

# Welcome to MediaMOO\*\*\*\* Type

SCHICHTENREICHER INTERMEDIALER PARCOURS DURCH KUNST UND GESELLSCHAFT. VON BIRGIT FLOS

**W**elchen Künstlertyp meinst du? den video-, telekommunikations-, interaktiven, installations-, videoskulptur-, audiovisuellen, medienfernseh-, telematischen, performance-, biogenetischen, virtuellen künstler? electronic cinema regisseur, meta-designer, künstlerphilosoph, zoosystemiker...?» (HILUS).<sup>1</sup>

Was sich zunächst relativ klar definiert anhört, «Videokunst in Wien», mutiert bei näherem Hinsehen schnell zu einem Komplex, der sich in ständiger Dynamisierung und Differenzierung befindet, so dass die verbale Darstellungsform, die Präsentation von einzelnen Künstlerinnen, Künstlern und Initiativen schwer durchführbar erscheint. Max Moswitzer würde am liebsten eine CD-ROM über die heimische Medienkunstszene produzieren: mit biographischen Daten, den medialen Werken selbst, Dokus von Installationen, Plänen, Skizzen, schliesslich für das Medium eigens produzierten Arbeiten. Das wäre das adäquate Medium, die Medienkunstszene zu präsentieren.

«Videokunst» schmeckt nach den «Portapacks» der frühen Jahre, den ersten Feedbackschleifen. Man arbeitet zwar noch an Videotapes, aber fast ausschliesslich in Verbindung mit digitaler (computergenerierter) Bildinformation, medienübergreifend, vernetzt. Die Produkte: Skulptur, Möbelstück, Bild, Klanginstallation, Szenario, Installation, Event, Speicher, Spiel, Clubbing, Konferenz, Telekommunikation, Mailbox, Internet... Es geht vor allem auch um Initiativen, Zusammenschlüsse, neue Zugänge zur Medienöffentlichkeit, um Aktionismus einer neuen Art.

Elektronische Medienkunst ist durch Interaktivität und Virtualität definiert. Dazu kommt die Eigenschaft, dass elektronische Prozesse unmittelbar übertragbar sind. Der Kampf um freie Frequenzen ist in ein anderes, von den Medienkünstlern sehr vehement und beharrlich vertretenes Stadium getreten. Ausserdem ergibt sich am Ende des Jahrtausends noch ein anderer Zugang zu Kommunikation und Öffentlichkeit in der potentiellen Präsenz des globalen Raums auf jedem Schreibtisch, an jeder Workstation. Das könnte die ultimative Interaktion mit allen anderen Usern bedeuten. Diese Omnipräsenz geht allerdings ungeachtet aller VR-Phantasien mit

einer unbeschreiblichen Unanschaulichkeit einher. Die Welt hält Einzug auf dem Computerscreen, aber komprimiert in Kürzel, undifferenziert gelistet in endlosen Titel- und Themenkolumnen. Hier erfolgt der Auftritt der Medienarbeiter, der Checker als Lotsen, Übersetzer, Guides: An der Anschaulichkeit, Hierarchisierung und auch dem primär sinnlichen Zugang der Oberflächen ist zu arbeiten. Schnittstellendesign wird zur neuen medienkünstlerischen Aufgabe.

Vom Abbilden, von der Produktion von Bilderzählungen geht der Schwerpunkt zur Bildanalyse, zum Archivieren, zum Anlegen von Datenbanken, zu Pionierleistungen im Ausprobieren von neuen und Aktivierung von alten Kommunikationswegen (auf und neben den «Superhighways») zum Organisieren von Treffpunkten, zur Bild- und Sprachforschung im elektronischen Raum.

Der Fokus richtet sich auf die Medienkunstszene in Wien Ende 1994. In einer chronologischen Topographie der drei primären Produktionsorte/Nester steht zunächst die Medienwerkstatt. Wichtige Gründung der siebziger Jahre: politische Arbeit mit Video, Betroffenenstrategien, Medienreflexion. Heute: kontinuierliche Produktionsaktivitäten, Vorführen von internationalen Arbeiten, Archivfunktionen, zum Beispiel eine Edition des Videoschaffens in Österreich in 10 Bänden.<sup>2</sup> Drei Namen: Gerda Lampalzer (zuständig auch für die Aufarbeitung der Geschichte des Mediums in Österreich), unermüdete Medienaktivistin und Videokünstlerin, Manfred Neuwirth (letzte Produktion: eine Bildplatte zum Thema «Bildermacher»), Anna Steininger, Theoretikerin, Kuratorin (unter anderem des Videoprogramms der «Diagonale»), Videokünstlerin, ihr letztes Band, «Going nowhere fast», von 1993, zeigt eine zehnminütige Sogreise durch das persönliche Bildarchiv, im Rhythmus von Kreis, Quadrat, gegen den Uhrzeigersinn.

Zweiter Ort: die Hochschule für angewandte Kunst. Da gab es das legendäre «Videokammerl», die Klasse Oswald Oberhuber, starke inspirierende Kraft dort: Karl Kowanz und (später) die technisch besser ausgestattete Videoklasse von Peter Weibel. Von hier kamen/kommen immer neue Generationen von Medienkünstlern.

Die «zweite» – zwischen 1950 und 1960 geborene – Generation (der «ersten» wären Valie Export, Friederike Petzold, Richard Kriesche, Gottfried Bechthold, Margot Pilz und eben Peter Weibel zuzurechnen, in der Telekommunikation Bob Adrian X und andere) internationaler österreichischer Videokunst kommt überwiegend aus dem «Videokammerl» und der Weibel-Klasse: Karl Kowanz, Helmut Rainer, Romana Scheffknecht, Graf & Zyx, Zelko Wiener, Gudrun Bielz, Ruth Schnell und andere.

Der dritte Ort, auch auf einer chronologischen Zeitschiene, gegründet von der «nächsten» Generation der «Angewandten»: HILUS (seit 1991), eine Initiative von Medienkünstlern, Netzwerkstrickern, Organisatoren. HILUS ist der derzeit zugänglichste und durchlässigste Produktions- und Informationsort der Wiener Szene (davon später). Es kommen (natürlich) unzählige weitere Initiativen dazu, kollaborative Produktionen, Kompilationen, Festivals, Symposien, die Zeitschriften «Eikon», «Medien. Kunst. Passagen». Eine Benützer-, Produzenten- und Autorenliste dieser Medien würde auch speziell das Wiener Personal der Szene umfassend definieren. Zu erwähnen sind auch die Sprachproduzenten und Analytiker: etwa Hans Ulrich Reck, F. E. Rakuschan. Es folgt eine höchst subjektive punktuelle Skizzierung einzelner Aktivitäten. Die Medienkunstszene in Wien ist charakterisiert von der Gleichzeitigkeit verschiedener Produktionsstrategien, einer wachsenden Vernetzung bei gleichzeitig weiter aufrechtgehaltenem Betrieb in diversen Videokammerln. Die Arbeiten und Initiativen der bislang letzten Medienkunstgeneration stehen im Vordergrund. Oft wird im Text bewusst auf Eigendefinitionen, Initiativen und Darstellungen der Künstler und Künstlerinnen Rekurs genommen. Sprache ist ein zentrales Medium. Im übrigen kommt der Blick von aussen. Das fiel ins Auge, weniger ins Ohr: intermediale Klangproduktionen – wie sie zum Beispiel auch von der Gruppe TRANSIT aus Innsbruck

Rechts: Direkte Arbeit am Videomaterial – bis zur Schmerzgrenze: Dem Material (Video), dem Kopf (Bildinhalt), dem Zuschauer wird Gewalt angetan. Videostills aus Granular Synthesis, «Motion Control/Modell 5». © Hentschläger/Langheirich

organisiert werden, sind nicht behandelt.

Die Rauminstallation: Videomaterial als Zeichenapparat. Gudrun Bielz (geb. 1954) verwendet Video als zeichnerisches, visuelles und gleichzeitig architektonisches Element in ihren Rauminstallationen. Sie gehört zu den «Szenikerinnen». Sie erzählt Geschichten (neu) über Bild- und Emotionskonnotationen. Das Videomaterial ist Bewegungselement neben und gleichberechtigt mit anderen bildnerischen Komponenten. Seit 1992 verwendet sie Bandsägematerial zur Markierung von geometrischen (Raum-)«Schnitt»punkten und metaphorischen Bedeutungszuordnungen von Abweisung, Verletzung und Gefahr. Ihre Räume (die realen Räume der Installation und der elektronische Raum der Bänder) sind Psychogramme der Gefährdung. Zuschauer und Benutzer begeben sich in einen Bilderraum, der sich emotional-assoziativ erschliesst. Bildüberfluss versus Bildverbot versus Bildverweigerung, bis in die gewollte Bilddestabilisierung.

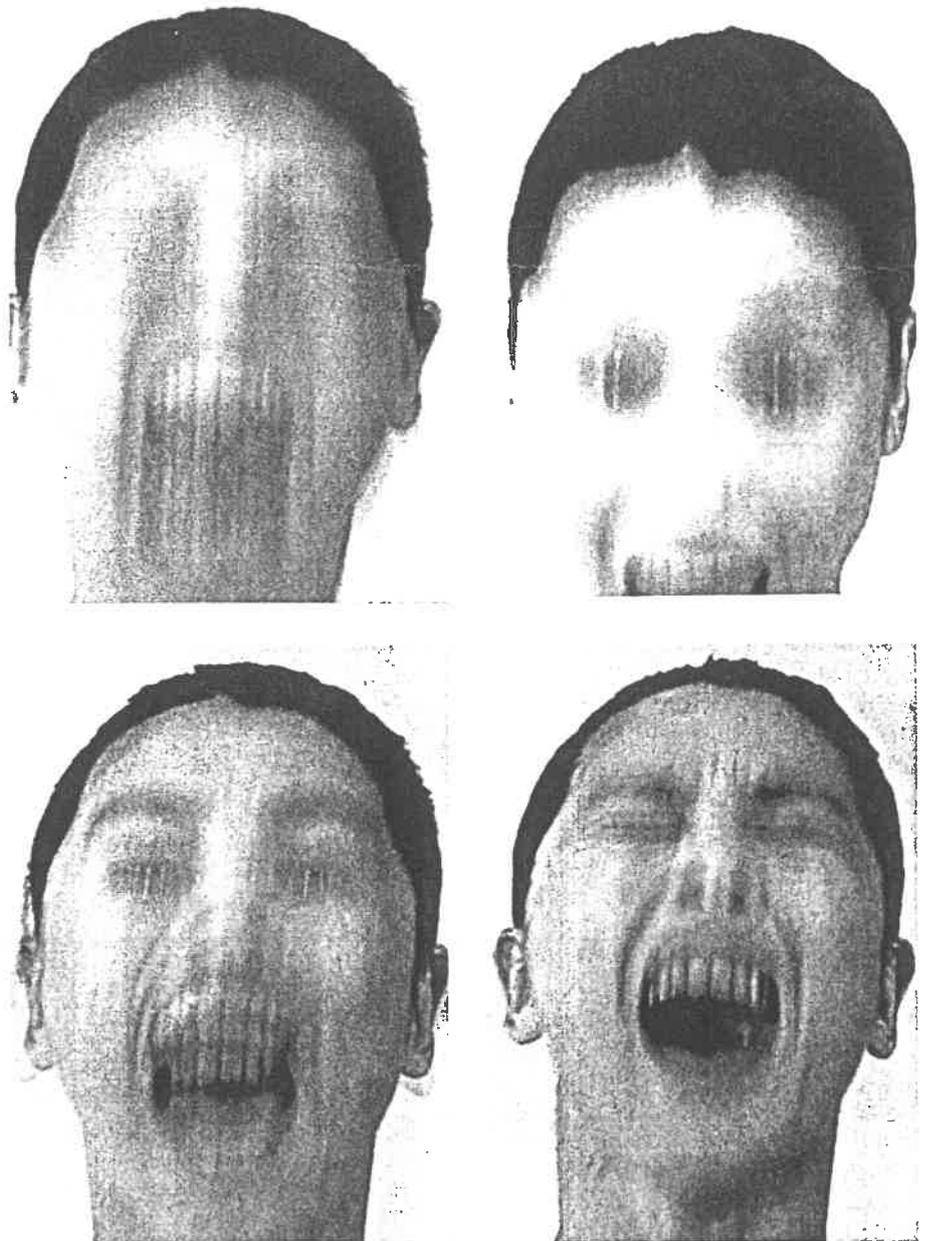
Die Videoskulptur: die «Bildhauerin» Gundi Berghold (geb. 1962) arbeitet mit dem Topos des offenen Kreises, in computergenerierten Bewegungsabläufen auf Video, in Stahlskulpturen. Auch diesem Konzept liegt eine Narration zugrunde: durch die programmatische Öffnung des Kreises bleibt Kommunikation möglich, geschlossene Systeme – ohne die Möglichkeit eines Eingriffes von aussen – brechen zusammen. Der offene Kreis wird immer zurückhaltender markiert in der Bewegungslösung und in der Skulptur: flache Bogensegmente, die sich der Kopf zum Kreis schliesst, die eingebauten LCD-Monitore sind nur noch Verdickungen, wie Knoten von Ganglienzellen, Impulsunterbrechung und -weiterführung. Ihr Thema, das sie in ständiger Reduktion weiter bearbeitet: die Fortsetzung des Materiellen in der virtuellen Bewegung.

Wirkungsanalyse: das Fernsehlicht. Christoph Nebel (geb. 1962) untersucht das Licht, das vom Fernsehapparat ausgeht. Licht- und damit auch Informationsmenge sind definiert durch die Distanz im Raum und durch die Dauer der Ausstrahlung. Die Frage: «Was zeigt das Fernsehen?» beantwortet er in immer radikaleren Versuchsreihen. Zunächst wurden Oberflächen, Objekte mit einer kontrollierten Fernsehbilddichte belichtet und fotografiert. Es ging vor allem um die Farbqualität des Lichtes, dann kam die Analyse des jeweiligen komprimierten Bildinhalts dazu. Nebel thematisiert die potentielle Datenfülle, die im Monitorlicht den Rezipienten trifft. Es handelt sich um ein «Bildausswertungssystem», das heisst, es geht darum, den Inhalt des Bildschirms (Video) in eine bildliche Darstellung (Foto) umzusetzen. In-

zwischen benutzt Nebel als Lichtquelle ganze Filme. Er belichtet zum Beispiel mit Chris Markers «Sans Soleil» (auf Video) in seiner vollen Länge oder Godards «Alpha-ville». Es entstehen fast weisse Foto-Positive. Aber in diesem «fast», in den nicht mehr ablesbaren Spurenelementen von komprimierter Datenfülle, lagert sich das Potential der Lichtinformation und die Dimension der Zeit ab. Alles ist da, potentiell sichtbar. Wo – ganz wörtlich genommen –, wo im Raum befindet sich die Information? Wo wird sie manifest? Die jeweilige Rauminstallation der Forschungsergebnisse definiert nachvollziehend die Position des Fernsehers und die Art und Dauer des verwendeten Belichtungsmaterials.

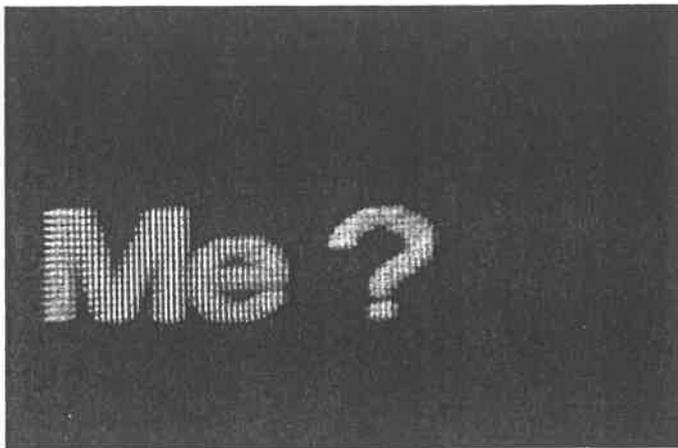
Die Videoperformance, das Event, die «Ereignismasse»: *Granulare Synthesen* (Kurt Hentschläger, geb. 1960; Ulf Langheinrich, geb. 1960; Mitbegründer von Pyramedia). G. S. arbeiten direkt am Videomaterial – bis zur Schmerzgrenze. In ihrem fortlaufenden Projekt «Granulare Synthe-

sen» (Untersuchungen seit Herbst 1991, derzeitiger Forschungsstand: «Modell 5 Motion Control») analysieren, zerlegen sie den Repräsentationsgehalt des Mediums Video. Aus der zeitlich kausalen Kette einer Videoaufnahme (Bildinhalt: ein Frauenkopf, Kopf und Mund als Ausdrucksträger und primäre Klangerzeuger) werden kurze Segmente ausgewählt und weiterbearbeitet. «Alle folgenden Manipulationen gehen davon aus, dass jedes einzelne Frame einer Sequenz ein beliebig vervielfältigbares und ein in seiner Position innerhalb einer neuen Sequenz beliebig definierbares Einzelereignis (Grain) ist. Der Ton- und Bildanteil eines jeden Grains bleibt synchron. Ein tatsächlich auf Band festgehaltenes Ereignis wird bis in die kleinsten, durch das Medium vorgegebenen, diskreten Ereignisse fraktioniert» (G. S.). Die zeitlich kausale Kette der Videoaufnahme wird durch Fraktionierung in Microloops zerstört und zu hochartifizialen denaturierten Bewegungsabläufen neu organisiert. Alle Inter-



ventionen (etwa time laps, slow motion, real time video scratching) finden auf der Zeitebene statt. Die extremen Einzelframeschnitte erfolgen nicht, um eine narrative Struktur zu produzieren. Es geht um Dekonstruktion und Rekonstruktion, das Verhältnis von Mensch und Maschine.

Was sieht man? Einen Frauenkopf (die japanische Performerin Akemi Takeya). Der Kopf (die Augen, der Mund, die Ge-



sichtsmuskeln) beginnt «unmenschliche» Bewegungen (hart, ruckartig, unerträglich repetitiv) auszuführen. Dem Material (Video), dem Kopf (Bildinhalt), dem Zuschauer wird Gewalt angetan. Der Ton wird im Frequenzbereich so bearbeitet, dass er einen fühlbaren Druck ausübt, der anders als bei den üblichen Techno-Events, die mit ähnlichen Beat-Sequenzen pro Sekunde arbeiten, nicht durch Bewegung abgeführt werden kann. Die Köpfe erscheinen über Rückprojektion auf vier 3×4 m grossen Leinwänden. Intensität und Frequenz werden von G. S. vor Ort gesteuert. Nach Auftreten im Mai 1994 beim ICA in London und bei TIME BASED ART, Hull, England, ist eine Performance in Wien in Vorbereitung.

Im Vergleich dazu karg, aber nicht weniger radikal arbeitet *Klub Zwei* (Simone Bader, geb. 1964; Jo Schmeiser, geb. 1967). Vier mediale Produkte: Die Videobänder «German Subtitles», «Fictional Aspects», «Where to with the Camera» (alle 1993) und die Tonkassette «acousticcinema», ein Klangenvironment als Ausstellungskatalog (ursprünglich für die «Gangart»-Inszenierung der Teppiche im Museum für angewandte Kunst, MAK, in Wien konzipiert). Auf den Videobändern erforscht Klub Zwei die Differenz zwischen fiktionalen und dokumentarischen Darstellungen, zwischen Ton und Bild, gesprochener (gehörter) und geschriebener (gelesener) Sprache. In «German Subtitles» arbeitet er mit Sekundärmaterialien (Ton und Bild aus verschiedenen Quellen) und demonstriert auf subtilst analytische Weise die Wirkungsweise asyn-

chroner Zuordnungsmechanismen. Ausgangsmaterialien sind mediale Statements zum Fall der Berliner Mauer. In «Fictional Aspects» und «Where to with the Camera» werden zunehmend selbstproduzierte Bildsequenzen aus vorgefertigtem Ton «angelegt». Inwieweit bestimmt, führt, verführt der Ton (der Kommentar, die gesprochene Narration) zu Sehweisen? Traut das Ohr dem Klang oder das Auge dem Bild, wie werden die beiden Ebenen zusammengeführt? Aus Ton- und Bildelementen ergeben sich unwillkürlich Erzählungen, die selbst Ergebnis der Analyse von narrativen Strategien sind. Faszinierend ist, wie sich Sprache verändert und eine je eigene Realitätsebene schafft: die Nachrichten-

sprecherstimme, die selbst schon fiktiv ist, die Aussage der Politikerin, die ebenfalls bereits öffentlich medial inszeniert ist. Wie verändern sie sich weiter in der Übersetzung, in der schriftlichen Fixierung, den Untertiteln? Aus den verschiedensten Klangebenen abgestufter Fiktionalität ergibt sich die narrative Analyse von filmischen Erzählgesten. Klub Zwei hat ein politisches Verständnis seiner Arbeit, so explizit war das lange nicht mehr zu lesen. «Kunst, die dadurch, wie sie gemacht wird, durch die Position, die sie bezieht, auch ein politisches Bewusstsein transportiert (so wie Godard definiert hat: keine politischen Filme, aber Filme, die politisch gemacht sind)» [Klub Zwei]). Er analysiert die herrschenden medialen Sprach- und Bildcodes und erzählt Geschichten, die im Kopf mit Vorstellungen und vorgefassten Wertungen spielen.

Die Organisatoren, Initiatoren, die

### *Herr Meyer, ist Wien in Bewegung? Warum (nicht)?*

Es macht mich oft krank, wie langsam sich alles in Bewegung setzt, immer ein Schritt vorwärts und zwei zurück. Die Nomenklatura reproduziert sich selbst, indem sie jede mögliche Subversion des politischen Körpers von vornherein lähmt. Staatliche Gewalt gegen Kunst wird ergänzt durch staatliche Fürsorge, die Abhängigkeiten schafft, die vielen nicht einmal mehr bewusst sind, dass sie bestehen und was sie bedeuten.

CHRISTIAN MEYER, GALERIST

Plattform: HILUS, Verein für intermediale Projektforschung, gegründet 1991 von Reinhard Braun, Max Kossatz, Christine Meierhofer, Christoph Nebel (Mitglied bis 1992) und Herwig Turk, versteht sich in erster Linie nicht als Künstlergruppe, sondern als Veranstalter, Organisator, Entwickler. Hier wird Medienkunst recherchiert, diskutiert, publiziert, künstlerische Arbeitsplätze stehen zur Verfügung. Es sollen vor allem unabhängige Projekte als «Splittings» initiiert werden. HILUS hat in Weiterführung und parallel zu den Aktivitäten der Medienwerkstatt kommunikative Strukturen wieder aktiviert, aufgebaut, gefestigt. Da gab es 1992 eine Wochenend-Gesprächsrunde «Open Circuit», ein Erfahrungsaustausch zwischen Medienaktivisten, der neue Perspektiven und Kooperationen nach sich zog, und dann vor allem die «Versuchsanordnung» UNIT<sup>n</sup>, eine über drei Monate andauernde Veranstaltungskonzentration im Frühjahr 1993. Diese hochkarätig besetzte Mammutveranstaltung sorgte für den bisher intensivsten Diskurs «medienkünstlerischen Schaffens» in Wien. Für 1995 ist zunächst wieder ein «Open Circuit» geplant und, wenn die Kräfte und die Finanzierung es erlauben, für 1996 vielleicht auch ein zweites UNIT<sup>n</sup>-Konzentrat. Die einzelnen Mitglieder von HILUS arbeiten auch an konkreten eigenen Vorhaben.

Christine Meierhofer (geb. 1966) bereitet derzeit für die Ausstellung «X LOCATION» (Kuratorin A. Steininger) im Offenen Kulturhaus Linz für Dezember 1994 die Computer-Videoinstallation «Pretty Good Privacy» vor. In einem realen leeren Raum ist in einem Computer der exakt gleiche Raum virtuell, aber privat möbliert eingerichtet. Der Betrachter kann im Kameraschwenk durch den leeren Raum die Privatsphäre der Künstlerin «ausforschen». Christine Meierhofer bewegt sich mit Vorliebe in virtuellen Räumen, etwa in dem im MediaMOO/Internet installierten Raum des MIT, Boston, den HILUS neben dem Büro in Wien im elektronischen Netz betreibt. Die «Zuschauer» agieren in diesem Raum mit eingetippten Texten. So «reden» sie mit den anderen im Raum Anwesenden. Bei «e-xhibiton» (von Dellbrügge/de Moll, Berlin) soll es laut Protokoll zwischen den Gästen im virtuellen Ausstellungsraum zu einer regelrechten verbalen Kunstschlägerei gekommen sein. Das zweite Ausstellungsprojekt in diesem Raum ist der von Gebhard Sengmüller, Jahrgang 1967 (Pyramedia), für die Medienbiennale Leipzig 94 eingerichtete Raum «TV POETRY» zur Erfahrung von maschinengesteuerter Textgenese. Wegbeschreibung zum Raum im Internet: telnet purple-crayon.media.mit.edu 8888\*\*\*\* Welcome to Media-

## COOP Himmelb(l)au

### Herr Prix, Herr Swiczinsky, ist Wien in Bewegung? Warum (nicht)?

Die Kunst und Kultur in Wien war immer gerichtet. Nach Osten mehr als nach Westen. Der Zug fährt, niemand kann aber feststellen, in welche Windrichtung.

COOP HIMMELB(L)AU,  
ARCHITEKTEN

MOO\*\*\*\* Type: «connect «character-name» «password» to connect to your character, «connect Guest» to connect a guest character...

Herwig Turk (geb. 1964) arbeitet derzeit an Datenbanken, zum Beispiel für die Ausstellung «Trivial Circuit» 1994 im Künstlerhaus Klagenfurt. Seine interaktive multimediale Datenbank war der Beitrag zu einer Thementausstellung, deren Inspirationsquellen sich die beteiligten Künstler gegenseitig zum Geschenk gemacht hatten. Folgende Elemente wurden verarbeitet: ein Artikel aus «Vogue», «Was kostet die Karriere?», das Kultbuch von Bret Easton Ellis, «American Psycho», eine Wanderung durchs Kamptal zum Nebelstein, zwei Kantaten von Johann Sebastian Bach und Herwig Turks Künstler-Logo. Aus diesen Elementen gestaltete Turk einen schichtenreichen intermedialen Parcours durch Kunst und Gesellschaft. Turk arbeitet auch auf dem Gebiet computergestützter Fotografie: «Superorgane»<sup>5</sup>.

Im Umfeld von HILUS wurden für Wien wichtige mediale Projekte realisiert. So organisiert Helmut Mark den Wiener Knoten des Mailbox-Systems «The Thing» (THE THING / VIENNA / modem 2121695). In Wien sind damit über 150 User miteinander und via Gateways ans Internet mit den anderen internationalen Knoten verbunden. Das KUNSTLABOR (Max Kossatz, Oskar Obereder, Johnny Pichler und der intermedial und in den Netzen unermüdliche Franz Xaver) stellte im November 1994 «die elektronische Galerie» zum Verkauf und zur Benutzung vor. Ein LCD-Screen – auf Wunsch mit barokkem Goldrahmen – ist via Telefonleitung mit dem Rechner verbunden. Den Kunden/Besuchern der elektronischen Galerie werden wechselnde elektronische Kunstwerke frei Haus geliefert. Bei beiden Projekten ist Max Kossatz (geb. 1970) von HILUS für die Programmierung, Inbetriebnahme und Wartung zuständig.

In diesem Zusammenhang sei auch die «Galerie bois» erwähnt, die ebenfalls Online-Präsentationen im elektronischen Raum organisiert (Mail Box 0043/222/523 97 33, geöffnet täglich 0–24 Uhr). In dieser Galerie kam zum Beispiel das «Elec-

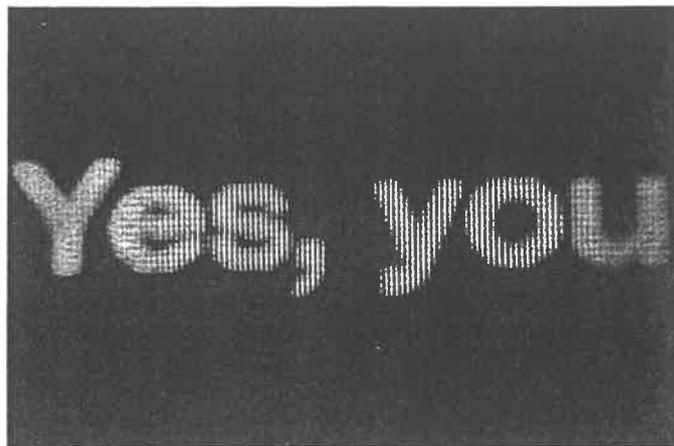
tronic Diary» 1993 von Andrea Sodomka (geb. 1961) und Martin Breindl (geb. 1963) zur Ausstellung. «Electronic Diary» war eine Reise vom elektronischen Raum an einen realen Ort und wieder zurück. Via Modem konnten je 3 Bild-Text- und Klangfiles aus dem Tagebuch abgerufen, beliebig kombiniert und bearbeitet werden. Die Bearbeitungen wurden in die laufende Ausstellung in der Galerie zurückgespielt. Sodomka/Breindl

sind seit Ende der achtziger Jahre besonders durch Intermedia performances, Environments und radiophone Klangarbeiten hervorgetreten.

Das Künstlerpaar, die Cracks, die Aktivisten: Margarete Jahrmann (geb. 1967) kommt von der Kommunikationstheorie (Hans Ulrich Reck) und Max Moswitzer (geb. 1968) aus der besagten Oberhuberklasse. Ein typisches Produkt von ihnen ist das Video «Tod dem Fernsehen» von 1994 (mit Alf Altendorf). Thema: «Public Access» in den USA. Aktivisten der amerikanischen «Public Access»-Szene werden mit einzelnen Statements clipmässig vorgestellt. Das ist keine didaktisch schwere Aufarbeitung, sondern präzis verkürzte optische Reizinformation. Das Video ist eingesetzt als Demonstration einer medialen Oberflächen-gestaltung mit «Headline»-Funktionen. Es soll nur gemeinsam mit einer CD-ROM angeboten werden, die in 12 Kapiteln die möglichst umfassende Tiefeninformation, etwa die Interviews in voller Länge, Diskussionen, theoretische Arbeiten zu Medien und Gesellschaft, dazuliefert.

«Der dokumentarische Anspruch wird zugunsten freier künstlerischer medialer Gestaltung aufgelöst. Das Video ist ein Entwurf für eine neue mediale Oberfläche, Schnittstellendesign im Bereich von Fernsehen, Video und interaktiven Medien [es geht um die] grundlegenden Aufgaben der Medienkunst beim Bau der neuen Infobahnen, bevor wir alle im Highwayrausch versinken!» so Jahrmann und Moswitzer. Ihre Aktivitäten sind durchaus medienkritisch, aufklärerisch für eine neu definierte Gegenöffentlichkeit zu verstehen. Kunst hatte immer schon die Reibungs- und Schnittflächen der Vermittlung zu bearbeiten. Bei den neuen Technologien ist vor allem der sprachliche Zugang zu analysieren und entsprechend bewusst zu konzipieren. Die Oberflächen sollen so gestaltet werden,

dass sie der rein industriellen Vereinnahmung entzogen werden. Es geht nicht darum, zu demonstrieren, wie allumfassend die Applikationen der neuen Medien sind, sondern darum, Zwischenräume zu besetzen, zum Beispiel durch weniger aufwendige Produktionen von CD-ROMs und Minidiscs für die Verbreitung in selbstdefinierten Vertriebskanälen. Jahrmann und Moswitzer sind konsequenterweise auch in



der Bewegung um freie Frequenzen («Arge Freie Sequenzen») engagiert.<sup>4</sup>

Die Produkte sind witzig und subversiv: Von Max Moswitzer gibt es alte Pläne und Skizzen eines Comic Strips vom «Hardwarehacker und der Powermouse», dessen Realisierung noch aussteht. Synopsis: «Der Hardwarehacker Brian Patterson zerstört alles, was mit 0 und 1 zu tun hat, hasst die Matrix und das Bit, zwick mit Vorliebe Hauptleitungen riesiger Rechenzentren ab.» Und nicht zu vergessen: seine Entwicklung der «Videokarre». Unter dem Motto «Die Abwesenheit des Körpers im Auge» entwickelt Moswitzer derzeit ein ferngesteuertes Gefährt, das das Kameraauge von den schwerfälligen Körperbewegungen befreit. In wahnwitziger Fahrt rast es über Stock und Stein, irgendwann wird es auch schwimmen und fliegen können. «Die neue Optik und die neuen Blickwinkel entstehen nicht durch den Gebrauch avancierter Medien, sondern durch den veränderten Standpunkt des Videauges. Die Verlängerung des menschlichen Auges durch die Maschinenprothese vermittelt dem Videokünstler als Aktivisten im Videogame ansonsten unmögliche Perspektiven in Bewegung» (Moswitzer). Aus dieser Werkstatt sind Überraschungen zu erwarten: Spiele, subversive Unterwanderungen gängiger Me-

Klub Zwei (Simone Bader, Jo Schmeiser) analysiert die Differenz zwischen fiktionalen und dokumentarischen Darstellungen, zwischen Ton und Bild, gesprochener und geschriebener Sprache. In «German Subtitles» (Video-stills) verwendet Klub Zwei mediale Statements zum Fall der Berliner Mauer.

dienpraxis, Skepsis und Zwischentöne gegen neue mediale Omnipotenzvorstellungen. Moswitzer ist auch Mitglied der Gruppe YOU NEVER KNOW (gegründet 1990 mit Martin Ebner und Peter Muhr), die periodisch interdisziplinäre multimediale Akzente setzt: Printmedien, Vinylscheiben, Film, Rauminstallation, Video.

Und schliesslich kommt es noch zu einem Auftritt von Konrad Becker (geb. 1959), dem Videokünstler, multimedialen Organisator von virtuellen und realen Gesamtkunstwerken, Technoetheoretiker und -veranstalter. Manchmal scheint es, als ob Becker international, in Amsterdam, Tokyo, Berlin, München, präserter ist als in Wien. Er ist ohne Zweifel die singuläre Figur der Wiener Theorie- und Praxisbildung auf allen Gebieten medialer Problemstellungen («Kultursynthese», «subjektive Wissenschaft», «Technokultur»). Seit 1979 veröffentlicht er am «Institut für wissenschaftliche Sensation» interdisziplinäre Programme unter dem Label «Monotonprodukt»; er veranstaltet Events im Bereich «Metamathematischer EDV», beschäftigt sich mit der Computeranimation mehrdimensionaler Körper und der Entwicklung psychoakustischer Computerprogramme. Zuletzt war er im Oktober 1994 als einer der Hauptinitiatoren der «Free Party Group» präsent, die auf dem Wiener Ring eine Grossdemonstration für Jugendkultur, «Fight for your right to party», organisierten. Das hatte sehr wohl mit der Identität des Subjekts in der vernetzten Gesellschaft zu tun, es ging dabei auch um freie Kommunikation, freie Medien, freie Kanäle: «Die Zukunft Österreichs wird wegen mangelnden Interesses abgeschaltet» (Flugblatt Becker).

Im Moment spielen sich seine Aktivitäten vermeintlich zurückgezogener ab. Er

(«t, Institut für Kulturtechnologie») betreibt seit Oktober 1994 einen Server für den neuen Internet-Multimedia Standard World Wide Web. Laut Eigendefinition gehört das Institut für Kulturtechnologie zu den umfangreichsten Kulturanbietern im Multimedia-Onlinebetrieb. Ausserdem beschäftigt er sich mit VR (der Verbindung von Gehirn und Maschine), Artificial Life und Kompositionssystemen. Ein VR-Game «Brain.Vader» ist in der Entwicklung, das ganz anders als die Videospiele der frühen «Invader»-Serie funktionieren soll. Es wird nicht darauf ankommen, alles Fremde, was sich auf der Oberfläche bewegt, zur Explosion zu bringen, zu vernichten, sondern im Gegenteil, das Fremde, die «Aliens», werden von sich aus nur Kontakt mit dem Spieler aufnehmen, wenn er entspannt und offen für neue Informationen und Erfahrungen ist. Aber noch einmal zurück zur Videoproduktion: Beckers Video MANTRON THE TOKYO TAPE (1991) ist ein extremes, trance-induzierendes Beispiel digitaler Bild- und Tonbearbeitung. «Das schnellste Video, das es gibt... es haut einem manchmal bloss Halb bilder um die Ohren; irgendwann schaut man nicht mehr auf den Bildschirm, sondern die Bilder scheinen direkt im eigenen Kopf zu entstehen» («Night-flight»).

Nach dieser hochentwickelten weltweiten Vernetzung und extremen Bildbearbeitung soll noch eine fast handwerkliche Arbeitsweise vorgestellt werden.

System, Ordnung, Bild, Projekt: «frame 041994ss1.0-4». Barbara Doser (geb. 1962) arbeitet mit der in der Tools-Hi8-Kamera und im Monitor potentiell vorhandenen Bildinformation. Die Bilder werden ausschliesslich durch Rückkopplung, Veränderung des Kontrastes und der

Auflösung am Monitor respektive eines AV-Prozessors und Fokusveränderungen in der Kamera generiert. Es entstehen permanent wechselnde rotierende Kreiselemente, die in der weiteren Detailbeobachtung Eigenleben zu entwickeln scheinen. Die Veränderungen in der Bildinformation sind so eigendynamisch radikal, dass schon die Analyse aufeinanderfolgender Halbbilder seltsam sprunghafte Veränderungen von Bewegungspartikeln ergibt. Die radikal reduzierte Handhabung des Mediums unter ausschliesslicher Verwendung von geräteimmanenten Parametern ergibt einen Bildstandard, der den Einsatz von bildmanipulativen Technologien selbstverständlich annehmen lässt. Einzelmanifestationen des dynamischen Systems hält Doser in Foto-prints fest. Es ist zu hoffen, dass eine Installation dieses Materials bald zu sehen sein wird.

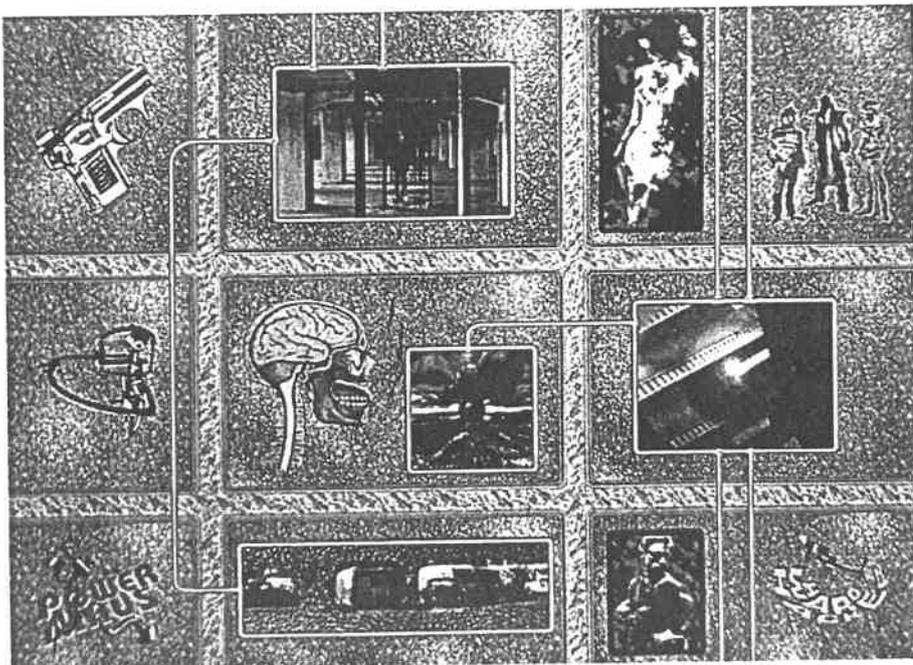
Die Wiener intermediale Kunstszene formiert sich ständig neu, alle erwähnten Aktivitäten sind nur Knoten unter vielen, die «via networking national und international mit der electronic subcommunity vernetzt sind. Hier verschwimmen die Grenzen zwischen den Disziplinen, hier kommunizieren analog produzierende Künstler mit völlig neuen KünstlerInnen-Identitäten wie Speedfreaks, Realityhacker, Hypermediainstallateure und so weiter» («tausend meisterwerke»). ■

<sup>1</sup> Aus «Medien. Kunst. Passagen», Innsbruck, Heft 1/93 (Seite 7).

<sup>2</sup> «VIDEO EDITION AUSTRIA». Ein Überblick über 25 Jahre unabhängiger Videoproduktion in Österreich. Hg.: Medienwerkstatt, Wien.

<sup>3</sup> Dazu die Publikation: «Reflexionen zu Kunst und Neuen Medien, UNIT» Publikation». Hg. «Eikon» und «Medien. Kunst. Passagen».

<sup>4</sup> Dazu die kopierte Broschur: Margarete Jahrmann, «Fernsehen der 3. Art, eine Abhandlung möglicher Modelle freier Fernsehstationen», Lehrkanzel für Kommunikationstheorie, Wien 1993.



Max Moswitzer: Hard + Power, Digitale Fotografie. «Die neue Optik und die neuen Blickwinkel entstehen nicht durch den Gebrauch avancierter Medien, sondern durch den veränderten Standpunkt des Videoauges. Die Verlängerung des menschlichen Auges durch die Maschinenprothese vermittelt dem Videokünstler als Aktivisten im Videogame ansonsten unmögliche Perspektiven in Bewegung.» (Moswitzer)

S. 35-37: Das Prinzip heisst Lomo. Lomo ist Lust. Am Zufall. Am Unberechenbaren. Am Leben. Die leichte, billige, russische Kompaktkamera mit dem 32-mm-Fixobjektiv provozierte eine neue Wiener Manie: knipsen – immer, überall, alles. Die Junk-Fotografen legen keinen Wert auf sogenannte Qualität, das «unmässige Experiment» genügt sich selbst. Vergnügt sich selbst. Und die lomografische Usurpation der Welt schreitet voran. © Lomografische Gesellschaft in Wien