

Maja Rohwetter

Maja Rohwetter entwickelt ihre Arbeit im Medientransfer von Collage, Malerei und Computergrafik. In ihren eigenwilligen Bildräumen verschränken sich bekannte und unbekannte Formen und unterschiedliche malerische und digitale Darstellungsebenen. Sie forscht im Bereich einer zeitgemäßen Bildsprache, die Seherfahrungen in Virtualität und Realität gleichermaßen einbezieht. Diesen Ansatz konnte sie seit 2022 mit einer Förderung der Satatsministerin für Kultur vertiefen und in den Bereich immersive media überführen.

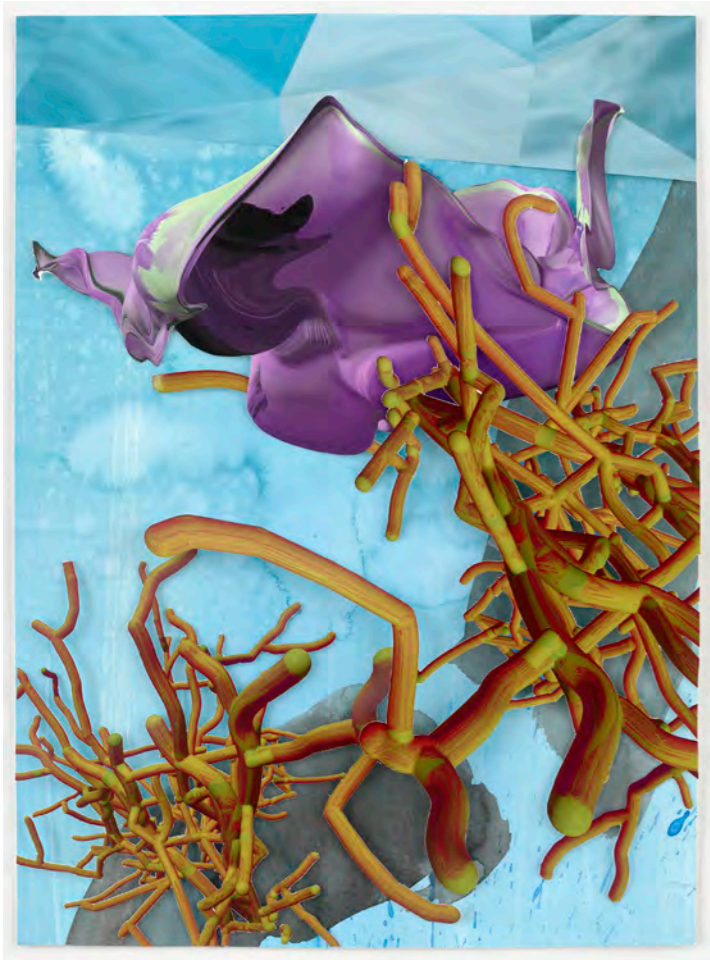
Maja Rohwetter wuchs in Bünde/Westfalen auf. Sie lebt und arbeitet seit 2005 in Berlin. Seit 2011 ist sie Mitbtreiberin von Axel Obiger - Raum für zeitgenössische Kunst, Berlin und seit 2017 Mitglied des VdBK 1867 e. V.

Sie studierte von 1990 bis 1992 Philosophie, Kunst und Romanistik an der Universität Osnabrück, von 1993 bis 1999 Bildende Kunst an der Hochschule der Künste Berlin und 1997 am Royal College of Fine Arts, Stockholm (Kungliga Konsthögskolan). Nach dem Meisterstudium 1998 an der HdK Berlin legte sie 1999 das Erste Staatsexamen ab.

Nach dem Zweiten Staatsexamen 2005 Großfach Bildende Kunst arbeitete sie freischaffend in Berlin. Reise- und Aufenthaltsstipendien führten sie nach Schweden und Finnland.

Ihre künstlerischen Werke werden in Institutionen und Galerien in Deutschland, Finnland, Österreich, Schweden, Großbritannien und den USA gezeigt. Neben ihrer Malerei unterrichtet sie Mediendesign und Medientheorie und war als Gastdozentin u.a. an der HS Wismar und der Arctiv University Tromsø.

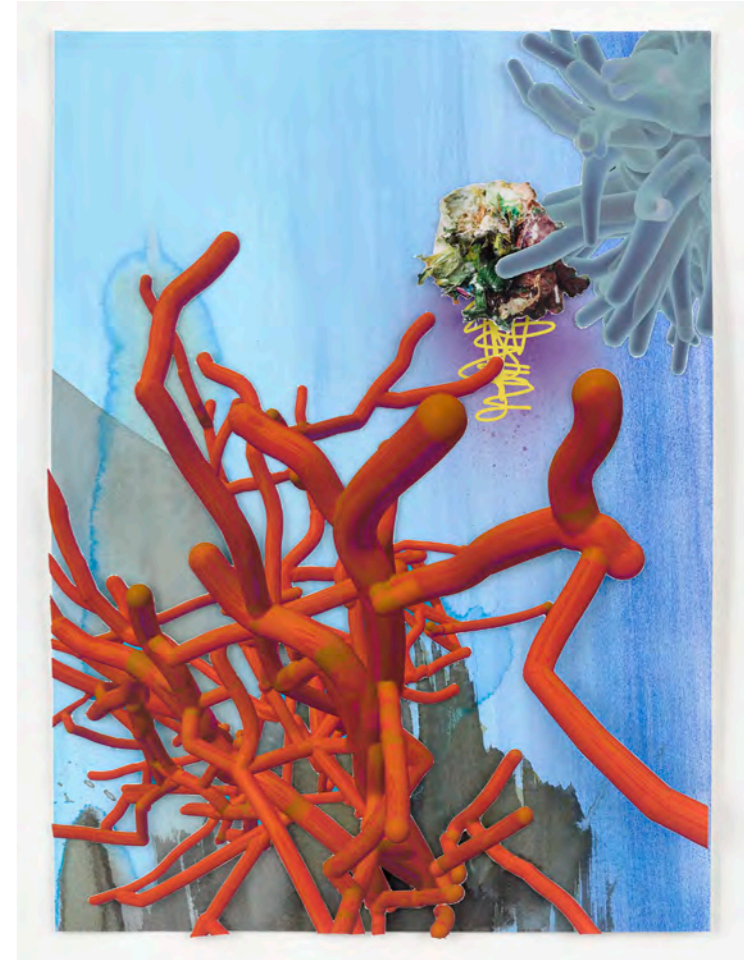
www.majarohwetter.de



undirected flows #4, Collage, 40 55 cm, 2023



undirected flows #1, Collage, 40 55 cm, 2023



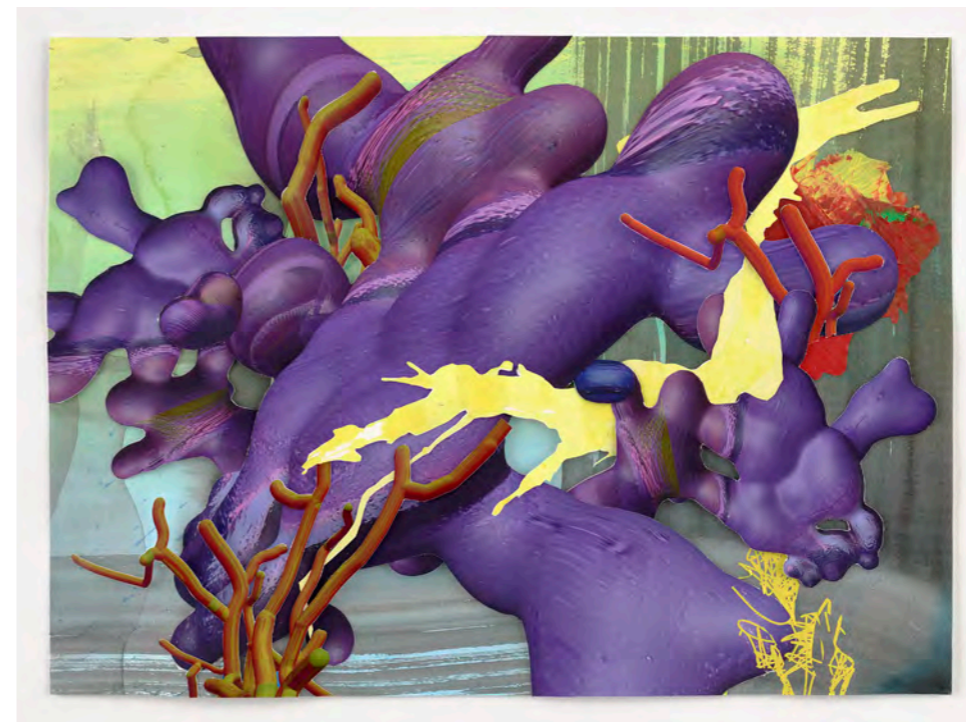
undirected flows #3, Collage, 40 55 cm, 2023

ImagiNature

Diese Collagen entstanden für eine Ausstellung am Strand im Rahmen des ImagiNature immersive art festivals auf den Malediven, 2023.

Sie sind Ergebnis der Auseinandersetzung mit Bildern und Vorstellungen der Unterwasserwelt der Malediven. Daran reizte mich besonders das landschaftliche Mikro und Makro, die Gleichzeitigkeit von Übersicht und Detail, mit sich ständig verschiebenden Maßstäben. Ich beziehe mich in meiner Abstraktion organischer und digitaler Formen auf Mensch und Welt, auf die Beziehung von Innen und Außen, auf eine Vorstellung vom Landschaftsbild als Entsprechung einer Inneren Gefühlslage.

Die Malediven sind ein Sehnsuchtsort, eine Projektionsfläche für die Vorstellung vom Paradies, fast zu schön um wahr zu sein und gerade dadurch bedroht.



undirected flows #5, Collage, 40 55 cm, 2023

contingencies, 2022
AR experience

„Contingencies“ ist eine Augmented Reality Arbeit, in der virtuelle Malereifragmente mit dem Benutzer und der tatsächlichen physischen Umgebung interagieren. Die Formen greifen Bildelemente und aus meinen Malereien und Collagen auf. Grundsätzliche malerische Fragestellungen wie das Verhältnis von Geste und Illusion, Raum und Fläche, Bild und Bewegung werden durch die animierten Bildelemente aufgeworfen, die auf die Annäherung des Betrachters und seine Bewegung im Realen Raum reagieren. Jedes Bildelement wurde zudem in Sound übersetzt, so dass bei der Benutzung der AR eine visuelle und auditive Collage entsteht, in der sich reale und digitale Realität überlagern.

Die Arbeit „Contingencies“ wird zugänglich durch die von mir entwickelte App „appARition“, die kostenfrei im App Store / Play Store heruntergeladen werden kann. Die App für iOS und Android kann auf den individuellen Endgeräten der Besucher genutzt werden oder ein iPad wird zur Verfügung gestellt.

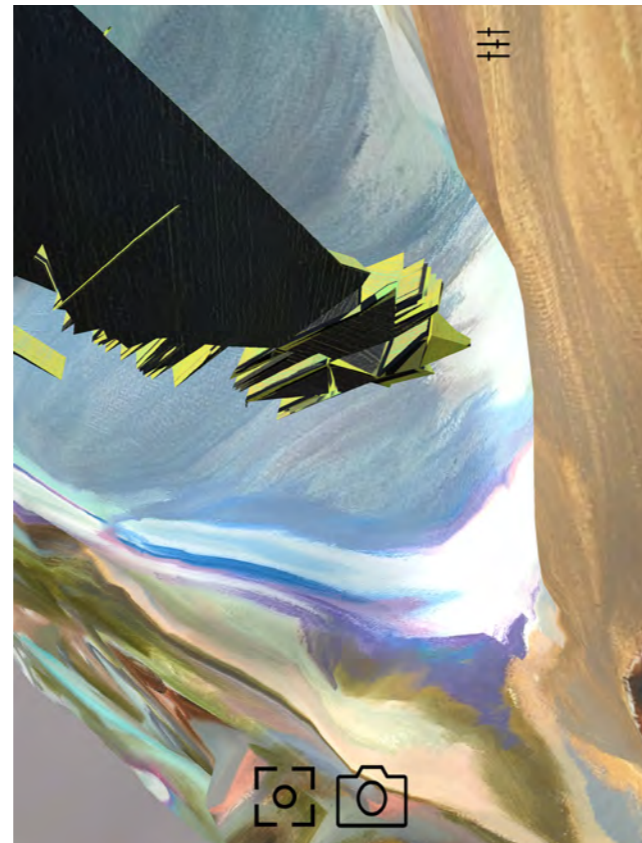
Die AR experience erscheint nach dem Scannen des MARKERS, einem realen Bild in der Ausstellung. Der MARKER ist ursprünglich eine installative Collage als Bodenarbeit, aber er kann auch in anderen installativen Formen eingesetzt werden, z. B. als Banner, gedruckter Fußbodenbelag, Flyer, Poster oder Postkarte.

Die Präsentation besteht daher aus

- dem Marker
- einer Wandbeschriftung oder Flyer mit dem QR code für den download der App und einer kurzen Anleitung
- Ipad (ab 2020) 12,9 ″ or 11 ″
- Bluetooth Kopfhörern
- einer Postkarte mit dem MARKER für den individuellen Gebrauch der App in unterschiedlichen räumlichen Zusammenhängen

Maße:

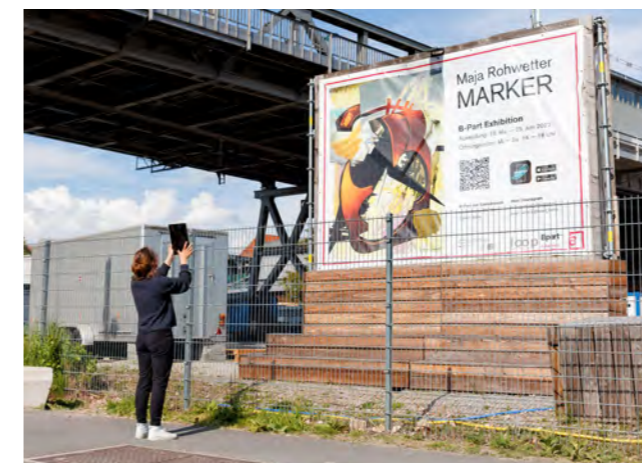
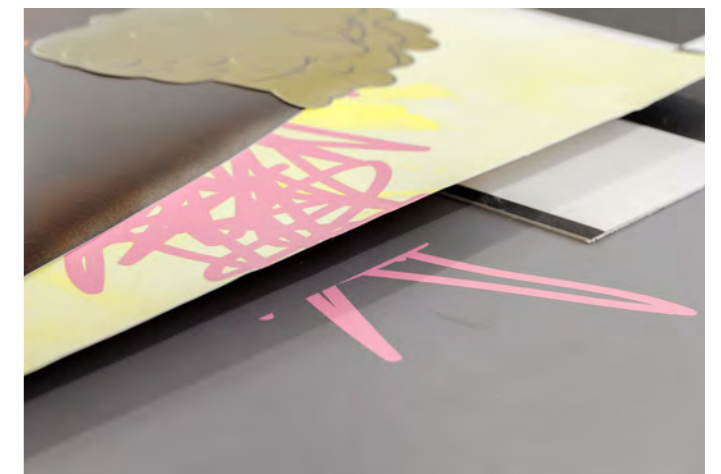
Die AR ist 6 x 6 m, kann aber in der App skaliert werden
Die Startgröße der virtuellen Objekte hängt von der Größe des Markers ab .



Marker, collage, 147x 220 cm, Maja Rohwetter 2022



Der MARKER ist ein visuelles Kennzeichen, das die AR Umgebung startet und als „Portal“ den Zutritt eröffnet. Gleichzeitig ist er der Bezugspunkt für die Verortung der Objekte im Raum und ihre Größe. Der zuvor digital entworfene Marker greift Bildelemente der AR-Umgebung und die diesen zugrunde liegenden Vektordaten auf. Die installative Collage am Boden schafft als „Portal“ einen Übergang von der physischen in die virtuelle Welt.



1: Maja Rohwetter, Marker, Collage, 2022, Foto: Maja Rohwetter
2-5: Foto: Andreas Schimanski



contingencies

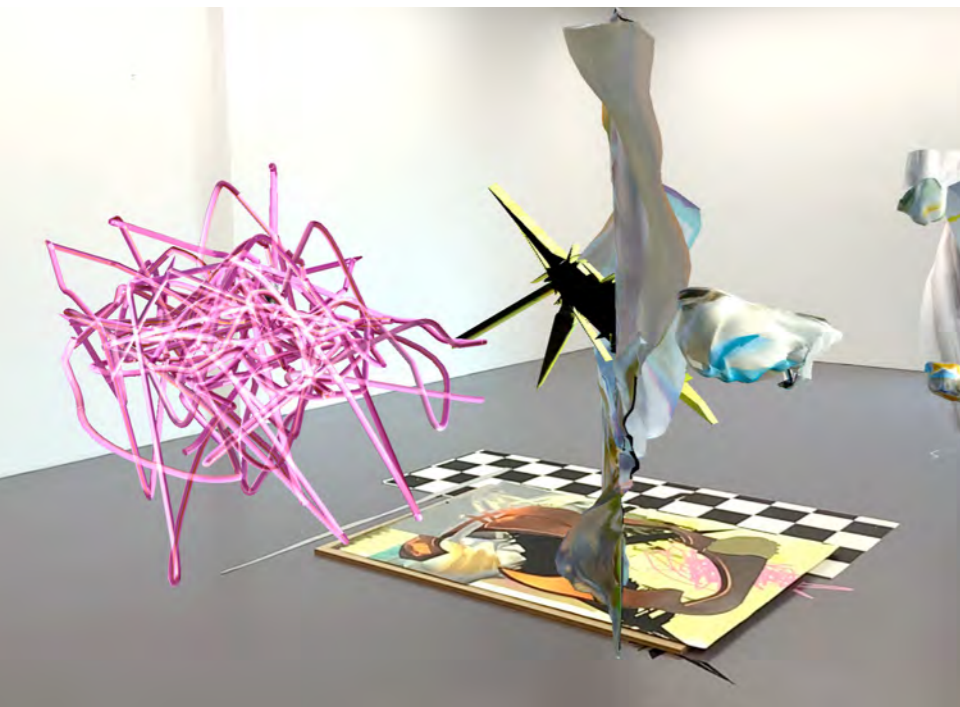
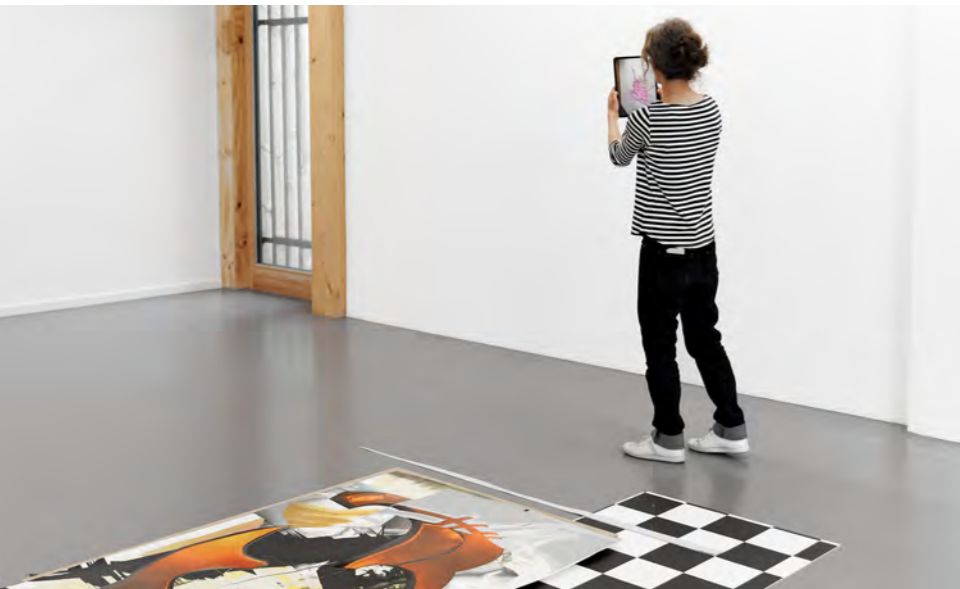
AR-experience
Maja Rohwetter 2022

„The term contingency refers to something that is neither necessary nor impossible; something that can be as it is (was, will be), but that is also possible in a different way. The term thus designates given things (things to be experienced, expected, thought, fantasized) with regard to possible otherness; it designates objects in the horizon of possible variations.“

Niklas Luhmann

The underlying distinctions and constructions always could be determined in this way but also differently. Contingency is a negation of necessity and impossibility.

Concept and 3D animations:
Maja Rohwetter
Sound: Tuomo Väänänen
App development: Artvisity, Aachen/
Cologne



Marker

Im Rahmen der Ausstellung Marker überträgt die Künstlerin Maja Rohwetter ihre Bildwelten durch die Oberfläche einer Augmented Reality-App in eine erweiterte Dimension von Realität. In einer sound-immersiven, begehbaren Landschaft, eingebettet in den Realraum von B-Part Exhibition, entfalten sich die responsiven animierten 3D-Objekte der Künstlerin, die ihren Ursprung in Malerei und Collage haben. Im Spannungsfeld von realen und digitalen Dimensionen werden Betrachter*innen gleichzeitig zu Nutzer*innen.

Der Ausstellungstitel verweist dabei auf einen „Marker“, der in der Augmented Reality als Portal in eine Zwischenwelt fungiert: Durch das Scannen des Markers, einer Collage auf dem Boden im Ausstellungsraum, eröffnet die Anwendung AppARition den multisensorischen Eintritt in eine Dimension, in der im Erfahren des Werkes die Grenzen zwischen Analogem und Virtuellem unscharf werden. Inwiefern stellt sich uns der digitale Raum als Realität dar? Wie real ist Realität, die über ein Display wahrgenommen wird?

Wo verläuft die Grenze zwischen statischem Bild innerhalb des „frames“ und seiner zeitlichen Dimension? Maja Rohwetters App AppARition entstand während eines dreimonatigen Aufenthalts im B-Part Studio, das im Rahmen des B-Part Am Gleisdreieck unter anderem Künstler*innen einen Raum bietet, die an der Schnittstelle zwischen Kunst, neuen Technologien und zukunftsweisenden Konzepten agieren. Das B-Part begleitet Künstler*innen bei der Entwicklung innovativer künstlerischer Positionen, die sich von traditionellen Kunstbegriffen entfernen und gleichzeitig die Wahrnehmung für ungewohnte Perspektiven schärfen.

So ist es möglich, Maja Rohwetters responsive 3D-Welt an jedem beliebigen Ort mit dem Marker durch die App aufzurufen: Sei es im Ausstellungsraum des B-Part Exhibition, dem Park am Gleisdreieck oder jedweder anderen räumlichen Situation. Dabei kann alternativ zur Rauminstallation die Abbildung des Markers auf der Einladungskarte wie auf dem Banner verwendet werden. Die AR-Erfahrung wird so zur portablen Ausstellung, die die Nutzer*innen jederzeit abrufen und in einen anderen räumlichen und inhaltlichen Bezug stellen können — auch nach der Ausstellungszeit in B-Part Exhibition. Marker lädt dazu ein, mit der gewohnten Rezeption von Kunst in klassischen Ausstellungsräumen zu brechen und mithilfe von AppARition in eine künstlerische Interaktion mit dem Stadtraum und dem individuellen privaten Raum zu treten. Nicht nur die Verortung im realen Raum, sondern auch die visuelle Darstellung der virtuellen Welt entziehen sich dabei der Kontrolle der Künstlerin: Die jeweilige Bildwelt entwickeln alle Anwender*innen individuell — auf Grundlage ihrer Bewegung im Raum und der Interaktion der Realität mit den 3D-Objekten. Die erweiterte Realität stellt sich den Nutzer*innen dabei als räumlich begehrbar dar. Die Ausstellung lebt von der Partizipation der

Besucher*innen. Statt eines Controllers dient der eigene Körper dazu, sich durch die Landschaft aus 3D-Objekten zu navigieren. Marker erschafft einen Dialog zwischen Installation und virtuellen Dimensionen.

Maja Rohwetter, deren Werke ursprünglich der Malerei entspringen, verfolgte in den Neunzigern und frühen Zweitausendern den Einzug der Digitalität ins Alltägliche. In ihrer künstlerischen Praxis manifestierte diese sich zunächst in digitalen Collagen, in denen sie erste Interferenzen zwischen dem analogen und digitalen Raum herstellte, die dann in generierter Malerei weiterentwickelt wurden.

Die Entstehung der Ausstellung Marker ist nicht unwesentlich auf ihre Auseinandersetzung mit virtuellen Welten in Computerspielen zurückzuführen: „Das Navigieren als Akt, der etwas erschafft — nämlich das, was im Moment gesehen wird. Und es auch gleichzeitig zerstört. In der virtuellen Welt sind ja alle Dinge immer auf den jeweiligen Betrachter*innenstandpunkt ausgerichtet. Je nachdem, wie man sich verhält, erschafft man mit der App andere Bilder.“

Auf die Vielfalt der Deutungsmöglichkeiten dieser Eindrücke weist auch der Titel des Werkes selbst hin — contingencies, übersetzt: „Kontingenzen“. Die Künstlerin bezieht sich dabei auf die Definition des Soziologen Niklas Luhmann, in der „Kontingenz“ etwas weder Notwendiges noch Unmögliches sei — die Möglichkeit, dass etwas Gegebenes, Erfahrenes, so, aber auch anders sein könne als wahrgenommen. Somit verneint der Begriff eine absolute Wahrheit der Realität. Die Möglichkeit des Andersseins wird stets in Betracht gezogen.

Marker fordert dazu auf, nicht den konditionierten Sicherheitsabstand zu Kunstobjekten zu halten, sondern sie buchstäblich zu durchschreiten. Und dabei auch das eigene Konzept der Weltaneignung und der Realitätswahrnehmung zu hinterfragen.

Der Ausstellungsraum B-Part Exhibition begleitet die künftige Entwicklung der Urbanen Mitte Am Gleisdreieck mit künstlerischer Autonomie und tritt somit zugleich in einen Dialog mit den übergeordneten Themen des Gesamtprojekts — Formen des New Work, Co-working, Kultur und Sport — und schafft Synergien zwischen künstlerischen, kulturellen und sozialen Ansätzen. Künstlerischer Leiter des B-Part Exhibition ist Rüdiger Lange (loop – Raum für aktuelle Kunst).

◦ ENTRE LES MONDES ◦

A exposição ENTRE LES MONDES é uma iniciativa da D&A by V&T - um projeto curatorial criado por Valérie Marendaz e Tatiana Gecmen-Waldek para a promoção e divulgação da criação ultra-contemporânea de vanguarda - sendo Lisboa o local escolhido para a sua primeira edição.

"ENTRE LES MONDES" traz à conversa 21 artistas internacionais, traçando conexões inesperadas entre arte contemporânea emergente, design colecionável e NFT, simultaneamente criando uma ponte entre a concepção física e digital, entre obras tangíveis e intangíveis.

Tomando como cenário um Palacete histórico privado em Alfama - aberto das 12h00 às 23h00 - "Entre les Mondes" é um convite a experienciar as obras de dia e de noite num contexto invulgar.

Participating Artists Episode #1

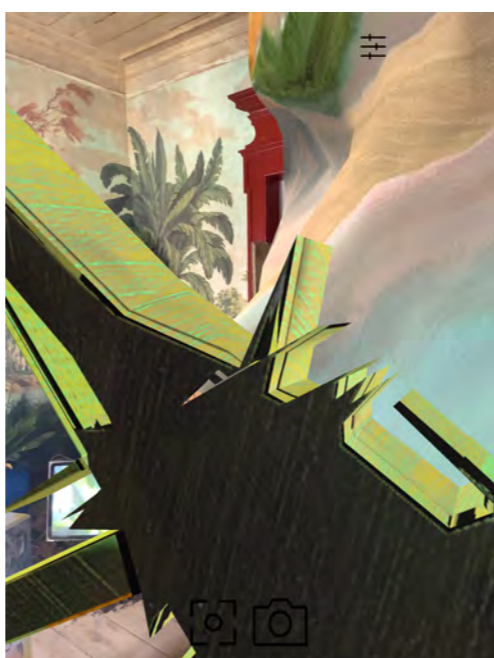
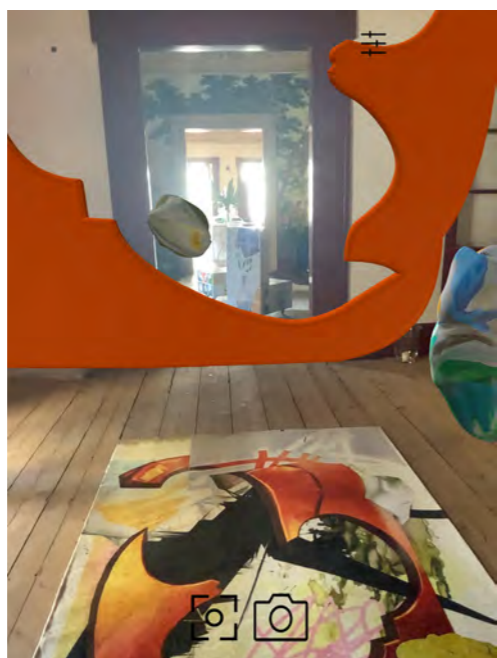
- | | |
|----------------------|--------------------|
| Elsa & Johanna | Tsang Kinwah |
| Philipp Aduatz | Tété Knecht |
| Mircea Anghel | Hameluca |
| Mimi Amini | Carolina Mazzolaci |
| BadBadTati | Antonis Pittas |
| Ivan Daniel | Plantaphilia |
| Victoria episcopo | Maja Rohwettec |
| Aucélie Hoegy | Jeanne Susplugas |
| Pepe Heykoop | Nau Vegar |
| Jacent - Fcance | Zohreh Zavareh |
| Angela Jimenez Ducan | |

Largo de Sto. Estêvão, 6
Alfama / Lisboa
Siga-nos em @davt_contemporary



◦ EPISODE #1 ◦

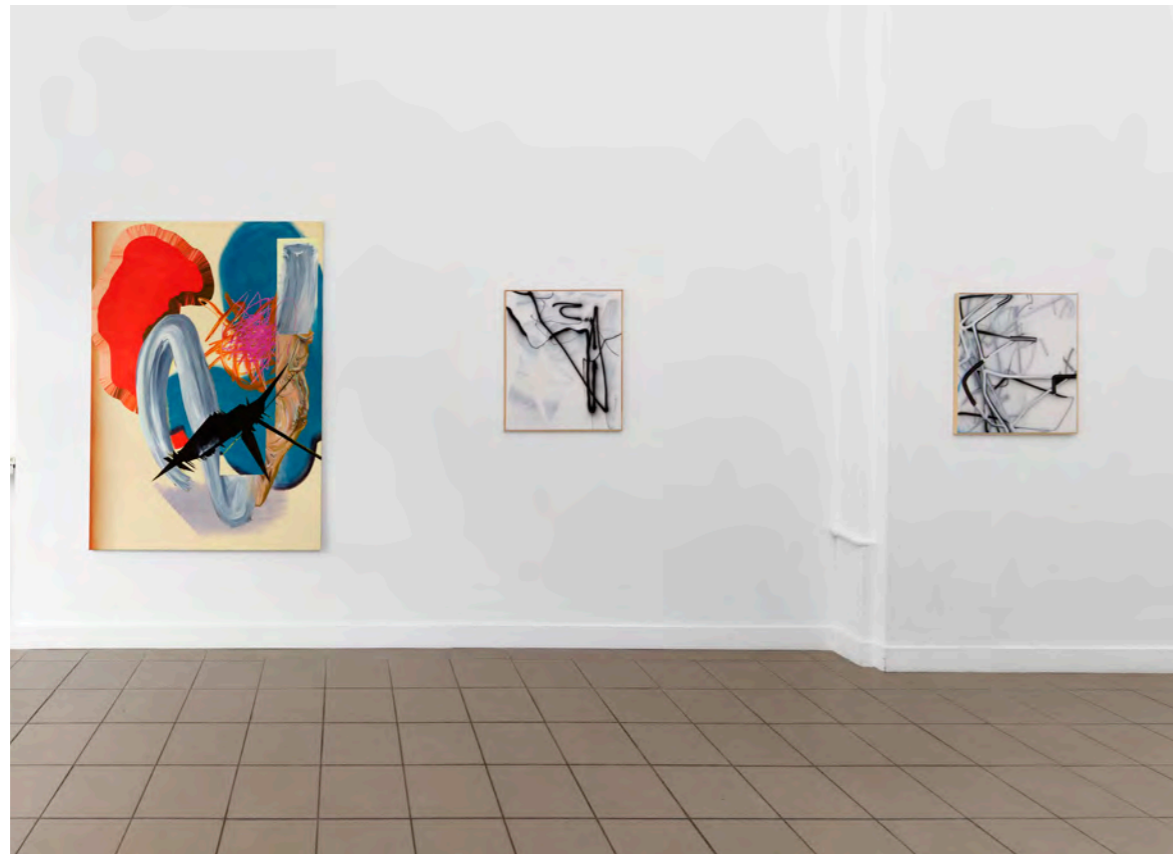
◦ CONTEMPORARY VISUAL ARTS GROUP SHOW ◦



installation views „entre les mondes“, Lisbon, 2022

Marker as flyer, carpet and print

The marker opens a portal to a dimension in-between analogue and digital realms. In the Augmented Reality installation „Contingencies“, responsive animated 3D, objects unfold in a sound- immersive, walkable landscape, embedded in the actual space of the venue.



Ausstellungsansicht „voir dire“, Axel Obiger, 2020 | rechts: Sophia Schama „M7529“, und „M 19519“, 2019



„unobstrusive nuisance“, Öl/ Leinwand ,165 x 120 cm, 2020



„flatbed upsetter“, Öl/Leinwand, 165 x 120 cm, 2020



„encapsulated epitome“, Öl/ Leinwand, 110 x 80 cm, 2020



„gemischte Gefühle #8“, Collage, 40 x 30 cm, 2020



„gemischte Gefühle #7“, Collage, 40 x 30 cm, 2020





„pending elevation“, Öl auf Leinwand, 115 x 160cm, 2018



„dissociative disposition“, Öl auf Leinwand, 115 x 160 cm, 2018



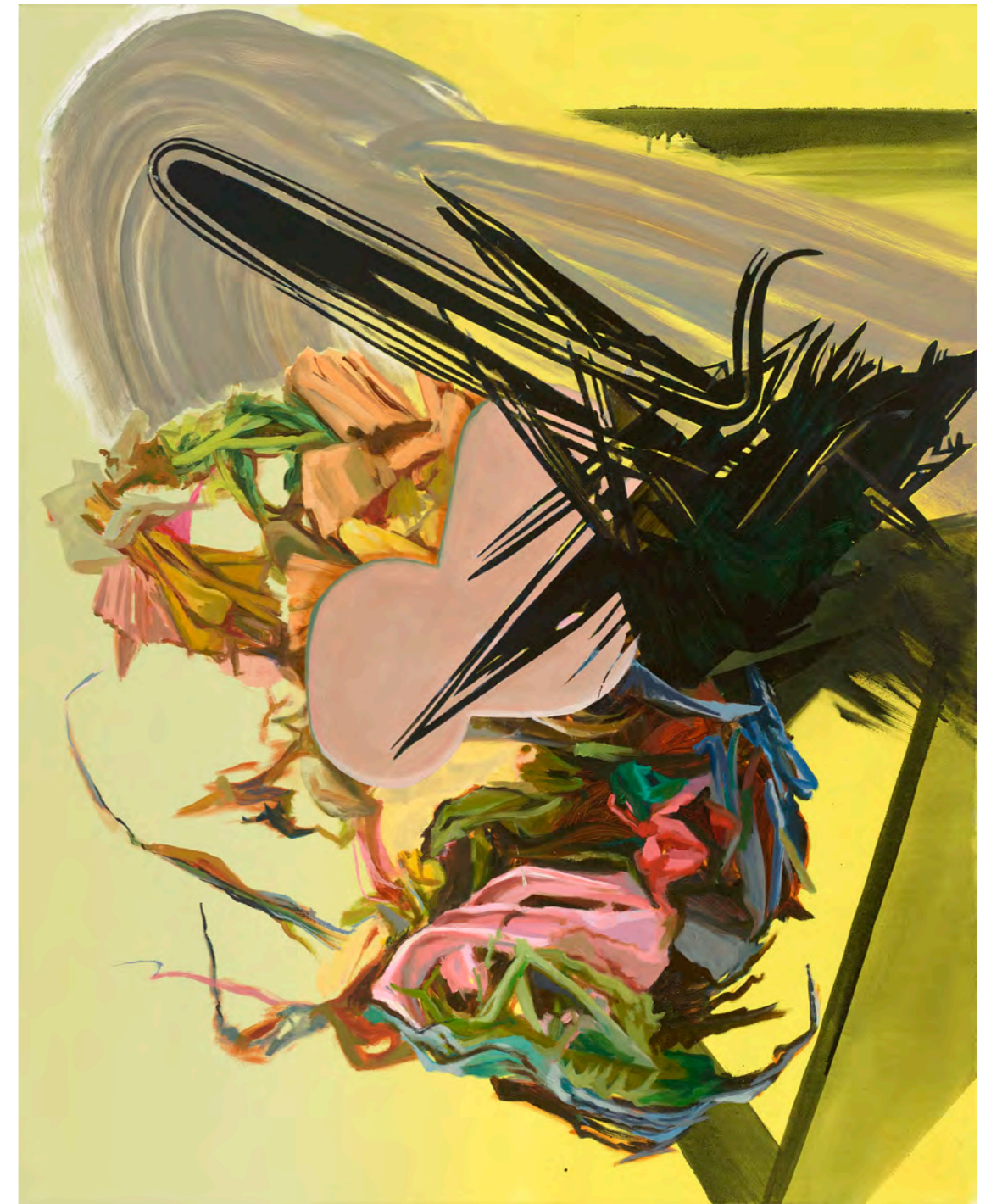
„gemischte Gefühle #10“, Collage, 60 x 40 cm, 2020



„gemischte Gefühle #9“, Collage, 40 x 2 cm, 2020



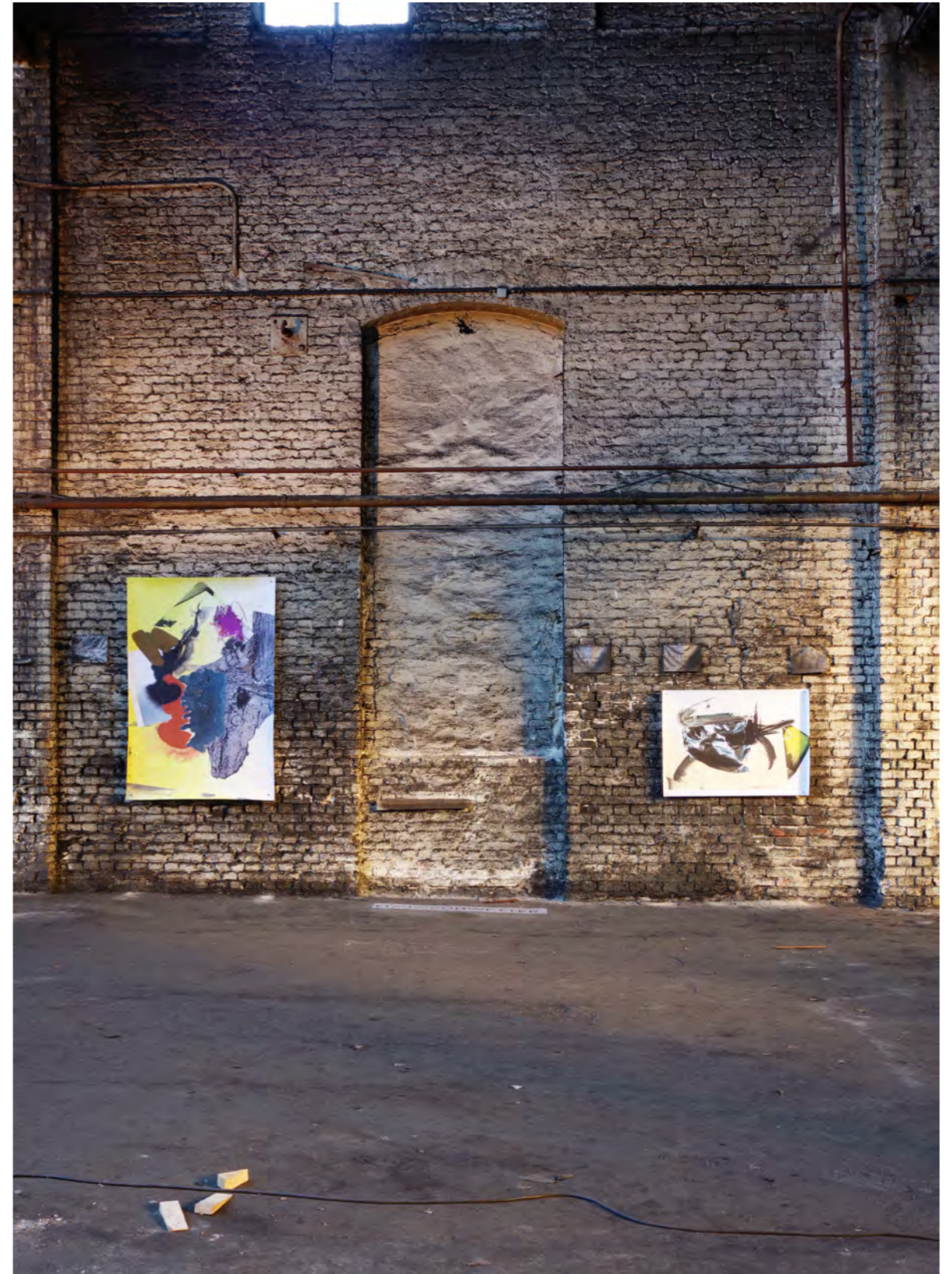
„hot standby“, Öl auf Leinwand, 100 x 80 cm, 2018



„instant fun park“, Öl auf Leinwand, 100 x 80 cm, 2019



„gemischte Gefühle #1“, Collage, 60 x 40 cm, 2018



Ausstellungsansicht „Räume 2“, Poster, Digitaloffset auf Affichenpapier,
120x180 cm und 42 x 60 cm, Stabmagnete, ehemalige Eisengießerei Winkelhof, Berlin - Reinickendorf



„gemischte gefühle #6“, 60 x 40 cm, Collage, 2018



„gemischte gefühle# 3“, 60 x 40 cm, Collage, 2 018



„agglomerated disbelief“, Öl auf Leinwand, 160 x 110 cm, 2013



„folded arbitration“, Öl auf Leinwand, 160 x 110 cm, 2013

Maja Rohwetter bewegt sich auf ihrer Forschungsreise über Realitätskonstrukte in Raum und Zeit in einem blasenartigen Vakuum mit der zentralen Dynamik der unendlichen Fluchtperspektive der virtuellen Bildproduktionsmöglichkeiten.

Sie nimmt mit den Mitteln der Malerei Bedingungen und Grenzbereiche verschiedener Bilderwelten aus den unterschiedlichen Realitätsebenen genau unter die Lupe. In den Übergangszonen und Bruchstellen der vereinfachenden Konstruktionen virtuell dargestellter 3D Räume in Computerspielen entdeckt sie das Potential, um ihre Vorstellungen von einem aktuellen umfassenden Realitätsbegriff, der das Zusammenspiel von Virtualität und Realität thematisiert, mit den Mitteln der Malerei jeweils neu auszuloten.

„Unter Bedingungen der neuen Medien und Computertechnologien hat das sprechende Sein, das man Mensch nennt, Abschied genommen von einer Welt, die durch Repräsentation geordnet war - und das heißt eben auch: Abschied genommen von einem Denken, das sich selbst als Repräsentanten der Außenwelt verstand. Die Gadgets der Informationsgesellschaft sind das unhintergehbare historische Apriori unseres Weltverhaltens; Programme haben die sogenannten Naturbedingungen der Möglichkeit von Erfahrung ersetzt“ (*1).

Für Norbert Bolz hat sich somit ebenso wie für Maja Rohwetter die Videowelt von der Newtonwelt emanzipiert.

Indem sie mit den Mitteln des älteren Mediums Malerei die neu hinzukommenden Medienrealitäten hinterfragt, macht sie deutlich, dass das traditionellere ältere Medium nicht nur die Bezugsquelle und die Referenz darstellt, sondern auch in der Realitätsreflexion immer den Standpunkt einer Supervision einnimmt.

In ihren jüngeren Werken geraten zusätzlich ganz konkrete „Fundstücke“ aus dem Atelier, ausgedrückte Farbreste oder experimentelle Pinselschwünge auf Papier, in die Bildkomposition. Auch die werden auf der Leinwand großformatig übersetzt – nicht als eigenständiger Duktus, sondern als Darstellung einer im Atelier vorgefundenen Geste.

Die farbenreichen Raumkonstruktionen wirken auf den ersten Blick wie eine Art biomorphe Ornamentik, offenbaren aber in der detailgenauen Darstellung der räumlichen Bruchstellen und der Vergrößerung der Polygonkörper amorphe Kanten und Flächen, aus denen ein befremdlich wirkende Bildraum komponiert ist, der scheinbar in der synthetische Struktur selbst lebendig und amorph erscheint.

Unter rein ästhetischen Gesichtspunkten bestehen die Bilder von Maja Rohwetter aus Versatzstücken unterschiedlicher Realitäten, wobei Fragmente daraus assoziativ, ähnlich wie es etwa die Pittura Metafisica

zur Zeit um 1920 tat, in einem bühnenhaftem, aber menschenleeren Arrangement collagehaft wieder neu zusammengesetzt werden. Einige der Objekte wirken, als ob sie sich aus einer unbekanntem Sphäre kommend, immer schneller auf uns zubewegen:

„Wenn das Objekt tatsächlich das ist, was sich uns entgegenwirft (lat. von obicere = sich entgegenwerfen), dann ist es nicht zu trennen von der Strecke und ihrer Überreiztheit, wobei die visuelle Perspektive für das Subjekt mit einer zeitlichen Perspektive verbunden ist, die von unseren Wissenschaften und Technowissenschaften der Kommunikation fortwährend verändert wurden, indem sie die Bildfolge dauernd beschleunigten.“ (2)

Sie zeigt auf beeindruckende Art und Weise auf, dass sämtliche Realität aus der Betrachtung und den eigenen Erlebniseindrücken sowohl im realen Umraum als auch in der Virtuellen Realität im Bewusstsein permanent neu konstruiert wird. Denn nicht erst seit Jeremy Rifkins Theorien wissen wir, dass im Zeitalter der Simulation die Vision einer eindimensionalen, linearen Geschichte abgelöst wird von dem Bild, künftige Wirklichkeiten grenzenlos zu programmieren. Im neuen Weltbild gibt es es so viele Formen des Paradieses, wie es neue Wirklichkeiten zu programmieren gibt.

Maja Rohwetters forschende Arbeitsweise läuft bis zu ihrer endgültigen Bildfindung eher assoziativ und nicht nach einem bestimmten Verfahren ab: mal beginnt sie mit einem Foto des realen Umraumes, bearbeitet dies am Computer, mal ist das Printerergebnis daraus oder eine Diaprojektion davon die Vorlage, mal ein digitaler Schnappschuss aus einem Computerspiel. Seit einigen Jahren modelliert sie selbst 3-D-animierte Welten, die sich auf Elemente und Detailfotos von früheren Malereien beziehen. Hier wird also mit programmierender Unterstützung die bereits thematisierte und malerisch verarbeitete Welt noch einmal als Ausgangsmaterial genommen, um die mediale Abstraktionsebene mittels des daraus entstandenen Films um eine weitere Dimension zu erweitern: Ein beeindruckendes Beispiel der Rekonstruktion aus bereits fragmentierten und zuvor dekonstruierten Realitätsausschnitten unterschiedlicher Ebenen.

Maja Rohwetter macht uns somit auf beeindruckende Art und Weise bewusst, dass unsere Wahrnehmung und Wirklichkeit aus Brüchen besteht und wir uns auf mehreren Realitätsebenen zu orientieren haben, die zunehmend medial geprägt werden, wir aber im Spiel mit der Wahlfreiheit der Dimensionen selbst unsere Realität konstruieren (müssen).

aus einem Text von Marcus Kettel

(*1) Peter Sloterdijk, „Sphären 1, Blasen“, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 1998, Seite 332

(*2) Norbert Boltz, „Chaos und Simulation“, Wilhelm Fink Verlag, München, Seite 130

