

sich von der 2D-Ebene zu lösen und die Galerie zu bevölkern. Dank solcher Strategien können Medien als Skulpturen rekontextualisiert werden.

Das zentrale Thema dieser Arbeit ist Erfahrung – die Methoden, mit denen wir Erfahrungen beschreiben, und die Parameter, innerhalb derer wir die Welt heute erleben können. Das Hauptbestreben der virtuellen Figur, die sich nach dem Natürlichen, Sichtbaren und Greifbaren sehnt und dieses Verlangen durch eine Reihe sich entfaltender Verhaltensmuster verdeutlicht, zeugt von der Position, in der wir uns derzeit befinden: eine Situation, in der Vorstöße in das Reich des Virtuellen die Rolle des physischen Körpers problematisieren und ältere Auffassungen von Geografie und Terrain rekontextualisieren. Bei dieser Arbeit benötigen wir Technologie, um eine Antwort auf unsere Fragen zu finden und das Werk zu erkunden, und müssen gleichzeitig feststellen, dass die Technologie weitere Schwierigkeiten schafft, indem sie neue Möglichkeiten eröffnet.



Project Team

John Gerrard (IRL), Robert Praxmarer (AT), Werner Pötzelberger (AT), Erwin Reitböck (AT) + others.
The Ladder has received funding from the Irish Arts Council and is a co-production of the Ars Electronica Futurelab, Austria, and Banff New Media Institute, Banff, Canada.

**Kurt
Nikolaus Passath**

With its four injection needles and Chinese ink, this machine attached to the user's upper arm tattoos an enduring symbol on his/her skin. This intervention gives rise in the consciousness of the individual marked in this way to the cognizance of a close connection to the machine, a bond that is as long-lasting as the drawing itself.

Mittels vier Injektionsnadeln und chinesischer Tinte tätowiert diese an den Oberarm montierte Maschine ein dauerhaftes Symbol auf die Haut des Useres. Durch diesen Eingriff entsteht im Bewusstsein des Gezeichneten eine enge Verbindung mit der Maschine, die ebenso dauerhaft wie die Zeichnung selbst ist.

