

Ullrich Klose

<http://www.ullrich-klose.de> /uklose@hgb-leipzig.de

Biography

Ullrich Klose, born 1982 in Dresden studied from 2003 to 2007 History of Art , History of Engineering and Modern and Recent History at the TU Dresden.

At 2008 he began with the programming of computer games, so called „casual games“. Since 2011 he studies media art at the Academy of Fine Arts, Leipzig, currently in the master class „Expanded Cinema“ by Clemens von Wedemeyer. Ullrich Klose lives and works in Dresden and Leipzig.

Biographie

Ullrich Klose, geb. 1982 in Dresden, studierte von 2003 bis 2007 Kunstgeschichte an der TU Dresden. Ab 2008 begann er sich mit dem programmieren von Computerspielen, sogenannten „Casual Games“, auseinanderzusetzen. Seit 2011 studiert er Medienkunst an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig, z.Z. In der Fachklasse „Expanded Cinema“ von Prof. Clemens von Wedemeyer. Ullrich Klose lebt und arbeitet in Leipzig und Dresden und im Internet.

Artist Statement

Almost all of my works relate to digital image worlds and I try to extract my own artistic approach out of them. In particular, it is the aesthetics of computer games which is often used by me as the basis of my work.

While I was questioning basic mechanics of computer games in some of my older works, the time based medium film is more in the fore of my current works, in particular, the possibilities of mixing video and sculpture in spatial installations. The foundations for images and content are thereby mostly remaining in digital realms.

At the same time I cannot and will not settle solely on one medium. In addition to film, my oeuvre also includes interactive installations, computer games, sculptures as well as paintings and graphics.

Künstlerstatement

Beinahe alle meiner Arbeiten beziehen sich auf digitale Bildwelten und sind Versuche diesen eine eigene künstlerische Haltung abzurufen. Insbesondere die Ästhetik von Computerspielen wird dabei von mir sehr häufig als Arbeitsgrundlage genutzt. Während ich in einigen älteren Arbeiten grundsätzliche Mechanismen von Spielen hinterfragte, ist in meinem aktuellen Schaffen eher das zeitbasierende Medium Film in den Vordergrund gerückt, und dabei insbesondere die Möglichkeiten der Mischung von Video und Skulptur in Rauminstallationen. Die Grundlagen für Bild und Inhalt bleiben aber größtenteils in der Digitalität verhaftet. Dabei will und kann ich mich nicht ausschließlich auf ein Medium festlegen, neben Film gehören interaktive Installation, Computerspiele, Skulpturen, aber auch Malerei und Grafiken ebenfalls zu meinem Œuvre.

Work/ Education

2003-2007 Art History, Engineering History and Modern and Recent History, TU Dresden
2007-2011 Work as freelance game developer
2009-2010 Graphic Designer, Flash Entertainment Gaming Network (FEGN)
since 2011 Media Art, Academy of Fine Arts, Leipzig, Master Class „Expanded Cinema“ by
Clemens von Wedemeyer

Exhibitions

- 2012** „Kunst Kunst- von hier aus Betrachtet“, GFZK Leipzig
„Total Sellout“
- 2013** „Lange Nacht der Computerspiele“, HTWK Leipzig
„Transitions“, Gallery KUB, Leipzig
„Residues“, Solo, Energiekombinat Leipzig
„RE 50“, Earth Gallery, Dresden
„Internet And Tacos“, Hildesheim
- 2014** „Apps“, Plonk-Art.de
„Total Sellout“
„Supersalon“, Salon-Pendant, Dresden
„Perlenplöte“, GapGap, Leipzig
„Die nächste Generation VI“, Video Folkwang, Essen
- 2015** „PSC TV Goes Live“, Berlin
„Dinge, die nicht sein werden..“, HBK Gallery, Braunschweig
„Bag To Basics“, Westpol Airspace, Leipzig
„Vision And Fear Station“, GFZK Leipzig
„Threesome“, Bishop, Bisop, Dresden
„Ancient Customs“, Solo, Museum Lytke, Leipzig
„Split And Combine“, Riesa Efau, Dresden
„Official Office“, Screening at: Recess, New York; SOMA, Mexico City; STORE, Dresden
„Hill Topper SX“, Earth Gallery, Dresden
„Cynetart“, Europäisches Zentrum der Künste, Hellerau
„FULL SCREEN à la Mine“, Screening, Leipzig
„The Action Is Go“, GapGap, Leipzig
- 2016** „Dresden international Topsellers“, Künstlermesse Dresden
„SWAT“, Gallery Stephanie Kelly, Dresden
„Collection of Collections“, Video Deptford Cinema, London
„Future Artifacts“, Dose Project, New York
„Glitch“, PeriphallForms.com
„Body Holes“, 9. Berlin Biennale
„Civic Media Lab“, Dnipropetrowsk, Ukraine
„Ullrich-Klose: Condition Zero“, Kabakon Art House, Leipzig
„Fatal Error“, Festival Miden, Athen
„Magdeborn 51.250639, 12.44697“, BSMNT, Leipzig
„APPROXIMATELY 800 cm³“, The Wrong- New Digital Art Biennale/ UFES Art Gallery,
Vitória, Brasilien
„Downdate“, Earth Gallery, Dresden

„Glitch: A One-Night-Only Art Installation“, Portland Community Media, Portland, Oregon
„Civic Media Screening“, Gallery Stephanie Kelly, Dresden
„Potnia Theron. Das Tier in Wissenschaft und Kunst“, Altana Galerie der TU Dresden
„AREA OF INTEREST weapons - gaze – armement“, Dokfest, Kassel

2017 „Frozen Core“, S T O R E Contemporary, Dresden