

Olaf Val

Zwischen Impuls und Display:
AutorIn und BetrachterIn als
PlayerIn

Diplomarbeit
KHM 2004

Olaf Val

Zwischen Impuls und Display:
AutorIn und BetrachterIn als PlayerIn

Diplomarbeit
Betreut von:

Valie Export
Peter Zimmermann
Stefan Roemer

KHM 2004

Inhalt

I	Einleitung	4
II	Die AutorInnen als PlayerInnen	5
	- Audiovisuelle Materialien und ihre Player	
	- Erweiterung des Playerbegriffes	
	- Die BetrachterInnen als PlayerInnen	
	- Der Player und seine Differenzen in den Codes	
	- Performance und Performativität	
III	Selbstporträt	14
	- Ingenieure des persönlichen Displays	
	- Weiter im Dreh	
IV	Interfaces: Sensoren und Abstraktion	19
	- Erscheinungsformen von Interfaces	
	- Der nonlineare Film	
V	Display	23
	- Das Display als Produkt	
	- Elektronische Anzeigentafeln	
	- Die Kriterien des Displays in der Kunst	
	- Display-Skulpturen Konzepte	
VI	Vernetzung (Die AutorInnen als PlayerInnen II)	27
	- Nethype und Life Style	
	- Nicht mehr Herr im eigenen Haus	
VII	Wirkungsweisen für Player von KünstlerInnen	32
VIII	Anhang:	35
	- Beschreibungen der drei Diplomarbeiten	
	- Eine Sonate – für Radio	
	- Quellenverzeichnis	
	- Werkverzeichnis	

I

Einleitung

Die Elektrizität ist seit ihrer Entdeckung im 18. Jahrhundert als ein Medium begriffen worden. Magnetischer Kraftfluss, Ladungen, Spannungen wurden von Anfang an nicht nur auf der physikalischen Ebene beobachtet. Da elektromagnetische Felder unsichtbar sind und sich nicht wie der mechanische Antrieb mit unseren Sinnen begreifen lassen, bedarf es abstrakter Modelle, um sie zu erklären. Dabei kam es bereits damals zu exaltierten Phantasien der rationalistischen und der spiritualistischen Lager. Es wurden Spekulationen über Kosmologien angestrengt, in denen von einer universalen Grundsubstanz, einem „Fluidum“ die Rede war. So bezeichnete zum Beispiel der „tierische Magnetismus“ des Mesmerismus, einer wichtigen Modeströmung des revolutionären Jahrzehnts in Frankreich, ein Fluidum, welches die göttlichen (kosmischen) Wesen, die Erde und die beseelten Körper (Menschen) miteinander kommunizieren lässt. Derartige metaphysische Vorstellungen erkannten sehr früh, dass die Elektrizität die Welt verändert, in dem sie nicht nur unser Leben mit elektrischem Licht versorgt, sondern unseren Alltag bequemer gestaltet und vor allem in den Produktionsstätten und der Wissenschaft zu enormen Fortschritten führt. Die Erfinder des „Fluidum“ sahen das größte Potenzial der Elektrizität in ihrer Funktion als Kommunikationsmittel.

Der Begriff des „Fluidums“ könnte als eine frühe Idee dessen bezeichnet werden, was wir heute als elektronische Medien (neue Medien) bezeichnen. Ihm gelang es auf der Basis erster kleiner Versuchsanordnungen aus der Zeit der Entdeckung des elektrischen Stroms ein richtungweisendes Weltbild zu zeichnen, indem zwischen dem individuellen und dem globalen Kosmos ein harmonischer Zustand angestrebt wird. Diesen Ansatz setze ich in meiner Arbeit mit dem Bau elektronischer Schaltungen und Apparaturen in umgekehrter Richtung fort, in denen ich Gedanken und Bilder modellhaft formuliere. Während im 18. Jahrhundert auf elektrische Impulse zwischenmenschliche oder kosmische Wirkungen projiziert wurden, führe ich in einer Rückprojektion gesellschaftliche Beobachtungen im Umgang mit der Kommunikation zurück auf die Ebene der Elektrizität.

Die Worte „Impuls“, „Display“ und „Player“ im Titel dieser Arbeit sind neben ihrer allgemeinen Bedeutung im Alltag Vokabeln im Bereich der Elektronik. Sie eignen sich daher als Anknüpfungspunkte, um Parallelen zwischen allgemeinen Strukturen des Lebens und elektronischen Apparaturen (der Medien) aufzuzeigen. In den Mittelpunkt dieser Analogien setze ich als Untersuchungsobjekt den Autor. Und somit auch den Künstler, der als Autor seines künstlerischen Schaffens zunehmend in einer von den elektronischen Medien veränderten künstlerischen Praxis arbeitet.

Ich werde dabei die Suche nach Ebenbildern in der Elektronik nicht überstrapazieren. Mein Anliegen ist es ein Wechselspiel zwischen der gegenwärtigen Kultur und ihrer Medientechnik auszulösen. Ein Spiel, in dem die Betrachter und die Künstler gleichermaßen als die agierenden Elemente auftreten. Ich betrachte sie als Spielfiguren in einem komplexen Regelwerk. Dabei verfolge ich den Ansatz, in der Gestaltung dieser „Rolle“ mit ihren Funktionsweisen den wesentlichen Bestandteil des künstlerischen Handelns zu sehen. Das Wort „Player“ steht in diesem Kontext für ein abstraktes Konstrukt mit dem ich hinterfrage, ob bei der

Entstehung von Kunst und bei der Rezeption von Kunst automatisierbare Prozesse ablaufen. Künstler und Betrachter werden also zum einen als „Player“ im Sinne von Automaten gesehen. Dagegen steht die zweite Bedeutung des Wortes „Player“ als Spieler, also als eine Figur oder eine Rolle, die innerhalb der jeweiligen Regeln einen eigenen Handlungsspielraum zugesprochen bekommt, in dem sie willkürlich agieren kann.

II Die AutorInnen als PlayerInnen

Audiovisuelle Materialien und ihre Player

Der Künstler bildet bei der Anfertigung seiner Arbeiten sich wiederholende Mechanismen aus. Bildlich gesprochen, könnte man sagen, jeder Künstler produziert mit einer Art „Maschine“ (?). In den seltensten Fällen handelt es sich hierbei tatsächlich um technische Geräte, vielmehr sind es seine Sichtweise, seine Methodik und seine Qualitätsmaßstäbe auf die es ankommt. Das Hervorheben dieser quasi automatisch ablaufenden Prozesse bei der Entstehung von Kunst, führen zu einer Umgewichtung, in der die Gedanken, Konzepte und Strategien die zu einer Arbeit führen gegenüber dem Endprodukt an Bedeutung gewinnen. Der Konzeptkünstler Sol LeWitt, beschreibt im folgenden Zitat, wie sich die Konzepte zu seinen Arbeiten zu etwas entwickelten, das sich routinemäßig oder teilnahmslos ausführen ließ.

*"In conceptual art the idea or concept is the most important aspect of the work . . . all planning and decisions are made beforehand and the execution is a perfunctory affair. The idea becomes the machine that makes the art."*¹

Wobei die Wortwahl „Maschine“ sich aus heutiger Perspektive eher an Sol LeWitts abstrakten Arbeiten orientiert, als dass damit eine Art Apparatur gemeint sein könnte, die bei der Produktion von Kunst beteiligt ist.

Eine solche „Kunstproduktionsmaschine“ müsste dazu in der Lage sein, etwas aufzunehmen, es zu filtern, zu verarbeiten um dann letztendlich ein Produkt ausgeben zu können. Universelle Geräte, wie der Computer oder die digitalen audiovisuellen Medien haben sich als Werkzeuge zu einem Teil der „Kunstproduktionsmaschine“ entwickelt, der mit ständig wachsender Leistung auch an Einfluss auf die künstlerische Praxis gewinnt.

Der Künstler hat die Möglichkeit, diese Entwicklung, an der weltweit enorme Kapazitäten beteiligt sind, zu nutzen, indem er seine „Idee“, um bei Sol Le Witt zu bleiben, die „zur Maschine wurde“ immer mehr tatsächlich in Form einer Maschine umzusetzen.

Ein anschauliches Beispiel hierfür bilden die Installationen, die in den siebziger Jahren unter dem Begriff „Closed-Circuit“ entstanden. Diese Arbeiten bestehen aus Automaten, die audiovisuelle Materialien produzieren, indem sie einen Input in Form von elektronischen Impulsen aufnehmen, weiter verarbeiten und über ein Display ausgeben.

Die meisten „Closed-Circuit-Installationen“ verwendeten analoge Videotechnik. Sie nutzen dabei die Eigenschaften der Elektronik mit deren Hilfe sich in Verbindung mit den ersten tragbaren

¹ Sol LeWitt, „Paragraphs on Conceptual Art“, Artforum, summer issue, 1967

Videogeräten komplexe Zusammenhänge zwischen der Aufnahme und der Wiedergabe von Bildern und Tönen konstruieren ließen. Ideen wurden in Form von elektronischen Schaltkreisen umgesetzt. Künstler wie zum Beispiel Myron Krueger gingen bereits 1970 einen Schritt weiter, indem sie Computerprogramme entwickelten. Sie benutzten die Sprache des Computers um ihre Ideen zu beschreiben.

Die Closed-Circuit-Installationen aus den Siebziger Jahren werden natürlich nur zu einem sehr kleinen Teil dem gerecht, was ich unter dem Begriff „Kunstproduktionsmaschine“ zu fassen versuche. Sie produzieren lediglich audiovisuelle Materialien; von einer automatischen Produktion von Kunst sind sie weit entfernt.

Doch für die Definition des Player-Begriffes in dieser Arbeit bilden die Closed-Circuit-Installationen einen guten Ausgangspunkt.

Ein Player ist so etwas wie ihre Weiterentwicklung in Richtung „Kunstproduktionsmaschine“. Die Closed-Circuit-Installationen enthalten bereits alle wesentlichen Elemente eines Players: Es kommt zur Modifikation der Werkzeuge und des Mediums. Beides wird zu einem Bestandteil des Inhaltes. Die Trias aus Input, Prozessieren und Output rückt ins Zentrum der Arbeiten. Das Programmieren entwickelt sich zu einer effektiven Tätigkeit in der künstlerischen Praxis.

Bei dem Wort „Player“ denken wir als erstes an Geräte zur Wiedergabe audiovisueller Materialien von Speichermedien wie Schallplatten, Kassetten oder Laser Discs. Diese Wiedergabe funktioniert nur in Verbindung mit technischen Normen. Die Produktion der Bilder und Töne ist dem entsprechend darauf ausgerichtet, ein den Normen des jeweiligen Wiedergabegerätes entsprechendes Produkt zu erzeugen. Bei digitalen Medien wird dieser Zusammenhang noch deutlicher, wenn man sich vor Augen führt, wie das Material mit einem Encoder so in Zeichen umgesetzt wird, dass es von einem Decoder gelesen werden kann. Beim Kodieren und beim Dekodieren muss dabei der gleiche Code verwendet werden. Die Etablierung eines neuen Players definiert demnach auch die Verwendung eines neuen Codes. Das heißt, den Kern eines Players bilden Übereinkünfte darüber, wie die Bilder und Töne in elektrische Impulse umgewandelt werden. Diese Übereinkünfte müssen in irgendeiner Form im Player vorhanden sein. Bei der Schallplatte sind sie in der Mechanik umgesetzt, bei analogen Geräten gelingt dies mit Hilfe elektronischer Schaltkreise und bei digitalen Medien wie zum Beispiel der DVD sind die Codes in der Programmiersprache fixiert. Ein Player ist eine Einheit, die eine Beschreibung davon enthält, wie ein audiovisuelles Material erstellt, im Sinne von codiert, wurde. Eine Beschreibung, die notwendig ist, um eine Lesbarkeit zu ermöglichen.

Lässt sich dieser Zusammenhang aus dem Bereich der Technik auch auf die inhaltliche Ebene übertragen? Zu welchen Effekten kann es durch eine Modifizierung der Codes im Rahmen eines Kunstwerkes kommen? Und welches Potenzial besitzt die Modifikation des Players, bzw. das Ausbilden eigenständiger Player für die künstlerische Praxis?

Erweiterung des Playerbegriffes

Bei der Definition des Playerbegriffes ist das Zusammenspiel von Input, Prozessieren und Output wesentlich, daher verweise in meiner Arbeit immer wieder auf diese Trias.

Das Bezeichnen dieser abstrakten Einheit als Grundstruktur eines Players, erlaubt es den Playerbegriff weiter zu fassen. Das heißt, es geht nicht nur um Geräte, die das Wort „Player“ im Namen tragen. So sind Geräte, die wir als Empfänger bezeichnen wie z.B. Radios oder Fernseher „Player“. Telefonapparate sind Player für die Telefonnetze. Spielkonsolen sind Player für Videogames. Zu dieser Gruppe zählen auch auf Softwareebene die Browser. Viele dieser Geräte verfügen seit Anfang an über unterschiedliche Zusatzfunktionen, die über das reine Wiedergeben

eines Mediums hinausgehen. Sie bieten Möglichkeiten zur Interaktion, indem sich zum Beispiel Parameter wie Lautstärke, Helligkeit, Kontrast oder Abspielgeschwindigkeit verändern lassen. Die meisten Player verfügen mit Tasten zum vor- und zurückspulen oder loopen über Optionen, die eine nonlineare Rezeption ermöglichen.

Eine Jukebox veranschaulicht, dass Player meist auch mit Archivierungssystemen ausgestattet sind, die zum Einen (wie bei der Jukebox) das Medium direkt archivieren. Zum Anderen speichern zum Beispiel Fernseher oder Internetbrowser Informationen, welche zu den jeweiligen Medien führen, wie die Frequenzen der Radio- und TV-Kanäle oder World-Wide-Web Adressen. Die Möglichkeiten zur Kommunikation in so genannten peer-to-peer Verbindungen haben in den letzten Jahren zu einer folgenreichen Veränderung der Player geführt, die sich inzwischen auch zum Chaten, telefonieren und zum Datenaustausch eignen.

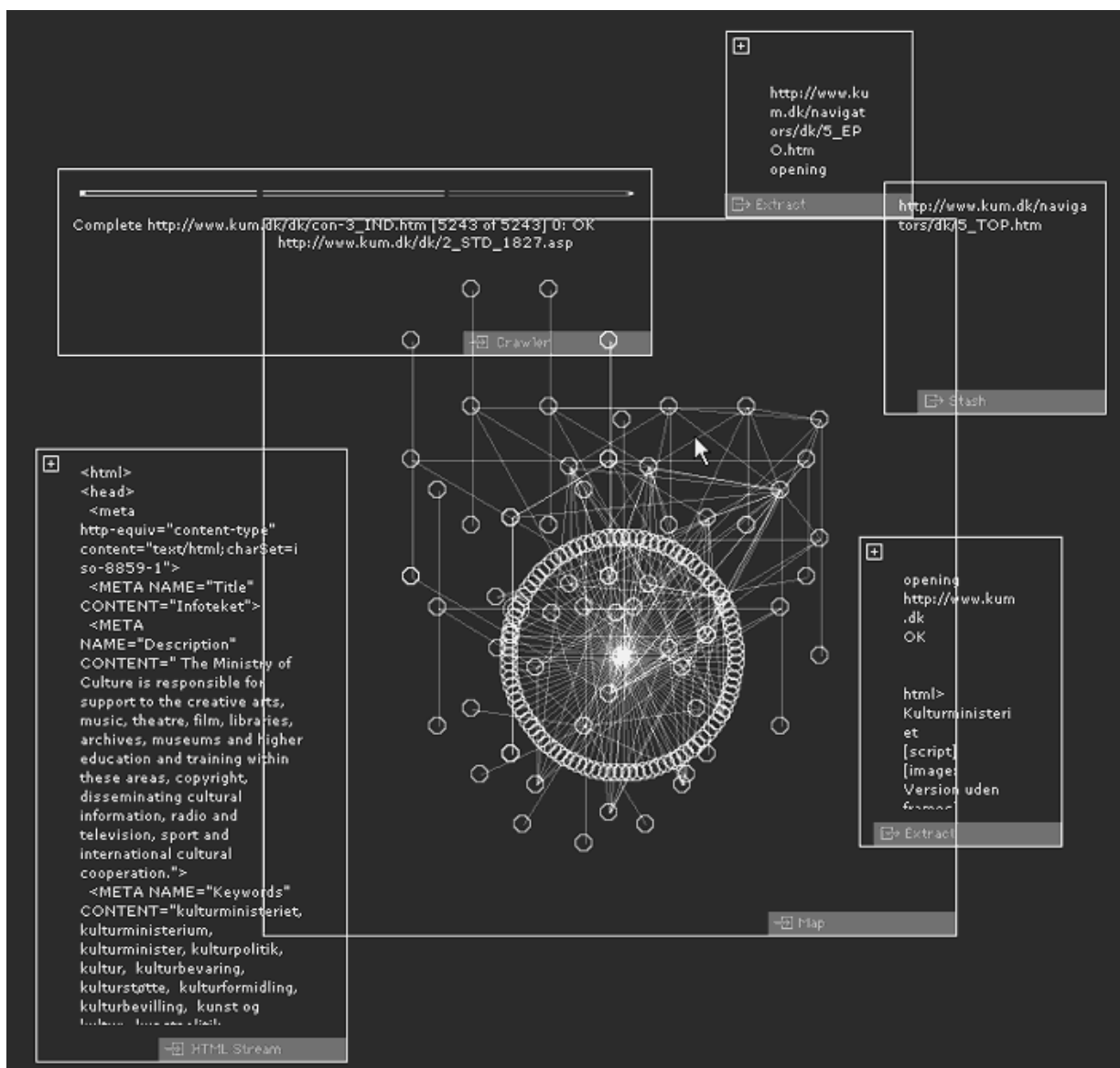


Abbildung 1
„Web Stalker“, I/O/D, 1997
<http://www.backspace.org/iod/iod4.html>

Eine Gruppe von englischen Programmierern und Künstlern haben mit dem „Web Stalker“ einen Browser entwickelt, der beim Surfen die Internetseiten als abstrakte Linkstrukturen darstellt.



Abbildung 2
„Message Recorder“, Ryota Kuwakubo 2002
www.vector-scan.com

Dieser Anrufbeantworter des japanischen Künstlers Ryota Kuwakubo zeigt die Gestaltung eines Players an der Schnittstelle zwischen Kunst und Design. Das Besondere an diesem Gerät ist, dass der Mund auf dem Display sich synchron zu den gesprochenen Nachrichten bewegt. Es kommt auf diese Weise zu einem ironischen Statement im Bereich des alltäglichen Gebrauchs von elektronischen Kommunikationsmitteln.

Alle diese Zusatzfunktionen funktionieren nur dann, wenn sie von den BetrachterInnen bedient werden können. Die Benutzung eines Players ist ebenso darauf angewiesen, sich auf Regeln zu einigen, es gibt also auch Codes, die den Umgang mit einem Player festlegen.

Diese Vielzahl von Zusatzfunktionen macht deutlich, wie umfangreich die Möglichkeiten zur Gestaltung eines Player sind. Moderne Player wie die Sony Playstation am Fernseher, der Windows Mediaplayer (Apple's Quicktime Player) am Arbeitsplatz oder das Handy unterwegs, haben sich zu „Multiplayern“ entwickelt, die über ständig wachsende Codebibliotheken verfügen, welche sich online updaten lassen. Die meisten dieser Player sind derart hybride Gebilde, dass sie von ihren BenutzerInnen regelrecht eingerichtet, somit gestaltet, werden. Dabei hat er oder sie die Wahl zwischen diversen Skin-, bzw. Hardcoverdesigns, Hintergrundbildern, Bildschirmschonern, Startseiten und Klingeltönen usw... Diese Konfigurationsmöglichkeiten sind zum Einen eine Strategie der Industrie, mit der versucht wird dem Player eine „persönliche“ Note zu verleihen. Andererseits sind Konfigurationen aber auch ein notwendiges Übel, da sich nicht alle Codes automatisch installieren lassen. Besonders interessant für die Gestaltung eines Players sind die nicht oberflächlichen und nicht technisch notwendigen Konfigurationsmöglichkeiten, wie zum

Beispiel das Vorschalten von Filtern, das automatische Umleiten von Informationen oder das Einrichten von so genannten Marcos. Diese Konfiguration verdeutlicht, dass die Benutzer multifunktionaler Player in begrenztem Umfang zu Programmieren werden könnte.

Der Playerbegriff muss jedoch nicht zwangsläufig in Verbindung mit einer Programmierung in den Computercodes gesehen werden. Der Begriff lässt sich auch außerhalb der Welt der Apparaturen anwenden, so könnte zum Beispiel ein Raum, eine soziale Institution oder eine Liste von Regeln als Player bezeichnet werden. Eine derartige Erweiterung des Begriffes lässt den Player jedoch als ein sehr abstraktes Konstrukt erscheinen, das sich zu weit von dem unterscheidet, was einer allgemeinen Vorstellung von einem Player entspricht. Ein Beispiel für eine Liste von Anweisungen oder Befehlen, die man als Player bezeichnen könnte, ist Nam-June Paiks „Eine Sonate – für Radio“. Paik modifiziert in dieser so genannten Komposition das Radio, dabei werden die wesentlichen Bereiche eines Players wie Gesellschaft, Information, Werbung, Konsum, Privatleben, die sinnliche Wahrnehmung sowie die Eigenschaften des Mediums thematisiert.

Die BetrachterInnen als PlayerInnen

Aus der Sicht des Betrachters ist ein Player eine Einheit, die etwas Vorcodiertes (auf der Basis von Übereinkünften Erstelltes) aufnehmen kann, es verarbeiten im Sinne von lesen, umwandeln, für einen Betrachter aufbereiten kann, um es auf einem Display ausgeben zu können. Der Betrachter sieht es aber erst auf dem Display, die Aufbereitung besteht in der Ausgabe. Daraus folgt, dass ein Player eine Instanz ist, die ein Medium in ein anderes Medium übersetzt, denn auch die Wahrnehmung des Betrachters ist davon abhängig, dass er das auf dem Display Dargestellte mit Hilfe von kulturellen Übereinkünften verstehen kann. Beim Betrachten eines Mediums kommt es genau genommen zu zwei Übersetzungsvorgängen: vom Medium zum Display, vom Display zum Betrachter.

Ein Player ist ein spezifischer Teil eines Mediums. Während es für ein Medium meist sehr viele Wiedergabeeinheiten gibt, ist ein Player jeweils eine Erscheinungsform, eine Variante, von diesen vielen möglichen Abspielern.

Der Player und seine Differenzen in den Codes

Die Formulierung „AutorInnen als PlayerInnen“ provoziert damit, dass sie den Autor in der Funktion sieht, die zeitgemäßen Inhalte an Hand der entsprechenden aktuellen Codes zu übersetzen. Sie ist nicht ausschließlich als eine Kritik der Autorschaft im Sinne von Roland Barthes (1984), "La Mort de L'Auteur"² zu verstehen. Auch wenn das Wort „Player“ zunächst auf einen reinen Automaten deutet, der sich dem Betrachter quasi als unscheinbare, hohle Instanz, darstellt, bei der das „Individuum“ oder die „Persönlichkeit“ außen vor bleiben. Der sich gänzlich an die technischen, wie kulturellen Regeln und Codes hält. So steht der bereits erwähnte zweite Wortsinn „Spielfigur“ dafür, dass, nach dem man sich mit dieser sehr eingeschränkten Übersetzer- bzw. Reproduktionsfunktion abgefunden hat, die Ausgestaltung eines Players zu einem Spiel mit den Codes einlädt. Gerade die Instanz des Players, die bei elektronischen Medien unvermeidbar ist, gibt dem Künstler die Möglichkeit, in den mächtigen medialen und kulturellen Strukturen zu irritieren. In ihm lassen sich die angestrebten Differenzen in den Codes, also die Abweichungen von der Norm grundsätzlich und exakt definieren, da diese in real ablaufenden

² Essais Critiques IV, Le Bruissement de la Langue, Paris: 61-67. Deutsch: Texte zur Theorie der Autorschaft, hg. von Fotis Jannidis u.a., Stuttgart 2000: 185-193.

Funktionen formuliert sind. Ein modifizierter Player enthält nicht nur eine Beschreibung einer veränderten Sichtweise. In dem Moment, wenn er funktioniert, ist er eine andere Sichtweise. Diese besondere Eigenschaft eines von einem Künstler gestalteten Players steht in einem engen Zusammenhang mit dem Diskurs, den die Einführung des Begriffes der „Performativität“ in den Bereich der Kunsttheorie mit sich brachte. Dieser Begriff wurde von John L. Austin³ im Bereich der Linguistik und der Sprachphilosophie maßgeblich geprägt. Danach bezeichnet er Äußerungen, die im Moment ihrer Aussprache Zustände in der sozialen Welt verändern. Er entwickelte sich zu einem Begriff der in vielen Geistes- und Kulturwissenschaften in verschiedene Zusammenhänge gestellt wurde, so geht es z. B. um die Gelingensbedingungen von Sprachakten oder um die Inszenierungsbedingungen im Theater. In Verbindung mit dem Player bezieht sich Performativität auf die Verkörperungsbedingungen von Äußerungen. Sybille Krämer legte in ihren „Thesen über Performativität als Medialität“ dar, wie diese Bedingungen von der Dynamik der Zugänglichkeit und Reproduzierbarkeit vorgegeben werden:

Der zweite Strang der Mediendebatte ist inspiriert nicht von der Sprache, vielmehr von der Technik, genauer: von medientechnischen Apparaten. Die Aufgabe solcher Apparate besteht darin, Ereignisse oder Dinge in Daten zu transformieren, also was phänomenal gegeben ist, in etwas zu verwandeln, das den Status hat, eine Information zu sein; und zwar gerade unabhängig davon, ob das, was zu transformieren ist, zuvor von der Natur eines Zeichens oder eines Nichtzeichens gewesen ist. Informationen sind in Stromzuständen instantiierbar und werden damit der Speicherung, dem Transport und der Verarbeitung zugänglich. Die Folge ist, dass mit den medialen Apparaten eine wachsende symbolische Verfügung über entfernte Orte und entfernte Zeiten verbunden ist.

...

Medien markieren die Nahtstelle, an der Sinn aus nicht-sinnhaften Phänomenen entsteht. Sie bilden die historische Grammatik der Performativität unserer symbolischen Praktiken.⁴

Programme und Performativität

Die Eigenschaften der digitalen Medien werden zu einem großen Teil in der Software konstruiert. Dabei wirken die Befehle der Computersprache performativ. Das heißt ein Programm ist eine Art beschreibender Text für eine Performanz, die sich mit Hilfe des Textes direkt performativ ausführen lässt.

Diese Unterscheidung zwischen der Performanz und der Performativität, ist ein Schlüssel zu den meisten meiner Arbeiten. Am deutlichsten in der Arbeit „Programm“ von 1997. Diese Videoskulptur besteht aus einer Murmelbahn, die vor einem Fernsehgerät steht, mit dessen Videoeingang sie verbunden ist. Die Performance besteht darin, dass vom Publikum die Murmel in die Bahn eingelegt wird, worauf sie den durch die Bahn fest vorgegebenen Weg nach unten rollt, dabei wird sie von Miniaturkameras aufgenommen.

³Austin, John Langshaw: Zur Theorie der Sprechakte. Deutsche Bearbeitung von Eike von Savigny, kt., 2. Auflage, 1979, Reclam, Stuttgart.

⁴ Sybille Krämer, „Von der sprachkritischen zur medienkritischen Wende? Ein Kommentar zur Mediendebatte in sieben Thesen“, www.netz-kasten.de/lesen/information/cult/kraemer.php3

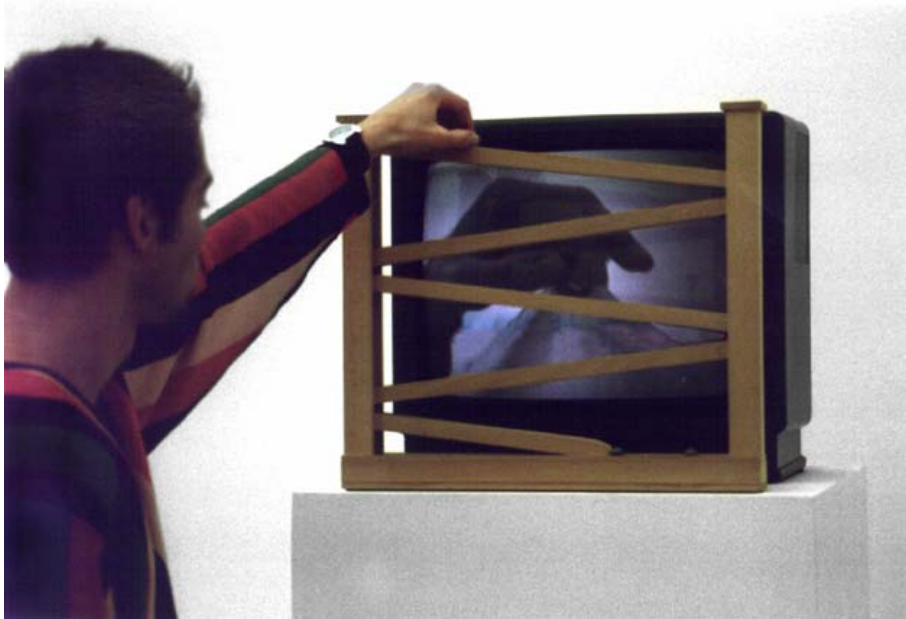


Abbildung 3
 „Programm“ Videoskulptur, Olaf Val, Kasse 1998

Diese Aufnahmen sind gleichzeitig auf dem Bildschirm des Fernseher zu sehen. Die Rinnen der Murmelbahn, so wie die einfache logische Schaltung der Kameras in Verbindung mit dem Fernseher geben eine klare Struktur vor, die zunächst überrascht, da die Kameras meist erst auf den zweiten Blick entdeckt werden, dann aber doch in ihrer Einfachheit wahrgenommen wird. Das Spiel mit dem Blick des Betrachters, symbolisiert durch die Glaskugel, die vorprogrammierte Kooperation, das heißt die Performance endet, wenn der jeweilige Betrachter sie nicht mehr wiederholt. Sie erscheint zunächst, wie bei den meisten interaktiven Exponaten, ein wenig rätselhaft, wird dann jedoch innerhalb weniger Sekunden ausprobiert und verstanden, woraufhin der Betrachter zu einem toten Punkt in seiner Rezeption kommt. Er konnte die „Partitur“ für die Performanz „lesen“ und gelangt plötzlich an das Ende dieses „Textes“. Die meisten schmunzeln oder lachen in diesem Moment kurz, da sie sich irritiert fühlen. Das abrupte Ende der Performances lässt die Betrachterinnen und Betrachter quasi in die Performativität stolpern. Es ist tatsächlich die eigene Hand, die beim Einlegen der Murmel auf dem Bildschirm erscheint; es ist das Hier und Jetzt, was die vermeintlich leere Programmstruktur füllt. Mitunter springt die Kugel aus der Bahn, man versucht sein Gesicht vor die Kameras zu halten, oder verlangsamt den Lauf der Murmel. In der Skulptur „Programm“ bilden der Monitor und die Murmelbahn eine starre Struktur, die eigentliche Arbeit entsteht erst durch eine performative Betrachtung.

Eine ähnliche performative Kooperation mit dem Betrachter beschreibt Mieke Bal bei der Untersuchung der Anfangssequenz der Arbeit „Photograph“ von James Coleman. Sie deutet die abstrakt gehaltenen Dias, auf denen weiße Flecken zu sehen sind, als einen Hinweis auf die Anfänge der Photographien und als eine Aufforderung zur eigenen Assoziation des Betrachters.

Dadurch wird der Betrachter zum Ausführenden. Aber Ausführender kann der Betrachter nur sein, wenn der Begriff der Performance hier in seiner theoretischen Doppeldeutung aufgefasst wird. Die Betrachterin oder der Betrachter „spielt“ die vom Skript vorgesehene Rolle insofern,

als er oder sie „agiert“ und damit in der Gegenwart des Betrachtens auf die perlokutionäre Anrede des Werkes reagieren.⁵



Abbildung 1: James Coleman, *Photograph*, 1998/99; aus: *Museum unserer Wünsche/Museum of our wishes*, hg. von Kasper König, Tomas Weski und Ulrich Wilmes, Museum Ludwig Köln, Köln 2001, S. 89; courtesy James Coleman.



Abbildung 2: James Coleman, *Photograph*, 1998/99; aus: *Museum unserer Wünsche/Museum of our wishes*, hg. von Kasper König, Tomas Weski und Ulrich Wilmes, Museum Ludwig Köln, Köln 2001, S. 89; courtesy James Coleman.

269

Abbildung 4
Mieke Bal, Seite 269

James Coleman wendet in „Photograph“ wie auch in anderen Arbeiten (z.B. die auf der Documenta 11 gezeigte Arbeit „I.N.I.T.I.A.L.S.“) eine Technik an, die nicht nur den Betrachter zum Ausführenden macht, unsere Aufmerksamkeit wird auch auf die Apparatur als ausführendes

⁵ Mieke Bal, „Kulturanalyse“, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2002, Seite 270

Element gelenkt. Indem Coleman die Diaprojektoren so programmiert, dass die Dias manchmal verzögert, nach dem sie aus dem Rondell vor die Linse gefallen sind, eingeblendet werden⁶, arbeitet er mit dem markanten Geräusch des Diawechsels und spielt mit den Verzögerungszeiten. Der Projektor tritt im Moment des Betrachtens als „Player“ in das Bewusstsein.

Es wird eine Achronie – oder vielmehr: eine „Heterochronie“ – hergestellt zwischen Wörtern und Bildern, Stimme und Maschinenklängen, nicht figurativen und figurativen Bildern, die wechselweise ineinander gegenwärtig bleiben, und diese Heterochronie entspricht heutigen Regiebemühungen, mit Bühnennitteln den Eindruck von leerer Zeit hervorzurufen.⁷

Dadurch, dass der Projektor in seiner Funktion als Player inszeniert, oder irritiert wird, und der Betrachter zu eigenen Handlungen aufgefordert wird, relativieren sich die vom Künstler vorgegebenen audiovisuellen Inhalte (Bilder und Töne). Potenziell vorhandene Elemente aus der Vergangenheit, der Arbeit werden im „Jetzt“ durch die real im Raum vorhandenen Gegenstände so organisiert, dass Freiräume für die Erinnerungen der Betrachterin oder des Betrachters entstehen. Es kommt also zu einer Verzahnung von Vergangenheit und Gegenwart des Betrachters und des Künstlers anhand von technischer Apparatur und audiovisuellem Material (anhand von Hard- und Software). Dieser Mechanismen des Verzahnens können vom Künstler als der performative Aspekt kultiviert oder bearbeitet werden, wenn er sich vor Augen führt, dass es nicht seine Intention ist, die er übermittelt, sondern es sind viel mehr seine Impulse, seine Handlungen, die in seinem Werk auf ein Publikum wirken.

Wenn wir vor einem Kunstwerk stehen und es bewundern, wenn wir von ihm berührt, gerührt oder sogar erschreckt werden – wenn ein Kunstwerk etwas mit uns „anzustellen“ scheint –, dann verliert die Frage der künstlerischen Intention etwas von ihrer Selbstverständlichkeit, denn der Künstler ist nicht mehr da, um unsere Reaktion zu steuern. Etwas geschieht in der Gegenwart, jemand hat in der Vergangenheit etwas getan. Dieser Akt, so dürfen wir annehmen, war vorsätzlich, absichtlich. Nicht so klar ist, dass ebendiese Intentionalität eine unmittelbare Verbindung zwischen dem gegenwärtigen Ereignis und dem vergangenen Akt herstellt. ... eines Agens.⁸

In der Arbeit „Motel“ kommt es zu einer klaren zeitlichen Trennung zwischen der Entwicklung des Players und dem Erstellen des Videomaterials, das erst ganz am Ende des Arbeitsprozesses aufgenommen wurde. Auf diese Weise kam es bei der Entstehung der Videoskulptur zu einem Ineinandergreifen zwischen zwei Vorgängen, da die Erstellung des Videomaterials einen performativen Umgang mit dem Player beinhaltete. Die Filme wurden mit einem Teil der Playersoftware importiert und dabei klassifiziert, der für den Betrachter nicht zugänglich ist. Die Programmstruktur des Players bildete so etwas wie ein Drehbuch oder Storybord für die Filmaufnahmen. Das unveränderliche Artefakt der Arbeit „Motel“ bildet demnach der Player. Die Erstellung des Videomaterials, so wie das Betrachten der Arbeit sind hingegen performative Akte im Umgang mit dem Player. Diese Symmetrie eröffnet eine Perspektive auf die künstlerische

⁶ Ein Vergleichbarer Effekt verwende ich in der Arbeit „Impulsbild Friseur“, indem die Videos ein und ausgeblendet werden. Wobei die Länge der Pausen zwischen den Videos, in denen der Bildschirm dunkel bleibt, von einem Zufallsgenerator bestimmt wird.

⁷ Mieke Bal, „Kulturanalyse“, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2002, Seite 272

⁸ Mieke Bal, „Kulturanalyse“, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2002, Seite 297

Praxis, bei der die Kriterien zur Produktion der audiovisuellen Materialien für die BetrachterInnen im Player ablesbar sind. Ein Beispiel hierfür ist, dass der Betrachter im Player erkennen kann nach welchen Kategorien die Filme sortiert sind. Beim Betrachten der Videos wird deutlich, dass sie darauf ausgerichtet sind, diese Kategorien darzustellen. Der Künstler wird also zu eine Art Marionette des Players, seine Person begibt sich in die Gefilde einer Programmstruktur.

Um sich bei diesem Experiment ganz auf eine Untersuchung der künstlerischen Arbeitsweise zu konzentrieren, ist die künstlerische Praxis auch gleichzeitig das Motiv der Videofilme. Das heißt, ich habe mich dabei gefilmt, während ich das Videomaterial produziert habe. Dabei thematisiere ich mediale Defizite, in dem ich teilweise mit einem Motorradanzug bekleidet bin, der mit seiner orangenen Signalfarbe deutlich auf die Frage verweist, was von meiner Erscheinung auf dem Videodisplay sichtbar gemacht wird. Die Frage nach dem Player wird also ergänzt um die Problematik eines Selbstporträts.

III Porträt und Selbstporträt

Ingenieure des persönlichen Displays

Die Arbeit an der Hochglanzoberfläche liegt offiziell in den Händen des Fotografen und des Friseurs bzw. des Visagisten, Stylisten. Das Leitmotiv dieser Ingenieure des persönlichen Displays ist die Verführung. Verführung zu einem Selbst, das man noch nicht kennen gelernt hat, das in ungeahnter Größe in einem steckt, in dem man diese starke Persönlichkeit nach außen trägt. Die Verführung lockt letztendlich damit, das gesamte Leben zum Guten zu verändern. „*Bringen Sie Ihren Typ zur Geltung, ganz nach Stimmung und Gefühl.*“⁹ Die Arbeit an dem von Innen nach Außen kehren wird zum Beispiel folgendermaßen beschrieben: „*Unsere Kunden sind das Maß aller Dinge. Von Ihren Wünschen und Ihrer Persönlichkeit lassen wir uns inspirieren!*“ ... „*In unserem künstlerischem individuellem Ambiente werden Sie von unserem Planet Hair Team verwöhnt und das zu einem gutem PreisLeistungsverhältnis.*“ Dabei verlässt man sich nicht nur auf Kommunikation, Erkenntnis, Kreativität, Professionalität und Fachkompetenz, sondern es wird die Strategie verfolgt, die Persönlichkeit mit einem Produktcharakter aufzuladen, welche zum Beispiel mit folgenden Adjektiven beschrieben werden: exklusiv, modisch, harmonisch, extravagant, flippig, schrill, neu, trendig, klassisch, zeitlos, pompös, traumhaft, chemiefrei, verdichtet, künstlich oder echt. Richtig veredeln lassen sich diese Prothesen des produktförmigen sobald sich dieses mit dem Glauben an einen Namen oder eine Marke von größerer Autorität verbinden lässt. Friseure oder Porträtfotografen geben vor, vom Individuum auszugehen, in Wirklichkeit sind es jedoch viel zu dominant vorgefertigte Produkte, die den Prozess des sich Äußerns auf dem persönlichen Display zu bestimmen drohen. Das heißt, bei den Ingenieuren des persönlichen Displays können Mechanismen wirken, die mit denen eines Player vergleichbar sind. In den Neunziger Jahren gab es sogar den Versuch diese Mechanismen in einer Apparatur umzusetzen. In einigen Friseurläden könnten sich die Kunden von einer Videokamera aufnehmen lassen, um sich dann am Computerbildschirm für eine Frisur zu entscheiden, die ihnen als Simulation am eigenen Foto (am eigenen Kopf) vom Computer berechnet und visualisiert wurde.

⁹ www.planethair.de



Abbildung 5
www.planethair.de

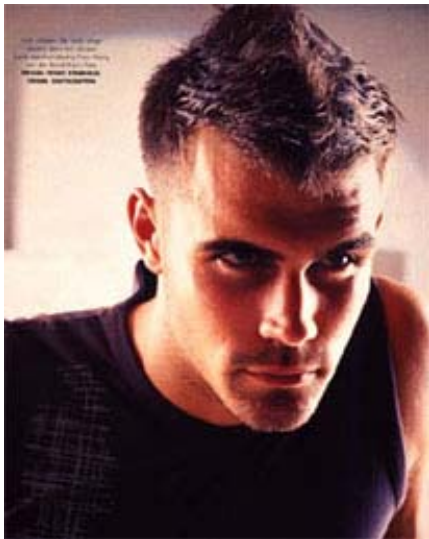


Abbildung 6, 7
www.planethair.de



Abbildung 8
www.planethair.de

Weiter im Dreh

Das Prinzip der produktförmigen Selbstinszenierung findet eine Fortsetzung in der Amateurkamera. Fotoapparate, Digitalkameras, Videocamcorder oder Handys mit eingebauter Kamera kommen dem Bedürfnis nach, sich selbst im Display zu sehen, an der eigenen Oberfläche zu arbeiten.

Beim Friseur oder im Fotostudio ist man auf die Dienstleistung von anderen Personen angewiesen. Amateurkameras versuchen die Arbeit der Fotografin oder des Fotografen zu automatisieren. Entscheidend ist in der Welt der „Handycam“ die „eigene Hand“: *„Sony Digital8 Handycam ist wohl das kompatibelste Beispiel dafür, wie umfassend sich alle Möglichkeiten digitaler Video- und Fototechnik in die Hand nehmen lassen.“*¹⁰ Bisher wurden diese Kameras dazu verwendet, um Erinnerungen festzuhalten: *„unvergessen Ihre analogen Hi8-Aufnahmen, die Sie nun abspielen und digital nachbearbeiten können.“* Erweiterte Schnittstellen zum Internet und zum Handy, erlauben es, mit der Handkamera auch in den Moment, in das „Hier“ und „Jetzt“ vorzudringen. Wobei aus dem „Hier“ ein „Dort“ wird, wenn die Bilddaten über jede Distanz versandt werden können: *„Sie filmen, bearbeiten und editieren mit allen digitalen Finessen auf günstigen 8-mm-Bändern oder speichern Fotos oder oder e-movies (MPEG) einfach auf den Memory Stick.“* Aus der Perspektive dieser Kameras wird das Leben zu einer visuellen Oberfläche vor dem Auge der Live-Kamera über die wir kommunizieren. Mit der Darstellung auf dem Display zeigt sich die Persönlichkeit in den Netzen, wie zum Beispiel in der Familie, im Freundeskreis oder auch im Beruf. Bei dieser Darstellung auf der Ebene des Displays werden zwei widersprüchliche Kriterien betont, einerseits werden Möglichkeiten der Manipulation angepriesen: *„bearbeiten und editieren mit allen digitalen Finessen“* andererseits gilt das „echte“ als höchste Reverenz: *„Farben, die so natürlich sind, wie die Natur sie uns vorgibt.“*¹¹ Doch ganz gleich ob die audiovisuellen Materialien manipuliert werden oder nicht, sie bleiben für die Betrachter immer lesbar, wenn diese vergleichbare Geräte benutzen. Die Handycam wird zum Player, in ihrer Hard- und Software liefert sie die Codes, die eine Verständigung über die Bilder

¹⁰ www.sony.de

¹¹ www.samsung.de

ermöglichen. Indem jeder seine eigenen Erfahrungen mit den Funktionsweisen der Kamera sammelt, kann er beim Betrachten von Aufnahmen aus fremder Hand Rückschlüsse über deren Entstehung ziehen und weiss sie somit besser zu deuten.



Abbildung 9, 10
(www.samsung.com) (www.sony.com)

Dass sich die Funktionen einer Kamera längst an komplexeren Zusammenhängen orientiert als an ihrem großen Vorbild: dem Auge, verdeutlicht zum Beispiel ein Slogan von Sony: „*Ihre Träume sind unsere Inspiration*“ In Verbindung mit dem Bild wirkt diese Überschrift so, als ob die Techniker, Programmierer und Designer, in einer Handycam eine Apparatur entwickeln, welche aus dem intimsten inneren Bereich der Träume Bilder oder Filme nach außen auf den Bildschirm bringen. Dieses von innen nach außen Drehen ist einfach, bequem, handlich, mobil, ungezügelt, stundenlang, unvergesslich und zu gleich natürlich, muss aber immer kompatibel bleiben. Die Aufgabe, innere Bilder umzusetzen, wird dem Sony Slogan nach nicht länger dem Künstler zugeschrieben sondern dies übernimmt ein mikroelektronisches Hightech Produkt, dessen Produzenten sich mit Worten wie „Inspiration“ schmücken. Der Sucher wird um 180 Grad gedreht, aus dem Porträt wird ein Selbstporträt.



Abbildung 11
(www.sony.de)

Problematisch wird es jedoch, wenn auch in diesem Prozess die mächtigen „Player

Mechanismen“ das Individuum verschwinden lassen. Kreativ sein ist Teil der Spaßgesellschaft geworden, das scheinbare „sich Entfalten“ ist in Wirklichkeit all zu oft ein reines Konsumieren im Karaoke-Fieber. Ist es nicht der Camcorder, der das Video dreht mit seinen Presets für Blume, Porträt, Landschaft, Sonnenuntergang oder Sport in Verbindung mit den allgemeinen Vorstellungen von dem, was es wert sei, gefilmt zu werden. Gibt es überhaupt noch ein „GO CREATE“ in einer Welt, die mit großflächigen multimedialen Plakatwänden ausgestattet ist, die diesen Schriftzug tragen? Und wie müsste ein „Kreieren“ im Sinne von „Hervorrufen“ oder „Verursachen“ dann aussehen? Der Player wird zum Objekt der Gestaltung. Erst wenn nicht die Standart-Player in ihrer Standart-Konfiguration verwendet werden, kann sich durch die Arbeit an einem Player, der sich in den Differenzen der Codes definiert, die Persönlichkeit behaupten. Hierzu gibt es verschiedene Strategien. Es ist also nicht erforderlich, einen eigenen Camcorder zu entwickeln, was zudem unmöglich wäre. Es genügt dessen Funktionsweisen zu sabotieren, indem man mit den Codes spielt. Dabei muss jedoch immer auf ein bestimmtes Maß an Kompatibilität geachtet werden, um eine Lesbarkeit zu erhalten. Das Wesentliche eines Selbstporträts steckt also nicht in dem eigenen Abbild, sondern in der Inszenierung der eigenen visuellen Oberfläche. Dabei kommen die Unterschiede in den Codes in erster Instanz mit dem Körper vor der Kamera zum Tragen, in zweiter im Konzept zum Umgang mit dem Medium.

Richard Hamilton veröffentlichte Selbstporträts, die als Polaroids seit 1980 in einem speziellen Set mit Blitzlicht und einer Glasscheibe in seinem Atelier entstanden. In erster Instanz gab es dabei ein klares Konzept, seine äußere Erscheinung entspricht wahrscheinlich der authentischen Arbeitssituation an dem jeweiligen Tag. Alle weiteren Ebenen dieser Bilder formen sich jedoch zu einem komplexen System von Arbeitsschritten. Das Medium der Malerei wird mehrfach sichtbar. Flecken von Ölfarbe auf der Glasscheibe, mal im Focus, mal unscharf verdecken Teile des Gesichtes. Die Polaroids wurden vereinzelt ebenfalls mit Acrylfarbe bemalt, dann gescannt und vergrößert als Cibachrome Prints auf die Leinwand aufgezogen, um dort erneut mit Ölfarbe übermalt zu werden. Darüber hinaus wurden die Bilder im Computer mit der Quantel Paintbox manipuliert.

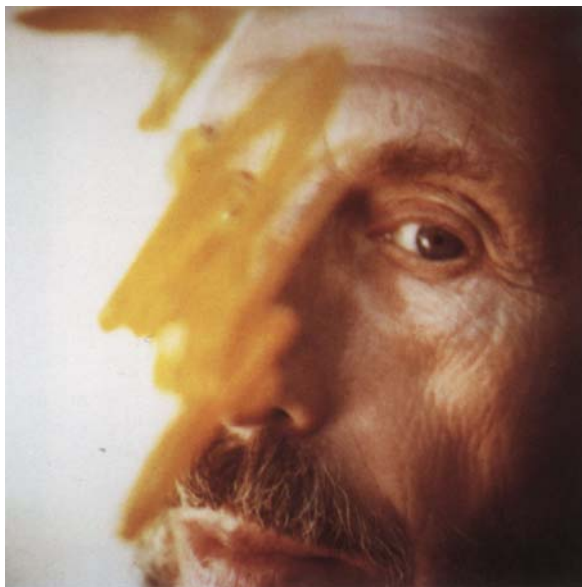


Abbildung 12, 13

„92 Self-portrait 12.7.80 a“, „96 Self-portrait 04.3.81 a“ Hamilton Seite 134, 135
29,5 cm x 29,5 cm

Ich beziehe mich an dieser Stelle auf Hamiltons Serie von Selbstporträts, da ich es für bezeichnend halte, dass ein Künstler auf differenzierteren Ebenen seine Medien reflektiert und sichtbar macht, wenn er sich mit dem Thema Selbstporträts auseinandersetzt. Die einzelnen Arbeitsstufen liegen verdeckend, transparent, durchsichtig übereinander, in ihnen werden die Schichtungen von zeitlich getrennten Blicken auf das eigene Abbild verdichtet. Dem unverstellten Blick auf den Künstler wird der Arbeitsprozess am Medium in den Weg gestellt, dabei entstehen Freiflächen (weiße Flecken), die der Vorstellung des Betrachters Raum geben. Hamilton konstruiert in der Kombination von Fotografie, Malerei und digitaler Bildbearbeitung eine Arbeitsweise, die er auf alle Bilder in der Serie von Selbstporträts anwendet. Diese Arbeitsweise basiert in vielen Punkten auf einem Unkonventionellen Umgang mit den jeweiligen Medien. Seine Arbeitsweise besitzt also somit die Eigenschaften eines von einem Künstler gestalteten Players, da sie reproduziert (auf Alle Bilder der Serie angewandt) wird und sie Unterschiede in den Codes zum Umgang mit den Medien beinhaltet. Gerade weil die Elemente seiner Konstruktion sichtbar werden, indem sie sein Gesicht verdecken, erhalten sie die notwendige Bedeutung. Die Farbe auf dem Foto, der Farbauftrag mit dem Pinsel, wird indirekt über den Weg der Rekonstruktion zu so etwas wie ein von Hamiltons gestalteter Player und porträtiert auf diese Weise die Person, bei der die Arbeitsweise vor der visuellen Erscheinung steht.

IV Interfaces: Sensoren und Abstraktion

Erscheinungsformen von Interfaces

Ein prominentes Beispiel für die Verwendung der Abstraktion als Werkzeug, mit dem Elemente von einer Ebene zu einer anderen transportiert werden, ist der am ausgesteckten Arm gehaltene Pinsel des Malers. Jede ausgiebigere Betrachtung läuft Gefahr von Kategorisierungen unterwandert zu werden, wie zum Beispiel Linien, Flächen, Farben, Formen, Töne usw. es kommt zu spezialisierten Einschätzungen von Proportionen, Farbwerten, Stofflichkeit ... Werden diese Metainformationen sichtbar, entsteht ein Interface. Diese Informationen benötigen eine zeichnerhafte Darstellung. Messdaten werden von Apparaturen erfasst und graphisch aufbereitet dargestellt. Hinzu kommen die Einstellungsoptionen der Apparatur selbst (Menüs). Populär wurde diese Sichtweise durch ein technisches Interface auf die Welt zum Beispiel in dem Film „Terminator“ für ein breites Kinopublikum umgesetzt. In dem der Subjektive Blick des Protagonisten, den Zuschauer in die Perspektive eines Roboters versetzte. Diese Maschine in Menschengestalt konnte über einfache Messdaten hinaus mit Hilfe von Bildanalyzesystemen Klassifizierungen im Interface vermitteln. Sie konnte zum Beispiel einschätzen, wie gefährlich ihr eine andere Person werden konnte. Die Vision hinter dieser Darstellung aus dem Jahr 1984 war es, Interfaces mit sozialer, psychologischer oder emotionaler Kompetenz zu entwickeln. Auch diese Interfaces beruhen auf dem Prinzip der Abstraktion, und sie arbeiten alle mit Elektrizität. Ihre Funktionen formulieren sich in Zahlen.



Abbildung 14

Dan Graham, „Dan Graham, Works 1965 – 2000“, Richter Verlag, Düsseldorf, 2001, „Figurativ“, 1965, Seite 93

Sobald wir durch ein Interface etwas wahrnehmen, wird das wahrgenommene Objekt teilweise in die universelle Welt der Zahlen transformiert, um dann von dort über eine weitere Umsetzung für uns vermittelt zu werden. Ein Interface ist also immer eine Instanz der Abstraktion aus dem Realen und eine Deutungszuweisung, die als Metainformation empfunden wird, tatsächlich aber in ihrer Umsetzung einfach auch wieder zu einem Teil der Realität wird. Blicken wir zu Beispiel durch den Sucher einer Kamera so ist die Anzeige der Belichtungswerte genauso real wie das Motiv oder das Kameragehäuse. In unserer Wahrnehmung existiert der Belichtungswert jedoch nur als Information, wir fragen nicht nach der Typografie dieser Zahlendarstellung, und wir untersuchen auch nicht, warum wir den Zahlenwert einer bestimmten Lichtsituation zuordnen. Beides ist, nach einem vorangegangenen Lernprozess selbstverständlich.



Abbildung 15
Kulturspiegel, Heft 2, Februar 2003, Seite 6 und 7

Wie mächtig dieses Prinzip von Abstraktion (Messung) und erlernter Zuweisung ist, wenn wir es als selbstverständlich empfinden, wird am Beispiel von Videogames deutlich, die mit zwei einfachen an/aus Informationen für rechts und links auskommen. Zwei Taster, die 2 x 1 Bit Information liefern, reichen aus um einen Spieler in die virtuelle Welten des Spiels eintauchen zu lassen. Dabei gibt ihm die permanente Möglichkeit, über rechts und links entscheiden zu können, das Gefühl von Interaktion, von der „Freiheit“ die eigenen Handlungen innerhalb der Spielwelt steuern zu können. Die meisten Computerspiele verfügen über etwas umfangreichere Schnittstellen, aber selbst ein Game-Boy arbeitet nur mit sechs Tastern (6 x 1 Bit) für rechts, links, hoch, runter, Funktion A, Funktion B. Die Playstation 2 verfügt darüber hinaus über zwei weitere Funktionstasten, einen „Fire-Button“ und einen proportionalen Joystick. Dieser liefert zwei Zahlenwerte, jeweils einen für den horizontalen und vertikalen Neigungswinkel des Joysticks. Hält man sich vor Augen wie primitiv diese Eingabemöglichkeiten sind, wird deutlich, dass es erst durch die symbolische Zuweisung zu einem komplexen Spielerlebnis kommt.

RSG-SMB-TAB



HOW TO WIN "SUPER MARIO BROS"

TABLATURE

World 1-1 — World 1-2 — World 1-3 — World 1-4
World 2-1 — World 2-2 — World 2-3 — World 2-4
World 3-1 — World 3-2 — World 3-3 — World 3-4
World 4-1 — World 4-2 — World 4-3 — World 4-4
World 5-1 — World 5-2 — World 5-3 — World 5-4
World 6-1 — World 6-2 — World 6-3 — World 6-4
World 7-1 — World 7-2 — World 7-3 — World 7-4
World 8-1 — World 8-2 — World 8-3 — World 8-4

VIDEO

World 1-1 — World 1-2 — World 1-3 — World 1-4
World 2-1 — World 2-2 — World 2-3 — World 2-4
World 3-1 — World 3-2 — World 3-3 — World 3-4
World 4-1 — World 4-2 — World 4-3 — World 4-4
World 5-1 — World 5-2 — World 5-3 — World 5-4
World 6-1 — World 6-2 — World 6-3 — World 6-4
World 7-1 — World 7-2 — World 7-3 — World 7-4
World 8-1 — World 8-2 — World 8-3 — World 8-4

Abbildung 16

How To Win "Super Mario Bros", Alexander R. Galloway, 2003

Galloway <http://homepages.nyu.edu/~ag111>

Mit dem Auflisten der Befehle, die ein Spieler dem Game "Super Mario Bros" per Tasten geben muss, um Ziel zu gelangen verdeutlichen Alexander R. Galloway wie reduziert die interaktiven Strukturen sich auf der Ebene des Computercodes darstellen.

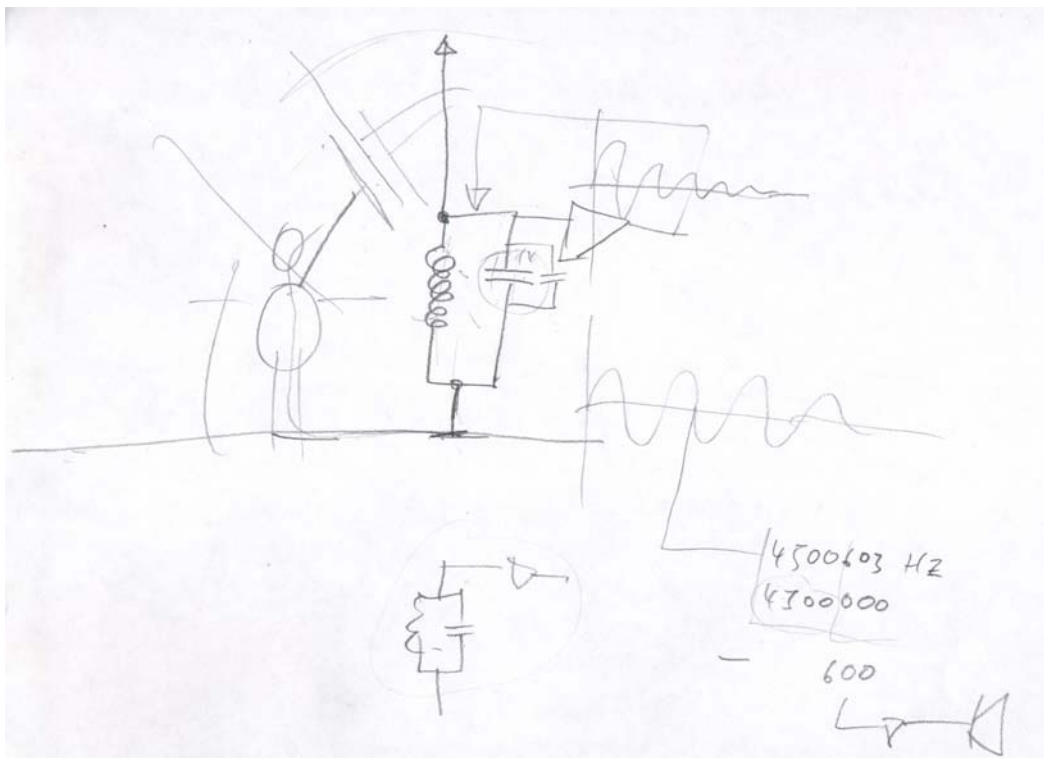


Abbildung 17

Handzeichnung von Martin Nawrath, KHM, Köln, Dezember 2002

Die Zeichnung skizziert die Funktionsweise der Teremin-Antennen, die in der Arbeit „Motel“ als Mensch-Maschine-Schnittstelle zur Steuerung des Interfaces verwendet wurden.

Der Nonlineare Film

In der Kunst werden Interfaces einerseits bei der künstlerischen Arbeit verwendet, andererseits können sie zwischen Kunstobjekt und Betrachter auftauchen. Für die Arbeit an nonlinearen Filmen war man bisher gezwungen, sich auf beiden Seiten jeweils ein Interface selbst zu entwerfen (programmieren). Der DVD-Player bietet in diesem Bereich als erstes Gerät eine standardisierte Oberfläche. Auch er arbeitet dabei nur mit einer sehr einfachen Interfacestruktur, was zu einer Konzentration auf die Filme führt, Das Interface bildet lediglich eine zweckmäßige Katalogisierung der Filme. Die Position des Betrachters spielt hierbei keine Rolle, sie wird durch die Reichweite der Fernbedienung eingeschränkt. Das Abspielen einer DVD kann ausschließlich von einer Person gesteuert werden, die dazu ihren Finger im Bereich des wenige Zentimeter großen Feld der Fernbedienung bewegen muss. Die Funktionszuweisungen des Players sind bereits erlernt: play, stopp, pause, zurück, vor. Hinzu kommen die Funktionen der Navigation: rechts, links, hoch, runter und enter.

Ein auf diese Weise standardisierter Player birgt die Gefahr, dass ein wesentlicher Bestandteil des nonlinearen Film nämlich das Interface vom Betrachter nicht wahrgenommen und reflektiert wird. Durch einen bewussten Umgang mit dem Medium, zum Beispiel, in dem gezielt Irritationen im Bereich des Interface hervorgerufen werden, eignet sich die DVD sehr gut als Plattform zu Realisierung von nonlinearen Filmprojekten. Das Gestalten eines eigenen interaktiven Filmplayers hat den Vorteil, dass deutlich wird, welchen Einfluss die Hard- und Software in diesem Bereich auf eine Arbeit haben. Von Künstlern entwickelte Interfaces zeigen, wie mehrere Betrachter gemeinsam mit einem Film interagieren können, und dass dabei auch ihr ganzer Körper im Raum für die Mensch-Maschine-Schnittstelle verwendet werden kann. Entscheidend ist hierbei die Erfahrung, welcher Gestaltungsfreiraum sich im Erfinden von Funktionen und dem Zuweisen ihrer Bedeutung auftut.

Im Interface werden die eingehenden Daten in Variablen gespeichert, diese werden in „Echtzeit“ prozessiert, um dann zu einem Output, einer Reaktion des Systems zu führen. Dieser zyklische Prozess lässt sich mit dem des Inneren Players vergleichen. Ein Interface bietet die Chance so etwas wie einen inneren Player in Form eines Automaten umzusetzen.

V Display

Das Display als Produkt

Aus dem englischen übersetzt bedeutet das Wort „display“ „Schaustellung“. Im Deutschen wird es in erster Linie zur Bezeichnung von Werbemitteln verwendet, was dem wachsenden Bewusstsein in der Kunst entgegenkommt, die Exponate mit einem Produktcharakter zu konfrontieren. Ich halte es daher für aufschlussreich, das Display als Produkt im Hinblick darauf zu untersuchen, in wie weit die profanen Kriterien des Displays sich in der Kunst wieder finden.

„Display #60 (41 figures)“ nannte Haim Steinbach seinen Beitrag zu der Ausstellung „Shopping – 100 Jahre Kunst und Konsum“ in der Kunsthalle Schirn in Frankfurt am Main, bei der die Museumsfenster zu Schaufenstern umfunktioniert wurden. Der Begriff Display wird von mir so definiert, dass er auf alle künstlerischen Darstellungsformen anwendbar ist. So können zum

Beispiel auch der öffentliche Raum, eine Bühne, Architektur, Kleidung oder Lautsprecher als Display angesehen werden. Ich gehe in meinen Untersuchungen jedoch von einfachen elektronischen Geräten aus. Minimale Displays wie die 5 x 7 Dot Matrix oder andere Anzeigetafeln, welche gegenüber einem Videobild oder einem Computermonitor nur über eine geringe Auflösung verfügen, veranschaulichen die funktionalen Zusammenhänge des Displays. Die wenigen Pixel führen dazu, dass man nicht nur die dargestellten Zeichen oder Bilder wahrnimmt, sondern auch die Geschaffenheit des Displays, mit seinem Leuchten, die Form der Lichtpunkte. Da diese Medien in der Kunst nicht oft verwandt werden, kommt es zu einem Hinterfragen des Mediums, welches auf diese Weise zu einem festen Bestandteil der Arbeit wird.

Elektronische Anzeigetafeln

Im Brockhaus fand ich folgende Beschreibung unter Punkt zwei: „2) *Physik: Anzeigesystem, das elektrische Signale von Maschinen, Messgeräten, Uhren oder Rechenanlagen in optische, dem menschlichen Auge verständlichen numerischen, alphanumerischen, graphischen oder symbolischen Zeichen umwandelt. Jedes Display besteht aus einem elektronischen Steuerteil, das die Anzeige auslöst, und elektrooptischen Wandlern. Nach der Anzahl von Bildelementen sind zu unterscheiden: 1) die einfache Indikatorenlampe, zur Anzeige von Schaltzuständen; 2) die 7-Segment-Anzeige, die zur Darstellung der Ziffern 0 bis 9 und einiger Buchstaben durch sieben balkenförmige Bildelemente dient; 3) die Matrixanzeige, ein matrixförmiges Punktraster von 7 x 5 oder häufig auch 9 x 7 Bildelementen zur Darstellung von Buchstaben und Ziffern; 4) der Bildschirm, ein Display mit mehr als 10 000 Bildelementen.*“

... Im Weiteren wird zwischen aktiven selbstleuchtenden und passiven Displays unterschieden, und es werden die Plasma-Displays so wie die Laser-Display-Technik genannt.

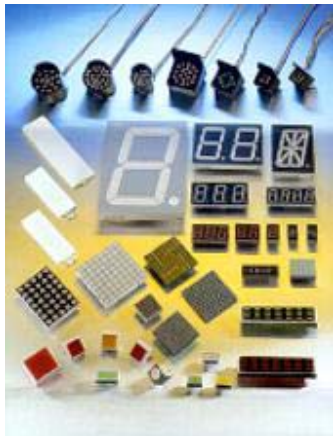


Abbildung 18
www.reichelt.de

Untersucht man Texte, die für Displays werben, wird deutlich, dass sich ein Display an die Allgemeinheit oder zumindest eine große Gruppe wendet, es ist von Begrüßung, Ankündigungen, Orientierung, Werbung die Rede. Das entscheidende Merkmal ist die Ablesbarkeit, sie wird durch Eigenschaften wie Größe, Helligkeit, Farbigkeit beeinflusst. Es wird angegeben, aus welcher Entfernung ein Display noch sichtbar ist. Als zweites wichtiges Kriterium wird die Schnittstelle aufgeführt: „*Alle Modelle arbeiten mit Signal-Eingangsmodulen, die einen direkten*

*Anschluß an die gängigen Meßwertaufnehmer und Schnittstellen ermöglichen*¹²

Zum Einen werden sich ständig ändernde Informationen wie Datum, Uhrzeit, Gewicht, Temperatur oder andere Messwerte angezeigt, zum Anderen lässt sich ein Display programmieren: „...programmierbar mit Bedienungsanleitung, Kabel und Software getrennt erhältlich.“ Und es gibt die Möglichkeit der Steuerung wie zum Beispiel eine regelbare Geschwindigkeit. Darüber hinaus wird die Befestigung und das Gehäuse thematisiert und Eigenschaften wie die Fernbedienbarkeit oder Einbautiefe. Am Ende wird darauf hingewiesen, dass ein Missbrauch (ein Einsatz im Straßenverkehr) strafbar ist.

Die Informationen eines Displays werden erst durch einen Kontext lesbar, der meist nicht innerhalb des Anzeigefeldes dargestellt wird, sondern am Gehäuse: „Optional können Standardeinheiten wie °C, bar, kg usw. rechts neben der Anzeige aufgebracht werden.“ Oft ergibt sich der Zusammenhang allein durch die Platzierung des Displays. Jenny Holzer bediente sich ganz bewusst des offiziellen Charakters eines Displays, indem sie eine der Leuchtenden Anzeigetafeln auf dem New York Times Square mit ihren Texten (ihrem Programm) bespielte.

DW: Warum haben Sie angefangen, elektronische Anzeigetafeln zu verwenden?

*JH: Ich fing an, sie zu benutzen, weil ich dachte, Plakate würden mit dem Untergrund oder der alternativen Szene assoziiert, und ich hatte das Gefühl, diese elektronischen Anzeigetafeln seien für alles das offizielle Organ, von der Werbung bis zu öffentlichen Bekanntmachung der Stadtverwaltung. Zudem gehören sie zur wirklichen Welt. Außerdem haben sie, und das betrifft die grundlegendste Ebene, ein Format, das sich gut für die Präsentation von Text eignet. Darum werden sie auch für Kurznachrichten, für Informationsstöße verwendet. Hinzu kommt, dass sie mir gefallen. Sie sind modern, und sie wirken auf mich genauso attraktiv wie auf viele andere. Sie leuchten, haben schöne Farben und so weiter.*¹³

Die Kriterien des Displays in der Kunst

Die Größe, der Materialwert und die Bearbeitung sind neben dem Bekanntheitsgrad des Künstlers die Faktoren, die den Marktwert eines Kunstwerkes bestimmen können. Kontext und Lesbarkeit sind bei elektronischen Anzeigetafeln im direkten Sinne wichtige Merkmale, die im übertragenen Sinne auch in der Kunst über den Erfolg einer Arbeit entscheiden. Es gibt also eine ganze Reihe von formalen Eigenschaften, die unabhängig vom Inhalt einen Einfluss auf die Rezeption, Wertschätzung oder Anerkennung eines Kunstwerkes haben. Zum Teil sind diese rein praktischer Natur, so stellt eine empfindliche Zeichnung oder eine Videoprojektion bestimmte Anforderungen an die Lichtsituation oder so lässt sich ein Monitor mit einer größeren Einbautiefe nicht überall installieren. Was dazu führt, dass besonders großformatige, flache Arbeiten aus lichtechten Materialien wie Acryl, Ölfarbe oder Photographien am weitesten verbreitet sind.

Das Konzept oder die Intension zu einem Kunstwerk, hat nicht automatisch eine visuelle Oberfläche oder einen Weg zur Veröffentlichung. Es gehört also zu den Aufgaben des Künstlers ein Display zu finden oder zu bauen. Dabei kommen die Kriterien des Displays zum tragen. Die inhaltlichen und formalen Eigenschaften der Intention vermischen sich mit denen des Displays. Vorgefundene Displays stehen bereits meist in einem Kontext und bieten eine klare Funktion an,

¹² www.reichelt.de

¹³ Diane Waldman, „Jenny Holzer“, Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit, 1997, Seite 32

während selbst konstruierte nicht diese glatte Oberfläche der funktionalen Kommunikation besitzen. Sie ziehen die Aufmerksamkeit auf sich und treten in Dialog mit den Inhalten.



Abbildung 19, 20
www.conrad.de

Display-Skulpturen Konzepte

Mit den Arbeiten „Display“ und „Impulsbild Friseur“ verwende ich ein Display-Skulpturen-Konzept, bei denen die Apparaturen an der Wand installiert werden, ihre gesamte Frontseite füllt der Bildschirm aus, hinter dem sich die Medienquelle, die Blackbox, befindet. In der Arbeit „Display“ trennt eine Platine die Dot Matrix von der Wand, die Skulptur „Impulsbild Friseur“ ist in einem von der Wand (80 cm) abstehenden Glasquader installiert, in dem sich ein DVD-Player sowie ein Videoprojektor für die Rückprojektion verbergen. Das Display schwebt in den Arbeiten, es wird zu einem spannungsreichen Konstrukt, welches sich weit von der Wand nach vorne in den Raum wagt. Es strapazierte seine Verankerung in der Realität, indem es die Härte der Wand ausreizt, mit der es verdübelt ist. Die Konzeption dieser Displays beinhaltet, dass unter Verwendung von Standartelementen, wie der Dot Matrix oder dem Flachbildschirm eigene kompakte Präsentationsapparaturen entwickelt werden. Die Technik steht inhaltlich wie auch im wörtlichen Sinne hinter den Bildern. Ihre Existenz wird durch den Abstand zur Wand für die Betrachter spürbar.

Die Auflösung eines Displays entscheidet über dessen Fähigkeit, differenzierte Darstellungen vermitteln zu können. Je mehr Bildpunkte sich zusammenfinden, umso umfangreicher wird das, was sich ablesen lässt. Die kleinen Leuchtdioden Felder der Wandinstallation „Display“¹⁴ loteten mit einer Auflösung von 5 x 7 Bildpunkten die Grenze aus, wie minimal eine Anzeige konstruiert sein kann.

¹⁴ Weitere Beispiele für minimale Displays sind die Arbeiten „Verstärker“, „SwingUp Games“ und „Mignon Game Kit“ (Siehe Anhang, Werkverzeichnis)

VI

Vernetzung (Die AutorInnen als PlayerInnen II)

Nethype und Life Style

Impulse, Aussagen, Statements können einschneidende Veränderungen herbeiführen, eine starke Wirkung ausüben, wenn sie isoliert wahrgenommen werden. Zur Verbreitung von wichtigen Impulsen haben sich Netzwerke gebildet. Wir leben in einem Zeitalter voller Visionen der Kommunikations- und Vernetzungstechnologie. Zeichen werden über elektrische Impulse übertragen. Im Jahr 2003 spricht man von UMTS und flächendeckenden kabellosen LAN-Netzen in den großen Städten. Dann wird der Laptopbesitzer, bei einer Pause im Botanischen Garten die Pflanze seines Interesses, in Sekundenbruchteilen auf dem Bildschirm wohl aufbereitet mit sämtlichen Informationen betrachten. Man wird nicht mehr bedauern, dass sich der Bildschirm vor die Realität stellt, sondern wird viel mehr froh sein, dass man überhaupt noch einen Ausgangspunkt (Impuls) für das eigene Handeln einmal nicht im Netz gefunden hat. In der Wahrnehmung ist die Vernetzung längst zur Realität geworden, so wie die künstlichen Arrangements eines Botanischen Gartens real sind. Die vernetzten Informationen bilden ein hoch qualifiziertes Interface zur Welt, welches allein durch die Grenzen des Intellektes und die Aufnahmefähigkeit jedes Einzelnen beschränkt ist. Das Informationsnetz an sich entwickelt eine Eigendynamik, es dient immer weniger der Verbreitung von Nachrichten, das Netz dient immer mehr dem Selbstzweck, dem Relativieren von Impulsen. Vielleicht entspricht der zu diesen Ideen passende Live Styl dem der Lounge, in der sich alle unangenehmen Wogen im Zuge der Relativierung geglättet haben. Dort ist alles möglich, doch es gibt keine Antriebe mehr, nur noch ein angenehmes Ambiente und hier und da ein leichtes Kitzeln.

Die Entschälung des Gegenstandes aus seiner Hülle, die Zertrümmerung der Aura, ist die Signatur einer Wahrnehmung, deren „Sinn für das Gleichartige in der Welt“ so gewachsen ist, dass es mittels der Reproduktion auch dem Einmaligen abgewinnt. So bekundet sich im Bereich der Theorie als die zunehmende Bedeutung der Statistik bemerkbar macht. Die Ausrichtung der Realität auf die Massen und der Massen auf sie ist ein Vorgang von unbegrenzter Tragweite sowohl für das Denken wie für die Anschauung.¹⁵

¹⁵ Walter Benjamin, „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 1963, Seite 16

Irgendwo zwischen
2A und 37F wird ein
ganzes Königreich
erobert und verloren.



Schlagen Sie den Kerl in der Business Class. Machen Sie den Typen in der First Class fertig. Dürfen wir vorstellen: die vernetzten interaktiven Games unseres hochmodernen Unterhaltungsprogramms an Bord ausgewählter Boeing 747 und 777. Von Ihrem persönlichen Bildschirm am Platz haben Sie Zugang zu mehr als 15 unterschiedlichen Spielen. Und zu jedem anderen Passagier, der gleichzeitig eingelogged ist. Entscheiden Sie sich für ein Spiel. Entscheiden Sie sich für einen Partner. Vor allem aber: Entscheiden Sie sich für die Airline, mit der Sie als nächstes fliegen. **Malaysia Airlines. Überflügelt Ihre Erwartungen.**



Für Reservierungen und Informationen wenden Sie sich bitte an Malaysia Airlines (069 - 1387 1910), an Ihr Reisebüro oder klicken Sie sich ins Internet unter www.malaysia-airlines.com

Abbildung 21

Werbeanzeige, Spiegel Nr. 44, 2002 Seite 207

Die Frage aller Handy-Fragen hat sich erübrigt: Auf das „Wo bist du gerade?“ antwortet das Bild. Nun kann der Einzelne nicht nur sich selbst hinaussenden, sondern auch das, was ihn umgibt. Per Kamera greift er zu auf die Welt, per Handy hat die Welt auf ihn Zugriff. Könnte es Schöneres geben für einen, der süchtig ist nach Rückkopplung?

*...
Wie ein Filter schieben sich die Bilder zwischen Welt und Mensch, sie verstellen uns die Gegenwart.¹⁶*



Abbildung 22, 23
Die Zeit Nr 51, 12.12.2002, Seite 41, www.ericsson.de

Nicht mehr Herr im eigenen Hause

Wenn Arthur Rimbaud bereits 1871 beobachtete, wie fremd sich ein an die Sprache gebundene Konstruktion des „Ich“ anfühlt, so hat sich die Spannung, zwischen dem Subjekt und dem Objekt

¹⁶ Hanno Rauterberg, „Und dann ist immer Dia-Abend“, Die Zeit Nr 51, 12.12.2002, Seite 41

in dem Maße gesteigert, in dem die Möglichkeiten der Sprache um die audiovisuellen Medien und die Vernetzbarkeit ergänzt wurden.

Arthur Rimbauds markante Formulierung „JE es un autre“ („ICH ist ein anderer“) in einem der dichtungsprogrammatischen „Viyant“-Briefe von 1871 bezeichnet treffend und nach der Erstpublikation der Briefe im Jahr 1926 – äußerst folgenreich (etwa im Surrealismus) das Bewusstsein über die Nichtübereinstimmung mit sich selbst. Zum Ausdruck kommt dabei auch der wesentliche Faktor, dass die Konstruktion des Selbst an Sprache gebunden ist. Nahtlos schließt sich hier die auf (Fehlleistungen der) Sprache gegründete psychoanalytische Praxis zur Erforschung des Unbewussten und der Triebe an, die Sigmund Freud daran zweifeln ließ, „ob der Mensch tatsächlich Herr im eigenen Haus sei“.¹⁷

Wir sind also schon lange nicht mehr „Herr im eigenen Haus“, und müssen versuchen, es auf andere Art zu bleiben oder wieder zu werden. Dan Graham hat diese Thematik eindrucksvoll in der Arbeit „Video Projection Outside Home“ bearbeitet, in dem er verdeutlichte wie der private Raum durch das Fernsehen zu einem öffentlichen wird. Sein Projekt sah vor, im Vorgarten eines Einfamilienhauses einen großen Bildschirm zu installieren, auf dem exakt das gleiche zu sehen war, was auf dem Fernsehschirm im Wohnzimmer lief. Seine Arbeit beschreibt, wie Architektur-Code vom Code des Fernsehens überlagert wird. Sie stellt eine radikale Abweichung vom üblichen Umgang mit dem Medium dar. Es handelt sich bei dieser Installation also um einen Player. Genauer gesagt um eine Konzeption für einen Player, denn wie die Abbildungen xx, xx zeigen stand Dan Graham 1978 nicht die technischen Möglichkeiten zur Verfügung, um unter den Licht- und Witterungsbedingungen in einem Vorgarten ein TV-Bild mit einer ausreichenden Sichtbarkeit zu installieren.

Ein Architektur-Code reflektiert und determiniert die soziale Ordnung von öffentlichem/privaten Raum wie auch das psychologische Selbstgefühl. Dieser Code wird zunehmend modifiziert und überlagert vom Code des Videos/Fernsehens. Indem die auf wandgroßen Monitoren erscheinenden Bilder des Kabelfernsehens Zimmer, Familien, soziale Schichten, öffentliche/private Sphären untereinander verknüpfen und zwischen ihnen vermitteln und so architektonisch (und sozial) abgegrenzte Regionen miteinander verbinden, übernehmen sie eine architektonische (und soziale) Funktion.¹⁸

¹⁷ Doris Krystof, „Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst“, DuMont, Köln, 2002, Seite 118

¹⁸ Dan Graham, „Dan Graham, Works 1965 – 2000“, Richter Verlag, Düsseldorf, 2001, Seite 57



Abbildung 24
 Dan Graham, „Dan Graham, Works 1965 – 2000“, Richter Verlag, Düsseldorf, 2001, „Video Projection Outside Home“, 1978, Seite 182

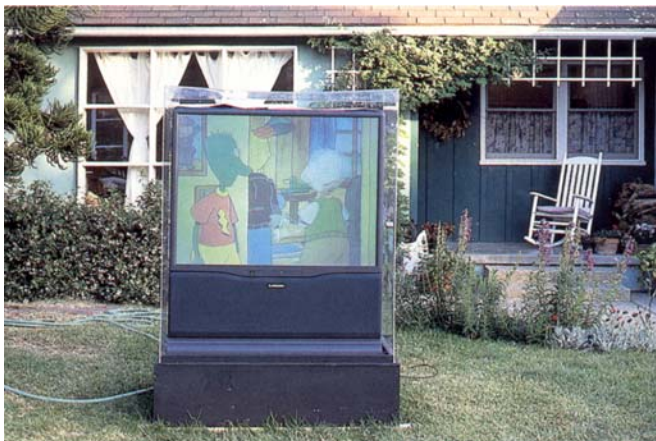


Abbildung 25
 Dan Graham, „Dan Graham, Works 1965 – 2000“, Richter Verlag, Düsseldorf, 2001, „Video Projection Outside Home“, 1978, Seite 182

Dan Graham arbeitet in seinen Installationen mit der Leere, er konstruiert Architekturen aus Materialien, die Räume und mediale Inhalte organisieren. Anders als ein Architekt, bringt er sich selbst in seinen Arbeiten ein, indem es in seinen Systemen allein, um den Umgang mit dem eigenen Abbild, dem eigenen Körper im Verhältnis zur Umgebung und zur Gruppe geht. Seine Arbeiten sind so etwas wie Player in Form von Skulpturen bzw. Installationen.

Der Betrachter wird sich sozial und psychologisch seiner selbst bewusster... der Beobachter wird sich seiner selbst als Körper, als wahrnehmendes Subjekt, und in seiner Beziehung zu seiner Gruppe bewusst. Das ist die Umkehrung des üblichen „Selbst-Verlustes“ beim Betrachten einer herkömmlichen Kunstwerkes.

...

In „Public Space/Two Audiences“ erwidert das Kunstwerk den Blick. Die Betrachter sehen – im Gegensatz zum konventionellen Kunstwerk – ihre Projektion des (dort fehlenden) „Ichs“ durch

die materiellen (mittels der strukturellen) Aspekte der Arbeit spiegelnd zurückgeworfen.¹⁹



Abbildung 26

Dan Graham, „Dan Graham, Works 1965 – 2000“, Richter Verlag, Düsseldorf, 2001, „Opposing Mirrors and Video Monitors on Tome Delay“, 1974, Seite 160)

Spiegung und Transparenz, Livekamera und Monitor, Glas und Rahmen sind Materialien die mit dem Blick der Betrachter spielen, die Bilder werden nicht produziert, sondern organisiert. Die Displays füllen sich mit den Bildern der Betrachter und der Umgebung. Diese zunächst banal erscheinenden Bildinhalte können als eine Leerstelle, als ein Fehlen, angesehen werden. Erst nach einem Wechsel der Sichtweise, weg von der gewohnten Suche nach Bildern hin zu der Suche nach „Architekturen des zu sehen geben“ lassen uns so etwas wie Autorschaft und Intention wahrnehmen.

VII Wirkungsweisen für Player von KünstlerInnen

Die Konzentration auf den Player ist nicht nur ein Modell um in einer von den Medien durchleuchteten künstlerischen Praxis eine progressive Form von „Autorschaft“ realisieren zu können. Künstlerinnen und Künstlern, die Player gestalten, die mit ihnen arbeiten, die eigenständige Player entwickeln oder Player der Industrie modifizieren, bietet sich ein ganzes Spektrum an Möglichkeiten für eine gesellschaftliche Wirkung. Da ein Player eine hybride

¹⁹ Dan Graham, „Dan Graham, Works 1965 – 2000“, Richter Verlag, Düsseldorf, 2001, Seite 94

Einheit darstellt, die das Potenzial der Technik für künstlerische Zwecke nutzen kann, wachsen mit dem technologischen Fortschritt auch die Optionen für Interventionen mit Playern von KünstlerInnen.

Der Player als Text

Die Basis für eine Wirkung des Players ist dass er in der Betrachtung neben den audiovisuellen Materialien als eine bedeutsame Instanz wahrgenommen wird. Es geht also nicht nur um das Video, sondern auch um die Geräte, die das Video abspielen. Von einer solchen Betrachtung kann der Künstler nur dann ausgehen, wenn er in irgendeiner Form auf den Player verweist. Der Player kann dann – wenn er wahrgenommen wird – wie audiovisuelle Materialien zeichenhaft gedeutet werden. Seine gesellschaftlichen Wirkungsmöglichkeiten beschränken sich in diesem Zusammenhang auf in der Kunst üblichen Funktionen wie Irritation, Innovation, Kritik, Dokumentation, Provokation ...

Da ein Player in den Meisten Fällen ganz bestimmte Erwartungen bei den Betrachtern weckt, nämlich die Wiedergabe eines Mediums, bietet es sich an, dass ein von einem Künstler gestalteter Player mit einer Verweigerung dieser Erwartungen arbeitet. Differenzen in den Codes führen meist zwangsläufig zu Provokationen, da nur ein Einhalten der Codes ein reibungsloses Funktionieren des Players ermöglicht.

Der Player als Multiple

Wenn ein Player Funktionen besitzt, die von Anderen benötigt oder gewünscht werden, kann dies seine Verbreitung unterstützen. Das heißt, ein Player von einem Künstler, der für viele Leute nützlich sein kann, bietet die Chance weit verbreitet zu werden, was im Wesentlichen zu drei neuen Effekten führen kann:

1. Mit einem Player kann ein zusätzliches Publikum erreicht werden, indem zu den KunstbetrachterInnen die BenutzerInnen zuzukommen.
2. Durch die Etablierung eines Players können KünstlerInnen im Bereich der Medien neue Standards einführen.
3. Die Verbreitung eines Players kann ein Modell zur Finanzierung einer Künstlerexistenz sein.

Player mit direkter Wirkung auf die Gesellschaft

Medien, und mit ihnen Player als ein Teil der Medien, haben Möglichkeiten zu direkten gesellschaftlichen Wirkungen. Ein prominentes Beispiel hierfür ist die Verteilung von Radiogeräten zur Verbreitung von Kriegspropaganda. Auch die aktuelle Problematik rund um die Codes zur Kompression von audiovisuellen Materialien wie „Mp3“ oder „Divx“ in Verbindung mit Filesheringtools wie „Napster“ oder „Kaaza“ zeigt, welche Veränderungen neue Player auslösen können.

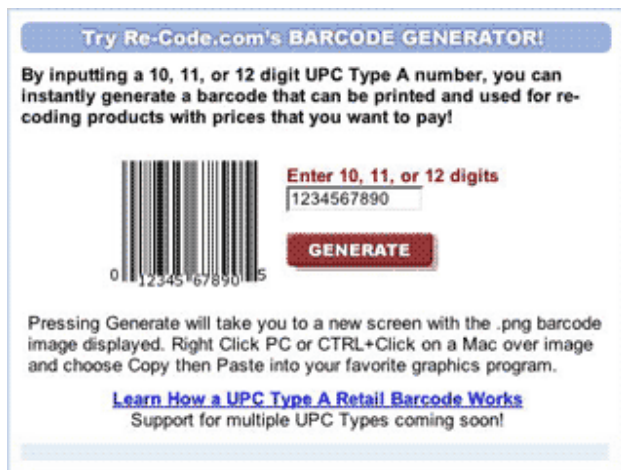


Abbildung 27

“re-code”, Carbon Defense League, 2003
<http://www.re-code.com>

Im Bereich der Player mit direkter gesellschaftlicher Wirkung wären noch viele weitere Entwicklungen wünschenswert. Denkbar wäre wären zum Beispiel die Weiterentwicklung der Filter. Bis jetzt können wir unsere Kinder mit dem so genannten „Familiefilter“ schützen oder einen Filter gegen die Werbung aktivieren, weitere Filter für problematische Inhalte würden ihren Autoren die Möglichkeit einräumen sich zum Beispiel politisch zu äußern. Wie könnte ein Player aussehen, der sich als Plattform für eine interkulturelle Kommunikation etablieren könnte?

Die Player der Diplomarbeit

Für die drei Exponate, „Impulsbild Friseur“, „Display“ und „Motel“ entwickelte ich eigene Player. In der Arbeit „Impulsbild Friseur“ handelt es sich um eine Modifikation eines DVD-Players. Die Funktionen des Players wurden in diesem Fall auf eine Taste mit einer Funktion reduziert. Außerdem kommt es zu einer Modifikation des Displays, das zum Bedienfeld wird, indem sich der Taster in dessen Mitte befindet. Der blinkende, überdimensionale Taster wird somit zu einem Bildelement. Es handelt sich bei diesem Player um eine zeichen- oder bildhafte Umsetzung, bei der die Funktionen zur Bedienung des Players in die Ebene der visuellen Materialien (des Videobildes) eingearbeitet sind.

Auf die Beobachtung, dass die modular aufgebaute Programmierumgebung „Max MSP“ mit ihrer visuellen Oberfläche zunehmend an Einfluss im Bereich der Medienkunst gewinnt, reagiert die Software der Arbeit „Motel“. Es handelt sich hierbei um eine Video-Player-Software, die nach vorgegebenen Kriterien eine Linkstruktur zwischen den Videos darstellt. Diese Darstellung ähnelt der „Max MSP“- Oberfläche. Das heißt, auch dieser Player wirkt zeichenhaft.

Lediglich die Entwicklung der Module für die Arbeit „Display“ ist eine Entwicklung eines Players, der auf Grund seiner Eigenschaften weiterführende Wirkungen entfalten kann. Da die Module im Vergleich mit anderen Mediendisplays relativ preiswert, langlebig und gut sichtbar sind, erlauben sie es, mit Softwarekunst in bisher unzugängliche Bereiche vorzudringen.

VIII

Anhang

Beschreibung der drei Arbeiten „Display“, „Impulsbild Friseur“ und „Motel“

Display

Wandinstallation, Köln 2003

Bestehend aus:

5 x 7 LED Dot Matrix (53,3 mm x 38 mm)

Platine mit Atmel Mikrokontroller

Verkabelung (Lackdraht)

Die Anzahl der Displays und somit die Größe der Wandinstallation ist variabel

Zeichen der Leere, die Poesie der Bewegung und die Struktur des programmierten Zufalls definieren den Moment des Betrachtens als ein Agieren zwischen dynamischen Relationen, als einen kreativen Akt des temporären Strukturierens. Die zu strukturierenden Elemente, die Objekte im Moment des Betrachtens sind Einheiten zweier Realitäten: Displays zum einen, Gegenstände, die an der Wand hängen zum Anderen zeichenhafte Darstellungen. Die Schönheit der visuellen Melodien verführt den Blick zu einer meditativen Betrachtung. Hard- und Software werden jedoch jeweils in ihrer Bedeutsamkeit gegeneinander ausbalanciert, in dem die offene Form der Wandinstallation eine exakte eins zu eins Darstellung der Funktionsweise beschreibt. Hinter den Dot-Matrix-Bauteilen ist jeweils eine Platine mit einem Mikroprozessor montiert, die über zwei Lackdrähte mit Strom versorgt werden. Ein weiterer Draht dient der Vernetzung der einzelnen Displays. Im Gegensatz zu den meisten zellulären Automaten wird in der Wandinstallation „Display“ eine Modularität nicht simuliert. Jedes Display funktioniert tatsächlich autonom. Es besitzt seine eigene Aufhängung und wird über eine Buchse einzeln programmiert.

Auch inhaltlich kann jedes Display für sich stehen. Das Verhältnis zwischen Hard- und Software wird irritiert, indem die LED Displays entgegen der Erwartungshaltung auf beiden Ebenen zu einer Auflösung von Information führen. Wir sind es gewohnt, auf derartigen Anzeige-Elementen über möglichst eindeutige Zeichen die Informationen zu erhalten, zu denen die Hardware den Kontext bildet. Eine Dot-Matrixanzeige in einem Fahrstuhl stellt Zahlen für das Stockwerk oder Pfeile für die Fahrtrichtung dar. Die LED-Matrix der Arbeit „Display“ hat primär keinen Bezug zu einem Gegenstand und somit zu dessen Funktion. Sekundär hängt sie im Kunstkontext an der Wand. Die einzelnen Programme der Displays zeigen keine lesbaren zeichenhaften Darstellungen, erst durch ein längeres Beobachten lassen sich die Regelwerke erkennen, welche die Lichtpunkte steuern. Der Blick auf Information wird ausdifferenziert zu einem Blick auf Hard- und Software des Displays, auf programmierte Struktur, Lichtimpulse, mediale Oberfläche und Blackbox.

(Systeme der) Information (In-Formation) bestehen in der Mitte zwischen Material und Konzept, ohne eines der beiden ganz zu sein.²⁰

²⁰ Dan Graham, „Dan Graham, Works 1965 – 2000“, Richter Verlag, Düsseldorf, 2001, Seite 25

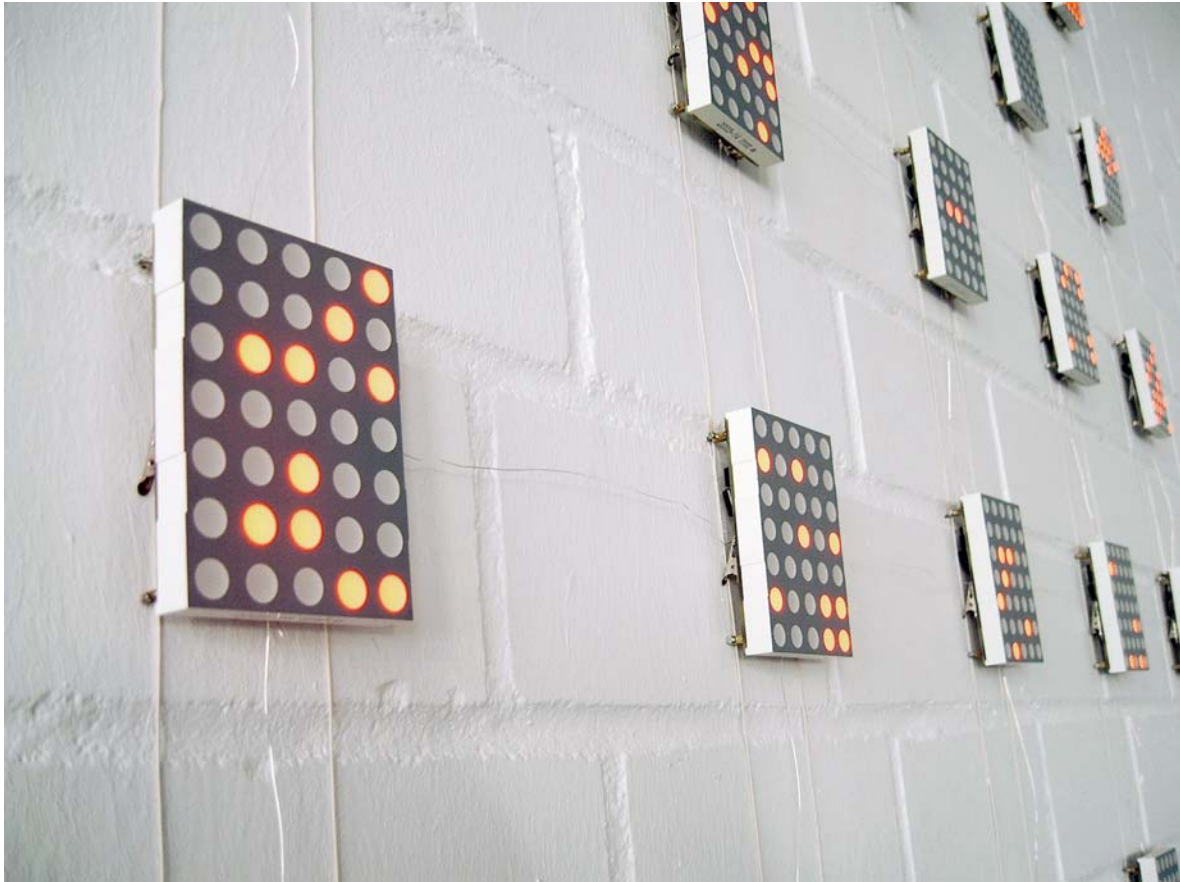


Abbildung 28
 „Display“, Wandinstallation, KHM Präsentationswoche 03, Köln

Das einzelne Display wird in seiner Bedeutung ergänzt, sobald es im Netz mit baugleichen Displays installiert wird. Nach den Prinzipien des zellulären Automaten werden in diesem Netz von jedem Display zu seinen benachbarten Displays Impulse ausgetauscht. Auf diese Weise konstruiert sich ein Raum zwischen den einzelnen binären Codes der Displays und es lassen sich auch über die gesamte Wandinstallation im Ganzen gesehen Dynamiken beobachten.

Angela Buloch beschreibt ihre Arbeitsweise als ein Fragen nach komplexen Abhängigkeitsverhältnissen mit Hilfe von Strategien zur „Neuanordnung von Dingen“. Dabei untersucht sie den Unterschied gegenüber der alten Anordnung.

Wenn du probierst, "Die Differenz" zu lesen, was für mich Assoziationen mit binären Sprachsystemen impliziert, und Du dann feststellst, dass diese Idee der von Einstein ähnelt: dass jede physikalische Aktion eine gleiche und eine Gegenreaktion hat, dann stellst du fest, dass Ideen nicht in Isolation zu betrachten sind, sondern das Interessante die Beziehungen der Ideen untereinander sind, denn diese Dynamik ist wesentlich spannender als die isolierte Idee an sich.

...

Beim Lesen der vergangenen Interviews fiel mir auf, dass sich fast alle Interviewer auf binäre Sprachsysteme bezogen. Ich hingegen denke, was dich interessiert, ist der Zwischenraum.

Ja, denn was sind die Mechanismen, die diesen Raum konstruieren?

Das große Feld des „Jein“.

„Jein“. Genau. Denn für mich ist die Frage, ob jemand besser oder schlechter ist, völlig irrelevant. Es stellt sich für mich vielmehr die Frage, dass da Differenzen sind, und dass zwischen ihnen eine Dynamik herrscht, und wie das ganze in Relation zueinander steht.

...

Wenn du auf der Messe bist, bist du sowieso Teil eines Systems, welches viel größer ist als Du selbst. Du kannst es aus einer individuellen Perspektive nicht mehr durchschauen. Mein System ist der Versuch, diese komplexen Strukturen sichtbar zu machen, die individuelle Reaktion auf die größere Strukturen aufzeigen – es hebt die Tatsache hervor, dass du in dem System, in dem du bist, einen Effekt auslöst.²¹

Mit dem letzten Zitat bezieht sich Angela Buloch auf ihre Installation in dem Tunnel, der die Ost- und Wesmessehalle in Leipziger verbindet. Mittels interaktiven Lichtern, die in Großbritannien an Zebrastrifen verwendet werden, wurde dort ein Indikationssystem für Menschenverkehr realisiert.

²¹ Angela Buloch, „Satellite“, Museum für Gegenwartskunst, Zürich, 1998, Zu Beginn des Interviews

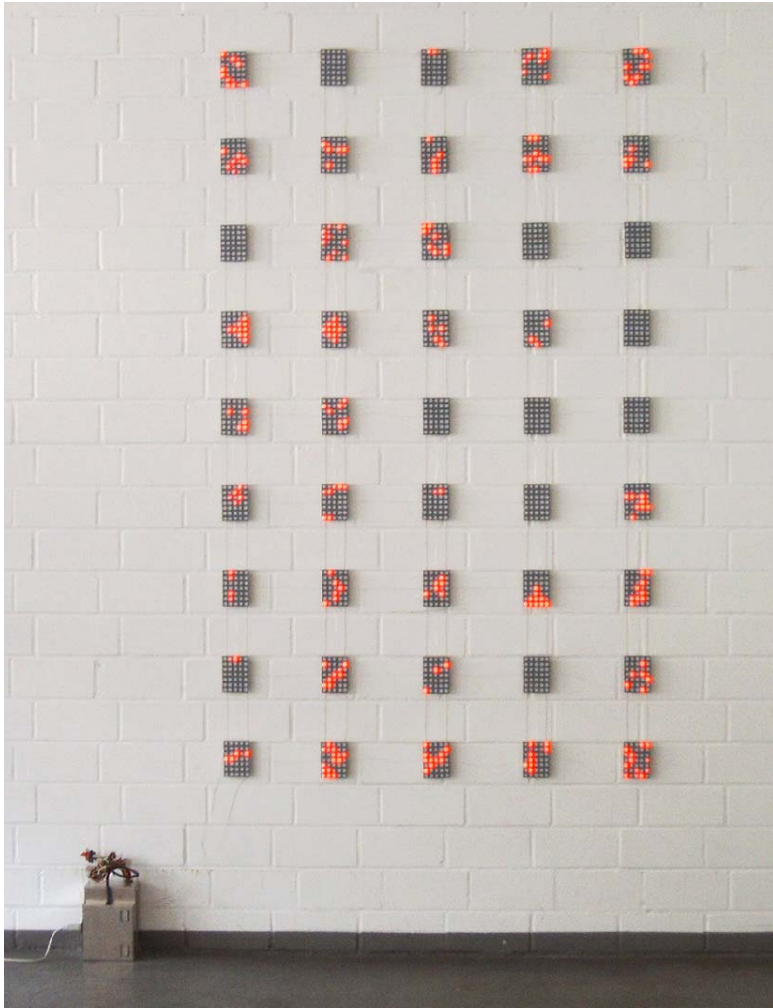


Abbildung 29
 „Display“, Wandinstallation, KHM Präsentationswoche 03, Köln

Impulsbild Friseur

Videoskulptur, Köln 2003

Bestehend aus:

Glasgehäuse (45 cm x 38 cm x 70 cm)

Spiegel,

Acryllack,

Taster,

Videoprojektor,

elektronische Schaltung (Atmel Mikrocontroller)

zugespielt werden 4 Videos von einem DVD-Player.

In dem Spannungsfeld zwischen mir als Künstler, meinem Kunst-Objekt und der Öffentlichkeit bilden Impulse den Schlüssel für das Zusammenspiel von Innen und Außen. Welche Anregungen lassen eine Arbeit in meiner Vorstellung entstehen? Wie kommt es zu dem Impuls zur Realisation? Entstehen weitere Ideen bei der Arbeit am Objekt? Und welche Antriebe gibt das Exponat schließlich dem Publikum. Es kommt dabei zwangsläufig zu einem, die

Künstlerindividualität schützenden, Sich-Verschließen gegenüber der Öffentlichkeit und einem gezielten, kontrollierten Öffnen. Indem ich mich selbst vor die Kamera gebe, bringe ich mich als Person, mit meiner Stimme, meinem Gesicht, meiner Art, mich zu bewegen und den kleinen Gesten, die viel über mein Inneres verraten in die Arbeit ein. Dies geschieht absichtlich, getragen von der Vorstellung, dass alle diese Phänomene der „Persönlichkeitsvermittlung“ durch die Videotechnik wohl dosiert als Agenten des künstlerischen Konzeptes fungieren. Aus dem „Olaf Val und die Öffentlichkeit“ wird dadurch „Der Künstler und die Öffentlichkeit“. Das Persönliche ist also gleichzeitig im Dienste der Erkenntnis exemplarisch individuell.



Abbildung 30
„Impulsbild Friseur“, Wandinstallation, KHM Präsentationswoche 03, Köln

Der Friseurbesuch ist eine alltägliche Handlung mit dem Ziel, das persönliche Erscheinungsbild, bei dem die Frisur eine große Rolle spielt, zu gestalten. Das Haarschneiden ist ein fester Bestandteil der Kultur. In der Arbeit „Impulsbild Friseur“ gab der ritualisierte Ablauf mit Waschen, Legen, Schneiden, Föhnen usw. den Handlungsrahmen für die auf Video aufgenommene Performance vor, in der ich mir die Haare schneiden lies. Das Filmmaterial wurde in vier Videosequenzen zusammengestellt, von denen drei die Vorbereitungen und das Warten zeigen. Diese Sequenzen werden in der Videoskulptur im „Ruhezustand“ endlos abgespielt, wobei ein Zufallsgenerator die Reihenfolge variiert. Das Filmmaterial wird während des Betrachtens durch eine simple „random“-Programmierung als eine endlose Sequenz abgespielt. Diese Form des Abspielens durch den DVD-Player betont das Jetzt und Hier der Apparatur, man könnte sagen, der Player performt die Videos. Von den Betrachtern wird dieses vom Zufall variierte Abspielen der drei Videos jedoch schnell durchschaut, und somit als ein fest vorgegebenes Reproduzieren der Haarschneide-Performance wahrgenommen.

Das wichtigste Element der Arbeit bildet der Taster in der Mitte des Videobildes. Er liefert den „Impuls“ zu einem performativen Rezipieren. Die Betrachterinnen und Betrachter werden zu einer Aktion aufgefordert. Treten diese an die Skulptur heran, um den Button zu betätigen, kommt es ihrerseits zu einer Performance. Die Arbeit stellt die Frage: „Wann entsteht in mir der Impuls, auf den Knopf zu drücken?“

Wird der Taster betätigt, so wird die vierte Videosequenz abgespielt, in der die Haare geschnitten werden. Erst durch die Aktion des Publikums wird diesem gezeigt, wie meine äußere Erscheinung verändert wurde. Das Haarschneiden ist im Kleinen nichts anderes als im weiter aufgefächerten Bedeutungsrahmen das Ausstellen von Kunst, ein Definieren von Persönlichkeit in der Gesellschaft. Eine Definition, die sich immer erst dann vollzieht, wenn es zu dem erwünschten Feedback kommt. Für diese Rückkopplung steht der Taster eines Spielautomaten im Zentrum der Arbeit.

Der Begriff „Interaktive Medien“ wird auf eine andere Ebene gehoben. Die Arbeit erfüllt formal die Kriterien eines interaktiven Mediums, die Interaktion ist dabei jedoch offensichtlich derart reduziert, dass sie nicht tatsächlich erforderlich ist. Vielmehr funktioniert sie als ein Sinnbild, welches den Rezeptionsprozess untersucht. Die Technik interaktiver Medien bietet die Chance, die Situation, in der sich das Publikum vor einem Kunstwerk befindet, vielfältig zerstückelt zu einem neuen Ganzen zusammenzufügen. Walter Benjamins Zitat bezogen auf die „filmische Darstellung“ gilt daher auch für die interaktive Darstellung: *„So ist die filmische Darstellung der Realität für den heutigen Menschen darum die unvergleichlich bedeutungsvollere, weil sie den apparatfreien Aspekt der Wirklichkeit, den er vom Kunstwerk zu fordern berechtigt ist, gerade auf Grund ihrer intensivsten Durchdringung mit der Apparatur gewährt.“*²²

Motel

Videoinstallation, Köln 2003

Bestehend aus:

Sensoren

Flachbildschirm

Holzgehäuse

Zugespielt werden inszenierte Videosequenzen mit Hilfe eines Computers, programmiert mit Macromedia Director.

Am Beispiel meiner Person beschreibe ich die Arbeitssituation eines Künstlers, der sich als Autor in einer Rückkopplung befindet. Er lebt in seinem Alltag und produziert mit Videokamera und Computer ein interaktives Objekt, welches sein „making of“ also seine eigne Entstehungssituation zum Motiv hat. Ich filme mich beim filmen und speichern, editieren und vernetzen der Videos in verschiedenen Moteltimmern.

Zum vernetzen des Videomaterials habe ich zuvor die Software „Two-Way-Movie-Linker“ entwickelt, die in der Videoskulptur „Motel“ den Softwareplayer bildet. Die Arbeitsprozesse für „Motel“ lassen sich also in drei Schritte unterteilen:

²² Walter Benjamin „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ Suhrkamp, Seite 32

1. Das Programmieren einer Player-Struktur.
2. Die Produktion der audiovisuellen Materialien während den Performances in den Motelzimmern. Hierbei inszeniere ich mich selbst in einer Rückkopplungssituation.
3. Der Bau eines Displays, mit Computer, Flachbildschirm, Sensoren und Gehäuse.

Mein Arbeitsumfeld, welches das Atelier an der Kunsthochschule und meine Wohnung bildet, wird in Motelzimmer verlegt, um die Arbeit auf das Wesentliche zu reduzieren. Das Konzept ist auf das Spannungsfeld zwischen meinem Körper und dem der Betrachterin oder des Betrachters ausgerichtet. Die physische Anwesenheit des Betrachters wird betont, indem er die Abfolge der Videos über Teremin-Antennen steuert. Mein Körper, dessen visuelle Erscheinung das einzige agierende Element in den Filmsequenzen bildet, wird auf zwei Arten gezeigt: zum Einen vollkommen abgeschirmt in einem Motorradanzug, mit Helm, Handschuhen usw. und zum Anderen „normal“. Das heißt jede Szene wird doppelt gedreht. Daraus resultieren zwei Gruppen mit Videos, mit den gleichen Handlungen. Die Playersoftware ist so programmiert, das sie beide Ebenen im Parallelschnitt abspielt. Jede Handlung endet mit einem Menü, in dem der Betrachter sich für die nächste Handlung entscheiden kann. Dabei ist es ihm möglich, für die Figur in Motorradmontur einen anderen Erzählungsstrang zu wählen, als für die Ebene des Filmes, in der ich in „normaler“ Kleidung zu sehen bin. Die beiden Figuren treten in Dialog, sie scheinen den anonymen Raum gemeinsam zu bewohnen. Dieses Spiel mit der Maske in interaktiven Erzählungen wurde von Lynn Hershman zum Beispiel 1983/84 in der Arbeit „Lorna“ verwand.

Diese Geschichten haben ihre Herkunft in den Neuen Medien. Darum zeige ich immer eine Maske, eine Verschleierung von tatsächlicher Intimität. Das ist nicht nur in „Virtueller Liebe“ der Fall, sondern in vielen anderen meiner Stücke.²³

²³ Lynn Hershman, „Das Leben nach dem Purgatorium ist wie ein Archiv“, Gisliind Nabakowski, Ein Gespräch mit der Künstlerin, 1998, www.eikon.or.at/zeitschrift/zeit_aktuelle.cfm?nr=23&jahr=1998, Seite 4

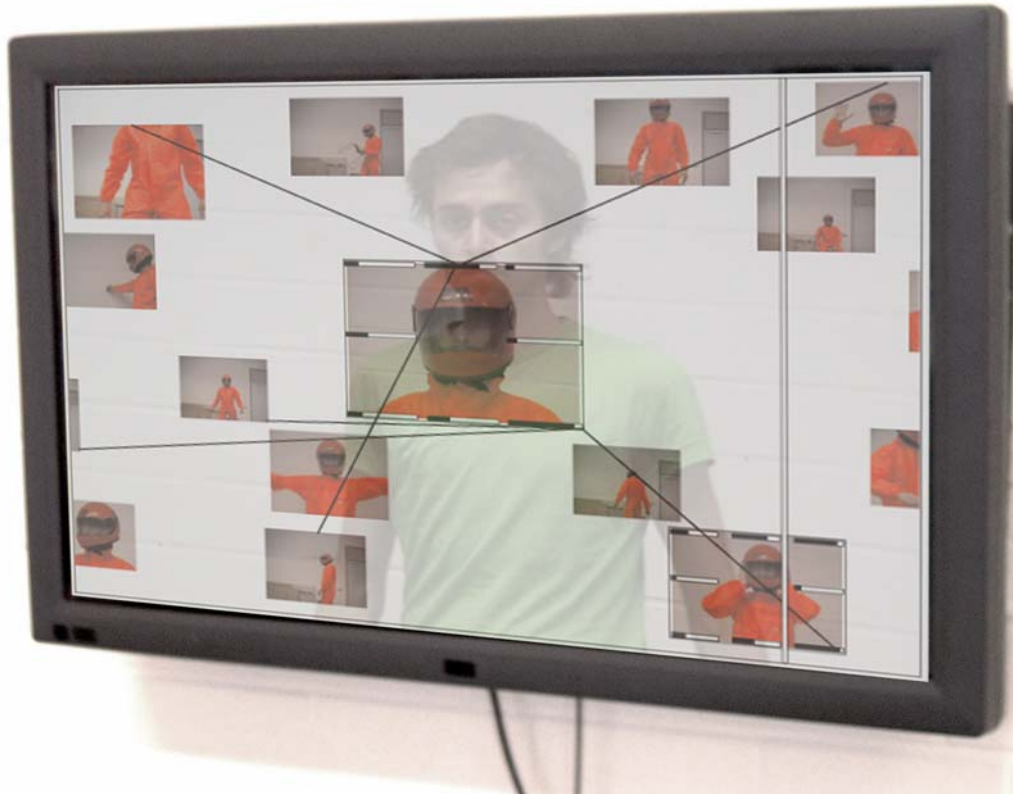


Abbildung 31
„Motel“, Videoskulptur, KHM Präsentationswoche 03, Köln

In „Motel“ untersuche ich, was mein Körper vor der Kamera von meiner Person vermittelt, wie viel zum Beispiel bereits kleine Bewegungen verraten können und welche Beobachtung sich im Kontrast zu dem abgeschirmten Körper entwickelt. Entscheidend ist bei der Betrachtung, die Konstruktion der Impulse, welche die einzelnen Handlungen jeweils auslösen. Mit anderen Worten, wie der Betrachter in den Menüs die nächste Filmsequenz anwählen kann. Bei den Entscheidungsprozessen kommt es zu einem Zusammenspiel zwischen dem Betrachter und einer dynamischen Vernetzungsstruktur des Computerprogramms. Der „Two-Way-Movie-Linker“ generiert hierzu Bedürfnisse, wie Fitness, Ernährung oder Hygiene und bietet gemäß den aktuellen Bedürfnisständen eine Auswahl von passenden Videos an. Geht der Figur zum Beispiel das Geld aus, werden hauptsächlich Links zu Filmen angeboten, in denen sie arbeitet.

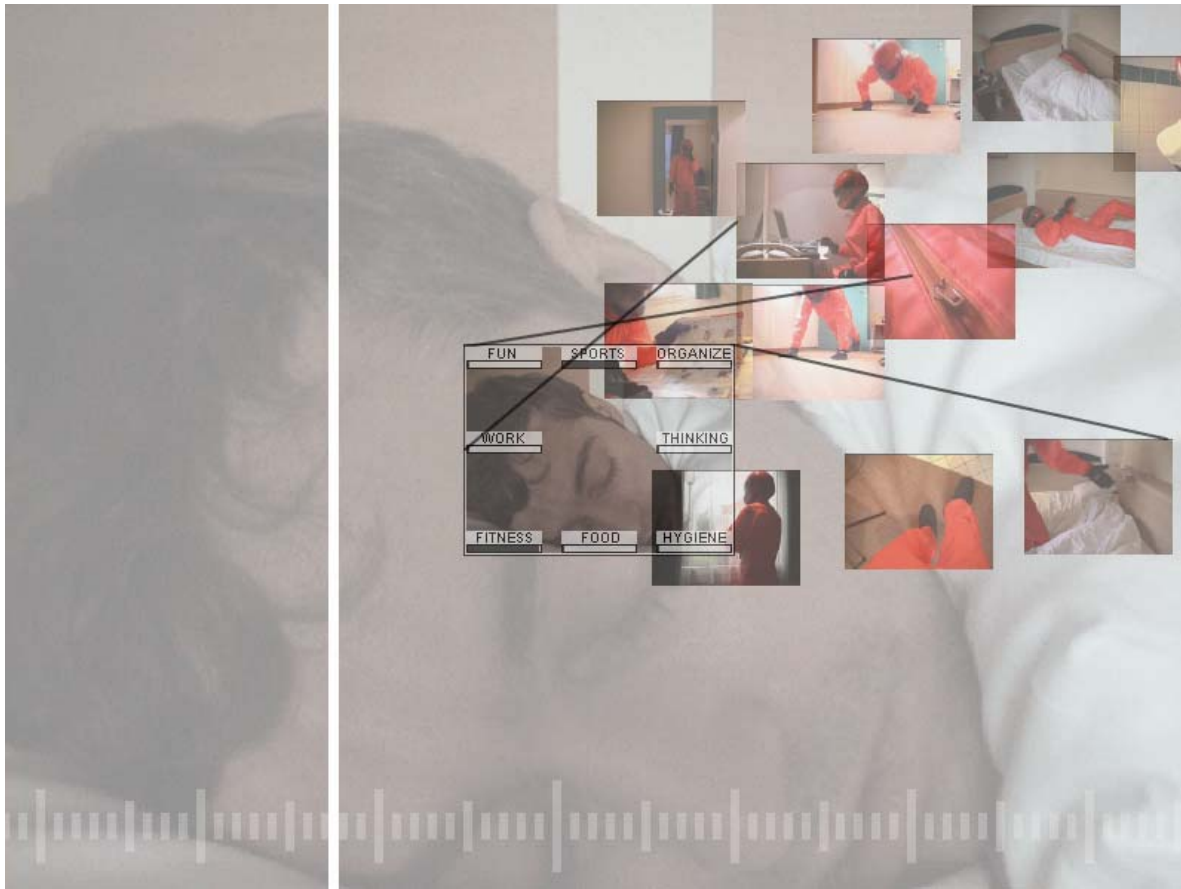


Abbildung 32
„Motel“, Videoskulptur, Screenshot

Neben den zwei Erzählsträngen arbeitet der „Two-Way-Movie-Linker“ auch mit zwei verschiedenen Menüformen. Bei dem einen bleibt der Betrachter in der Welt des Filmes, einzelne Bildmotive, die für verschiedene Handlungen stehen sind sensitive Felder, die mit dem Cursor aktiviert werden können. Das andere Menü macht die Netzstruktur sichtbar. Seine graphische Darstellung wird mit verschiedenen Blendwerten über die Videobilder als transparente Ebene gelegt. Alle Videos liegen auf einer Fläche, die größer ist als der Bildschirm. Der Film, den man gerade gesehen hat, wird ins Zentrum gerückt und bildet den Ausgangspunkt für Verknüpfungen zu anderen Videos in seiner Nähe. Je häufiger ein Clip betrachtet wird, umso mehr wird er nach Aussen verschoben. Alle Filme bewegen sich vom Zufall gesteuert. Der Betrachter kann sich für einen der angebotenen Links entscheiden, dabei kann er über dieses Feld scrollen, indem er den Cursor an die Ränder des Bildschirmes steuert.

Der Player der Arbeit „Motel“ stellt aus einem endlichen Fundus von Videos durch das Prinzip der Filmmontage, nach der im Parallelschnitt aus $a + b = c$ wird, eine quasi unendliche Menge an Filmen zusammen. Dabei wirken die vorgegebene Struktur (Regelwerk der Vernetzung), der Zufall (Eigenbewegung der Clips), ein Gedächtnis (häufig betrachtete Videos werden nach außen geschoben) und der Betrachter (mit seinen Entscheidungen) auf den Handlungsablauf ein. Mein Abbild in den Videos wird zu einer Marionette, die vom Netz und vom Betrachter gesteuert wird. In der Rolle des Künstlers bin ich bei der Erstellung des audiovisuellen Materials gefangen in dieser Situation der Marionette. Dabei wird nicht das riesige Spektrum der medialen Netze

beleuchtet, in dessen Strudel sich die künstlerische Praxis befindet. Die Arbeit konzentriert sich auf die Wirkung des Körpers vor dem Objektiv der Kamera am Beispiel von alltäglichen, meist banalen Handlungen.

Baudrillard beschreibt den Zustand der totalen Kommunikation als einen für einen Schizophrenen charakteristischen Zustand:

Ihn charakterisiert weniger, wie man gewöhnlich sagt, der Realitätsverlust, sondern vielmehr jene absolute Nähe und jene totale Unmittelbarkeit der Dinge, jene Überbelichtung durch die Transparenz der Welt. Jeder Szene entblößt und ungehindert durchdrungen ist er nicht mehr in der Lage, seinen eigenen Körper zu umgrenzen und sich zum Spiegel zu machen. Er wird reiner Bildschirm, reine Oberfläche zur Absorption und Resorption für die einfallenden Strahlen aller Netze.²⁴

Ein Erfolgsrezept von der Stange: Das Haus sieht aus wie ein Würfel, hat drei Stockwerke und besteht aus Beton. Tisch, Bett und Stuhl lassen dem Staubsauger freie Fahrt, die Toiletten desinfizieren sich automatisch. Nach zwei Monaten Bauzeit sind die Zimmer der Hotelmarke Formule 1 bezugsfertig – sechsmal so schnell wie üblich. Die Wirtschaftlichkeit hat System beim französischen Konzern Accor, der in Deutschland mit Namen wie Ibis oder Etap als „Aldi der Hotelbranche“ gilt.²⁵

Eine Sonate – für Radio

(aus den ersten 3 Sätzen kann man einen Satz formen. Die Reihenfolge der 5 Sätze ist durch den Interpreten veränderbar, der diese Programme macht; einige Sätze können ausgelassen werden.)
Ich habe mein Radio-Stück überarbeitet. Du kannst einige Teile für Dein Radioprogramm benutzen.

Erster Satz

Wenn eine volle Stunde schlägt, schalte 10-30 verschiedene Radios ein, die (zur selben Zeit) die Nachrichten senden, um zu demonstrieren, wie dieselbe Sprache oder unterschiedliche Sprachen unterschiedlich dasselbe Ereignis desselben Tages vermitteln. Dieses Stück sollte am besten in Mitteleuropa gemacht werden, wo viele ISMEN und viele Sprachen sich überlagern.

Und/oder man kann eine Tonbandmusik komponieren, die hauptsächlich aus Werbung von verschiedenen Firmen zusammengesetzt ist.

Zweiter Satz

Gib folgende Instruktionen und Befehle an den Zuhörer

- 1) mach das Licht in deinem Raum aus.
- 2) Schlag auf die Wange deiner Frau.
- 3) Höre das Radio sehr laut (2mal wiederholen).
- 4) Höre das Radio sehr leise (5mal wiederholen).
- 5) Mache das Licht in deinem Raum an, weck deine Kinder.
- 6) Finde einen Werbespot, der grade (entweder im Radio oder im Fernsehen) läuft, und kauf

²⁴ Jean Baudrillard, „Das Andere selbst“, Peter Engelmann, Passagen, 1987, Seite 23

²⁵ Heimo Fischer, „Aldi der Betten“, Die Zeit 13.02.03, Seite 22 (Wirtschaftsteil)

- diese Ware bis in alle Ewigkeit niemals.
- 7) Schalte das Radio 5mal ein und aus
(3mal wiederholen)
(längere Pause)
(bei der zweiten und dritten Wiederholung übe diesen Effekt.)
 - 8) Höre „Radio Moskau“ für eine Minute, und schalte zu diesem Radioprogramm zurück.
(eine Minute Pause)
 - 9) schalte das Radio aus
 - 10) zerstöre das Radiogerät, und hör diesem Programm mit einem anderen Radiogerät zu.

Dritter Satz

In den Sprechraum (Studio) werden viele Radioapparate gebracht. Alle Radios sind genau auf den Radiosender eingestellt, von dem man grade spricht.

Wenn man etwas sagt, wird es sofort aus all den Radioapparaten in Deinem Ansagestudio gehört, und dies wieder sofort gesendet und sofort wieder gehört etc....

Alle Radiohörer sollten über diese komplizierten „Rückkopplungen“ informiert sein, weil die metaphysische Imagination dieser grenzenlosen „Rückkopplungen“ interessanter sein kann als der eigentliche Effekt, der sie hervorbringt.

Wie der Ansager (oder Interpret) die Radios einstellt, das heißt, ihre Sequenzen oder Dynamiken und Entfernungen zu den Mikrofonen, sowie den Klang jedes Radioapparates, ist dem Ansager überlassen (Interpreten). Man kann es bis zu einem gewissen Grad mit vielen Walkie-talkies in einem Raum „proben“ weil es theoretisch das selbe ist, der Oszillationsklang beeinträchtigt diese Arbeit nicht.

Vierter Satz

Sende 1000Hz (Messfrequenz) Sinuswellen für mehr als 17 Minuten.

Fünfter Satz

Sende meine Ultraschall-Symphonie.

(Selbstverständlich ist sie nicht hörbar.) Die notation wird bald als Fluxus gggg publiziert werden.²⁶

Literaturverzeichnis

Sol Le Witt, „Paragraphs on Conceptual Art“, Artforum, summer issue, 1967, (Seite 5)

Essais Critiques IV, Le Bruissement de la Langue, Paris: 61-67. Deutsch: Texte zur Theorie der Autorschaft, hg. von Fotis Jannidis u.a., Stuttgart 2000: 185-193. (Seite 9)

John Austin Langshaw: Zur Theorie der Sprechakte. Deutsche Bearbeitung von Eike von Savigny, kt., 2. Auflage, 1979, Reclam, Stuttgart. (Seite 10)

Sybille Krämer, „Von der sprachkritischen zur medienkritischen Wende? Ein Kommentar zur Mediendebatte in sieben Thesen“, www.netzkasten.de/lesen/information/cult/kraemer.php3, (Seite 10)

²⁶ Nam-june Paik, Niederschriften eines Kulturnomaden, DuMont 1992, Köln, Seite, 24 - 25

Mieke Bal, „Kulturanalyse“, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2002, Seite 270, (Seite 12),
Seite 272, (Seite 13),
Seite 297, (Seite 13)

www.planethair.de, (Seite 14)

www.sony.de, (Seite 16)

www.samsung.de, (Seite 16)

www.reichelt.de, (Seite 25)

Diane Waldman, „Jenny Holzer“, Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit, 1997, Seite 32, (Seite 25)

Walter Benjamin, „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“,
Suhrkamp, Frankfurt a.M., 1963, Seite 16, (Seite 27)

Hanno Rauterberg, „Und dann ist immer Dia-Abend“, Die Zeit, Nr 51, 12.12.2002, Seite 41,
(Seite 29)

Doris Krystof, „Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst“, DuMont, Köln, 2002, Seite 118,
(Seite 30)

Dan Graham „Dan Graham, Works 1965 – 2000“, Marianne Brouwer, Richter Verlag,
Düsseldorf, 2001, Seite 57, (Seite 30),
Seite 94, (Seite 32)

Angela Buloch, „Satellite“, Museum für Gegenwartskunst, Zürich, 1998, Zu Beginn des
Interviews, (Seite 37)

Lynn Hershman, „Das Leben nach dem Purgatorium ist wie ein Archiv“, Gisliind Nabakowski,
Ein Gespräch mit der Künstlerin, 1998,
www.eikon.or.at/zeitschrift/zeit_aktuelle.cfm?nr=23&jahr=1998, Seite 4, (Seite 41)

Jean Baudrillard, „Das Andere selbst“, Peter Engelmann, Passagen, 1987, Seite 23, (Seite 44)

Heimo Fischer, „Aldi der Betten“, Die Zeit 13.02.03, Seite 22 (Wirtschaftsteil), (Seite 44)

Nam-june Paik, „Niederschriften eines Kulturnomaden“, DuMont 1992, Köln, Seite, 24 – 25,
(Seite 45)

Bildverzeichnis

Abbildung 1, „Web Stalker“, I/O/D, 1997, www.backspace.org/iod/iod4.html, (Seite 7)

Abbildung 2, „Message Recorder“, Ryota Kuwakubo 2002, www.vector-scan.com, (Seite 8)

Abbildung 3, „Programm“, Videoskulptur, Olaf Val, Kasse 1998, (Seite 11)

Abbildung 4, „Kulturanalyse“, Mieke Bal, Suhrkamp, Frankfurt a. M., 2002, Seite 269 Seite (12)

Abbildung 5, 6, 7, 8, www.planethair.de (Seite 15, 16)

Abbildung 9, www.samsung.com, (Seite 17)

Abbildung 10, 11 www.sony.com, (Seite 17, 18)

Abbildung 12, 13 „92 Self-portrait 12.7.80 a“, „96 Self-portrait 04.3.81 a“ Hamilton Seite 134, 135 (Seite 18)

Abbildung 14, Dan Graham „Dan Graham, Works 1965 – 2000“, Marianne Brouwer, Richter Verlag, Düsseldorf, 2001, Seite 93, „Figurativ“, 1965, (Seite 20)

Abbildung 15, Kulturspiegel, Heft 2, Februar 2003, Seite 6 und 7, (Seite 21)

Abbildung 16, „How To Win “Super Mario Bros”“, Alexander R. Galloway, 2003, <http://homepages.nyu.edu/~ag111>, (Seite 22)

Abbildung 17, Handzeichnung von Martin Nawrath, KHM, Köln, Dezember 2002, (Seite 22)

Abbildung 18, www.reichelt.de, (Seite 24)

Abbildung 19, 20, www.conrad.de, (Seite 26)

Abbildung 21, Werbeanzeige, Spiegel Nr. 44, 2002 Seite 207, (Seite 28)

Abbildung 22, Die Zeit Nr 51, 12.12.2002, Seite 41, (Seite 29)

Abbildung 23, www.ericsson.de, (Seite 29)

Abbildung 24, 25, Dan Graham, „Dan Graham, Works 1965 – 2000“, Marianne Brouwer, Richter Verlag, Düsseldorf, 2001 „Video Projection Outside Home“, 1978, Seite 182, (Seite 31)

Abbildung 26, Dan Graham, „Dan Graham, Works 1965 – 2000“, Marianne Brouwer, Richter Verlag, Düsseldorf, 2001, „Opposing Mirrors and Video Monitors on Tome Delay“, 1974, Seite 160, (Seite 32)

Abbildung 27, „re-code“, Carbon Defense League, 2003, www.re-code.com, (Seite 34)

Abbildung 28, „Display“, Wandinstallation, Olaf Val, 2003, Köln, (Seite 36, 38)

Abbildung 30, „Impulsbild Friseur“, Wandinstallation, Olaf Val, 2003, Köln, (Seite 39)

Abbildung 31, 32 „Motel“, Videoskulptur, Olaf Val, 2003, Köln, (Seite 42, 43)

Werkverzeichnis



Automatic Loop Unit



Bubbles



Clown



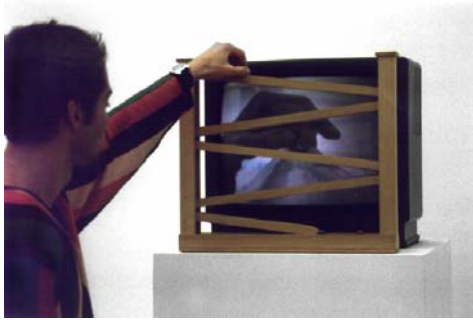
Dull Day



Inkubator



Mittagsstelle



Programm



Packung 1



paintOn games



Schattenwinkel



Schmelzraum



Spielotop



swingUp games



TV-Collage hr



Verstärker



Vater



Öffentliche Fläche



Mignon Game Kit