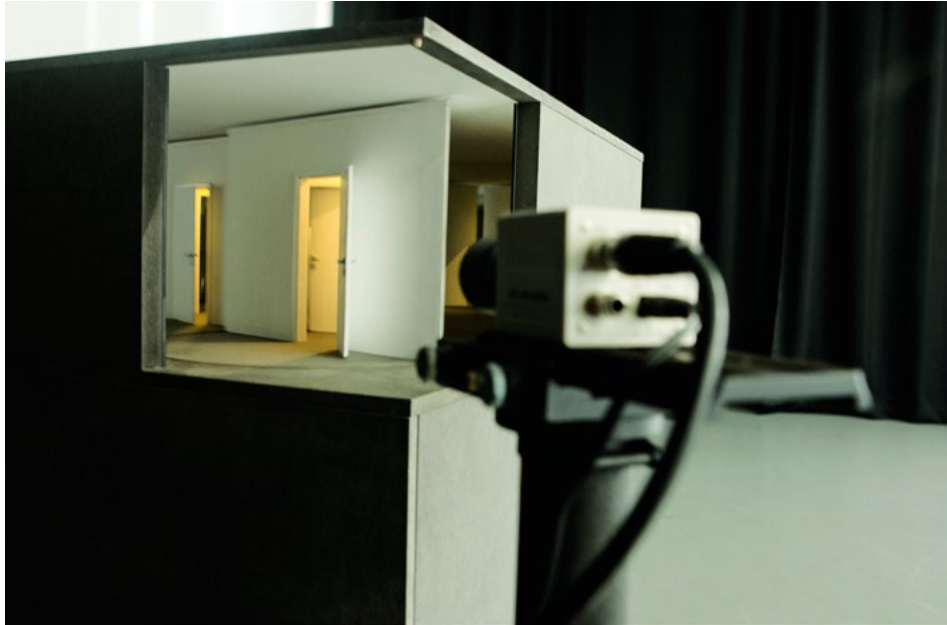
Ausstellungsansicht: *Bernd Oppl – Spatial Distortion*, Galerie Krinzinger Wien, 2013



Delay Room, 2012

MDF, motor, camera, Videoprojektor, 80 x 120 x 80 cm | realtime video-loop 4:3

Ausstellungsansicht: ZMYKO, Forum Stadtpark, Graz, 2012



Delay Room, 2012
(Detailansichten)





Emptiness of attention, 2012

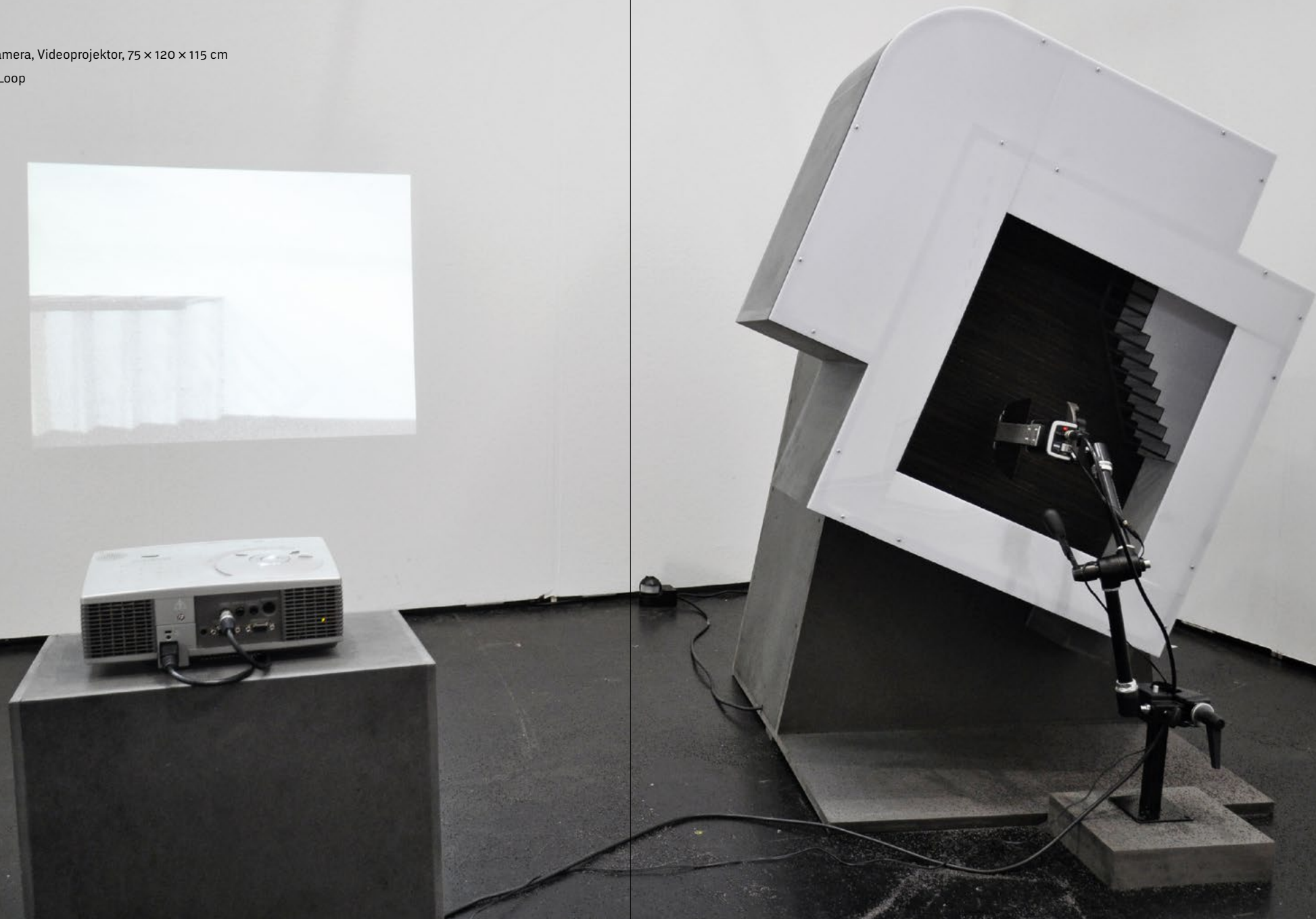
MDF, Motor, Kamera, Videoprojektor, 70 × 88 × 42 cm

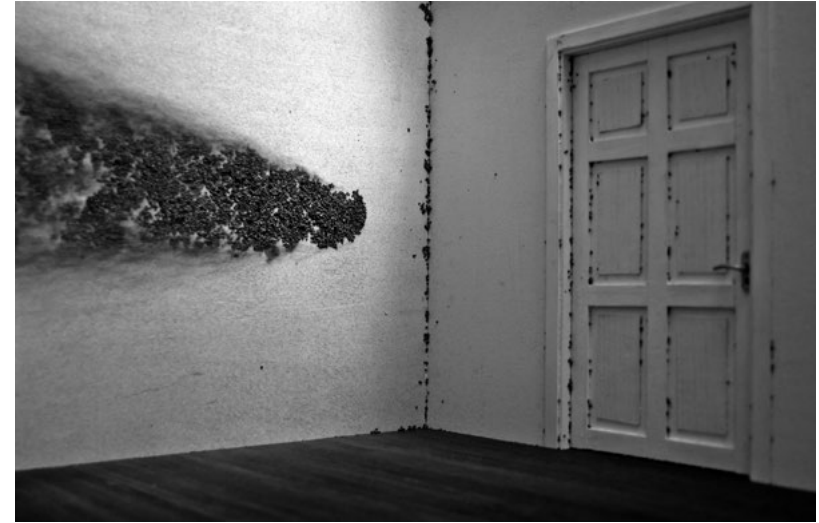
Echtzeitvideo-Loop

Ausstellungsansicht: *constants are changing*, Neue Galerie, Innsbruck 2012



Flock, 2010
MDF, Motor, Kamera, Videoprojektor, 75 × 120 × 115 cm
Echtzeitvideo-Loop





Flock, 2010 | Digitale Fotografien, je 18 x 25 cm



Hotel Room, 2012

Leuchtkasten, 110 x 70 x 18.5 cm

Ausstellungsansicht: *Tallinz*, Salzamt Linz, 2012



Hotel Room, 2012 | Digitale Fotografien, je 70 x 110 cm



Korridor, 2009

MDF Motor, Kamera, LCD-Monitor, 200 x 123 x 40 cm

Ausstellungsansicht: *Sweet Anticipation*, Salzburger Kunstverein, Salzburg 2010



Korridor, 2009
Videostills

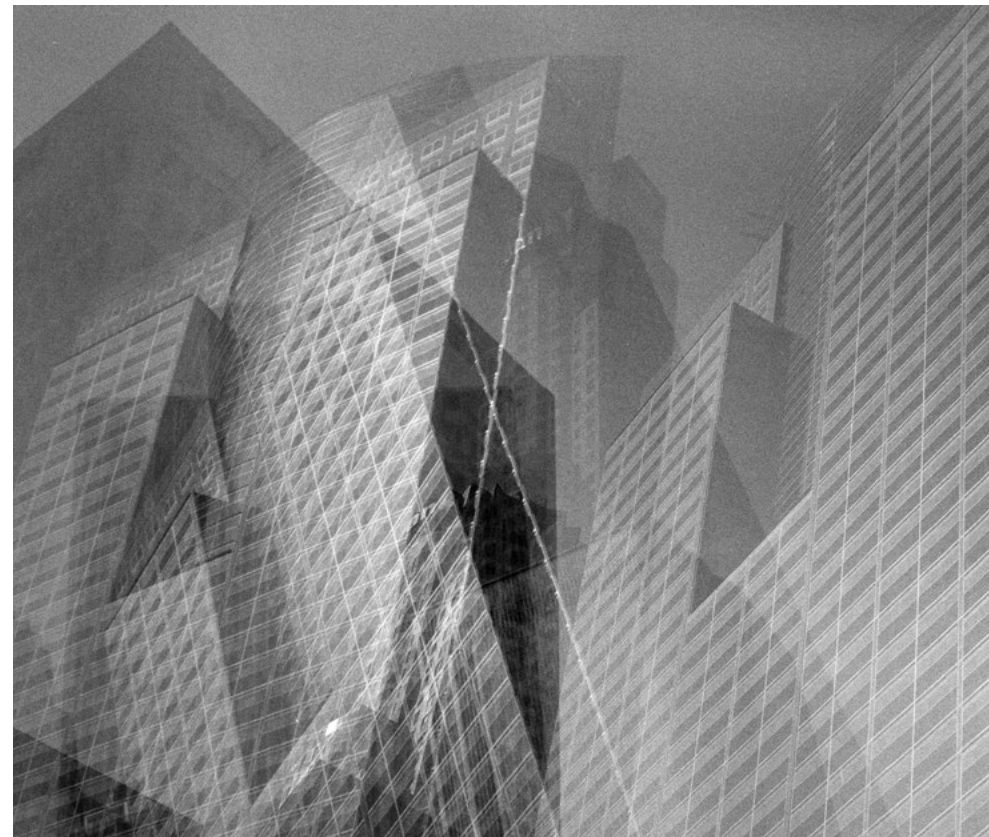


Ennis House, 2013
Analoge Fotografien, Baryt Print, je 68 × 58 cm



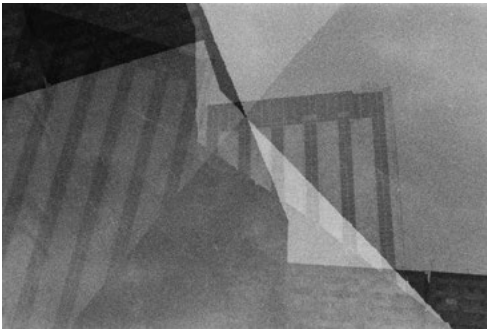
Shrinking City, 2014
Digitale Fotografien, Pigmentprint auf Büttenpapier, je 70 × 110 cm





City of Quarz, 2013

Analoge Fotografien, Pigmentprint auf Büttenpapier, je 90 x 110 cm



Untitled (Plaza de las Tres Culturas), 2013
Analoge Fotografien, Baryt Print, 30 × 40 cm



Untitled (Mexico D.F.), 2013
Analoge Fotografien, Baryt Print, 43 × 57 cm

BERND OPPL

geboren 1980 in Innsbruck, lebt und arbeitet in Wien

AUSBILDUNG

Studium an der Kunstuniversität Linz (Malerei und Grafik bei Prof. Ursula Hübner) | Studium an der Akademie der bildenden Künste Wien (Video und Videoinstallation bei Prof. Dorit Margreiter)

PREISE/STIPENDIEN

2012 RLB Kunstpreis (Förderpreis) | Artist in Residence Program Hungary, Krinzinger Projekte Wien, Petőmihályfa (HU)
2010 Artist in Residence Urban Interventions, Stipendium der EU für Tallinn (EST)
2008/09 Arbeitsstipendium des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur
2008 Förderpreis für zeitgenössische Kunst des Landes Tirol

EINZELAUSSTELLUNGEN (AUSWAHL)

2014 *Bernd Oppl. Drehmoment*, RLB-Atelier, Lienz (A)
2013 *Bernd Oppl – Spatial Distortion*, Galerie Krinzinger, Wien (A) | *Raumflucht*, artpartments, Josefstädter Straße 15; Wien (A)
2012 *constants are changing*, Neue Galerie, Innsbruck (A)
2011 *Delay Room*, k/haus Videogalerie, Wien (A) | *Bernd Oppl, Asifakeil*, MQ - MuseumsQuartier, Wien (A)
2010 *Bernd Oppl, AQ – Artist Quarterly*, Sotheby's, Wien (A) | *Bernd Oppl/Liddy Scheffknecht*, bb15, Linz (A)
2009 *Point of View*, Kunstverein <das weisse haus>, Wien (A) | *In den kleinen weißen Zellen*, DEMO-RAUM, Akademie der bildenden Künste, Wien (A)

GRUPPENAUSSTELLUNGEN (AUSWAHL)

2014 *Micro Macro*, Manège Maubeuge, Maubeuge (F) | *Façadism*, NEST, Den Haag (NL) | *Passages*, Amstel41, Amsterdam (NL) | *Faceless – Seduction, surveillance, privacy* Mediamatic, Amsterdam (NL) | *Inattentional Blindness*, Galeri Zilberman, Istanbul (TR)
2013 *Extra Kino*, OK Offenes Kulturhaus OÖ, Linz (A) | *DA Fest*, Akademie der Künste, Sofia (BG) | *Faceless / part I*, Quartier21, Wien (A) | *Passion de l'art en Finistère / Collection #4 – Centre d'art contemporain de Quimper*, (F) | *Phantoms & Ghosts*, Kunstverein <das weisse haus>, Wien (A) | *Bienale Giovani Monza 2013*, Villa Reale Monza (I) | *Desiring the Real*, Museum of Contemporary Art

Zagreb, Zagreb (TLD) | *The Intransigent Ticket – The Artist as a Filter*, CSULA Fine Arts Gallery, Los Angeles (USA) | *Coming Up – Arbeiten Junger Künstlerinnen Tirol*, Galerie Goldener Engl, Hall (A) | *Elastic Video*, Kunstraum Noe, Wien (A)
2012 *AiR Hungary 2011–2012*, Krinzinger Projekte, Wien (A) | *ZEIT(LOSE) ZEICHEN*, k/haus, Wien (A) | *Limits Line*, Committee of Regions, Brüssel (BE) | *Wisdom of Shadow: Art in the Era of Corrupted Information*, Sinopale 4, Istanbul (TR) | *Deseando lo real. Austria Contemporánea*, MUAC, Mexico City (MEX) | *In Growing up Amid the Historical Mysteries of Proximity*, ITS-Z1, Ritopek, Belgrad (SRB) | *machinic eye Visions of Mediaart*, Medienwerkstatt, Wien (A) | *The Digital Uncanny*, Edith Russ Haus, Oldenburg (DE)
2011 *Meet everyone at once, start an artist-run-space*, OGMS, Sofia (BG) | *Wiederholung I, Raum* (In der Kubatur des Kabinetts), Fluc, Wien (A) | *In Between*, Contemporary Art Centre; CAC, Vilnius (LT) | *neverneverland*, Künstlervereinigung MAERZ, Linz (A) | *Linea al Limite*, Lansherhaus Eppan (I) | *Die nächste Generation III*, Galerie im Traklhaus, Salzburg (A) | *Elastic Video*, TWS hongo Tokio (J)
2010 *Sweet Anticipation*, Salzburger Kunstverein, Salzburg (A) | *The Big Wave*, Art Biennial, Varna (BG) | *Am Rande der Balance – Paradoxien des Instabilen*, galerie5020, Salzburg (A) | *Look at me*, Stedefreund, Berlin (DE) | *Austria la vista, baby*, Art Foundation Athen (GR) | *o gms*, Whitespace Gallery Bangkok (TH)

FILMFESTIVALS (AUSWAHL)

2013 Copenhagen – cph:dox, Intl. Documentary Film Festival (DK) | Nashville Filmfestival, (USA) | Architecture Film Festival Rotterdam (NL) | Clair-obscur Filmfestival, Basel (CH) | International Film Festival, Bradford (UK) | FLEX, Gainesville (USA) | Filmwinter, Expanded Media Festival, Stuttgart (D) | Crossing Europe Filmfestival, Linz (A)
2012 Hamburg – Internationales Kurzfilm-Festival (D) | Peru Intl. Short Film Festival Lima (PE) | New York International Film Festival (USA) | Diagonale, Festival des österreichischen Films, Graz (A)

IMPRESSUM

Der Katalog erscheint anlässlich der
gleichnamigen Ausstellung im RLB Atelier,
Johannesplatz 4, 9900 Lienz,
24. März bis 30. Mai 2014
www.rlb-kunstbruecke.at

HERAUSGEBERIN UND KURATORIN

Silvia Höller im Auftrag der Raiffeisen-
Landesbank Tirol AG, RLB Atelier Lienz

GRAFISCHE GESTALTUNG

LABSAL, Innsbruck
www.labsal.at

DRUCK

Athesia-Tyrolia Druck, Innsbruck

TEXTE

© bei den AutorInnen

FOTOS

© Bernd Oppl, außer S. 38 (David Steinbacher)
und S. 48/49 sowie Coverbild (Andrew Phelps)
Coverbild: Bernd Oppl, Korridor, 2009,
Sammlung Land Tirol (Detail)
Alle Arbeiten: Courtesy Galerie Krinzinger, Wien