

WUNDER

Die technische Apparatur ist eine Art Wunschmaschine. Der Betrachter kann auf einem Touchscreen in der Mitte des Raumes zwischen Begriffen wählen, die für menschliche Sehnsüchte stehen. Entsprechend dem aktivierten Wort wird eine Abfolge von Dias mit zugeordneten Gegenständen großformatig auf drei Wandflächen projiziert. Durch die Kombination von sonst nicht assoziierten Bildern und Begriffen ergeben sich neue Zusammenhänge; eine andere Sicht auf deren Sinn und Inhalt wird möglich. Der Auswahlprozess erfordert die aktive, spielerische Teilnahme des Betrachters.



WUNDER, interaktive Dia-Installation, Projektionsgröße ca. 2 x 2 m

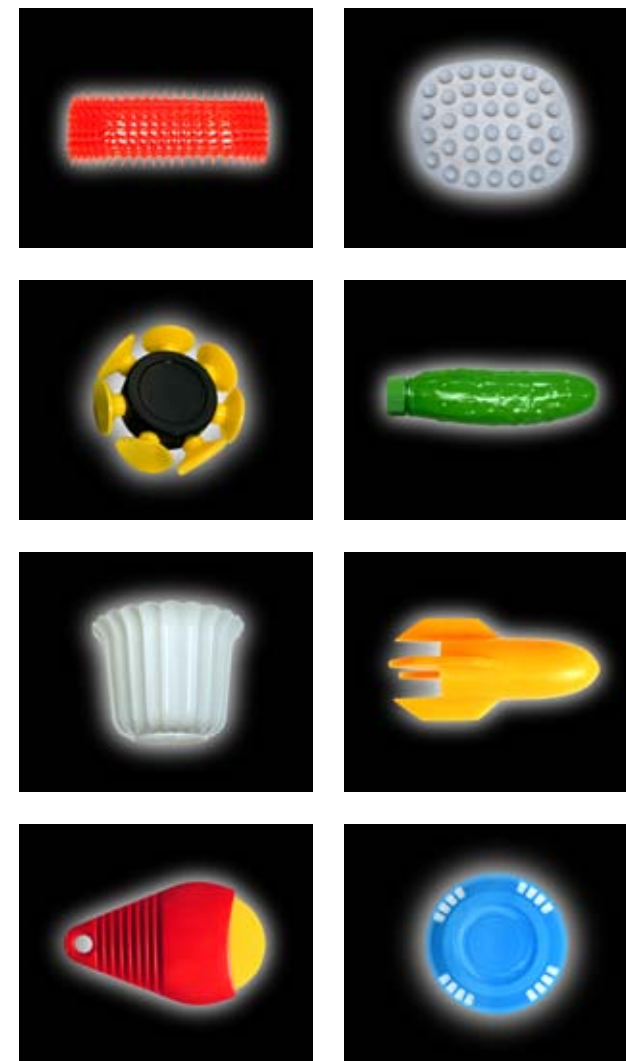
»Die Geräusche über dem Kopf erinnern an das Rattern einer Slot-Machine. Ein Hauch von Las Vegas. Auf dem Touch-Screen tanzen lockend Begriffe: Leistung, Luxus, Harmonie; schillernde Chimären, Gleitmittel für die Fahrt ins Nirwana der Konsumgesellschaft.

Hier genügt ein zartes Tasten, um den Zauberworten ihr Geheimnis zu entlocken. Der Wunschbegriff wandert folgsam von der Peripherie ins Zentrum der Benutzeroberfläche, und von sphärischen Klängen begleitet, erscheinen an den Wänden magische Dinge. [...] Eine merkwürdige Sammlung nach dem Paradigma der Küchenschublade, sehr profane Dinge, hier planvoll zusammengetragen aus Spielzeug- und Schreibwarenläden, aus Sexshops und Supermärkten. [...]

Das Thema ist ernst: Es geht um die Macht sozialer Leitbilder und deren Verknüpfung mit Produkten, es geht um Wirkmechanismen der Werbung, es geht um Konsum und damit um den Kitt unserer Gesellschaft. Die Umsetzung ist witzig. Auf der Oberfläche: Game-Show-Ästhetik. Fred Fröhlichs interaktive Diaprojektion ist ein kühl kalkuliertes Spiel, das sich die Neugier des Betrachters zum Vehikel macht, um eine komplexe Metapher für die Konsumkultur zu entwickeln. [...] Willig folgt man Fröhlichs Vorgaben, so, wie die Nachfrage im allgemeinen dem Angebot folgt. Durch Werbung kann jedes Produkt zum Fetisch, zur Ikone werden. [...]«

Text: Tim Sommer

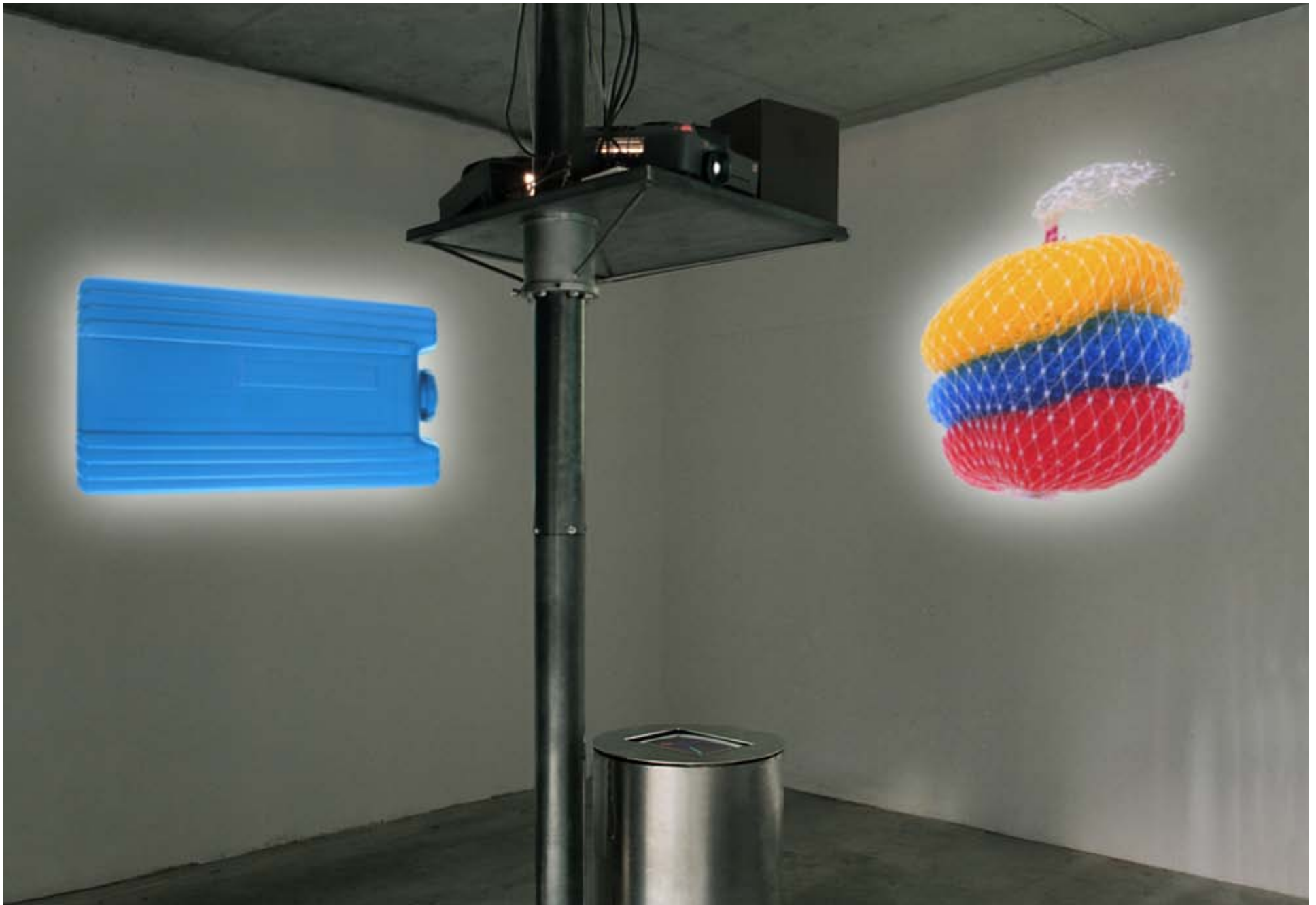
aus: „Placebo“, Ausstellungskatalog „Vitale Module“, Dresden/Amsterdam 1997



WUNDER, interaktive Dia-Installation, Auswahl aus insgesamt 196 Motiven, Projektionsgröße ca. 2 x 2 m



WUNDER, interaktive Dia-Installation,
Installationsansicht Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea Bergamo, Italien, 1997



WUNDER, interaktive Dia-Installation, Installationsansicht Kunsthau Dresden, 1998