

„Lichtmaschine“, „Farborgel“, „Chromatropes“, „Clavilux“

Alle diese Namen stehen für Konzepte zur Gestaltung von Lichtkompositionen. Ihnen gemeinsam ist der große technische Aufwand, der es überhaupt erst ermöglicht, Licht zu formen.



Automatic Loop Unit

ALU, Abk. für engl. Arithmetic and Logic Unit, Arithmetik- und Logik-Einheit, der Teil innerhalb der Zentraleinheit eines Computers, der zur Ausführung arithmet. und log. Operationen dient.



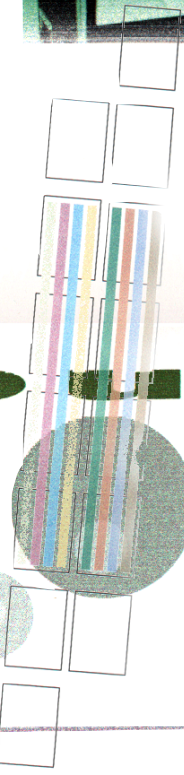
Die Videoinstallation: Definitionen, Beobachtungen Ideale umfassen

Das Konzept einer Videoinstallation ist eine Montage, innere Synchronisation von Ben F. Laposky: elektronische Abstrakte

Jede Videoinstallation ist einmalig existent, sie ist keine Software, dieser Umstand verleiht ihr gegenüber den reproduzierbaren Medien eine besondere Dimension:
- Sie bleibt lebendig, verändert sich von Tag zu Tag, von Besucher zu Besucher und nach jedem Auf- und Abbau.
-> Eine Videoinstallation ermöglicht es

Bubbles

Der Titel der Videoinstallation „Bubbles“ bezieht sich auf die vielen Werbungen auf und dient Verpackungen als Vorlage oder Dekor.



- an der Kfz-Klasse im Jahr 2000
- 1. Spalte Lichtmaschine, Farborgel, Chromatropes, Clavilux
- 2. Spalte Automatic Loop Unit
- 3. Spalte Die Videoinstallation, Definitionen, Beobachtungen, und Ideen
- 4. Spalte Bubbles
- 5. Spalte Interview mit Heide Spring
- 6. Spalte Werbe-Katalog, Heide Spring
- 7. Spalte Porträt von Regina Bahr
- 8. Spalte Technik

bubbles



Scharmparty, Badeschau, Saillenöber, Traumbiasen, Schaurr in der Natur, wirt ot als Umweltverschmutzung (in Folge von Luxus) angesehen

mehreren Besuchern gleichzeitig angesehen und in Interaktion gebracht werden können
- Sie bringt Menschen zusammen, die sich zu diesem einen Ort begeben.
-> Echtheit: Die Interaktion sollte ohne Zeitverzögerung reagieren

Die „ALU“ ist das Herzstück der Arbeit „Bubbles“. Sie wurde als Vorstufe für die Arbeit Bubbles entwickelt und war im Juli 1999 als Installation und als Video-Jockey-Instrument erstmalig zu sehen. Die ALU wurde im Juli 1999 als Vorstufe für die Arbeit Bubbles entwickelt und war im Juli 1999 als Installation und als Video-Jockey-Instrument erstmalig zu sehen. Die ALU wurde im Juli 1999 als Vorstufe für die Arbeit Bubbles entwickelt und war im Juli 1999 als Installation und als Video-Jockey-Instrument erstmalig zu sehen.

Die „ALU“ ist das Herzstück der Arbeit „Bubbles“. Sie wurde als Vorstufe für die Arbeit Bubbles entwickelt und war im Juli 1999 als Installation und als Video-Jockey-Instrument erstmalig zu sehen. Die ALU wurde im Juli 1999 als Vorstufe für die Arbeit Bubbles entwickelt und war im Juli 1999 als Installation und als Video-Jockey-Instrument erstmalig zu sehen.

Dank an:

Regina Ertel

Hans Klhig

Heike Sinning

Catrine Val

Barbara Volkwein



fi Olaf Val 2000

Mobil 0176-24059082

info@olafval.de

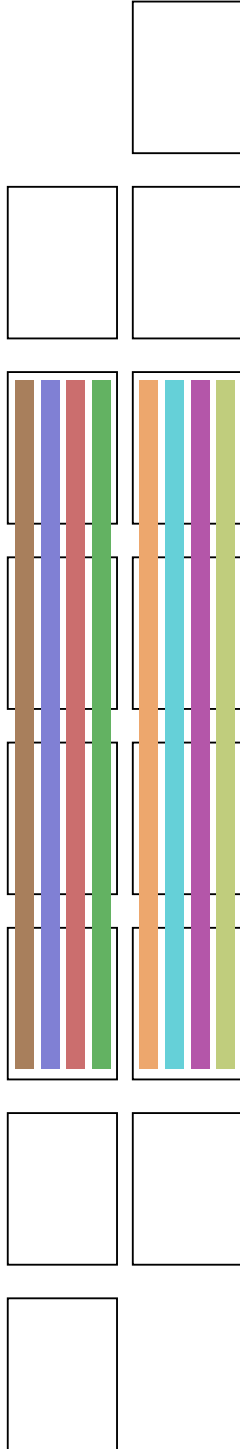
www.olafval.de

Bubbles

Abschlussarbeit
von
Olaf Völ
Studium der
Visuellen Kommunikation
an der
Khs-Kassel
im Jahr 2000

Inhalt

- 1. Spalte
[Lichtmaschine], [Farborge],
[Chromatropes], [Clavilux]
- 2. Spalte
Automatic Loop Unit
- 3. Spalte
Die Videoinstallation:
Definitionen, Beobachtungen, Ideale
und Ideen
- 4. Spalte
Bubbles
- 5. Spalte
Interview mit Heike Sinning
- 6. Spalte
Werbe-Katalog-Referenzen
- 7. Spalte
Portrai von Regina Hirtel
- 8. Spalte
Techno



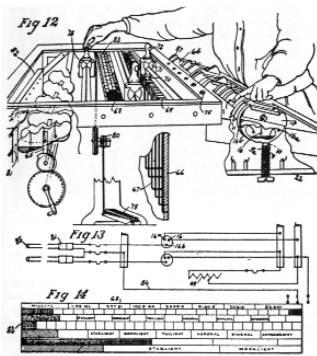
[Lichtmaschine], [Farborge], [Chromatropes], [Clavilux]

alle diese Namen stehen für Konzepte zur Gestaltung von Lichtkompositionen. Ihnen gemeinsam ist der große technische Aufwand, der es überhaupt erst ermöglicht, Licht zu formen:



-Ideen zu künstlerischen Darbietungen aus Licht konnten wegen des enormen Zeit- und Materialaufwandes nur in den obersten Gesellschaftsschichten realisiert werden.

-In den Documentationen steht meist die technische Apparatur im Vordergrund, während das visuelle Ergebnis oft nur sehr wage beschrieben wird.



-Ein weiteres Merkmal aller Ansätze ist die enge Verbindung mit der Musik, hierbei wird die Analogie von Farbe und Ton gesucht.



Automatic Loop Unit

ALU, Abk. für engl. Arithmetic and Logic Unit, Arithmetik- und Logik-Einheit, der Teil innerhalb der Zentraleinheit eines Computers, der zur Ausführung arithmet. und log. Operationen dient.



ALU

Die [ALU] ist das Herzstück der Arbeit [Bubbles]. Sie wurde als Vorstufe für die Arbeit Bubbles entwickelt und war im Juli 1999 als Installation und als Video-Jokey-Instrument erstmalig zu sehen. Die [Automatic Loop Unit] lässt sich im Gegensatz zu [Bubbles] erst nach einer Einweisung in die Benutzeroberfläche bedienen, da sie darauf ausgerichtet ist, einem VJ maximale Gestaltungsmöglichkeiten zu bieten.

Automatic Loop Unit

Zugespielt werden 350 Videoloops und 20 Grafiken in Verbindung mit einem Bildmischer.

[ALU] bezeichnet ein neues Konzept zur Visualisierung von Musik. Die [Automatic Loop Unit] ist ein VJ-Tool, das auf das klassische Gestaltungsmittel der Filmmontage, dem [live cutting] spezialisiert ist.

ALU basiert auf drei Computerprogrammen, die auf drei miteinander vernetzten Rechnern gleichzeitig laufen: Loopplayer, X-Graphics, Loopliner.

Das Konzept ist darauf ausgerichtet einzelne Videoloops aus ihren isolierten, um sich selbst kreisenden Erscheinungsformen zu lösen, indem mehrere Loops mit Hilfe

Die Videoinstallation: Definitionen, Beobachtungen, Ideale und Ideen

Einstein: Superstruktur, vertikale Montage, innere Synchronisation
Ben F. Laposky: elektronische Abstrakte

Jede Videoinstallation ist einmalig existent, sie ist keine Software, dieser Umstand verleiht ihr gegenüber den reproduzierbaren Medien eine besondere Dimension:

-Sie bleibt lebendig, verändert sich von Tag zu Tag, von Besucher zu Besucher und nach jedem Auf- und Abbau.

>Eine Videoinstallation ermöglicht es dem Betrachter in Interaktion mit dem Dargestellten zu treten. Gemeint ist hierbei nicht nur eine geistige, sondern viel mehr auch eine tatsächliche, sichtbare Interaktion.

> Simultantitel / (Multiuser): Eine Videoinstallation sollte immer von mehreren Besuchern gleichzeitig angesehen und in Interaktion gebracht werden können.

-Sie bringt Menschen zusammen, die sich zu diesem einen Ort begeben.

>Echtzeit: Die Interaktion sollte ohne Zeitverzögerung reagieren.

>Autodidaktisch: Die Videoinstallation wird von jedem Betrachter selbst erkundet, er benötigt keine Gebrauchsanweisung.

-Das didaktische Element ist ein wesentlicher Aspekt einer Videoinstallation. Es lässt sich wie die übrigen Kriterien eines Kunstwerks, wie z.B. die Farbgebung gestalten. Die [Spielregeln] und die Art und Weise, wie diese dem Betrachter vermittelt werden, transportieren auf die gleiche Weise eine künstlerische Aussage wie dies z.B. die Bildinhalte vermitteln.

>Loop: Eine Videoinstallation kennt keinen Anfang und kein Ende.

- Jedem Betrachter wird es möglich, unterschiedlich lange sich mit der Arbeit auseinander zu setzen.

-Die Videoinstallation liefert dem Betrachter nicht nur Komponenten, die er in seiner Wahrnehmung zu seinem persönlichen Eindruck zusammenfügt. Der Betrachter mischt sich bereits die sinnliche Erfahrung, die ihm real gegeben wird, selbst zusammen.

Bubbles

Der Titel: [Bubbles] betont die transparente Kugel als die universelle Form des Konsums. Sie taucht in vielen Werbungen auf und dient Verpackungen als Vorlage oder Dekor.



In der Videoinstallation werden die Bubbles der Konsumindustrie von ihren Produkten getrennt, um als optisches Spielmaterial zur Verfügung zu stehen. Mit Hilfe von Tastern und Joysticks können aus diesem Fundus von Blasendarstellungen mehrere Personen gemeinsam ein Videoprogramm gestalten. Dieser interaktive Prozess führt zu einem Kurzschluss der Mechanismen zwischen Konsumenten und Produzenten.

Die Benutzer der Installation werden zum Gestalter des [Bubbles-Channel], sie kreieren ein Videoprogramm. Dabei treffen sie eine Auswahl aus Reizmomenten der Werbung. Verpackungsdesign und Werbung werden bekannterweise von der Industrie gestaltet, um mit den Konsumenten zu kommunizieren, ihn zum Kauf ihrer Produkte zu verführen. Die Antwort der Konsumenten in Form einer Analyse der Nachfrage beeinflusst indirekt auch die Gestaltung der Werbung aus.

Der [Bubbles-Channel] zeigt

Interview mit Heike Sinning

Olaf:

Ich stelle mir die Arbeit Bubbles von obengesehen so vor, dass drei Leute gleichzeitig an dem Gerät arbeiten können oder ein Bildprogramm gestalten können. Was bei der ALU auf eine Person ausgelegt ist.

Heike:

Können die dann alle unabhängig von einander agieren, oder müssen die sich untereinander absprechen, weil sie gemeinsam ein Programm entwickeln?

Olaf:

Ich denke, wenn du in einer Disco bist, wirst du ja nicht sagen: So jetzt höre einmal zu! Wir machen jetzt dies oder jenes! Es wird so sein, daß sich einfach jemand hier hinstellt, etwas rumprobiert und sieht plötzlich, hier passiert ja etwas. Die Person nebenan bemerkt das auf diese Weise auch. Natürlich im optimalen Falle würden die Beteiligten sich aufeinander abstimmen.

Heike:

Das ist also so gedacht, daß man mehr nach dem Zufallsprinzip Bilder entwirft, und daß die Leute sich auch gegenseitig anstossen.

Olaf:

Man darf die Leute nicht überfordern. Man darf vom normalen Discogänger nicht erwarten, daß er mit hohem künstlerischen Anspruch sofort das Programm bedienen kann, und Ideen hat, wie er ein Videoprogramm gestalten kann. Normalerweise sitzt man lange an einer Minute eines Videoclips. Das Ganze soll aber auch nicht rein beliebig sein. Es soll schon möglich sein schnell einsteigen zu können, daß man versteht: Aha! ich kann da etwas gestalten. Ich hoffe, man sieht dann auch sehr schnell, das passt ja jetzt eigentlich nicht, also wähle ich das aus. Vielleicht entwickeln die Leute so auch eigene Ideen. Das ist sehr wichtig. Es muß auf jeden Fall auch einen einfachen Einstieg geben. Der Gedanke ist, daß einer die Grafik gestaltet, die Hauptperson in der Mitte das Videoprogramm, und hier links jemand den Bildmischer bedienen kann.

Heike:

Ist die Bildfläche den dann nicht etwas zu klein, wenn da drei Leute stehen?

Werbe-Katalog-Referenzen

Star Wars:

Der Pinball zum Film

Auch mit Star Wars nutzt Nova die Chance, pünktlich zum Start eines Kino-Top-Events das passende Gerät auf den Markt zu bringen: Den neuen Pinball Star Wars Episode I, eine atemberaubende Mischung aus Flipper und virtueller Action – mit sämtlichen Vorteilen des Pinball-2000-Konzeptes



Happy Touch:

In touch with so much

Happy Touch ist jetzt noch mal aufgewertet worden: Mit neuen Spielen, einer verbesserten Menueoberfläche, der Einblendung von Fotos der 3 besten Spielgäste im lokalen Highscore sowie der Möglichkeit, die Highscores bundesweit zu vernetzen.



4 von 5 Deutschen haben noch nie eine Spielhalle von innen gesehen. Höchste Zeit, dass Sie einen Teil dieser 80 % ansprechen – zusätzlich zu den vorhandenen Spielgästen, versteht sich. Und das geht am besten mit neuen Spielideen – in einer Atmosphäre, die auf neuartige Geräte abgestimmt ist.

Merkur Roulette:

Neue Ideen + neues Ambiente = neue Gäste

In dieses Konzept einsteigen können Sie jetzt mit dem Unterhaltungsgerät Merkur Roulette. Damit schaffen Sie nämlich eine Kasino-Atmosphäre, die auch weibliche Gäste und typische Kasino-Besucher reizt – und die hat man ja in der Spielstätte bisher (leider selten) gesehen.

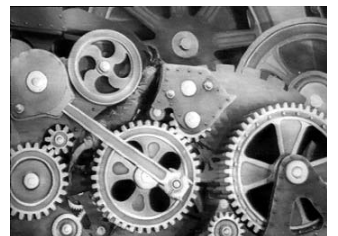
Portrai von Regina Blütel

Automatic Loop Unit – die Rhythmen der Bilder bei Olaf Val

Wiederkehrende Bilder, Stereotype unserer visuellen Alltagswelt, wechseln sich ab, überlagern sich, bilden Rhythmen. Bisweilen laufen prägnante Wortgefüge wie Werbeslogans über das Bild, Zeitangaben oder rasend durchlaufende Zahlenkolonnen folgen ein mathematisches Element ein – logisch und sinnlos zugleich. Überlagert wird das Ganze durch psychedelische Farb- und Formspiele, durch die die dokumentarischen, konsumästhetischen und konstruktiven Elemente konterkariert werden: Der junge Kasseler Künstler Olaf Val verwendet in seinen Arbeiten die Bildsprache zeitgenössischer Video- und Kommunikationstechnologie. Die Automatic Loop Unit zum Beispiel ist ein Computerprogramm zur Steuerung von Videoloops: kleinen Videofragmenten von einer halben bis zu drei Sekunden Länge, die in einer endlosen Schleife immer von neuem beginnen. Ein endloses Videoprogramm – endlos auch, da diese Videofragmente immer neu kombiniert werden können. Ein gebotener Benutzer kann diese Kombinationen in Sekunden bearbeiten und sie musikalischen Rhythmen – vornehmlich Technomusik – anpassen. Zu sehen war diese aufwendige künstlerische Programmierung als Videoinstallation auf der Ausstellung Chronos & Kairos. Zeit in der zeitgenössischen Kunst im Museum Fridericianum. Eindeutig war sie dem Begriff des Zeitgeistes zuzuordnen: Die Automatic Loop Unit ist ein Gesellschaftsspiel zur Visualisierung von Technomusik, die stilisierten Gestaltungsformen aus aktuellen Bildquellen wie dem Fernsehen, Werbeprospekten oder Videospiele werden durch die ständige Wiederholung als ein Spiel abstrakter Formen wahrgenommen., so der Katalogtext. Das, was sich in der Kunsthalle als Videoinstallation präsentierte, besitzt vielschichtige Funktionsmöglichkeiten. Zunächst erstellte Olaf Val seine Automatic Loop Unit als ein Kompendium aktueller Alltagskultur, die Bilder wie auch die Rhythmen ihrer Abfolge und Überlagerung stammen aus der Lebenswelt der 90er Jahre. Tatsächlich ist das über den Computer zu steuernde Programm auf Technopartys einsetzbar: Das Programm eines Video-Jockeys.

Techno

Ich sehe meine Arbeit als Teil der Technocultur. Der Begriff Techno aus der Musik steht für eine Generation, die auf die massive Technisierung der Welt reagiert. Eine Generation, die von klein auf mit dem Homecomputer (Comodore VC-20 oder Sinclair) vertraut ist, deren Furcht vor der Atombombe alle bis dahin geschaffenen Schreckensbilder übertrifft. Techno spielt mit der Härte und der Monotonie der Maschinen, versucht diese zu steigern oder mit der Suche nach Emotionen im Reich kalter Elektronik und Anonymität zu brechen. Entscheidend ist im Vergleich zu den vorangehenden Generationen, deren revolutionäres Potenzial sich für politische Ziele einsetzte, daß die Auseinandersetzung mit der Technisierung ein globaler und extrem kontroverser Konflikt ist. Überall auf der Welt arbeiten Menschen fieberhaft an Techniken, im Idealfall in der Überzeugung, die Welt ein kleines Stück zu verbessern. In Bereichen wie der Medizin, der Kommunikation oder dem Transportwesen, werden diese Errungenschaften von der Gesellschaft angenommen. Die Technocultur wehrt sich daher nur wenig gegen die Ebenflüchtigen Bits und Zahnräder, sondern sucht alternative Wege.



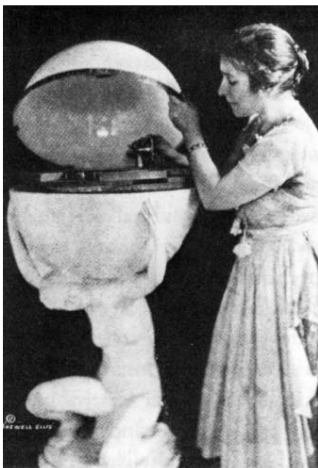
Die sinnlichen Wahrnehmungen der Technik, die den Gesetzen der Physik, Chemie, Elektronik und Mathematik unterliegen, werden nachempfunden. Bei dieser Rekonstruktion der Technokultur treten die Kriterien der Ästhetik an die Stelle der Naturwissenschaften. Gleichzeitig werden zu diesem künstlerischem Abbild der Technik technische Geräte verwendet. Die Technologie wird dazu eingesetzt, sich selbst zu reflektieren. Die Aufgabe liegt zum einen darin, diesen Prozess überhaupt realisieren zu können, denn die Technik der Künstler ist klar in der Unterzahl, zum anderen ihn zu gestalten und auf der Suche nach dem Mensch-Maschine Verhältnis für die Zukunft den richtigen Weg einzuschlagen.



-Mary Hallock Greenewald und Thomas Wilfred überwinden erstmals das lange vorherrschende Prinzip: 1 Ton entspricht einer Farbe.

-Spezielle Erfindungen wie z.B. die des Dimmer von Mary Greenewald führten zu Patent-Klagen, in diesem Fall gegen Thomas Wilfred Clavilux.

-Mary und Thomas konstruierten als Erste kompakte Geräte. Marys [Luminal] illuminierte die Abdeckhaube eines Grammofons während das [Lumial] von Thomas an heutige Fernseher erinnert.



Die Wurzeln für die Visualisierung von Musik liegen in den Naturwissenschaften (der Physik), in der Musik (Harmonielehre) und in der Esoterik (Meditation). Die ersten Erkenntnisse rechnet man in diesem Bereich Pythagoras und Leonardo da Vinci zu, der (1500) als Zeremonienmeister mit Licht arbeitete.

(1688-1757) Areimbolds: [Perspektivische Lauter],

der Loopline und dem X-Graphic-Werkzeug zu einer Musik-Clip (ähnlichen Einheit verbunden werden.

Loopplayer

ist der Titel der Software, die es ermöglicht, Videos von der Festplatte abzuspielen, hierbei kann zwischen allen denkbaren Geschwindigkeiten variiert werden.

X-Graphic-Werkzeug

In die »Automatic Loop Unit« integriert ist ein System, das von Zufall generierte Grafiken in das Videobild einblendet. Position, Größe, Ausrichtung und Animationsgeschwindigkeit der Grafiken können direkt im Loopliner eingestellt werden.

Loopliner

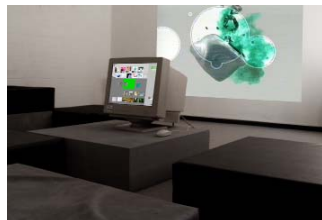
steuert die beiden Programme: Loopplayer und X-Graphic, indem es dem Benutzer auf einem separaten Monitor eine grafische gestaltete Oberfläche bietet.



Die ALU ist ein ausschließlich visuelles Instrument. Es existieren keine direkten Verbindungen zum Ton. Sie erzeugt keine Töne und reagiert nicht auf die Musik. Beides wäre technisch möglich, doch die Konzeption des JV-Tools so wie der Installation [Bubbles] setzt gerade in diesem Punkt auf die Kreativität der Benutzer. Eine automatische Kopplung folgt zwangsläufig der Logik, was auf Dauer zu Monotonie führt. Als Brücke zwischen dem visuellen Denken und der akustischen Wahrnehmung kann nur ein Mensch dienen.

Die Installation:

[Automatic Loop Unit]



Für die Rauminstallation wurden gepolsterte Hocker entworfen. Das in Grautönen gehaltene Design geht eine Verbindung mit der nüchternen Programmoberfläche auf dem Monitor ein. Die Sitzkissen lassen sich von den Besuchern ganz nach Bedarf verschieben oder stapeln, auf diese Weise erzeugt dieses modulare Möbelsystem eine spielerische Atmosphäre in der die

-Seine Mischung wird in dem Moment für andere sichtbar.

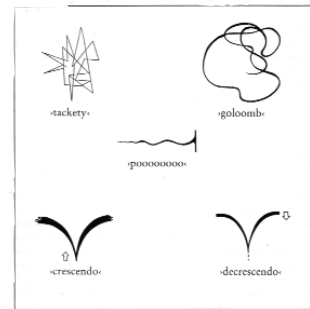


- Das reale Mischen der von Künstlern vorgegebenen Elemente überwindet die Grenzen der Vorstellungskraft und ermöglicht somit einen intensiveren Dialog.

= Mich interessiert es, aus kurzen Filmen Vokabeln zu formen, aus denen sich die Betrachter Sätze bilden können, da auf diese Weise eine eigene Sprache zum Denken entsteht. Diese Sprache unterscheidet sich von der Filmsprache.

- Das Auge kann Melodien genießen.

Chuck Jones, Geräuschpartitur (1946)/Zeichnung



>Mischen: Die Gleichzeitigkeit von verschiedenen Medien (wie Videosequenzen, Bildelementen, Texten, Tönen, aber auch haptisch Wahrnehmbarem) wird vom Künstler und von den Betrachtern bestimmt. Auf diese Weise entstehen eine Vielzahl von Kombinationen. Meist ist eine Anpassung an die Charaktere der jeweils agierenden Rezipienten zu beobachten.

-Die Silhouette ist ein grafisches Stilmittel, das sich besonders gut dazu eignet eine Verbindung zum Betrachter darzustellen.

frei von den materiellen Dingen, den Produkten und dem Geld, die Videomischung einzelner Konsumenten.

Die Verpackung:

Die Entwicklung der Verpackungen beginnt mit Transportbehältern, wie z.B. dem 9.000 Jahre alten Korb, Tongefäßen, Blätter, Nüsse, Tierhäute, Tücher, Säckchen, Flaschen, Kisten. Im zweiten Jahrtausend vor Christus wurde bereits Glas als Verpackung verwendet. Seit dem 17. Jahrhundert gibt es Glasflaschen.

1765 wurde im Zuge der Urbanisierung, ausgelöst durch die Erfindung der Dampfmaschine, eine Lagerung von Lebensmitteln notwendig.

1797 Erfindung Haltbarmachens von Früchten, in dem man sie mit Zucker verkochte. (Marmelade)



1804 wurde das Einkochen mit Vakuum entdeckt.

Seit dem 19. Jahrhundert, mit der aufkommenden Konkurrenz, wurden Verpackungen modern gestaltet. Zuvor folgte die Gestaltung der Verpackungen den Ansprüchen, den Inhalt kenntlich zu machen und auszuschnüffeln. Bewegungen wie das [Bauhaus] oder die [Art-and-Crafts-Bewegung] setzten sich für eine künstlerische Industrieproduktion ein. Bereits im Jugendstil kam die Idee des Gesamtkunstwerkes auf, wie z.B. das Zitat von Henry van de Velde belegt: [Kunst und Industrie einigen, heißt nichts geringeres als Ideal und Wirklichkeit verschmelzen.]

Olaf:
Hier an dem Gerät wird ja nur gearbeitet.

Heike:
Ach so, und wo anders wird das Video an die Wand projiziert.

Olaf:
Ja, oder über der Bar hängen Monitore, die alle das Gleiche zeigen. Und auf der Tanzfläche ein großer Beamer. Hier ist quasi das minimierte Fernsehstudio und wo anders wird gesendet und gesehen. Man könnte das Programm auch in ein Netz einspeisen. Nur es sollte insgesamt in einem überschaubaren Rahmen z.B. einer Disco oder einem Einkaufszentrum bleiben, damit man kapiert: Ich kann das da selber machen. Dann sieht man das Programm in einem andern Zusammenhang, weil man weiß wie es gemacht wird.

Olaf:
Das Konzept ist, daß die Bedienelemente Teil des Bildes sind. Das ist die Interaktion, die sich durch die Knöpfe und Joysticks darstellt, optisch, die sind ja auch wie eine kleine Skulptur, daß man das als ein Bild sieht. Man könnte auch ein Bild malen, in das man einen Joystick reinbaut. Hier ist das nun wirklich eingebaut, funktioniert auch wirklich und beeinflusst das Bild auch wirklich. So daß das ein Gesamtbild ist, nicht nur im Sinne von daß es einfach nur ein Bild ist, sondern im Kopf: wenn man sagt, man macht sich ein Bild von einer Sache. Zu diesem Bild gehört auch, daß man es selbst beeinflussen kann. Mit Elementen, die an sich auch schon Bilder sind. Joystick... Jeder kennt das Wort Joystick, verbindet damit etwas und so weiter.



Heike:
Das ist im Grunde wie eine Dyke-Box, übertragen auf



Arkros

Kaos Box II

The ultimate professional video instrument for TV, concert, events and corporate presentations. The Kaos Box II is the result of several years of research and development into the high-end show industry. The most demanding show designers around the world have already shown interest for the Kaos Box and included the system in their design. Intuitive and reliable, this video sampler is an ideal complement for any video set-up or light console. Transform your digital media, stills, movies or live cam into an amazing video.



Form und Rhythmus der Videoloops unterstützen und erweitern dabei die Auswirkungen der Musik, vergrößern den Erfahrungsspielraum. Olaf Val visualisiert das bestimmte Lebensgefühl der Techno-Generation: Ihre Welt sei von Technik bestimmt; eine Technik, die selbstverständlich und beängstigend zugleich, [geil] und kalt in einem sei. Olaf Val, 1968 in Hanau geboren, begreift Techno als eine Form der Auseinandersetzung mit der zunehmenden Technisierung und der hiermit einhergehenden steten Verstärkung der Abstraktion der Lebenswelt.



So sind seine Videoloops nicht nur als Schnapschüsse des Zeitgeistes zu verstehen: [Die Video-Sequenzen lassen sich wie Buchstaben einer Sprache einsetzen. Sprache jedoch arbeitet mit der direkten Zuordnung von Inhalt und Begriff, während die Videosequenzen Situationen und Zusammenhänge in komprimierter Form ausdrücken können.] Tatsächlich erschaffen die computergesteuerten Bilder, von denen zahlreiche sehr vertraut erscheinen, zusammen mit ihrer Rhythmisierung und farblichen Bearbeitung, zusammen aber auch mit der ausgefeilten Techno-Musik zum Beispiel des Berliner Labels [Tresor] eine Atmosphäre, in dem sich unzählige Facetten des heutigen Lebensgefühls vermitteln.



Olaf Val bedient sich dabei der Grundprinzipien des Films, da diese der menschlichen Wahrnehmung extrem nahe seien: Insbesondere das Prinzip des Schnitts, durch den die Wahrnehmung verändert, immer wieder auf ein neues Ziel gerichtet würde, ermöglichte die Aneinanderreihung, die Montage unterschiedlicher Wahrnehmungen. Montiere man aber zwei Bildinhalte in Reihung oder Überlagerung, entstehe durch diese Kombination ein neues, drittes Bild mit einem neuen Ausdruck. Die Wahrnehmung der Betrachter seiner Arbeiten zu sensibilisieren ist das Anliegen Olaf Vals [] und dies in

Elsay for Toys, Januar 1995
Prolog des Localizer 1.0
Die Gestalten Verlag

Techno bringt auf stumme Art und Weise eine komprimierte und sehr reduzierte Ballung radikaler Ansätze in sich, die in einer Zeit der medialen Überinformation und der tagtäglich kommunizierten gesellschaftlichen Paradoxie die Basis für eine Unstrukturierung des persönlichen und kollektiven Alltags bildet. Techno ist so zu sagen der kleinste gemeinsame, jedoch subjektiv erfahrbare Nenner im Leben unzähliger Individuen mit ihren ganz eigenen Definitionen und Ideen.

Auf der gemeinsamen [Flucht] in die Gegenwart selektieren wir Partikel aus dem Datenpool der sich zeitlich immer stärker relativierenden Vergangenheit und Zukunft, welche es wert scheinen, in neue Zusammenhänge gesetzt zu werden.

Der gewonnene Fundus enthält unter anderem vordringlich schlichte Begriffe wie Offenheit, Sinn, Respekt, Nutzen, Liebe, Gemeinschaft, Toleranz, etc..., de facto sind dies unverzichtbare Voraussetzungen zur Gestaltung einer annehmbaren gemeinsamen Realität und eine weitere Qualifizierung wird erst mal nicht verlangt. Keiner, egal wie jung oder alt, wie lange oder wie kurz dabei, ist auf dieser Basis dünner als der andere.

Der Prozeß, die verstaubten Kanäle der traditionellen gesellschaftlichen Strukturen zu umgehen, findet verstärkt auf den Technoparties assoziierten visuellen Sektor statt. Hier geht es nicht um höhere Kunst, sondern um die Gleichwertigkeit und die Zusammenhänge verschiedener visueller Erscheinungsformen wie Graphik, Malerei, Computeranimation, Modedesign und Lichtinstallation. Die Elemente brauchen einander. Ohne das Bewusstsein für die gesamte Idee und den medialen Transfer funktioniert das Ganze wie die Einzelteile schlecht oder gamicht. Das Bedürfnis nach einer sinnlich-funktionalen Gestaltung des öffentlichen Raumes ist schließl. W es nicht mir Kunst, an der ich vorbeilaufe und mit der ich nicht sprechen kann, ohne mich in akademische Tiefen zu begeben!?

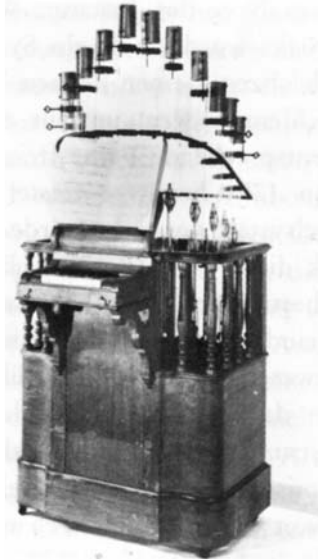
[Grafisches Cembalo]

(1757) Louis-Bertrand-Castel:
[Chromatropes], [Optisches
Cembalo] (mit 500 Kerzen)

(1840) D.D. Jameson: (farbige
Flüssigkeiten)

(1860) Bainbridge Bishop: (lenkte
Sonnenlicht um)

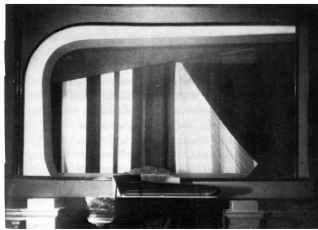
(1870) Frederic Kastner: [Pyrophon]
(erzeugte mit Gasen verschieden
farbige Flammen.)



(1910) Aleksandr Skrjabin: [Le
poème du feu]

(1908) Alexander Burnett Hector:
(Farborgel im Raum)

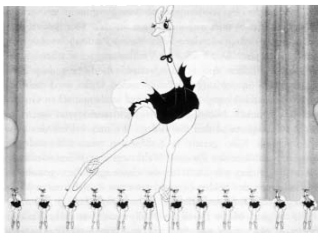
(1920) Anatol Graf Vietinghoff &
Scheel: [Chromatophon] (beleuchtet
Blühne im Art-Deco-Stil)



(1933) Charles Blanc-Galli:
[Orchester Chromophonique]

(1939) Walt Disney: [Fantasia] (ein
halbabstrakter Kinofilm)

Oskar Fischinger und Jules Engel
wurden in dem Film nicht erwähnt,
obwohl sie maßgeblich an ihm
beteiligt waren.



(1946) Festival: [Kunst im Kind] in
San Francisco

(1952) Hy Hirsh: [Come Closer] (an
der Bildbank

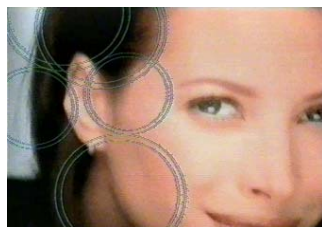
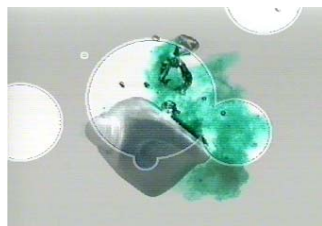
Besuchern dazu angeregt werden,
selbst aktiv zu werden.

Katalogtext:

In der [Automatic Loop Unit]
verzahnen sich Videofragmente, von
einer halben bis zu drei Sekunden
Länge zu einem endlosen
Videoprogramm. Die vorgefertigten
Elemente entwickeln fortlaufend neue
Kombinationen. In den Strom von
Bildsequenzen kann der Betrachter
eingreifen, in dem er Reihenfolge,
Abspielgeschwindigkeit, den
Schnittrythmus der Videos selbst
gestaltet und sie mit
Grafikeinblendungen überlagert.



Die Logik meines Schnittkonzeptes
wurde in das Computerprogramm der
Automatic Loop Unit transformiert.
Auf diese Weise ist bei allen
Gestaltungsmöglichkeiten, die dem
Betrachter eingeräumt werden,
gewährleistet, daß die
Grundkonzeption des
Videoprogrammes eine Einheit bildet.



> Das inzenierte Element: Jede
Videoinstallation arbeitet mit
inzenierten Elementen. Vorgefertigte
Bilder, Filme und Töne werden
innerhalb einer Rauminstallation nach
bestimmten Spielregeln in Szene
gesetzt. Denkbar wäre ein Verzicht
auf präpariertes Material zugunsten
eines Systems, welches die
Erstellung der Audiovisuellen Inhalte
automatisiert oder dem Rezipienten
überlässt.

> Die filmischen Mittel (wie Schnitt,
Montage, Tiefenschärfe, usw.)
werden in jeder Videoinstallation
verwendet. Verzichtet eine
Installation auf diese grundlegenden
Gestaltungsmittel, (viele
Videoarbeiten verzichten auf den
Schnitt), so begeben sie sich in die
Gefahr, die Film beziehungsweise
Videotechnik zu missbrauchen, denn
beide Medien haben sich zusammen
mit der Film und Videokultur
entwickelt.

> Videospeichemedien dienen bei
einer Videoinstallation als
Videoquelle. Die Begriffe Endlosband
und digitale Videos erlauben keine
Rückschlüsse auf die
Produktionstechniken der Videos
(analog oder digital). Endlosbänder
werden meist hergestellt, in dem ein
Digitales Video als Loop
aufgezeichnet wird.

> Das Endlosband: Ein Begriff für
das linear organisierte Videomaterial.

-Ein Endlosband zeigt die Videos wie
ein Gemälde oder Fotografie ewig. In
ausgeschaltetem Zustand, ohne
elektrischen Strom sind die Bilder
potenziell vorhanden. Der Betrachter
hat die Freiheit, den Einstiegspunkt
und die Dauer seiner Rezeption
selbst zu bestimmen. Der Umstand,
daß ein Video-Endlosband nicht
tatsächlich endlos ist, bleibt ein rein
technisches Problem, welches durch
neue Medien wie



Nach dem 2. Weltkrieg kam das
Selbstbedienungssystem auf. Der
künstlerische Anspruch an die
Verpackung wich den
Verkaufsstrategien, dem Corporate
Identity.

In der DDR herrschte eine von
Grafikern bestimmte Ästhetik.

Als letzten bemerkenswerten Impuls
ist die umweltfreundliche Verpackung
zu nennen.



Verführung:

Zitate aus dem Buch: Jean
Baudrillard, [Lad euch nicht
verführen!], Merve Verlag Berlin

[Bisher galt, daß alles der Produktion
folgt ... und was wäre nun, wenn
alles der Verführung unterliegt?]

-

[Inlich verhält es sich mit all den
großen Gegensatzpaaren wie
gut/böse, wahr/falsch, die uns zur
Dechiffrierung des Sinns der Welt
dienen: die Verführung bringt diese
unter wahnsinnigem Energieaufwand
sorgsam gevierteilte Begriffe wieder
zusammen und vereinigt sie in einem
Maximum von Intensität und Reiz.

-

[Die Welt der Verführung ist reiner
Schein und keine Zeichenwelt: der
Schein ist also kein Zeichen. Das
Zeichen läßt sich dechiffrieren, nicht
so der Schein.

Bilder oder die Abfolge von Bildern. Ich habe aber wahrscheinlich mehr Möglichkeiten, was die Geschwindigkeit betrifft?

Olaf:

Bei der Dyuke-Box entscheidest du dich für ein komplettes, inszeniertes Musikstück.

Heike:

Ja für ein abgeschlossenes Stück mit einem Anfang und einem Ende, und hier kann ich den Beginn und das Ende selber bestimmen.

Olaf:

Aber jetzt siehst du nur einen Videoloop. Das geht nur so. Das kannst du nicht mit einem Lied aus einer Dyuke-Box vergleichen, das ist viel zu minimal. Das ist als ob du ein Lied hast, das die ganze Zeit [de ding de ding de ding de ding] geht.

Heike:

Das ist vielleicht wie ein Kaleidroskop. Kennst du diese Geräte noch? Da dreht man ja auch und da passieren Dinge einerseits durch Zufall, aber auch durch deinen Impuls, und es entstehen ständig neue Bilder.

Olaf:

Bei Nam Jun Paik ist das meist alles so kaleidoskopartig: diese Videos, die auf dem Bildschirm einfach so abzappeln. Da hat er das Fernsehprogramm genommen, das wird dann zu Farbflöhen, die rumfliegen. Das halte ich für typische künstlerische Ansätze an das Fernsehen heran zu gehen, das hat aber mit den eigentlichen Mechanismen des Fernsehens gamichts zu tun, weil du kannst ja nicht erkennen, was auf den Bildern zu sehen ist. Letzten Endes guckst du ja immer noch Fernsehen, weil du dich dafür interessierst was auf den Bildern zu erkennen ist.

Heike:

Ist es dir wichtig, daß man da noch was erkennen kann, einzelne Szenen oder Bilder? Und das man mit so bekannten Techniken, Seh- und Wahrnehmungs-Erfahrungen operieren kann.

Olaf:

Nicht nur mit der Wahrnehmung, sondern einfach mit den Inhalten! Ich bin gar nicht so formal ausgerichtet.

Whirlpool Wschetrockner

[WT125ZA], Abluftsystem, 5 kg Fassungsvermögen, große Öffnung, reversierende Trommel, 140-min-Steuerung, Abholpreis 356.-

Bosch Waschvollautomat

[WFF1601], 1400/600 U/min, Fassungsvermögen 5kg, Mehrfachwasserschutz, Aqua-Spa-System, Fuzzy-Mengenautomatik, elektronisches Unwuchtkontrollsystem, Wäl-Pendel, Energie-Effizienzklasse A, Schleudervirkung B, Abholpreis 1249.-



Gefriertruhe

[AFE905G], Nutzinhalt 103 Liter, Vorratskorb, H 86, B 53, T 58, cm, Abholpreis 299.-



Herd-Einbau-Set

[FC630], bestehen aus: Glas-Keramik-Kochfeld (Highlight-Kochplatte, 4 fach-Restwärmeanzeige) und Herd (Ober-/Unterhitze, Heißluft, Infrarot-Grill, Auftauschaltung mit Ringheizung), in Weiß oder Braun, Abholpreis 699.- in Edelstahl, Abholpreis 749.-

unterschiedlichen Kontexten.

Schwimmt in der Auseinandersetzung mit dem Techno-Feeling auch die große Nähe zur Konsumwelt mit, zeigt Val in einer anderen Videoinstallation [Mittagsstille] von 1995 die andere Seite des Konsumverhaltens. In den hier gezeigten Videoaufnahmen sind inszenierte Arbeitssituationen auf einem Schrottplatz dargestellt; die Mittagspause wird durch Butterbrotpapier im Schloß eines Arbeiters markiert. Auch diese Aufnahmen wurden mit dem Computer bearbeitet, wobei eine gewollt niedrige Rechenleistung zu einer grobkörnigen Bildauflösung führte. Diese [groß gerasterte Wahrnehmung] wird an eine Wand projiziert, bevor ein Tisch mit darüber installierter Kamera. Hält der Betrachter nun seine Hand über diesen Tisch, erscheint ihre von der darüber installierten Kamera aufgenommene Silhouette im Videofilm. Darin erscheinen in langsamer, waagerechter Bewegung Textabschnitte: [Jetzt innehalten, wenn die Melodie der Hände still wird.]

Dem Konsum, der in seiner Wichtigkeit und Vergleichlichkeit dargestellt wird, werden hier [so könnte man sagen] wertvolle Momente des Erlebens entgegengestellt. Dabei findet sich der Betrachter plötzlich in der Position, seine [schützende Hand] über diesen Moment zu legen. Fast unbemerkt hat Olaf Val damit den Betrachter dazu gebracht, aktiv an der Videoinstallation teil zu haben. Es ist ihm wichtig, eine spielerische Atmosphäre zu schaffen, um den Zugang zwischen Betrachter und Arbeit zu erleichtern. So kann der Zuschauer auch direkt auf die Ausgestaltung zahlreicher Videoinstallationen einwirken. [Schmelzraum] von 1996 zeigt ein Wohnzimmer innerhalb einer Filmkulisse. In diesem Raum geschah etwas, was in verschiedenen Filmsequenzen festgehalten wurde. Diese werden nun auf die Seitenwände des Zimmers projiziert, wobei der Besucher der Geschichte detektivisch nachspüren kann: Während seines Ganges durch den Raum betritt er verschiedene Kontaktmatten, durch die die Abfolge der Sequenzen gesteuert werden. [Bei mir arten Arbeiten immer zu Romanen aus,] gesteht Olaf Val. Doch nicht nur zu Romanen, sondern vielmehr auch zu begehren Hypertexten.

Vom klassischen Künstlerbild ist bei Olaf Val nicht mehr viel zu erkennen. Natürlich prüft und erforscht auch er seine Materialien [er] doch hatte es sich dabei früher um Pigmente und



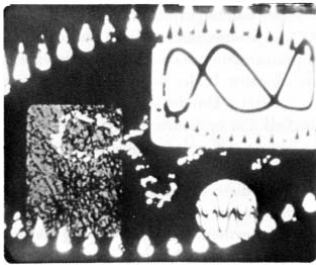
Die Herausgeber des Buches: [Techno] (Rowohlt Verlag), Philipp Anz und Patrick Walder enden 1995 in ihrem Vorwort mit folgenden Sätzen:

Techno hat mit vielem gebrochen. Techno schließt ein und aus. Entweder du fährst ab oder nicht. Techno ist Massenware und Pop. Techno sucht nach einem neuen Umgang mit Technologie. Techno macht die Nacht und die Stadt lebenswert. Techno schafft neue Räume und Netze: Wir sind keine Partei, keine Bewegung, keine Firma und keine [Familie]. Aber wir sind froh, daß es uns gibt.

Im gleichen Buch, Albert Kühn über Juan Atkins:

Die Kulisse dieser Geschichte heißt Techno City. So nannte man Detroit, [the seventh city], die siebzigste Stadt der Staaten, Home of Ford und Land of Chrysler. Von zwei Leuten aus Motortown arbeiteten drei am Fließband. In den sechziger Jahren gab's eigenen Soul, schwarzen Motown-Familien-Soul, ebenfalls am Fließband. Im Laufe der siebziger Jahre erlebte Detroit als erste Stadt der Welt das, was Europa erst gut zehn Jahre später absolvierte: die Rückkur der Automatisierung. Banken und Chefetagen entschieden: Die Handarbeit soll durch Computer und Roboter ersetzt werden, die [ihne] in Detroit durch Investitionen in Mexiko. Detroit heißt Amerikas erstes großes Opfer der Nach-Kennedy-ära. Detroit war somit der beste Ort der Welt, um reinen Tisch zu machen: mit der Vergangenheit, mit Soul, mit den alten Liebesliedern, vielleicht auch mit Gott. In dieser trostlosen Stadt entlarvte sich alle bisherige Musik als billiger Trost. In den Korridoren der Belleville High School in West Detroit hingen drei Typen rum, die später von sich sagen: [Wir haben keine Wahl. Es bleibt uns nichts anderes, als nach vorne zu schauen.] Kevin Saunderson, Derrick May, Juan Atkins.

erzeugte Bild in Bild Collagen mit mehreren Fenstern)



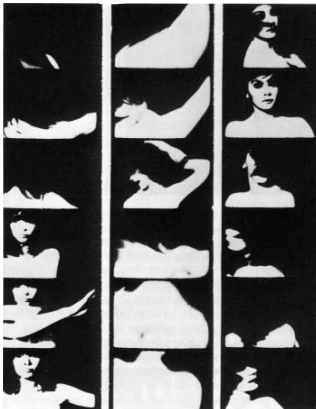
(1954) Mary Ellen But: [Abstronid] (Oszilloskop und Mathematische Systeme)



(1957) Peter Kubelka: [Adebar] (struktureller Film)

(1960) Bruce Conner: [One More Time] (experimentelles Kino wird zum Videoclip. Schnelle Schnittcollagen: Krieg, Reklame, Mickey-Mouse, Feuerwerk)

(1966) Bruce Conner: [Breakaway] (Erfindung des Reis-Zoom)



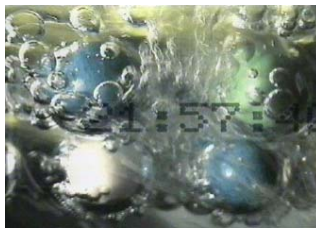
(1966) Dan Mc Laughtin: [God Is Dog Spelled Backwards] (Flacker-Cutt)

(1969) Len Lye: [Pas de Deux] (Outline)

(1969) Pat O'Neill: [Runs food] (verwendet den Chromakey und verbindet harmonisch reale Aufnahmen mit abstrakten.

(1971) Seina und Woody Vasulkas: [The Kitcher] (direkte Interaktion von Ton und Bild durch Technik)

(1987) Seina und Woody Vasulkas: [Vocal Windows] (Liveinteraktion von Gesang und Videobild per Oszilloskop, Key, Rückkopplung)



Ein Videofragment wird in einer Schleife abgespielt. Aus einer einmaligen Bewegung wird ein Rhythmus. In der [Automatic Loop Unit] kommt es zu einer Überlagerung von fünf Rhythmen: Die ersten beiden Rhythmen ergeben sich aus den Längen der beiden Videoloops, die gleichzeitig abgespielt werden, von denen jedoch jeweils nur eins zu sehen ist. Der dritte Rhythmus gibt vor, wann zwischen diesen beiden Loops hin und her geschaltet wird, welches im Wechsel sichtbar wird. Im Takt des vierten Rhythmus werden die Loops durch die beiden nächsten Videoloops innerhalb einer Gruppe ausgetauscht. Der fünfte Rhythmus list den Wechsel zu einer neuen Gruppe von Videos aus.

Das Prinzip der Montage, wonach aus zwei verschiedenen Bildinhalten in der Kombination ein drittes neues Bild entsteht, bewirkt in der Struktur von sich überlagernden Rhythmen in der [Automatic Loop Unit], daß ein vielschichtiges Bild entsteht: Die [Automatic Loop Unit] ist ein Gesellschaftsspiel zur Visualisierung von Technisik, die stilisierten Gestaltungsformen aus aktuellen Bildquellen wie dem Fernsehen, Werbeprospekten oder Videospieleen werden durch die ständige Wiederholung als ein Spiel abstrakter Formen wahrgenommen.

Bildplattenspieler, Video-CDs, oder Festplatten behoben wird.

> Digitale Videos: Sind auf der Festplatte eines Computers gespeichert, dabei können die vorgefertigten Videos mit Hilfe einer Programmierung abgespielt werden.

? Es geht darum, bessere Wege zu finden, an Hand eines Objekts zu kommunizieren.

Silke Dinkla: [Pioniere Interaktiver Kunst], Edition ZKM, Cantz Verlag, (Seite 40, 41)

Da die interaktive Rezeptionsweise einen Bruch mit eingebotenen, auf Kohärenz ausgerichteten Erzählformen darstellt, entwickeln die Künstler andere Darstellungsformen, deren Bedeutung im Zueinander der verschiedenen Elemente besteht. Die Kontextbildung bleibt dabei dem Rezipienten überlassen. (...)

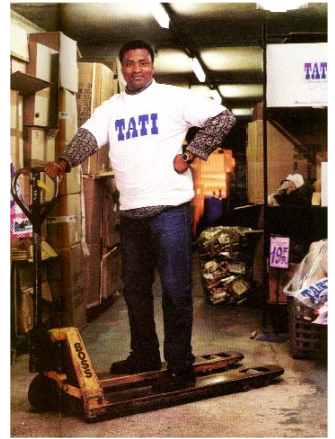
Die Rezeption ist in vielen interaktiven Arbeiten ein intellektueller Vorgang, der systematischen, experimentellen Problemlösung. Dieser Dialog mit dem System wird zum künstlerischen Material(...)

Unbestimmtheit und Offenheit entstehen in der Interaktiven Kunst nicht durch möglichst weite Anweisungen, sondern dadurch, daß das Regelwerk ins Computerprogramm verlagert wird. Die Handlungsregeln des Happenings werden damit an das System delegiert und automatisiert. Das künstlerische Material der Interaktiven Kunst ist der automatisierte Dialog zwischen Programm und Anwender.

Katalogtext: [Schmelzraum] Olaf Val, Kasseler Dokumentarfilm und Videofest 1996.

In [Schmelzraum] gehe ich einen Schritt zurück, um dem Zuschauer Raum zu geben, um einen Schritt frei zu machen mit der Aufforderung zu folgen. Diese Bewegung auf mich zu ist die erste Interaktion. Interaktion konfrontiert mit der Frage nach der eigenen Aktion, die Frage der Interaktion. Interaktion konfrontiert mit der Frage nach der eigenen Aktion, die Frage des leeren, weißen Raumes, der mit seiner Einrichtung zur Benutzung auffordert. Der mit seinen Projektionen anstellt: Sich im Raum als Akteur wiederzufinden. Die Herausforderung liegt darin, ihn mit dem eigenen Leben zu füllen.

Jean Baudrillard beschreibt die Verführung als die unerkannte, alles dominierende Kraft im Hintergrund, die unsere Welt zusammen hält und allem Streben und Handeln zugrunde liegt.



Die Verführung baut eine Spannung auf. Sie wächst wie eine Seifenblase zu einer schimmernden Figur des Scheins heran. Gleichzeitig entsteht die Angst vor dem Zerplatzen, dieser hauchdünnen, an sich hohlen Struktur.

Schaumparty, Badeschaum, Seifenoper, Traumbblasen, Schaum in der Natur wird oftmals Umweltverschmutzung (in Folge von Luxus) angesehen.

Die Installation [Bubbles] generiert diesen Schaum als Videoprogramm automatisch oder mit Hilfe der Betrachter. Dabei kommt es zur Auseinandersetzung mit den Elementen des Scheins. Die einzelnen Fragmente aus der Werbung lassen sich in isolierter Form und in der Wiederholung als Loop betrachtet entlarven. Die Konfrontation mit der Flut an Bildern der Verführung verdeutlicht, welche Anziehung die Werbung auf uns ausübt, welche Macht sie, losgelöst von den Produkten, über uns hat.

[Bubbles] wirkt in Einkaufszentren als Publikums Magnet, und unterstützt, daß ausgewählte Teile der Werbung den Kult-Status erlangen. Eine Vision, die hinter der Arbeit [Bubbles] steht, sieht Einkaufszentren als Erlebniswelten, als Ausstellungsorte, an denen sich die Kunst einen Teil zurückerobert, den sie an die Werbung abgegeben hat. In dieser Vorstellung entwickelt sich die Gestaltung der Selbstbedienungsläden zurück zu nächtlichen Warenlagern mit sachlichen Informationen.

Olaf:
Die Bilder kennt man ja schon.

Heike:
Es kommt hier also darauf an in welcher Reihenfolge die Bilder zusammengesetzt werden.

Olaf:
Ja! nicht nur, denn ganz exakt zusammensetzen kann man die Bilder nicht; es bleibt irgendwo beliebig. Aber man wird mit dem Ganzen, mit dem man täglich bombardiert wird, intensiver bombardiert. Und man hat es selber in der Hand. Das heißt man ist selber der Herr über diese ganzen Reize.

Bei dieser Arbeit von 1995 ist ein Monitor in einen Einkaufswagen eingelassen. Sie thematisiert eine Art [Visuelles-Einkaufen].



Heike:
Man kann mit den Reizen, die man kennt, spielen.

Olaf:
Man kann sie selbst quasi in die Hand nehmen und bestimmen, das zum Beispiel die Personen auf dem Bildschirm rückwärts laufen oder ganz schnell runzappeln.



Applied: "Screenplay"

Das Storyboard ist der Ort, an dem Sie Ihre Produktion zusammenstellen können. Die Videoclips, Übergänge und Effekte sind auf der obersten Linie des Storyboards platziert. Darunter können Sie Titel hinzufügen - es stehen zwei Stereo-Audio-Spuren zusätzlich zum Originalton zur Verfügung.



Asti: [MoviePack]

Dies ist ihr Hauptarbeitsplatz. Hier finden Sie alle Programmfenster (Arbeitsblatt, Vorschau, Timeline, Browser, Album, Effekt-Box, Video-Control, Trimmonitor), die in ihrer Größe variiert, fixiert, konfiguriert, geöffnet oder geschlossen werden können.

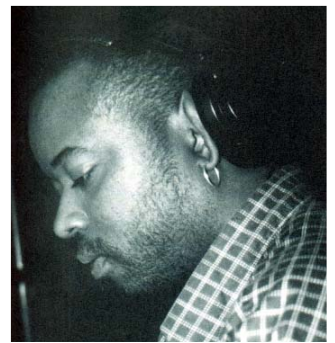
Alle benötigten Kommandos sind ebenfalls im Hauptfenster zugänglich, zum Beispiel zum Öffnen, Importieren oder Exportieren von Dateien oder zum Einrichten der Toolbars.



Binder gehandelt, prüft Val die Verwendbarkeit von Computerprogrammen. Auch extremer Individualismus ist ihm fremd: [Die globalisierte Welt ist umfangreich und kompliziert. Also bildet man Teams, in der die Arbeit aufgeteilt wird. Jeder macht, was er kann.] So entstehen seine Filmproduktionen und Bildbearbeitungsprogramme nicht zuletzt in Zusammenarbeit mit seiner Frau Catrin Val. Auch Sohn Leon spielt hin und wieder mit. Wichtigster Team-Partner ist für Olaf Val jedoch immer noch der Betrachter (oder Benutzer): [Erst durch den Anstoß zum Nachdenken über Konzept und Inhalt einer Arbeit wird Kunst daraus.]

Besonders anschaulich ließ Olaf Val diesen Ansatz interaktiver Kunst in einer Installation mit deutlichem Kassel-Bezug werden: Wenige Baustellen erregten das öffentliche Interesse in jenem Maße, wie es die Ausschachtungen der Tiefgarage unter dem Kasseler Friedrichsplatz taten. Anlaß genug für eine interaktive Videoinstallation, in der zwei Vitrinen den Bauplan der Tiefgarage zu einem, zum anderen Videoaufnahmen der Baustelle zeigen. Über letztere irritierte eine hängende Baustahlmatte den Blick, konfrontiert den Betrachter mit dem realen Bauzaun. Doch das eigene Handanlegen des Betrachters verändert hier die Perspektiven: Wird die Baustahlmatte bewegt, leiten Sensoren diesen Impuls an einen Bildmischer weiter. Der zugrunde liegende Film von der Innensicht der Baustelle wird gitterartig von einer Filmaufnahme außerhalb des Bauzauns, aus der Passantenperspektive also, überlagert. Die Baustahlmatte wird so vom trennenden Zaun zur [öffentlichen Filmbühne] (1997) als Grundlage oder Möglichkeit [öffentlicher Teilnahme umgedeutet. [Öffentliche Teilnahme] dies ist ein Grundprinzip der interaktiven Arbeiten Olaf Vals. Der Betrachter steht nicht mehr anständig vor dem erschaffenen Werk, sondern wird zum Teilhaber, zum Benutzer, durch den das Kunstwerk erst zu Ende geführt wird. Indem der Betrachter das Kunstwerk in Gang setzt, wird [da ist Olaf Val zuversichtlich] auch der Betrachter in Gang gesetzt. Olaf Vals Konzepte und Installationen, die die Neugierde und den Spieltrieb des Betrachters wecken, scheinen dies zu bestärken.

Regina Bürtzel



Techno ist schon im Kern [kein Ego-Ding], besser: ein anderes Ego-Ding. Techno weiß mehr. Dieses Wissen ist ein Geschenk der Maschinen, ein indirektes Selbstgeschenk also. Die Konfrontation von Mensch und den von Menschen gemachten Apparaten ergibt eine Verdoppelung oder Vervielfachung der kreativen Möglichkeiten. Und nicht bloß quantitativ, wie das die Wirtschaft will und weswegen sie die Technologie so puscht. Die Erweiterung ist qualitativ - und gegen den Strich.

Albert Kuhn beschreibt in diesem Text über Juan Atkins das, was man als die Mystifizierung von Techno bezeichnen könnte. Weitere Technogriffen wie Aphex Twin oder Cosmic Baby begegnen diesen düsteren Vorstellungen, die Techno als einzigen Ausweg aus dem Tal der Roboter und Arbeitslosen sehen, mit Egozentrik und Phantasie. Allen gemeinsam ist die Suche nach Alternativen im Umgang mit der Technologie, das wovon Albert Kuhn mit [gegen den Strich] spricht. Die unangefochtene Ikone: Kraftwerk arbeitet mit selbstkonstruierten Instrumenten.

Silke Dinkla: [Pioniere Interaktiver Kunst], Edition ZKM, Cantz Verlag, (Seite 32) über Nicolas Schiffrer 1970

Die Zukunft als große Herausforderung zeichnet sich wesentlich durch den technischen Fortschritt aus, mit dem sie gleichzeitig bewältigt werden soll. Die Technologieentwicklung erscheint Schiffrer determiniert und gestaltbar zugleich. Dieses Paradoxon stellt einen grundlegenden Konflikt innerhalb der Technologiediskussion in den postindustriellen Gesellschaften dar.

-Mary und Thomas konstruierten als erste kompakte Geräte. Marys [Nourath] illuminierte die Abdeckhaube eines Grammofons während das [Lumia] von Thomas an heutige Fernseher erinnert.

- Das reale Mischen der vom Künstler vorgegebenen Elemente überwindet die Grenzen der Vorstellungskraft und ermöglicht somit einen intensiveren Dialog. Mich interessiert es, aus kurzen Filmen Vokabeln zu formen, aus denen sich die Betrachter Sätze bilden können, da auf diese Weise eine eigene Sprache zum Denken entsteht.

Schaumparty, Badeschaum, Seifenoper, Traumbblasen, Schaum in der Natur wird oftmals Umweltverschmutzung (in Folge von Luxus) angesehen.

[ALU] bezeichnet ein neues Konzept zur Visualisierung von Musik. Die [Automatic Loop Unit] ist ein VJ-Tool, das auf das klassische Gestaltungsmittel der Filmmontage, dem [live cutting] spezialisiert ist.

Das ist vielleicht wie ein Kaleidoskop. Kennst du diese Geräte noch? Da dreht man ja auch und da passieren Dinge einerseits durch Zufall, aber auch durch deinen Impuls, und es entstehen ständig neue Bilder.

Heike Sinning

Die Technologie wird dazu eingesetzt, sich selbst zu reflektieren. Die Aufgabe liegt zum einen darin, diesen Prozess überhaupt realisieren zu können, denn die Technik der Künstler ist klar in der Unterzahl, zum anderen ihn zu gestalten, und auf der Suche nach dem Mensch-Maschine Verhältnis für die Zukunft den richtigen Weg einzuschlagen.

Dem Konsum, der in seiner Nichtigkeit und Vergänglichkeit dargestellt wird, werden hier so könnte man sagen so wertvolle Momente des Erlebens entgegengestellt. Dabei findet sich der Betrachter plötzlich in der Position, seine [schützende Hand] über diesen Moment zu legen.

Regina Hirtel

Happy Touch:

In touch with so much

Happy Touch ist jetzt noch mal aufgewertet worden: Mit neuen Spielen, einer verbesserten Menueoberfläche, der Einblendung von Fotos der 3 besten Spielrste im lokalen Highscore sowie der Möglichkeit, die Highscores bundesweit zu vernetzen.