

Portfolio
Ludwig Dressler
2022-2024

artist statement

Arbeiten

Binary Plastic

Insideout II (2022)

InsideoutIII (2022)

Pose to Pose (2022)

Lightboxes (2022/23)

Selfdeformation with hotgun (2023)

Cross Camera Setup (2023)

ZACK! (2024)

Bellycam (2024)

Kuratorisches

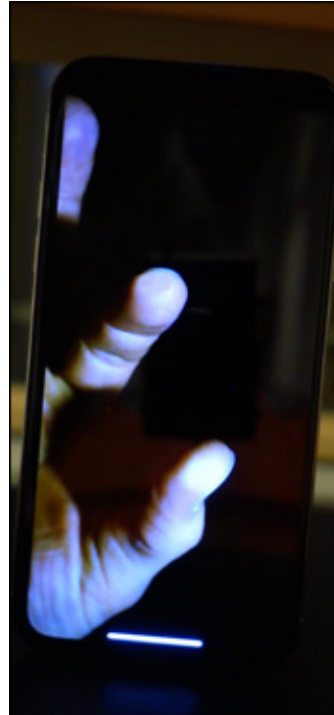
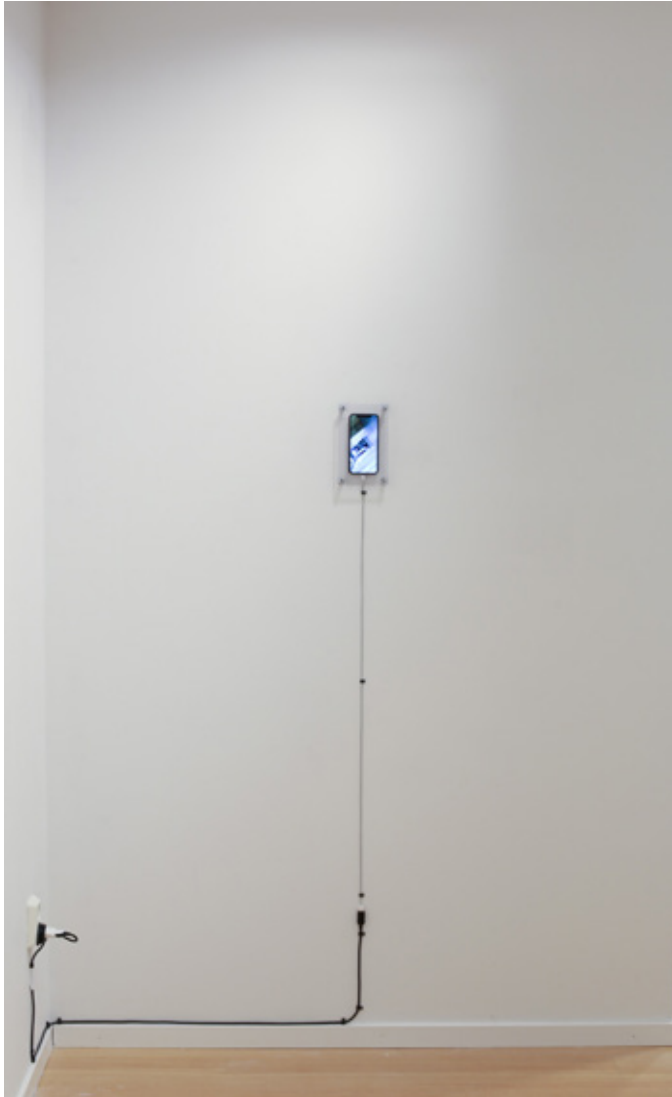
BYOB (2023)

Echt. (2024)

„In meiner Kunst setze ich Mensch und Technologie in einen spannungsvollen Kontext. Mich fasziniert insbesondere die künstlerische Auseinandersetzung mit digitalen Medien. Die daraus entstehenden Arbeiten fordern die Betrachtenden auf, neue Perspektiven einzunehmen und die eigene Beziehung zur Technologie zu hinterfragen.“

Insideout II 2022

Full HD video, color, 5:00 min.(seamlessly looped), variable dimensions.



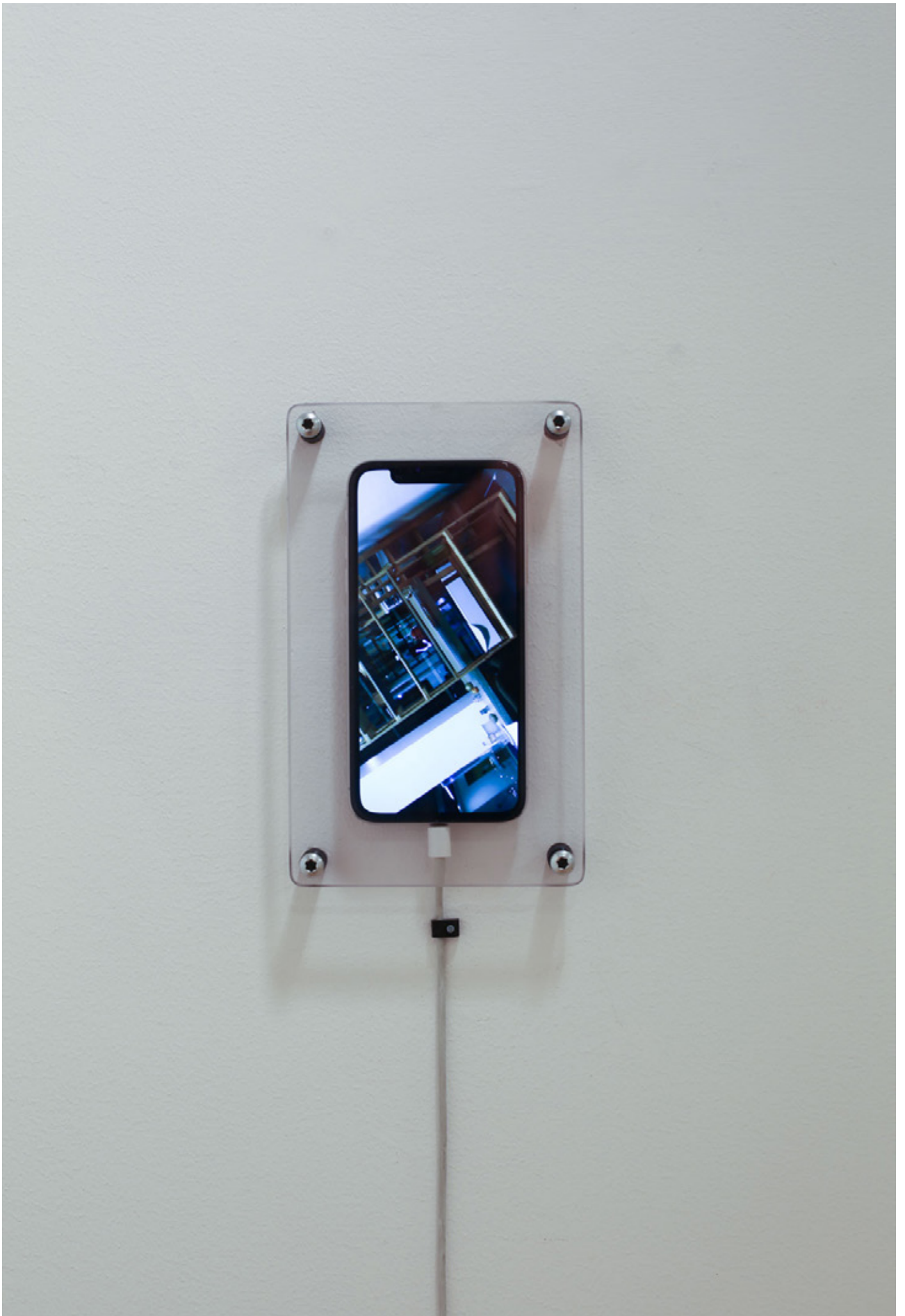
Videostils „Insideout II“



Installationsansicht: "CTRL+Affect", Gallery Alva, Umeå, Schweden, 2022.

In dieser Videoinstallation erprobt Ludwig Dressler einen Perspektivwechsel. Auf einem Iphone läuft ein Video, das eine Hand zeigt, die Navigationsgesten auf einer Glasfläche ausführt. Mit der Kamera filmt er dieses Iphone ab und führt gleichzeitig selbst die von der Hand diktierten Bewegungen aus. Die echte Welt in der er, der Filmende sich befindet, wird dadurch zum Spielball der digitalen Hand auf dem Smartphone. Präsentiert wird das Video auf einem iPhone (oder ähnlichem Touchscreen Gerät).

[Videolink Originalvideo:](https://youtu.be/nrl9T-Gkx7w)
<https://youtu.be/nrl9T-Gkx7w>



Installationsansicht: „InsideoutII“ in der Ausstellung „CTRL+Effect“, Gallery Alva, Umeå, Schweden, 2022.

Insideout III 2022

Full HD video, color, no sound, 5:00 min (seamlessly loop), variable dimensions.



Installationsansicht: „InsideoutIII“, Galleriet Konsthogskolan, Umeå Schweden, 2022

Die Videoinstallation ist eine Weiterentwicklung der vorher abgebildeten Arbeit „Insideout II“. In dieser Variante kommt wieder die Idee des Perspektivwechsel ins Spiel. In diesem Fall wird jedoch keine echte Hand, sondern ein animiertes 3D Model verwendet. Die Gesten übertragen sich in diesem Fall zurück auf die Hand selbst. Die 3D-Hand irrt bzw. steuert auf diese Weise durch den gesamten Bildraum. Sie wirkt wie ein eigenständiges Lebewesen, dass sich mithilfe von Smartphonegesten fortbewegt.

Videolink Originalvideo:

<https://youtu.be/9Sv1Kwlpwsl>

Videolink Installationsansicht:

<https://youtu.be/CR9ZU1BS2HA>



Installationsansicht: InsideoutII, Galleriet Konsthogskolan, Umeå Schweden, 2022

Pose to Pose 2022

Beton, Aluminium, Augmented Reality Animation, 50x50x180cm, 2022



Installationsansicht: Pose to Pose, Galleriet Konsthogskolan, Umea Schweden, 2022

„Pose to Pose“ ist eine Augmented Reality Skulptur, die für die Freiluftausstellung „Augmented Dreams“ im Österreichischen Skulpturenpark 2022 ortsspezifisch konzipiert wurde. Zwei Fußabdrücke aus Beton deuten an, wo sich die virtuelle Skulptur, die mithilfe von augmented Reality abgerufen werden kann befindet. Bei der Skulptur handelt es sich um eine virtuelle Kopie des Künstlers, die unterhalb der Erde kopfüber zu stehen scheint. Die animierte Körperkopie ahmt wiederum die Bewegungen der Besucher*innen nach, die mit ihren Smartphones im Skulpturenpark nach den virtuellen Kunstobjekten suchen.



Installationsansicht: „Pose to Pose“, zur Ausstellung „Augmented Dreams“ im Österreichischer Skulpturenpark, Graz, 2022.



Installationsansicht: „Pose to Pose“, zur Ausstellung „Augmented Dreams“ im Österreichischer Skulpturenpark, Graz, 2022.

Lightboxes (twist, zoom, swipe), 2022-ongoing

3d print, plexiglas, inkjet print, LED, 25 x 25 x 30 cm.

Die Leuchtobjekte sind der Versuch die drei Smartphone Gesten – Wischen, Drehen, Zoomen – in eine Plastische Form zu übersetzen. Die verzerrte Form der Objekte ergibt sich durch die Extrusion und anschließende Verformung von Handumrissen. Die Bilder der Hände sind vorher am Computer in einem 3D-Programm erzeugt worden, es handelt sich explizit nicht um Fotografien. Eine LED im Inneren der Objekte bringt die Fotomotive, die zwischen zwei Plexigläsern klemmen zum Leuchten. Die Leuchten verfügen jeweils über einen Strom Ein- bzw. Ausgang und können dadurch in beliebiger Anzahl parallel geschaltet werden. Die Serie besteht aus 3 Leuchtkörpern, kann jedoch erweitert werden. Die Arbeiten entspringen einem digitalen Kontext, und bestehen zum Großteil aus Kunststoffen (Plexiglas, PLA Filament, Fotofolie). In Kombination mit Strom, bzw. Licht soll diese Materialwahl die technisch digitale Thematik der Arbeit betonen.

Die Arbeiten wurden nach der Einzelausstellung „Binary Plastic“ außerdem bei der Jahresausstellung der ADBK 2023 im Treppenaufgang präsentiert, wofür sie den Kalenderpreis der LFA Förderbank erhielten, sowie eine Nominierung für den Oberbayerischen Förderpreis für angewandte Kunst erhielten. Im Moment sind sie Teil einer Dauerausstellung in den Konferenzräumen der Münchner Digitalagentur „prettygoodideas“.

[Videolink zum LFA Video:](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=nLGpMAJ1tCc>



Installationsansicht: Lightboxes in der Ausstellung „Binary Plastic“ in Unsorted Systems, 2023.



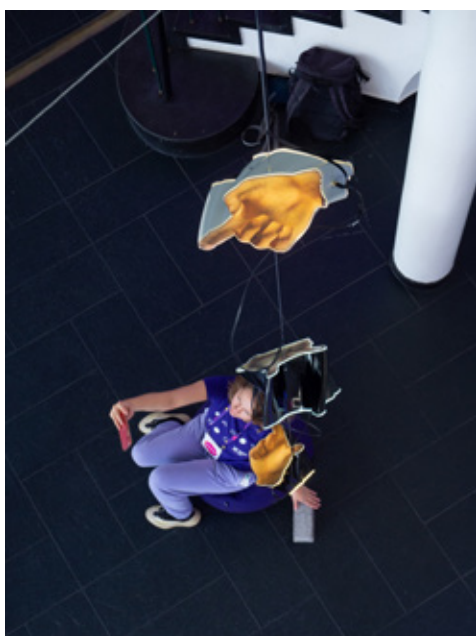
Lightbox (Twist&Zoom), 2023



Lightbox (Swipe), 2023



Lightbox (Twist), 2022



Installationsansicht: Lightboxes auf der Push UX Digitalkonferenz, 2023



Installationsansicht: Lightbox auf der Handwerksmesse anlässlich des oberbayerischen Förderpreises für angewandte Kunst, 2023



Installationsansicht: Lightboxes bei der Jahresausstellung der ADBK im Treppenaufgang, 2023

Selfdeformation with hotgun, 2023

4k video, color, sound, 02:04 min, variable dimensions.

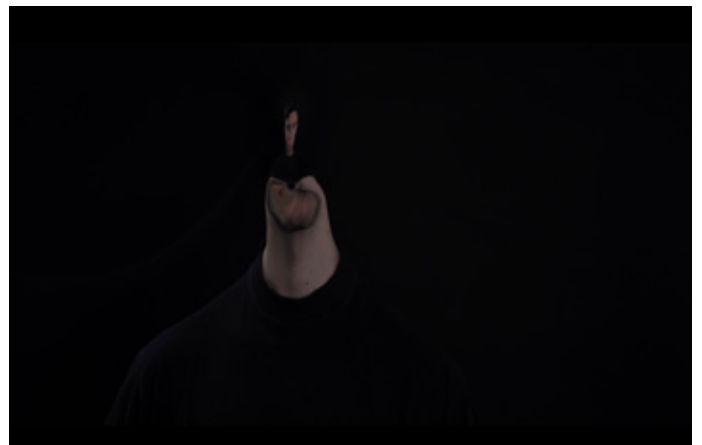
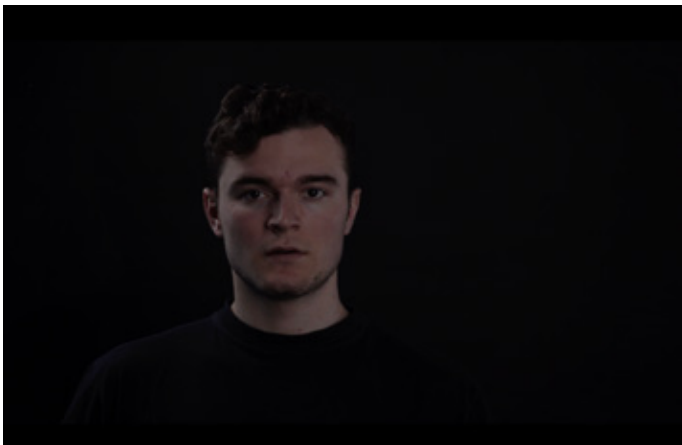


Installationsansicht: „Selfdeformation with hotgun“ in der Ausstellung „Binary Plastic“, 2023.

Die Arbeit „Selfdeformation with hotgun“ ist ein Videoselbstportrait des Künstlers. Er filmt dabei die Deformation des eigenen Spiegelbildes, ausgelöst durch die Verformung des Spiegels durch einen Heißluftföhn. Die Arbeit wurde auf dem Badspiegel der Galerie auf einem Iphone präsentiert.

Videolink:

<https://youtu.be/RK9AuUvdQLQ>



Videostils „Selfdeformation with hotgun“

Cross Camera Setup, 2023

4k video, color, sound, 25:00 min, variable dimensions.

Videostils „Cross Camera Setup“



„Cross Camera Setup“ ist wie „selfdeformation with hotgun“ ein experimentelles Selbstportrait. In diesem Fall nahm der Künstler ein Video von sich aus zwei exakt gegenüber liegenden Perspektiven auf. Anschließend wurden beide Videos synchron überlagert, sodass der sich bewegende Künstler im Endprodukt gleichzeitig von vorne und hinten zu sehen ist.

Videolink:

<https://youtu.be/bJUYNDEcv-0>



Installationsansicht: „Cross Camera Setup“ in der Ausstellung „Binary Plastic“, 2023.

ZACK! 2024

4k video, color, sound, 29:00 min. variable dimensions.

„ZACK!“ ist Ludwig Dresslers erste Künstlerduo-Arbeit. Zusammen mit The BERG entstanden über einen Zeitraum von mehreren Wochen performative Videos. Die humorvollen Kurzclips, die Einflüsse der klassischen Videokunst mit moderner YouTube-Ästhetik verbinden, werden in einem zweikanaligen Videoprojektionsformat inszeniert. Eine begleitende Publikation dokumentiert die performativen Aktionen und unterstreicht deren offenen Charakter, der zur Nachahmung anregen soll. Begleitend zur Videoarbeit produzierten die Künstler eine handgedruckte Publikationsedition, bestehend aus kurzen Handlungsanweisungen und Illustrationen der durchgeführten Videoperformances. Die Arbeit wurde Anfang 2024 im Space n.n. in der Gabelsbergerstraße 26 präsentiert.



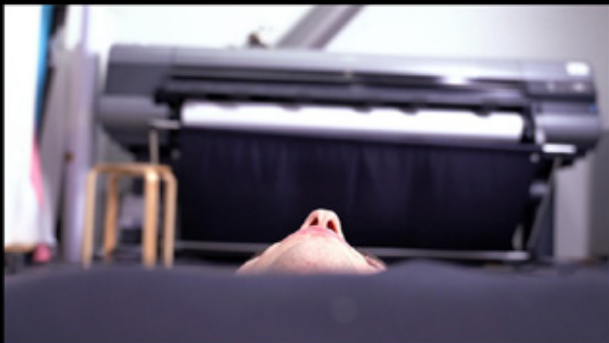
[Videolink Originalvideo \(Auszug\):](https://youtu.be/NPdVKMUN-zg)
<https://youtu.be/NPdVKMUN-zg>

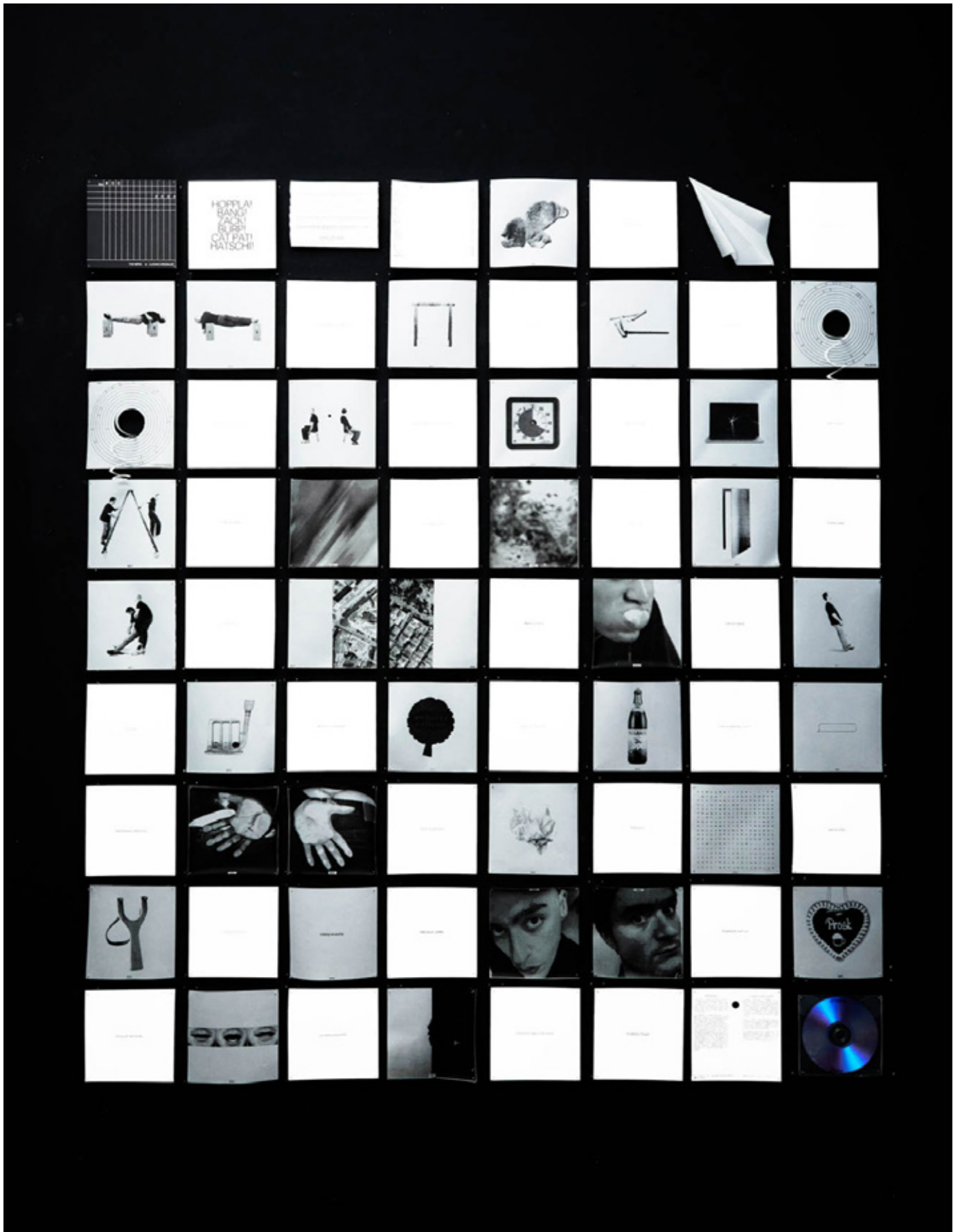
Videostil: ZACK!, 2024



Installationsansicht: „ZACK!“ (Ludwig Dressler & The BERG), Space n.n., München, 2024

Videostils: „ZACK!“(2024)





Installationsansicht: Publikation „ZACK!“ (Ludwig Dressler & The BERG), Space n.n., München, 2024



Installationsansicht: Publikation ZACK! (Ludwig Dressler & The BERG), Space n.n., München, 2024

Bellycam 2024

Performance (30:00 min.), Videokamera und Projektor, Espace Louis Vuitton, München, 2024.



Bellycam ist eine Performancearbeit mit einfachem Prinzip. Der Künstler liegt auf dem Boden des Ausstellungsraum. Auf seinem Bauch befindet sich eine Videokamera deren Bild live auf eine große Projektion in der Ausstellung übertragen wird. Durch die Atmung des Künstlers bewegt sich das Livebild, also die Galerie mitsamt den Zuschauern, stetig auf und ab und erzeugt so eine körperliche Verbindung zwischen Publikum und Performer. Nach einer halben Stunde beendet der Künstler seine Performance und mischt sich unter das Publikum.

Performanceansicht: „Bellycam“, Espace Louis Vuitton, München, 2024

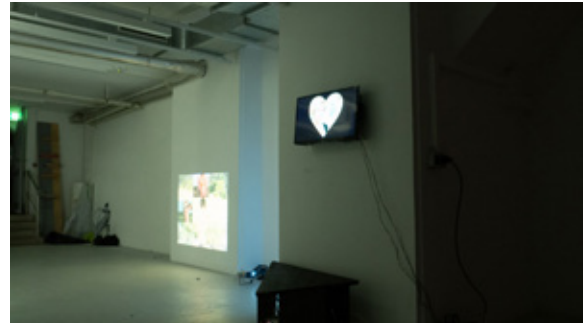


Performanceansicht: „Bellycam“, Espace Louis Vuitton, München, 2024



Performanceansicht: „Bellycam“, Espace Louis Vuitton, München, 2024

Freies Kurationsprojekt: **BringYourOwnBeamer**, 16.11.2023
Kunstarkaden, Sparkassenstraße 3, 80331, München



Das erste Kurationsprojekt von Ludwig Dressler gemeinsam mit The BERG war das Open Source Ausstellungskonzept „BYOB“, das bereits in anderen Städten Europas erfolgreich umgesetzt wurde. „Bring your own Beamer (BYOB)“ ist ein öffentlicher Abend für Videokunst. Das Konzept ist so einfach wie radikal. Jeder der über einen eigenen Videoprojektor verfügt kann an der Ausstellung teilnehmen. Die Kuration erfolgt spontan vor Ort. „BYOB“ bietet die Möglichkeit ohne Hürde an einer Kunstausstellung mitzuwirken und sorgt dadurch für Begegnungen und künstlerische Verbindungen, die den Rahmen üblicher Kunstvernissagen sprengen. Die erste Ausgabe dieser Veranstaltung fand in den Kunstarkaden im November 2023 statt. Die zweite Ausgabe findet Ende April als Abschlussveranstaltung der neuen Kurationsreihe „Echt.“ der beiden Künstler statt.

Freies Kurationsprojekt: **Echt!** (Februar-April 2024)

Space n.n. Gabelsbergerstraße 26, 80333, München

Aktuell engagiert sich Ludwig Dressler neben seiner künstlerischen Tätigkeit auch kuratorisch. Gemeinsam mit dem Künstler The BERG organisiert und kuratiert er ein Pop-Up Ausstellungsprogramm für den space n.n. (Der Ausstellungsraum ist Gewinner des Offspacepreis der Stadt München, 2023). Sie nutzen die Möglichkeit, um ein abwechslungsreiches Kunstprogramm mit dem Titel „Echt.“ bestehend aus sechs Ausstellungen auf die Beine zu stellen. Das ambitionierte Programm soll verschiedenste künstlerische Positionen zusammenbringen: Professionelle Künstler*innen und Kunststudent*innen aus dem In- und Ausland werden für „Echt.“ kollaborieren um innovative Arbeiten zu schaffen und gemeinsam in München zu präsentieren. Die Auswahl der Künstler*innen und die Reihenfolge der Ausstellungen ist so getroffen, dass interessante Dialoge miteinander aber auch spannende Kontraste zwischeneinander entstehen.

Die Mischung aus bereits diplomierten und noch studierenden Künstler*innen soll außerdem den Austausch zwischen der professionellen und der studentischen



Kunstszene über die Grenzen Münchens hinaus fördern. Vermittelt wird das Projekt neben öffentlichen Verni/Finissagen durch zahlreiche Veranstaltungen wie Performances, und Artist Talks, über eine eigene Projektwebsite: www.echtprojekt.eu, sowie über die Social Media Accounts aller beteiligten Künstler*innen. Um ein möglichst breites Publikum zu erreichen wird über die sozialen Medien v.a. Instagram für jede Veranstaltung aktiv geworben, sowie Printmedien (Plakate und Flyer) erstellt.

Ausstellungsplakate für Kurationsübernahme „Echt!“- Space n.n., München, 2024

