



38. 39. GRAF+ZYX

GESCHLOSSEN :

a. Interstellar – b. Flüchtiger Transporter, 2004
Raumsimulation für Installation mit Objekten,
Video und Musik
Digitaldruck, je 200 x 200 cm

So wie Estragon und Wladimir sich von Situation zu Situation retten, die Zeit mit belanglosen Dialogen überbrücken, nicht wissen, warum sie warten und nicht einmal wissen, ob es Godot gibt, auf den sie warten, so lassen sich die Akteure von Handlung zu Handlung treiben. Sie scheinen wie erstarrt im zeitlichen Raum. Es gibt kein Anfang und kein Ende, nur das Moment des Augenblicks ist von Belang: Wladimir und Estragon warten weiter auf Godot, so wie die Akteure in „De Valigia“ mit ihrem Koffer von Ort zu Ort weiter ziehen. „Im Grunde ändert sich nichts.“⁴⁷

Stillstand zum Thema einer Performance zu machen ist paradox, denn gerade die Performance richtet sich gegen die Vorstellung von Kunst als ein dauerhaftes, verschiebbares und verkäufliches Objekt. Doch gerade in diesem Paradox liegt der tiefere Sinn. Während für Wladimir und Estragon im Akt des Wartens die Zeit vergeht, also in einem Zustand des Stillstands etwas passiert, scheint in der Theaterperformance die Zeit stehen zu bleiben, indem die Akteure sich der ewigen Augenblicklichkeit der steinernen Skulpturen annähern. Dieser Prozess wird von der Fotografie noch weiter unterstützt: Ephemeres wird zu einem Moment der Stagnation.

Virtuelle Räume: Digitalkunst im [kunstwerk] krastal

„Unser künstlerisches Interesse“, so erläutern GRAF+ZYX, „lag immer schon in der Erfindung originärer, künstlicher Situationen und Räume unter Anwendung der neuen Medien wie Video, Fotografie und Musik, aber auch der traditionellen bildnerischen Techniken.“⁴⁸ Es ist also nicht überraschend, dass *Geschlossen*, eine „Videoinstallation mit Objekt und Bild, Stahl, Zwingen, Computermonitor, Player, Video- und Computeranimation, Musik“, die im Rahmen des Symposions „Raum I+II“ ausgestellt wurde, in keinem direkten Bezug zum Ort Krastal (ent)steht. Digitale Raumsimulation, per se immateriell, wird zu einem (be)greifbaren Objekt gemacht. Festgehalten von Zwingen – Werkzeuge, die üblicherweise zur Fixierung von manuell zu bearbeitenden Gegenständen verwendet werden – scheint der Computermonitor im Raum zu schweben, um den Blick des Betrachters in die Welt virtueller Raumsimulationen zu führen. Bild, Klang, Stimme, Bewegung und Musik lassen in *Geschlossen* einen imaginär-verzerrten Raum entstehen. Der virtuelle Raum wird zu einem Klangraum, in dem Mensch und Technik sich begegnen. Vor wolkenähnlichen, kaleidoskopisch gebrochenen Gebilden, die

47 Beckett 1990, S. 59.

48 <http://zone.grafzyx.at>. Zugriff am 22.06.07.

in ständiger Bewegung sind, erscheint der Mensch, ein puppenhafter Avatar, orientierungslos und einsam. Ohne sich fortzubewegen, durchläuft der einsame Held den virtuellen Raum, begleitet von elektronisch verzerrten einfachen Rhythmen, Klangabfolgen und Textfragmenten: „and he couldn't know / and she couldn't say / and she couldn't know / and he couldn't say“.

Digital prozessierte Algorithmen lassen bei GRAF+ZYX virtuelle Wirklichkeiten entstehen⁴⁹, die Wahrnehmungspotenzial und Selbstverständnis des Menschen hinterfragen. Zerlegt in endlose Reihungen von Nullen und Einsen entwickelt sich eine Matrix, eine abstrakte Struktur, die virtuelle Räume schafft. Die ursprüngliche Bedeutung des lateinischen Wortes Matrix ist Gebärmutter, Gebälerin. Und im wahrsten Sinne des Wortes gebiert der Computer die virtuellen Welten, initiiert vom Künstler. Der Computer ist kein Werkzeug mehr im klassischen Sinne, wie es der Pinsel für den Maler ist, er wird zum Partner des Künstlers, wenn auch zu einem Partner, der mit einem einzigen Griff ausgeschaltet werden kann. Wie für alle Kunstformen, in denen Zeitabläufe ein wesentlicher Bestandteil sind, spielt auch für die Digitalkunst der Vorgang des Reproduzierens in Form von Screenshot oder Digitalfotografie eine wichtige Rolle. Screenshot und Print sind nicht „flüchtige Abbilder“ eines bestehenden Objektes, vielmehr sind sie für die immateriellen Daten die unabdingbare Voraussetzung sich materiell zu manifestieren.⁵⁰



Raum als Musik – Musik als Raum

Earth. Times of Rhythms Resurrected, nennt der Musiker Uli Scherer seine Komposition, die im Rahmen des Symposions „Raum I +II“ im August 2004 uraufgeführt wurde. Für dieses siebenteilige Werk fertigte Peter Dörflinger nach Berechnungen und Entwürfen von Uli Scherer Steininstrumentarien aus Serpentin an, wobei Fläche und Größe der Steinplatten den Ton bestimmen. In Kreisform eines neolithischen Kalenders aufgestellt – der bekannteste ist Stonehenge – bilden die Steininstrumentarien im *Lithonium* eine „siebenteilige Steinplattenskulptur“. Gemeinsam mit sieben improvisie-

40. *Earth. Times of Rhythms Resurrected*, 2004
7-teiliges Werk für 9 Musikakteure,
Uraufführung: Klangraum „Lithonium“,
Bildhauerhaus Krastal.
Musik und Konzept: Uli Scherer,
Steininstrumentarium: Peter Dörflinger,
Musikinstrument aus 23 liegenden und
hängenden Musiksteinplatten aus Serpentin.

49 Vgl. dazu die von Peter Weibel kuratierte Ausstellung „Die Algorithmische Revolution. Zur Geschichte der interaktiven Kunst“ im Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, ab 31.10. 2004. www.01.zkm.de/algorithmische-revolution. Zugriff 17.06.07.

50 Michael Schetsche, Was ist Digitalkunst? Eine Annäherung. www.kytoml.de/digitalkunst. Zugriff 16.06.07.