



HILUS INTERMEDIALE PROJEKTFORSCHUNG

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

UNIT 1

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



UNIT 1¹ - Diskursive Betrachtung der Infographie (C.NEBEL)

[Von einer Vorstellung zu einer anderen mit logischer Notwendigkeit fortschreitende Betrachtung]

Erste Phase

Mit der Diskursiven Betrachtung der Infographie als Teil des Projektes Unit 1 stellt HILUS ein Fragment aus der laufenden Auseinandersetzung mit Fragen der "Computerkunst" temporär in den Vordergrund. In der ersten Phase werden unter miteinbeziehung schon bestehender, sowie durch den Aufbau neuer Kontakte zu Künstler, Theoretiker, Techniker, Fragestellungen ausgearbeitet, die dann im weiteren Verlauf untersucht und in den Raum (medial/global) gestellt werden. Diese Vorlaufphase beinhaltet auch die Suche und Recherche nach Arbeiten, die als Basis einer solchen Betrachtung dienen können. So erfolgt eine logische Einknüpfung der Autoren/Künstler in die Thematik, mit anschließender Einladung zum Forum (zweite Phase). Diese erste Phase wird während 3 Monaten, in denen HILUS im Projektraum des WUK stationär wird, durchgeführt und ist für alle frei zugänglich, sowohl über die Kommunikationslinien als auch in persona.

Hier wird die logische Verknüpfung der in den Texten von HILUS bereits vorgestellten Arbeitsbereiche in einer Versuchsanordnung getestet, und auf Problempunkte hinterfragt, wie auch die offene Struktur realisiert. Ein Kernpunkt der Betrachtungen sind die Verwischungen innerhalb der Begriffe die von den verschiedensten Seiten unterschiedlich ausgelegt werden und deren Auswirkungen und Einflüsse auf die Künstler.

"In der Wahrnehmbarkeit der Differenz und dem Abgleich verschiedener Wirklichkeiten liegt das Potential einer Förderung von Toleranz und Verständigung zugrunde" (Horst Prehn: Zwischen Stimulation und Simulation, in GDImpuls 4/91)

Laufend wird von "Computerkunst" gesprochen, diverse Preise ausgeschrieben und verteilt, jedoch kaum wird dieses Feld genauer untersucht und hinterfragt. Sieht man sich dann, aller Lobeslieder auf die Preisträger zum Trotz, in den Archiven die abgelehnten Tapes an, befinden sich darunter Arbeiten, die von einem ganz anderen Verständnis von "Computerkunst" ausgehen. Der Unterschied einer wissenschaftlichen oder wirtschaftlichen Visualisierung (Peitgen, Lasseter etc.) und der Visualisierung einer künstlerischen Idee scheint den wenigsten, darunter auch eigentlichen Sachverständigen und künstlerischen Leitern, klar zu sein und jede weitere Präsentation solcher Art vertieft die herrschenden Missverständnisse. Hier setzt HILUS an. Aus der Position der schaffenden Künstler streifen wir nicht nur Problemstellungen infrastruktureller oder finanzieller Art, sondern wollen unsere Positionen als Künstler, soweit als möglich, vom Dunst verwischter Begriffe klären.



Verein für intermediale Projektforschung, Wien

Praterstrasse 78/9a, A-1020 Wien, Tel: +0043 1 242 06 25, Fax: +0043 1

E-mail: R5311GAB@AWIUN1 [bitnet]

Bankverbindung: Bank Austria, Konto Nr. 000 0000 0 000 oder PSK 000



In Bezug auf Infographie heisst das:

-Untersuchung des Aufwands zeitlicher und technischer Art zur Darstellung komplexer chaotischer Formen und Systeme, den damit verbundenen formalen Lösungen innerhalb einer künstlerischen Arbeit sowie der Frage des Einflusses dieser äusseren Zwänge auf die Arbeit und deren Visualisierung.

-Untersuchung der Verwendung der Parameter in der Infographie. Wieweit erfolgt ein bewusster Umgang mit den gebotenen Möglichkeiten oder inwieweit wird nur das naheliegendste, effektivste und am einfachsten realisierbare (oft ident mit Programmimmanenten Strukturen) verwendet. Vergleiche und Analyse prägnanter Beispiele.

-Untersuchung der Abhängigkeit des Künstlers vom jeweiligen Produktionsumfeld und dessen Einfluss auf die Visualisierung.

-Initiierung einer Plattform mit internationalen Vergleichsmöglichkeiten (in Österreich nicht vorhanden) und der damit verbundenen Relativierung der in Österreich entstehenden Arbeiten. Diese Auseinandersetzung erfolgt zurzeit für österreichische Künstler ausschliesslich an internationalen Festivals, sofern sie die Mittel aufbringen, diese auch zu besuchen. Die Form "Videofestival" muss genauso hinterfragt werden, da gerade die Durchführung Internationaler Festivals, die ausschliesslich "Tapes" zeigen, zur Diskussion steht. Sie profitieren vom Input ohne den sie nicht existent wären, ohne jedoch diesen unter die Posten der Aktiva zu nehmen. Anders hingegen Festivals wie AVE-Arnhem die von der Struktur her als auch von der Vielfalt des Angebotes eine grösstmögliche, intensive Konfrontation und Auseinandersetzung dem Künstler als auch dem Besucher bieten.

(siehe dazu Herwig Turk, Medienkunst-Öffentlicher Raum)





Zweite Phase

Hineinfließen der Prozesse des 3 monatigen stationären Daseins in ein Forum ,das dementsprechend für Österreich dezentral,nicht in Wien,sondern in Graz im Forum Stadtpark realisiert wird.In einer modellhaften Situation werden an 2 Tagen und wohl auch Nächten sämtliche 5 hervorgehobenen Teilbereiche zusammenfließen und erprobt.Konkret heisst das dass Vorführen der aufgrund der oben besprochenen Kriterien ausgewählten Arbeiten und einen Diskurs derselben mit den hoffentlich vollzählig anwesenden Künstler unter Einbezug der erarbeiteten Fragestellungen,die Installierung sämtlicher während der 3 Monatigen stationären Phase verwendeten Kommunikationslinien und deren intensive und sehrwohl auch gut vorbereiteten Benutzung(siehe dazu Reinhard Braun, intermedialer Essay und Max Kossatz,Formen von Arbeitsgemeinschaften in digitalen Netzen),die Möglichkeit eines fragmentarischen Einblickes in ein sich im Experimentierstadium befindliches Periodikum zur Medienkunst,sowie vielen noch ungeahnten Prozessen.

Es werden also nicht,wie auf vielen Festivals üblich,Arbeiten von (von den Veranstaltern dazu verdammten) "stummen" Künstlern gezeigt und von Veranstaltern und Jurymitgliedern interpretiert und besprochen,sondern Künstler initiieren,veranstalten, hinterfragen(mitunter die eigene Grundlage) diskutieren, kritisieren u.v.m.

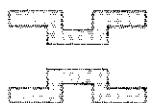
Diese Veranstaltung ist als Fragment innerhalb eines langfristigen Projektes und Prozesses von HILUS zu verstehen und wird keine Ergebnisse im herkömmlichen Sinne liefern.Vielmehr soll sich anhand dessen zeigen ,wie notwendig,wider allen Bedenken der Gefahren einer Zentralisierung/Institutionalisierung,die infrastrukturellen Grundlagen,spricht unabhängige Forschungsstätte zur kritischen Hinterfragung auf dem Gebiet der Medienkunst sind.



Textauszug:

"Dialogische Computerspiele zeigen, wie derartige Gruppen entstehen. Es geht zum Beispiel darum, ein synthetisches Bild eines nicht existierenden Weichtieres herzustellen und dann dieses Bild anderen zur Verfügung zu stellen, um es weiter auszuarbeiten. Folgende Kompetenzen sind von der Sache her, zu diesem Zweck von Nöten: die eines Mathematikers, die eines Software-Spezialisten, die eines Kommunikationswissenschaftlers und vielleicht der eines Philosophen. Das Resultat ist ein Bild (besser: eine grosse Reihe von Bildern), mit dem andere spielen sollen (daher auch ähnliche Gruppen zu bilden haben werden). So etwa sieht die Sache auf den zweiten Blick aus. Derartige Künstlergruppen sind bislang selten. Auf dem Gebiet anderer Spiele (etwa auf jenem der wissenschaftlichen Forschung, der technischen Produktion, der wirtschaftlichen Planung oder der politischen Entscheidung) sind sie bereits überall anzutreffen. Aber selbst dann, wenn solche Künstlergruppen immer häufiger werden (und das ist zu erwarten), so sind sie noch lange nicht als die Lösung des Schneeballproblems anzusehen. Erstens setzen derartige Gruppen voraus, dass Kompetenz aus vielen Gebieten dort zusammenkommen und dass sich demnach die Grenzen zwischen Kunst, Wissenschaft, Technik, Politik usw. verwischen; und zweitens muss die gegenwärtige Trennung der Gesellschaft in Produzenten, Konsumenten und Kritiker von derartigen Gruppen abgeschafft werden. Und diese Notwendigkeiten ergeben das Bild einer vernetzten Gruppenmenge, also das Bild von ineinandergreifenden Gesellschaftsspielen."

(Vilem Flusser: Gesellschaftsspiele, in Kunstforum International, Bd. 116, S 68/69, Köln 1991)



Verein für intermediale Projektforschung, Wien
Preterstrasse 76/9a, A-1020 Wien, Tel: + 0043 1 242 06 25, Fax: + 0043 1
E-mail: R5311GAB@AWIUNI1 [bitnet]
Bankverbindung: Bank Austria, Konto Nr. 000 0000 0 000 oder PSK 000