

ZAPP, Andrea

Vernetzte Installationskunst: Flüchtige Begegnungen und imaginäre Handlungsräume

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>
02. Dezember 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika; REINHARD, Ulrike (Hrsg.):
Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst,
Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: whois verlags-
und vertriebsgesellschaft, 2004.



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

whois

ANDREA ZAPP

VERNETZTE INSTALLATIONSKUNST: FLÜCHTIGE BEGEGNUNGEN UND IMAGINÄRE HANDLUNGSRÄUME

In den letzten Jahren hat sich das Internet nicht nur im akademischen, ökonomischen oder kulturellen Sektor als die Kommunikations- und Projektplattform etabliert, sondern es hat auch nahezu jeden Winkel des privaten Lebens durchdrungen. Parallel dazu versteht man Online-Identität mehr und mehr auch als persönlichen Neuentwurf – bestehend aus fluktuierenden, sich ständig verändernden Bildern, Texten und Daten. Diese Veränderungen, diese Übergänge versuche ich in meiner künstlerischen Arbeit zu reflektieren. Ich nutze dabei das Internet selbst als dramaturgisches Set für ein unmittelbares und immersives Spiel mit Fiktion und Wirklichkeit. In räumlichen Installationen, die mit dem Netz verbunden sind, wird ein Handlungsrahmen entworfen, der auf einem interaktiven Ursache- und Wirkungsmodell der direkten Beteiligung basiert – in Echtzeit, aus der Ferne und vor Ort. Die individuellen Beiträge, die in diesen Rahmen strömen, erscheinen in der Folge als zufällige anekdotische Fragmente; gleichzeitig liefern sie den Rohstoff für Evaluation und Dokumentation einer offenen Chronik – im Kontrast zur abgerundeten, Autoren basierten Erzählung. Es entstehen Spiegelungen vordergründig fiktionaler Situationen vor einem realen Hintergrund, um so auch mediengesellschaftliche Prozesse zu dokumentieren – Entwürfe sogenannter »vernetzter narrativer Umgebungen« (networked narrative environments). Sie erstellen eine metaphorische Verknüpfung zwischen dem natürlichen und imaginären Raum menschlicher und sozialer Existenz.

Die folgenden Beispiele meiner künstlerischen Praxis skizzieren Eckpunkte und Metaphern dieser erzählerischen Strategie und stehen gleichzeitig für eine derzeit zentrale Entwicklung in der Medienkunst.¹



ABBILDUNG 1:

»The Imaginary Hotel«, Galerie-Installation, Foto: Sylvia Eckermann

The Imaginary Hotel, 2002-2003, ...

... besteht aus einer Installation im öffentlichen Raum, in einem Museum oder einer Galerie, und ist verbunden mit einer Webseite im Internet. Sowohl Galeriebesucher als auch Internet-User sind aufgefordert, ihr eigenes imaginäres Hotelzimmer zu entwerfen. Die Installation ist konzipiert als eine offene Plattform, das Zimmer selbst besteht lediglich aus zwei aneinander gesetzten Wänden, um so eine Bühne der (Inter)Aktion zu simulieren. Gleichzeitig soll sie das Spannungsfeld zwischen Innen und Außen, das heisst zwischen dem realen Raum und dem Netzwerk reflektieren.

Die Installationsarchitektur repliziert ein charakteristisches Hotelzimmer mit seiner universellen Möblierung, dem obligatorischen Teppich und den üblichen Gerätschaften. Der gängige Bildschirmtext des Fernsehers ist ersetzt durch eine speziell codierte Computerapplikation, sie ermöglicht es, durch die Auswahl unterschiedlichsten Bildmaterials das Interieur und die Lokalität des Zimmers zu verändern. Mittels der drahtlosen Maus auf dem bereitgestellten Kaffeetablett und über ein einfaches Drag and Drop Interface können die Besucher auf der einen Wand die Einrichtung des Zimmers verändern, mittels der zweiten Wand können sie das Zimmer an einen neuen Ort transferieren, indem sie einen neuen Fensterausblick ansteuern. Das endgültige Raumdesign wird dann über das Netz an die Projektoren weitergeleitet und in Lebensgröße als Rückprojektion auf die Wände übertragen. Gleichzeitig können sich Benutzer aus dem Internet einschalten und das Zimmer quasi virtuell »belegen«. Das TV-Menü erscheint auf der Hotel-Webseite im WWW und nach dem gleichen Prinzip wie vor Ort können die Netzteilnehmer ihr gewünschtes Material an die Wände übersenden. Über das Netz ist es ebenfalls möglich, eigene Bilder zu integrieren: Ein Such-Interface überträgt sie von der eigenen Festplatte auf die Fensterwand, sowie in den (echten) Bilderrahmen, der an der zweiten Projektionswand befestigt ist. Sie werden gleichzeitig in die Datenbank des Projektes und so in die weitere Auswahl in Fernseher und Webseite eingespeist. Eine Kamera überträgt kontinuierlich Videobewegtbilder vom Hotel zur Webseite, um die jeweiligen Veränderungen in Echtzeit zu dokumentieren.



ABBILDUNG 2:

Teilansicht des TV- und Webinterfaces <http://www.azapp.de/hotel>

Die Webseite vertieft die Metapher des Hotels über eine visualisierte Lobby, in der sich ein Chatroom befindet sowie ein Telefoninterface, über welches die Internet-User das Telefon im realen Raum anwählen. Ein Klingeln im Hotelzimmer signalisiert das Ankommen einer Textnachricht aus dem Netz, die am Telefon in Sprache umgewandelt und abgehört werden kann.

Das Hotel an sich steht für einen anonymen sozialen Schmelztiegel mit ständiger Fluktuation. In Anlehnung an die Topologie des Internets werden, einer weißen Leinwand gleich, freie Zimmer nach und nach von ihren kurzfristigen Bewohnern unterschiedlichster Herkunft in eine persönliche Form gebracht. Das Hotelzimmer öffnet eine Tür zum Netzraum als dem ausschlaggebenden Quellmaterial. Die Grenzen zwischen individueller und dramatischer Domäne fließen. Um dieser Analogie gerecht zu werden, wurde die Rauminstallation als offene Bühne im leeren Ausstellungsraum konzipiert, begrenzt durch die Kanten des Teppichs, hervorgehoben in den fragilen, nach hinten abgestützten Wänden, den Vorhängen und Requisiten, die Vergleiche mit einem Studio-Set aufkommen lassen und ganz offensichtlich mit der Idee einer Fassade für das Imaginäre und Illusionäre spielen.

A Body of Water – Waschkaue Schlägel und Eisen II ...

... illustriert die Thematik der vernetzten Identität mittels eines explizit ortsbezogenen Konzepts. Die Arbeit entstand gemeinsam mit Paul Sermon anlässlich der Ausstellung »Connected Cities«, die das Ruhrgebiet als Industriestandort unter neuen Vorzeichen darstellte. Die Ausstellung war als Experiment angelegt; sie sollte die künstlerische Diskussion der radikalen sozio-kulturellen und architektonischen Umwälzungen, die der Übergang vom industriellen ins digitale Zeitalter mit sich bringt, anregen.

Das interaktive Netzwerk bestand aus drei Orten:

- » Einem blau gestalteten Chromakey-Raum im Wilhelm Lehmbruck Museum in Duisburg,
- » der Waschkaue, das heisst den Umkleidehallen in der seit 1997 stillgelegten Zeche
- » Ewald/Schlägel & Eisen II in Herten sowie
- » dem Dushraum in der Waschkaue.

Das jeweilige Publikum war wie folgt miteinander vernetzt: Eine Videokamera in Duisburg nahm die Teilnehmer vor der blauen Chromakey-Wand auf, diese Bilder wurden dann über das Breitbandnetz nach Herten übertragen und dort gemischt mit dem Abbild der Teilnehmer, die sich in der Waschkaue befanden. Das gemischte Bild, in dem alle auf einer Bildfläche erschienen, wurde dann auf eine Wasserwand im Dushraum, aus feinst eingestellten Hochdruckduschköpfen gesprüht, projiziert. Dieses Bild wiederum wurde von einer Kamera an jeweils drei Monitore in den einzelnen Aktionsräumen in Duisburg und Herten übertragen. Insgesamt interagierten alle Teilnehmer gemeinsam unter einem virtuellen Wasserstrahl auf einer Bildfläche.



ABBILDUNG 3:
A Body of Water: Aufnahme der Waschkau, Foto: Frank Schubert

Die Wasser(lein)wand war in der Mitte des Duschraumes mit unterschiedlichen Bildfolgen auf beiden Seiten angeordnet. Das Publikum war so in der Lage, um sie herumzuwandern und zwei verschiedene Inhalte wahrzunehmen: Unabhängig voneinander schwebten die Szenarien im Wasserstrom ohne sich zu vermischen; zum einen das bunte interaktive Spiel der Besucher miteinander in Duisburg und Herten, zum anderen dokumentarische Szenen in schwarz-weiß von Bergarbeitern unter der Dusche bevor die Zeche stillgelegt wurde.

Das fließende Medium bildete das Herz der Installation, es transportierte die öffentliche Interaktion und reflektierte gleichzeitig das Ruhrgebiet als ein pulsierendes Geflecht aus Flüssen und Wasserstrassen. Alle konzeptionellen und visuellen Stränge liefen hier zusammen. Auf der einen Seite wurden die Zuschauer konfrontiert mit der neuen Ära, der interaktiven Plattform vernetzter Kommunikation als einer möglichen Zukunft, auf der anderen Seite aber erweckten die geisterhaften Schatten der Bergarbeiter unter dem Wasserstrahl ein Flashback in die ursprüngliche Kultur des nun verlassenen Ortes.

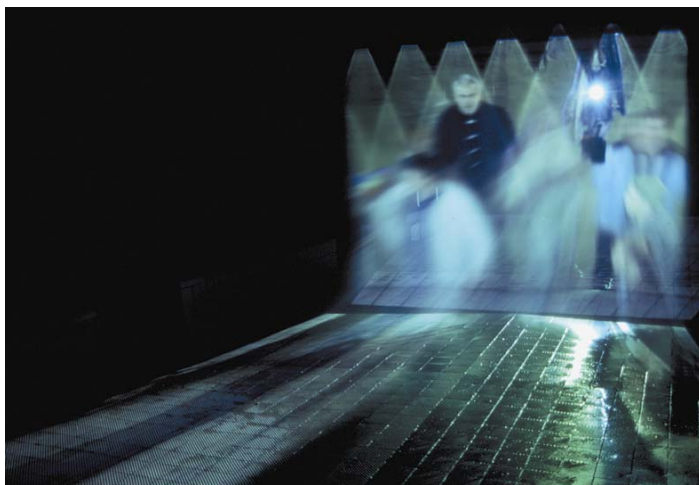


ABBILDUNG 4:
A Body of Water: Duschraum und Wasserprojektion, Foto: Frank Schubert

Der Hintergrund, insbesondere das prägnante Profil des Ruhrgebietes, seiner Bewohner und Arbeitskultur, wird zur integralen Kulisse in »A Body of Water«. Es wirft die Frage nach einer Repräsentation zwischen den on- und offline Gesellschaften auf. Das Projekt spiegelt nicht nur die verbindende Geschichte einer gemeinsamen Umgebung (die Zeche Ewald war eine der grössten Kohleabbauanlagen Europas, mit über 7000 Beschäftigten), sondern mehr noch spekuliert es über mögliche Auswirkungen des wachsenden digitalen Raumes auf diese örtliche Gemeinschaft. Es knüpft eine Verbindung zwischen Vergangenheit und Zukunft und erstellt eine Analogie zwischen dem Verschwinden der Schwerindustrie und damit auch des menschlichen Körpers und seinem telepräsenten Wiedererscheinen im digitalen Netzwerk.

»The Imaginary Hotel« diskutiert das Global Village als eine Erscheinung des digitalen Nomadentums. Sein Netzwerk symbolisiert die mögliche Bedeutungslosigkeit des Ortes innerhalb einer augenscheinlich grenzenlosen Existenz freier Wahl, in welcher der individuelle Raum besetzt und eine persönliche Geschichte erfunden werden kann.

»A Body of Water« untersucht die das Wasser umgebende Physikalität – und enthüllt die lokale Existenz dabei als so flüchtig und schemenhaft wie die Digitale.

¹ Vgl. hierzu: ZAPP, Andrea (Hrsg.): *Networked Narrative Environments as imaginary spaces of being*, Manchester Metropolitan University/FACT Liverpool, 2004.