

SETH PRICE
SOCIAL SYNTHETIC

21.10.2017 – 8.4.2018

Begleitheft
zur Ausstellung

SETH PRICE
SOCIAL SYNTHETIC
21.10.2017 BIS 8.4.2018

Kuratoren
Achim Hochdörfer
Tonio Kröner
Beatrix Ruf

Assistenz
Kirsten Storz

Lektorat
Uta Hasekamp

Design
Herburg Weiland

MUSEUM BRANDHORST
Bayerische
Staatsgemäldesammlungen
Theresienstraße 35 a
80333 München
+49 (0)89 23805-2286
museum-brandhorst.de

Eine umfassende Monographie
zum Werk von Seth Price be-
gleitet die Ausstellung.
Sie beinhaltet Aufsätze und
Interviews von Cory Arcangel,
Ed Halter, Branden W. Joseph,
John Kelsey, Michelle Kuo,
Rachel Kushner, Laura Owens,
Ariana Reines, Achim Hochdörfer
und Beatrix Ruf.

Der Katalog umfasst
394 Seiten und kann
für 54,95 € im Buchladen
des Museums Brandhorst
erworben werden.

„Seth Price – Social Synthetic“
ist eine Kollaboration des
Museums Brandhorst mit dem
Stedelijk Museum Amsterdam,
wo die Ausstellung vom
15. April bis 3. September 2017
zu sehen war.

SETH PRICE
SOCIAL SYNTHETIC
21.10.2017 BIS 8.4.2018

FÜHRUNGEN

AUS ERSTER HAND

DI 16.01. | 03.04.2018

jeweils um 15.00
mit Achim Hochdörfer,
Kurator der Ausstellung

13.03.2018 | 15.00
Mit Kirsten Storz,
kuratorische Assistentin
der Ausstellung

AUSSTELLUNGSFÜHRUNGEN

DI 14.11. | 21.11. | 12.12.2017

02.01. | 23.01. | 06.02.
13.02. | 27.02. | 06.03.
20.03. | 27.03.2018

jeweils um 15.00

SA 21.10. | 04.11.
02.12. | 23.12.2017

13.01. | 03.02. | 24.02.
17.03. | 07.04.2018

jeweils um 16.00

THEMENFÜHRUNGEN

SA 09.12.2017 | 16.00
„Seth Price. Die Erweiterung
der visuellen Darstellung“
mit Kristina Schmidt

TREFFPUNKT

Im Foyer des Museum
Brandhorst, begrenzte Anzahl
an Teilnahmeplätzen, Ausgabe
von Teilnahmemarken ab
einer Stunde vor Führungs-
beginn an der Infotheke

EXKLUSIVE FÜHRUNGEN

Gerne organisieren wir eine
exklusive Führung für Sie.
Informationen unter
fuehrungen@
museum-brandhorst.de

GUIDED TOURS OF THE EXHIBITION

All guided tours listed here are
held in German. English guided
tours may be booked at
fuehrungen@
museum-brandhorst.de

SETH PRICE – SOCIAL SYNTHETIC

Das Museum Brandhorst präsentiert die international erste Überblicksausstellung des US-amerikanischen Künstlers Seth Price (*1973). Die mehr als 100 Werke umfassende Ausstellung zeigt Skulpturen, Filme, Fotografien, Zeichnungen, Malerei, Videos, Kleidungsstücke und Textilien, Web-Design, Musik und Dichtung. Price dringt seit seinen künstlerischen Anfängen in der Filmbranche programmatisch in Territorien jenseits der bildenden Kunst vor. Er greift die Produktions- und Vertriebsformen der Musikindustrie, der Modewelt und des Literaturbetriebs auf und nutzt ihre Dynamiken für seine Kunst. Dabei beschäftigt er sich mit den fundamentalen Veränderungen der visuellen Kultur, die mit der flächendeckenden Etablierung digitaler Medien in der jüngsten Gegenwart einhergehen.

Price gehört jener Zwischengeneration an, die noch vor der Etablierung des Internets geboren wurde und seine Ausbreitung in allen Schritten miterlebt hat: die ersten Computerspiele und -programme der 1980er-Jahre; das Internet als Ort politischer Utopien der 1990er-Jahre, die in der neuen Technologie demokratisierendes Potential vermuteten; und schließlich die alle Lebensbereiche durchdringende Digitalisierung zu Beginn des 21. Jahrhunderts durch Web 2.0 und Smartphones. Ab 2001 fungiert diese Digitalisierung zunehmend als Katalysator aufziehender gesellschaftlicher Krisen, vom „War on Terror“, der auch als Krieg der Bilder geführt wird, bis zu den Krisen des Finanzsystems. Die künstlerische Praxis von Price entwickelt sich entlang dieser Konflikte und Faszinationen.

Seit den frühen 2000er-Jahren entwickelt Price in atemberaubend schneller Abfolge neue Werkserien: Filme, CDs und Gedichte, „Vacuum Forms“ (2004–08), „Calendar Paintings“ (2003/04), „Mylar Sculptures“ (2005–08), „Addresses“ (2006–08), „Silhouettes“ (2007–09), „Knot Paintings“ (2009–11) und „Folklore U.S.“ (2012–14). Mit jeder neuen Werkserie bringt Price neue Themen, Techniken und Kontexte ins Spiel. Der Parcours im Erdgeschoss des Museum Brandhorst zeichnet diese Entwicklung chronologisch nach.

FOYER | PLAKATE UND KÜNSTLERBÜCHER

Bereits 2002 erklärte Price in seinem einflussreichen Foto-Essay „Dispersion“, der heute als Manifest der „Post-Internet Art“ gilt, Kunst müsse die Art und Weise ihrer Verbreitung aktiv in ihrer Gestaltung reflektieren. In diesem Sinne dehnt sich auch die Ausstellung auf die öffentlichen Bereiche des Museums aus und bietet bereits im Foyer einem breiten Publikum die Möglichkeit, sich in von Price gestaltete Künstlerbücher, Plakate und Notizbücher zu vertiefen. Die Plakate lassen schlaglichtartig Prices Einzelausstellungen Revue passieren, während auf den Tischen des Cafés und in einer Vitrine neben der Buchhandlung eine Auswahl seiner Publikationen und Notizbücher ausliegt. Zwischen 2013 und 2014 hörte Price auf, Kunstwerke im engeren Sinne zu machen, um einen Roman zu schreiben („Fuck Seth Price“). Dazu produzierte er heimlich eine begleitende „Fiktion“, die im selben Monat wie der Roman erschien: eine Webdatenbank mit über 4.000 Einträgen zu Sammlern zeitgenössischer Kunst. Die hier auf einem iPad präsentierte und auch unter www.organic.software zugängliche Arbeit „Organic Software“ (2015) umfasst Profile, die unter anderem offenlegen, zu welchen Preisen Kunstsammler Arbeiten von Price gekauft oder welche Spenden sie an bestimmte politische Parteien getätigt haben. Die wandelbare Qualität von Kunstobjekten wird in ihrer Oszillation zwischen Ware, Werbeträger und Prestigeobjekt offensichtlich.

0.2 | KÖRPERFRAGMENTE: FRÜHE „VACUUM FORMS“

Ein Leitmotiv in Prices Œuvre ist die Bedrohung des Subjekts durch die heutigen ökonomischen und technologischen Ausbeutungsmechanismen. Angesichts der dramatischen Umwälzungen in einer mediatisierten Gegenwart zieht sich die Idee des Selbst zunehmend auf seine digital vermittelten Oberflächen zurück oder scheint in seiner Abwesenheit auf. Dies kommt in Prices frühen „Vacuum Forms“ – Abformungen von Körperteilen – zum Ausdruck.

Das Verfahren der Vakuumverformung wurde in den Nachkriegsjahren entwickelt, um kommerzielle Produkte zu verpacken und

es verweist auf Serienfertigung und Massenkonsum. Prices früheste „Vacuum Forms“ stellen klassisch skulpturale, figurative Motive wie Hände und Brüste dar, die in blanken industriellen Oberflächen gefangen sind; später fügte er Masken, Kleidungsstücke und das Stilllebenmotiv einer Blume hinzu. Während sie als Reliefs dreidimensional in den Raum ragen, lassen all diese Arbeiten zugleich ihren materiellen Ursprung als zweidimensionale Flächen sichtbar werden. Durch die erzeugten Spannungen zwischen Fläche und Volumen, Schönheit und Hässlichkeit, Präsenz und Abwesenheit, der Maschine und dem Körper weist Price auf die Methoden hin, mit denen Verpackung und Display durch eine Serie von Gegensätzen und Umkehrungen Bedeutung erzeugen.

In der Videoarbeit „Digital Video Effect: „Holes““ (2003) konfrontiert Price schockierende Motive mit banalen Effekten der digitalen Manipulation und präsentiert damit solche Bilder als bloßes Material, um erfundene kommerzielle Effekte des Enthüllens und Verbergens von Bildern nachzuahmen. Als Soundtrack hören wir seine verzerrte Stimme: Menschliche Äußerungen verwandelt in ein absurdes Soundspektakel mit sprachlichen Elementen, die keinen verständlichen Sinn kommunizieren, sondern auf eine möglichst rohe emotionale Wirkung abzielen. Price fragt mit dem Video danach, wie der perversen Faszination am Horror des Realen ästhetisch begegnet werden kann.

0.3 | MALEREI UND DIGITALITÄT: „CALENDAR PAINTINGS“

In den „Calendar Paintings“ (2003/04) setzt Price eines der populärsten Bildverbreitungssysteme der Moderne ein: Die Präsentation von Kunst in Form von Wandkalendern, die als regelrechter Marktplatz für Reproduktionen aus unterschiedlichsten Kontexten dienen und in Büroräumen, Wohnzimmern, Küchen und Toiletten zu finden sind. Die „Calendar Paintings“ sind zur Gänze am Computer entstanden und auf Leinwand gedruckt. Price unterwarf die Parameter der Computerprogramme einem ausgefeilten Designprozess und spielte mit ihren Regeln, ihren Funktionsweisen und ihrem Fehlerpotential.

Einige der von Price verwendeten Motive wurden aus Werken der amerikanischen Malerei aus der Zeit zwischen dem Ersten und Zweiten Weltkrieg entnommen: Die Gemälde im Stil des sogenannten Regionalismus und Präzisionismus bringen die Weltwirtschaftskrise der 1930er- und 1940er-Jahre als Szenen der Entfremdung zur Darstellung. Durch den Rückgriff auf die Malerei der Moderne entstehen überraschende Verbindungen zu zeitgenössischen Themen: zwischen dem ökonomischen Niedergang der Zwischenkriegszeit und den sich ankündigenden Krisen des Finanzsystems der 2000er-Jahre sowie zwischen der Darstellung existenzieller Not und der posthumanen Ausdrucklosigkeit des digitalen Designs. Diese Spannung findet in der „Vacuum Form“ eines anonymisierten menschlichen Gesichts ihre geradezu unheimliche Entsprechung.

0.4 | BILDZIRKULATION: „VINTAGE BOMBERS“ UND „MYLAR SCULPTURES“

Die Verwendung einer Bomberjacke in den „Vintage Bombers“ (2005–08) ermöglichte es Price, den Fokus vom Körper auf seine Hülle zu verlagern, und bezeugt sein Interesse daran, wie sich Bilder im Laufe der Zeit wandeln. Ursprünglich waren Fliegerjacken das rein funktionale Kleidungsstück von Militärpiloten im Ersten Weltkrieg; daraus entwickelten sich Bomberjacken, die im Laufe des 20. Jahrhunderts von zahlreichen Subkulturen – von Bikern, Punks bis hin zum Hip Hop – als Identifikationssymbol angeeignet wurden. Heute ist die Bomberjacke ein omnipräsentes Sinnbild für massentaugliche Mode. Der Abguss der Jacke – sie ist zerknittert, als sei sie weggeworfen worden – mit dem Jahresstempel des Entstehungsdatums verweist auf die Vielzahl von möglichen Bezügen und auf die permanente, sich rapide verändernde Produktion von Identitäten.

In den „Mylar Sculptures“ (2005–08) greift Price wiederum das Thema der sich medial verbreitenden Schockbilder auf. In mehreren Arbeiten adressiert er das Phänomen von im Internet kursierenden Videos dschihadistisch motivierter Exekutionen als eine neue und komplexe Art von Bildern, in denen zeitgenössische Widersprüche zum Ausdruck kommen.

Er fragte sich, wie Kunst mit Bildern umgehen kann, die gleichzeitig allgegenwärtig und versteckt, barbarisch und höchst aktuell sind. Über Jahre beschäftigte er sich damit, wie er diese schwierigen Bildwelten in seine Arbeit einbringen könnte. Er schrieb darüber in seinem 2002 erschienenen Aufsatz „Dispersion“, im Jahr 2004 kodierte er Videodateien auf Disketten und in den hier präsentierten „Mylar Sculptures“ druckte er Standbilder der Videos auf Längen archivalischer Schutzfolie. In der verpixelten Enthauptungsszene des Videos, die als Standbild reproduziert ist, hallen Episoden der Bibel, der französischen Revolution und der Kunstgeschichte wider.

Aufgrund der Beschaffenheit des plastischen Materials neigen die Arbeiten dazu, bei der Installation verschiedene Formen anzunehmen; wobei Price sicherstellt, dass das gedruckte Bild immer gefaltet oder verdeckt wird – ganz in dem Sinne wie sich die Bedeutung solcher Videos einem eindeutigen Verständnis entzieht. Materiell erinnern die Skulpturen an eine Reihe von Oberflächen zur Reproduktion von Information: von Schriftrollen über Filmstreifen zu Bildschirmen, von der Verpackung von Elektronikprodukten bis hin zu zerknittertem Papier.

Durch ihre variable Form spielen die „Mylar Sculptures“ auf die Flexibilität und Ortlosigkeit der in Umlauf gebrachten Bilddateien an. Man könnte sie als „Verkörperung“ der Bewegung von Bildern im und durch den digitalen Raum beschreiben.

0.5 | ANACHRONISMEN: „ADDRESSES“ UND „UNTITLED FILM/RIGHT“

Die „Addresses“ (2006–08), eine Serie von Monoprints, greifen ein kunsthistorisches Gegenstück der Enthauptungsvideos auf: Caravaggios Gemälde von David und Goliath (ca. 1607). Im Titel jeder Arbeit sind Internet-Links angegeben, unter denen digitale Reproduktionen des Gemäldes zum Entstehungszeitpunkt der Monoprints zu finden waren.

Die anachronistische Verquickung analoger und digitaler Darstellungsmittel wird in Prices 16mm-Film „Untitled Film/Right“ (2006) deutlich. Der Clip wurde ursprünglich am Computer hergestellt, auf 16mm-Film übertragen und dann in einem Raum mit den „Addresses“-Drucken installiert. Der Film zeigt den digi-

talen Clip einer Meereswelle, die Gegenstück und Ergänzung zum Horror der Enthauptungsbilder ist. Der kurze Loop, der für eine kommerzielle Nutzung gedacht war, wurde von Price erworben und manipuliert. Es entstand eine endlose digitale Welle – hypnotisierend und unerträglich zugleich. Wie bei den Caravaggio-Drucken basiert die Farbpalette des Films auf dem RGB-Farbspektrum digitaler Computerbildschirme. Der Blick auf das wogende Meer – Inbegriff der erhabenen Natur – lässt in der digitalen Verfremdung das Unheimliche des Technologischen aufscheinen.

0.6 | DAS ABWESENDE SUBJEKT: „SILHOUETTES“

Im Kontrast zur aggressionsgeladenen Rhetorik vieler Motive in den „Vacuum Forms“, „Calendar Paintings“ und „Mylar Sculptures“ hebt Price in seinen „Silhouettes“ (2007–09) Bilder menschlicher Kommunikation, Verständigung und Fürsorge hervor. Diese Motive erscheinen auf den ersten Blick zwar abstrakt, sind tatsächlich aber gegenständlich: Sie verkörpern den Negativraum, der aus den Umrissen sich berührender und interagierender Menschen entsteht. Obwohl diese Szenen vermeintlich intime Augenblicke darstellen, stammen sie von Bildsuchanfragen bei Google zu allgemeinen Tätigkeiten wie Essen, Trinken und Schreiben. Aus den Bildresultaten entfernte Price die Menschen und verwandelte die Räume zwischen ihnen in glänzende Oberflächen; diese Objekte aus industriellen Kunststoffen beschichtete er mit verschiedenen hochwertigen Naturhölzern. Ganz bewusst entschied sich Price gegen die industrielle Serienproduktion früherer Arbeiten: „Ich wollte auf etwas hinaus, das dieser Idee von Brutalität und industrieller Produktion entgegensteht; etwas, das mit der perfekten Oberfläche, mit Formalismus und Schönheit zu tun hat.“

In diesem Raum wird auch eine neue Serie von Skulpturen präsentiert. In den offensichtlich unbenutzbaren, fragil und zugleich bedrohlich wirkenden Möbelstücken „Chairs Beyond Right and Wrong“ (2017) wird Prices komplexe Beziehung zu Funktionalität und Materialität deutlich. Diese anthropomorphen Objekte wurden aus Aluminiumplatten hergestellt, die mittels

eines Algorithmus maschinell zugeschnitten wurden; die Resultate können in unzähligen und unvorhersehbaren Arten und Weisen gefaltet werden. Ihre Flexibilität erinnert an andere Werkserien wie die „Mylar Sculptures“ und „Folklore U.S.“.

Es mag überraschen, dass ein Künstler, der sich geradezu obsessiv mit industriellen Herstellungsprozessen und digitalen Techniken auseinandersetzt, die Handzeichnung als Basis seiner künstlerischen Praxis beschreibt. Allerdings spielte das Zeichnen in Prices Leben durchgehend eine integrale Rolle und fast jede Werkserie der Ausstellung setzte mit einer Serie von Skizzen ein. In diesem Raum werden beispielsweise Darstellungen von Handübungen gezeigt, die an Taschenspielertricks und Schattenspiele erinnern und zusammen mit den „Silhouettes“ entstanden sind.

0.7 | AUSEINANDERSETZUNG MIT MALEREI: „KNOT PAINTINGS“

Während viele von Prices frühen Werken sich einer eindeutigen medialen Definition entziehen, thematisierte er doch immer wieder die klassischen Konventionen der Malerei. Am offensichtlichsten wird dies in der Serie der „Knot Paintings“ (2009–11), wobei der in der Homophonie von „knot“ und „not“ („Knoten“ und „nicht“ Malerei) enthaltene Doppelsinn eine gewisse Ironie oder Skepsis andeutet. In diesen Arbeiten vereint sich der gestische Einsatz von Ölfarbe, Sprühlack und gegossenem Harz mit gescannten Bleistiftzeichnungen, Tintenstrahldrucken und dem für Price charakteristischen Verfahren der Vakuumverformung. Diese Bildschichten, die als „Real-life Photoshop“ bezeichnet worden sind, werden von Fremdkörpern – verknoteten Seilen – durchwirkt.

In den Konfigurationen der Seile erkennt man Köpfe und Gliedmaßen sowie einen abstrakten Bewegungsrhythmus, der dazu einlädt, sie als anthropomorphe Gebilde zu interpretieren. Auf solche Assoziationen verweisen auch die Werktitel. Dabei fungieren die Stricke wie ein Lasso, mit dem Kontexte eingefangen, integriert und miteinander verknüpft werden können – ganz im Sinne des „Knotens“ als theoretischem Denkmodell einer Logik der Beziehungen.

0.8 | KUNST UND MODE: „FOLKLORE U.S.“

In den Werken von Price werden Kleidungsstücke und Briefumschläge zu sich entsprechenden Behältnissen: letztere für Nachrichten, erstere für den menschlichen Körper. Zudem tragen beide oft Firmenlogos oder weisen Verzierungen auf: Markennamen zieren Kleidungsstücke, während die Innenseiten von Briefumschlägen Muster aufweisen, die vertrauliche Inhalte schützen. Für seinen Beitrag zur dOCUMENTA (13) aktivierte Price diese Bezüge, indem er Skulpturen aus Stoff fertigte, die an Briefkuverts erinnern. Sie wurden von einem New Yorker Haute-Couture-Atelier gefertigt, um sie wie Kleidung aussehen zu lassen. Darüber hinaus schuf Price in Zusammenarbeit mit dem Modedesigner Tim Hamilton eine Modelinie, die während der Laufzeit der dOCUMENTA in einem Bekleidungsgeschäft in Kassel verkauft wurde. Sowohl die Skulpturen als auch die Kleidung wurden aus Leinen hergestellt, dem Material von Gemälden, Musterkleidern und militärischer Ausrüstung. Indem Price einander ähnelnde Materialien und Konzepte die parallelen Netzwerke des zeitgenössischen Kunstbetriebs und des normalen Einzelhandels durchlaufen lässt, untersucht er, wie verschiedene Systeme auf ähnliche Formen einwirken: im Hinblick auf Funktionalität, Mode, Kritik oder Lesbarkeit.

In „Folklore U.S.“ lässt Price zudem auf gewisse Weise frühere Werkgruppen mit all ihren formalen Antagonismen Revue passieren. Sie sind hart und weich, natürlich und künstlich, offen und geschlossen, positiv und negativ, analog und digital. Die an der Wand hängenden Kleidungsstücke und Umschläge erinnern an die „Vintage Bombers“, die Prozeduren des Faltens und Knickens an die „Mylar Sculptures“, das Spiel von Präsenz und Absenz an die „Silhouettes“ und die Integration der Logos an die „Knot Paintings“. Die altertümliche Form des Briefumschlags, die im Digitalen als Symbol des Versendens von E-Mails nachlebt, erscheint wie die Hülle eines entleerten Subjekts, das zunehmend von kommerziellen Interessen und gesellschaftlichen Vereinnahmungen bestimmt wird.

-1.1 | OBERFLÄCHEN: LEUCHTKÄSTEN UND YOUTUBE-VIDEOS

Im zentralen Raum im Untergeschoss des Museums Brandhorst wird eine neue Serie von Leuchtkästen (2015–17) präsentiert. Sie greift erneut die Darstellung des im Spannungsfeld technologischer und ökonomischer Entwicklungen gefangenen menschlichen Lebens auf. Price verwendete eine computergesteuerte Roboterkamera, um tausende Fotografien der Haut eines Modells aufzunehmen. Diese wurden mit Hilfe einer Satellitensoftware zu einem einzigen Bild zusammengefügt. Im Anschluss wurden die Fotos von einem Moderetuscheur angepasst und mit einem 3D-Grafikprogramm bearbeitet, sodass sie die menschliche Oberfläche in irritierender Detailschärfe zeigen und das Natürliche und Künstliche, das Banale und Erhabene verflechten.

Als technisch manipulierte Repräsentanten des Menschen stehen die vergrößerten Körperausschnitte aufgereiht an der Wand und sind in einen assoziativen Bezug mit zwei goldenen „Vintage Bombers“ (2006) gestellt. Der ikonische Glanz der goldenen Bomberjacken geht eine ästhetische Allianz mit dem „Scheinen“ der Leuchtboxen ein, während der militärische Ursprung der Bomberjacken seinen Widerhall in der Herkunft der Aufnahmetechnologie der Leuchtkästen im Bereich der staatlichen Überwachung und Kartografie findet.

Entlang der Wände ist eine Auswahl an Videos installiert. Bevor Price sich ganz dem Schaffen von Werken der bildenden Kunst verschrieb, machte er Musik und produzierte Tonaufnahmen von Volksmärchen. Jahre später, 2010, fing er an, für einige seiner Aufnahmen Musikvideos zu produzieren und sie auf YouTube hochzuladen. Diese waren ursprünglich nicht für den Kunstkontext gedacht, und Price entschied sich später, sie in Form von kleinen Ein-Person-Kiosks auszustellen, die von Hand betrieben werden müssen. Der Film hatte seine Anfänge in solch handbetriebenen Abspiegelgeräten für Einzelpersonen und entwickelte sich erst später zu einer kollektiven Erfahrung des 20. Jahrhunderts – jetzt ist er dank des Internets wieder zu einem privaten, vom einzelnen Zuschauer steuerbaren Erlebnis geworden. In dem Video „COPYRIGHT 2006 SETH PRICE“ (2006) wird Prices Aneignung von Bildern auf die Spitze getrieben. Price nahm unbearbeitetes Videomaterial einer Nachrichtenagentur über das

Attentat auf den US-Präsidenten Ronald Reagan im Jahr 1981, löschte die Tonspur und veränderte die Farben, Formen und die Abspielgeschwindigkeit. Dadurch verlieh er dem Rohmaterial über ein für Amerika so geschichtsträchtiges Ereignis die befremdlich, stockende Aura eines Alptraums.

-1.2 | FRÜHE VIDEOARBEITEN UND „REDISTRIBUTION“

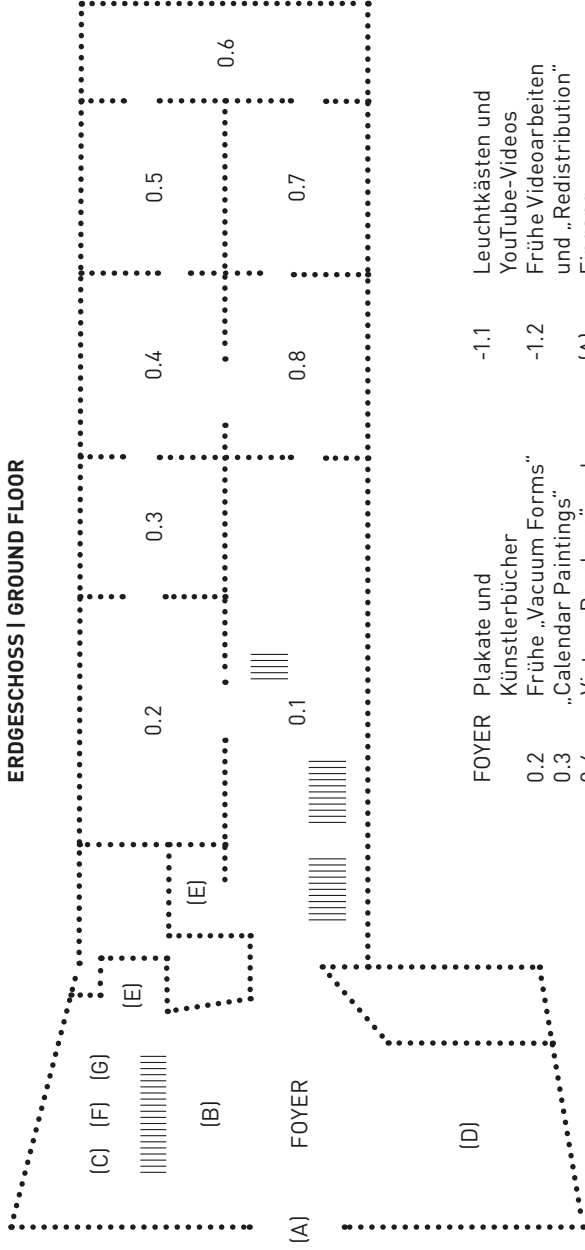
Price begann als Filmemacher und zeigte seine Arbeiten zwischen 1997 und 2001 auf verschiedenen Festivals. Nach seinem Studium arbeitete er als technischer Assistent bei EAI (Electronic Arts Intermix), einer Vertriebsplattform für Video- und Medienkunst. Durch diese Verbindung erhielt er Zugang zu den in dieser Zeit noch wenig verbreiteten Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung und assistierte etablierten Künstlern wie Dan Graham, Martha Rosler, Mike Smith und Joan Jonas. In seiner eigenen Arbeit distanzierte sich Price von der damals gängigen Praxis des Experimentalfilms und favorisierte stattdessen die noch unkonventionellen digitalen Verfahren.

Im kleinen Medienraum sind in wechselnder Folge zwei frühe Videoarbeiten von Seth Price zu sehen: „‘Painting’ Sites“ (2000) und „Industrial Synth“ (2000/01). Price hat „‘Painting’ Sites“ als seine erste künstlerische Arbeit bezeichnet. Das Video zeigt die Resultate einer Online-Suche nach dem Begriff „painting“, unterlegt mit einem von Price geschriebenen und vorgetragenen Märchen. Während „‘Painting’ Sites“ noch auf eine Zeit vor YouTube, Bildsuchmaschinen und der Übermacht von Google verweist, stellt „Industrial Synth“ diese Entwicklung geradezu in den Vordergrund. Beispielhaft für sein frühes Œuvre kombiniert „Industrial Synth“ von Price erstellte Grafiken und Animationen mit seiner Musik, Filmaufnahmen realer Personen – einschließlich des Künstlers – und einem Videospiel, das er 1987 programmierte und illustrierte. Durch das offene Ende, den unheimlichen Soundtrack und das Heraufbeschwören einer verdorbenen Konsumkultur ruft „Industrial Synth“ Vorstellungen von Verlangen, Konsum und Tod hervor.

Die Ausstellung endet im großen Medienraum mit der Arbeit „Redistribution“, die Price 2007 begann und seitdem fortlaufend

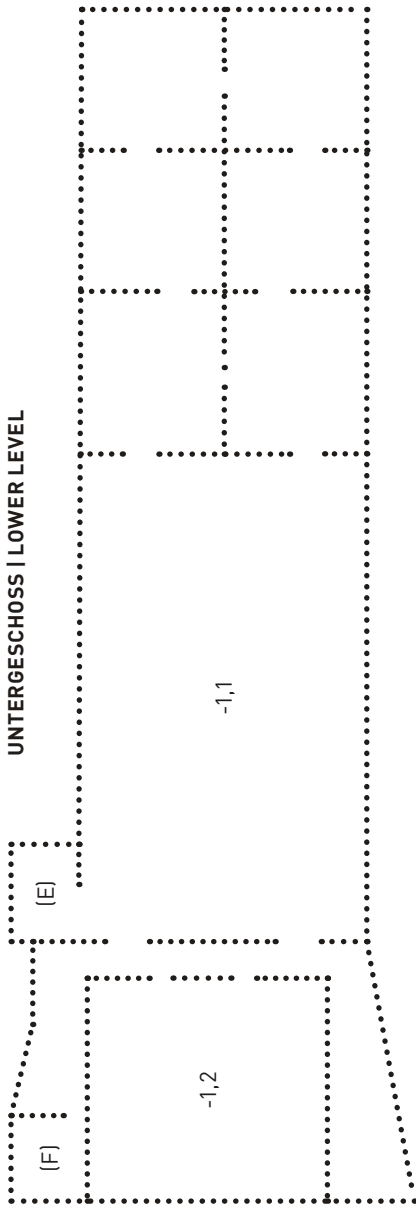
bearbeitet und verändert. Sie betont seinen Skeptizismus gegenüber festen Bedeutungszuschreibungen, der ihn auch die Rolle von Künstlervorträgen überdenken ließ: Was geschieht, wenn der Kommentar des Künstlers – vertraut aus Dokumentationen und den Abteilungen für Museumspädagogik – selbst in die Ausstellung eingebracht wird? „Redistribution“ begann als Lecture-Performance, die Price 2007 im Guggenheim Museum in New York hielt und in der er sein eigenes Werk zu erklären schien, wobei er jede Interpretation vermied und seine Kommentare auf seinen Arbeitsprozess beschränkte. Seitdem hat er die Dokumentation dieses Vortrags fortlaufend verändert: Er setzte inszenierte Sequenzen ein, fügte dem bestehenden Film Einschübe hinzu und spann ihn fort. Damit entfernte er ihn immer weiter von seinem Ursprung. Im Laufe der Zeit wurde das Video in sieben unterschiedlichen Versionen präsentiert. Die hier gezeigte ist die neueste: Wie ein großer Teil der heutigen Software und Hilfsmittel befindet sich auch dieses Projekt im Fluss und wird ständig aktualisiert.

ERDGESCHOSS | GROUND FLOOR



- | | | | |
|-------|--|------|--|
| FOYER | Plakate und Künstlerbücher | -1.1 | Leuchtkästen und YouTube-Videos |
| 0.2 | Frühe „Vacuum Forms“ | -1.2 | Frühe Videoarbeiten und „Redistribution“ |
| 0.3 | „Calendar Paintings“ | (A) | Eingang |
| 0.4 | „Vintage Bombers“ und „Mylar Sculptures“ | (B) | Kasse / Information |
| 0.5 | „Addresses“ und „Untitled Film/Right“ | (C) | Buchhandlung |
| 0.6 | „Silhouettes“ | (D) | Café |
| 0.7 | „Knot Paintings“ | (E) | Aufzug |
| 0.8 | „Folklore U.S.“ | (F) | WC |
| | | (G) | Garderobe |

UNTERGESCHOSS | LOWER LEVEL



FOYER	Posters and Artist's Notebooks	-1.1	Lightboxes and YouTube Videos
0.2	Early "Vacuum Forms"	-1.2	Early Videos and "Redistribution"
0.3	"Calendar Paintings"	(A)	Entrance
0.4	"Vintage Bombers" and "Mylar Sculptures"	(B)	Ticket Desk / Information
0.5	"Addresses" and "Untitled Film/Right"	(C)	Book Shop
0.6	"Silhouettes"	(D)	Café
0.7	"Knot Paintings"	(E)	Lift
0.8	"Folklore U.S."	(F)	WC
		(G)	Cloakroom