

Konzept zur Bewerbung beim Wettbewerb
DLAA von Arte Generali
Team „Schläger VR“

Bei diesem Projekt soll es darum gehen, den von Christof Schläger erschaffenen Kunstraum, eine ehemalige Maschinenhalle der Zeche Teutoburgia in Herne, die ihm seit über 30 Jahren zum Leben und Arbeiten dient, virtuell begebar zu machen.

Nicht nur die zahlreichen in der Halle verteilten Klangskulpturen, sondern auch das Gebäude selbst mit seinen von Christof Schläger gebauten speziellen Einrichtungen stellen ein Gesamt-Kunstwerk dar.

Mit den in den VR-Raum eingebauten Videos und Informationen werden Kunst und Künstler lebendig erlebbar. Durch einfaches Tippen/Klicken bewegt sich der Benutzer sicher durch die grosse Halle und viele andere Räume auf 3 Etagen und trifft dabei auf Klangskulpturen und Unerwartetes, das zur weiteren Erforschung ermuntert.

Dieses VR-Projekt soll so angelegt sein, dass es in der Zukunft erweitert werden kann. Um auch textlich einen internationalen Zugang zu ermöglichen, sollen Wortbeiträge und Erklärungen in Videos und Texten zusätzlich mit englischer Sprache untertitelt werden.

Über den Künstler

Christof Schläger wurde in 1958 in Beuthen (ehem. Oberschlesien) geboren und kam 1968 nach Deutschland.

Nach dem Studium der Verfahrenstechnik und des Bauingenieurwesens entstanden erste Klangperformances Anfang der 1980er Jahre.

Seit 1987 leitete er viele Ausstellungsprojekte in der Maschinenhalle Teutoburgia und initiierte den Kunstwald in Herne.

Teilnahme an zahlreichen multimedialen Aktionen, Konzerten und Festivals im In- und Ausland, u.a. in Krakau, Lille, Barcelona, New York, Tel Aviv, Hong Kong, Helsinki, Shanghai, Amsterdam, oftmals in Zusammenarbeit mit den Goethe-Instituten.

Er lebt und arbeitet in Herne (D) und Amstelveen (NL).