

Sky Art Conference 82 — Ausstellung

Brucknerhaus und ORF

Die SKY ART Ausstellung

Die Ausstellung verwendet gegenwärtige Medien in der Präsentation künstlerischer Gedanken und Leistungen in Himmel und Raum. "Centerdisc" ist für diese Gelegenheit geschaffen. Es ist die erste Arbeit des Centers, die diese neue Form benützt — mit 54.000 Bildern auf der Bildplatte.

Der Videoteil umfaßt C.A.V.S.-Videoarbeiten der vergangenen fünfzehn Jahre. SKY ART schickt sich an, die Verständigungslücke zwischen Kunst, Medien und Technik zu überbrücken — trotz unserer täglichen interkontinentalen, internationalen Probleme der Systeminkompatibilität.

"Centerdisc" von Otto Piene, Vin Grabill, Rus Gant

"Centervideo": Film- und Videoarbeiten von C.A.V.S.-Künstlern, 1968—82

Rus Gant: "Vision Machine"

Christopher Janney: "REACH!"

"Drachen" von Tal Streeter, Tom Van Sant, Jose Maria Yturralde

Bernd Kracke: "DATA Network"

Stan VanDerBeek: "Steam Screens"

C.A.V.S. VIDEO

Program 1 — The Center for Advanced Visual Studies/M.I.T.

Marc Adrian: "Center 80", 1980

Vin Grabill: "Centertape", 1981

Jon Rubin, Richard Leacock: "Centerbeam", 1978—79

Program 2 — C.A.V.S. Video Review, 1968—82

Otto Piene, Aldo Tambellini: "Black Gate Cologne", 1968; "The Medium is the Medium", 1969

Peter Campus: "Four Short Tapes", 1973—74

Miralda: "Santa Army Navy" (excerpt), 1979

Juan Downey: "The Looking Glass", 1981

Shelley Lake, Pat Hearn: "Seizure", 1980

Douglas Davis: "Double Entendre", 1982

Nam June Paik: "Guadacanal Requiem", 1979

Betsy Connors: "Selected Works", 1979—82

Otto Piene, Paul Earls, Benjamin Bergery, Brain Raila: "Bremen Town Musicians", 1980

Bernd Kracke: "Media Games", 1982

Sarah Dickinson: "Portrait Scan"

Ron Hays: "Love Death", 1980

Aldo Tambellini: "Artists' Use of Telecommunications", 1980

Antonio Muntadas: "Media Ecology Ads", 1982

Aldo Tambellini: "Inauguration 81", 1982

Program 4 — Computer Animated Film and Video of Stan VanDerBeek

Ein Überblick über die Entwicklung der Medien anhand der computererzeugten Bilderwelt von Stan VanDerBeek. Videobänder und Filme, die einen Zeitraum von 15 Jahren umfassen.

Stan VanDerBeek

"Steam Screens"

"Steam Screens" ist ein Projektionssystem für großflächige Lichtskulpturen im Freien. Dieses spezielle Modell zeigt einige der dreidimensionalen Illusionen des "Steam-Screens"-Systems. Man kann sich alles gut als die geeignete Form eines großflächigen Projektionssystems für den offenen Himmel vorstellen. Computeranimation ist besonders geeignet, um das projizierte Bild zu erzeugen, da eigenartige illusionistische und skulpturenähnliche Formen belebt werden können. Es ist geeignet für große, durch normales Licht projizierte Kunstwerke im Raum. Jedenfalls scheint es genau mit Kepes Position über Umweltkunst zusammenzufallen, da Kepes in Visionen große Freiluft-Lichtkunstskulpturen innerhalb des Stadtbildes sieht. Außerdem gibt es eine praktische Anwendung, da der geschlossene Raum bei kalter Umwelt durch diese Projektionen erwärmt wird — im wahrsten Sinne des Wortes eine Komfortskulptur.

Lowry Burgess

"Sky Arch"

"Sky Arch" ist eine zweihundert Fuß lange waagrechte Spannungsstruktur, innerhalb derer die Technologie eines ausgefeilten Videosystems unter Einbeziehung von Bandgeräten, Recordern, Kameras, Lichtern, Plattenspielern, Monitoren, Lautsprechern, Rückkoppelungskreisläufen und Telefonverbindungen usw. eingeklammert sind. Es ist dies, könnte man sagen, eine geknüpfte Verbindung von Raum und Zeit. Ein Bild, das durch Videotechnologie entsteht. Zur Verschönerung sind mit diesem Bogen oberhalb große Drachen und unterhalb gebündelte aufblasbare Träger verbunden (Drachen von Tal Streeter, Tom Van Sant, Jose Maria Yturalde). Das Videobilderwerk wird verschiedenste Teile umfassen, so auch die Sky Art Exhibition — künstlerische Arbeit des C.A.V.S., "Centerbeam"-Dokumentationen und Filme, sowie zahlreiche C.A.V.S.-Video-Kunstabänder von Betsy Connors, Rus Gant, Vin Grabill, Ron Hays, Bernd Kracke, Aldo Tambellini, Stan VanDerBeek und anderen. Es wird eine verschiedenartige Anordnung von Klang und Bilderwerk sein. Der Informationsbereich dieser Ausstellung expandiert ringförmig in Zeit und Raum, vom Brucknerhaus und der Sky Opera "Icarus" zum ORF und weiter auswärts nach Österreich, Europa, die USA und die Welt, von der Gegenwart in die Vergangenheit und in eine heraufbeschworene Zukunft. Die Skulptur soll sowohl im Informations- als auch im Umweltgestaltungsbereich das Brucknerhaus und seine Umgebung mit einem flackernden Videolicht erleuchten.

On Kites

Vor etwa 5 Jahren hatte ich die Idee, wir könnten einmal einen dieser in Segmente geteilten Drachen steigen lassen, wie sie in China entworfen werden und nicht sehr gut fliegen. Man braucht nur ein wenig Drill in die einzelnen Segmente zu bringen, so daß sie sich ein wenig nach der Seite neigen, dadurch wird der Drachen stabiler im Wind und man muß nur genügend Segmente aufhängen, so daß ausreichender Auftrieb geschaffen wird, um drei

Reihen von Drachen an drei Steuerschnüren fliegen zulassen. Fügt man weitere Segmente hinzu, ergibt sich ein Drachen von unbegrenzter Länge. Die Idee entstammte dem alten Testament — Jakobs Leiter. Jakob legte seinen Kopf auf einen Stein und träumte von einer Leiter, die in den Himmel ginge, mit Klingeln, die sie erklimmen. Leonardo da Vinci gefiel diese Idee, Leute, die sich in ihrer Phantasie mit Himmelshaken oder dem indischen Seiltrick und ähnlichem beschäftigen, glauben, daß all dies nur Variationen über den uralten Traum der Menschheit sind. Seit dem Entstehen des Motorflugs jedoch, hat fast ein jeder diese Idee links liegenlassen ...

Auszug aus "Landsat Projekt eines Künstlers" Vorlesung von Tom Van Sant bei der Sky Art Conference 81 am 26. September 1981

Christopher Janney



Christopher Janney: "Reach!", 1982

"Reach" — ein Umwelt/Mitwirkungs-Klang-Installationsprogramm

Ähnlich wie "Soundstair" und "Steamshuffle" erforscht "Reach!" die Schnittstelle zwischen Klang und Architektur. Bei der Sky Art Conference 1982 wird diese Installation im Eingang zum ORF-Landesstudio Linz stehen. Die Einrichtung besteht aus einer Serie von elektronischen Sensoren, die an den Kanten des Eingangs rund 1,80 m über dem Boden angebracht sind. Wenn die Teilnehmer durch diese Raumschleuse gehen, werden sie die Sensoren in Betrieb setzen, die wiederum mit einem Synthesizer und einem Sprachprozessor verbunden sind und so elektronisch erzeugte Stimmen und Klänge steuern werden, ebenso wie sie einen spontanen Tanz von Overheadbildern lenken werden. "Reach!" ist konzipiert, jenen Raum ins Bewußtsein zu bringen und zu aktivieren, der ganz knapp über unseren Köpfen liegt und der der Anfang des Himmels ist.

Todd Siler, Vin Grabill

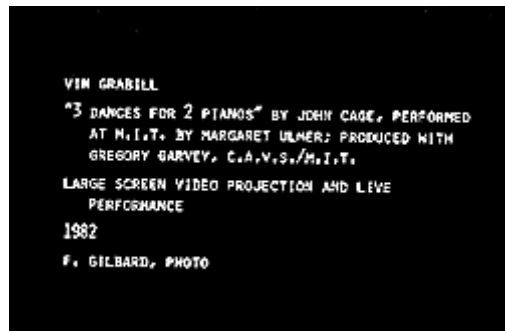
Planungsnotizen für "Centerdisc"

Die einzigartige Eigenschaft der optischen Playback-Videoplatte ist ihre Fähigkeit, Zugang zu kleinsten Einheiten von Informationen auf Abruf zu geben. Zum Unterschied von anderen Systemen zeigt seine Fähigkeit, Bilder sowohl in Serien als auch nicht in Serien zu präsentieren, die Art und Weise auf, in der der menschliche Gedankenprozeß die Gedanken selbst manipuliert. In diesem Sinne ist die Videoplatte ein Medium des Gehirns.

Wird eine solche Platte bespielt, muß der Benützer die Information Einheit für Einheit oder Gruppe für Gruppe, wie es das Medium erfordert, eingeben. Wir nennen diesen Prozeß den "lokalen Zusammenbau" ; ein Bild kann mit einem anderen verglichen werden und so ein

Kontrastpaar ergeben. Im "globalen Zusammenbau" werden viele Paare von Kontrasten zu einer allgemeinen Perspektive verschmolzen, deren Details dokumentiert und jederzeit wieder auffindbar sind.

Durch diese Eigenschaft kann die Videoplatte verwendet werden als Erziehungsmittel, um zu zeigen, wie der Geist bei der Aufnahme und beim Ausrück von Dingen arbeitet, intuitiv (global) und analytisch (lokal).



Vin Grabill: "Cage Video Concert"



Milton Komisar: "Centerdisc"

Rus Gant

Videoplatten: Die stille Revolution

Als eine Verbindung der besten Eigenschaften von Computern, Fernsehen, Schallplatten, Filmen und Bücher, können laseroptische Videoplatten Worte, Zahlen und Bilder sowohl analog als auch digital mit gleicher Einfachheit behandelt werden. Dieses simple Stück Plastik, das über einen feinen Laserstrahl rotiert, zieht langsam die gesammelten Interessen der Informationsindustrie auf sich.

Die Platte ist sowohl wirtschaftlich als auch zuverlässig, und zur gleichen Zeit bereits sehr ausgefeilt und ausbaufähig. Die Platte ist das logische Ergebnis der Verbindung der technologischen Interessen von Fernsehen und Computern an der Schaffung eines besseren Speichersystems. Außerdem ist sie das Ergebnis einer vereinten Suche nach einem neuen Verteilungssystem von den Verlegern und Plattenfirmen. Der ökonomische Druck nach mehr Information, die in weniger Raum verpackt ist und die um weniger Geld käuflich ist, existiert und bestimmt momentan die informationsverarbeitende Industrie. Die hohe Qualität der Videoplatte als eine Lösung ist ein Tribut an die riesige Größe dieses Druckes.

Im Zuge ihrer bisher eher ruhig verlaufenen Geschichte sind die Platten sporadisch dem Publikum nahegebracht worden und sind dort einer Mischung aus Optimismus und Skepsis begegnet. Sie werden sowohl als das neue Buch angekündigt, mit der Fähigkeit, unbegrenzte Kenntnisse zu vermitteln, und andererseits als ein weiteres Nebenprodukt der Fernsehens verdammt, inhaltslos und schnell vergänglich. Wenn man mit einigen Leuten über Platten spricht, dann greift man gleichzeitig nach der Zukunft. Spricht man mit anderen, so gilt man als geblendet vom Schein der Gegenwart, die bald vergangen sein wird. Diese bunten Plastikstückchen erzeugen nicht nur Dollars für einige, sondern auch Emotionen und Herausforderung für andere. Sie sind sicherlich das, was aus ihnen gemacht wird, und viele Leute versuchen eine Menge daraus zu machen. Der Drang, Wissen und Verständnis zu erwerben, ist groß, und die immerwährende Suche nach Werkzeugen, die diesen Lernprozeß vereinfachen, hat uns viele Lösungen gegeben: Buch, Film, Schallplatte, Band und jetzt die Videoplatte. Als Nachfolger, der all seine Vorgänger übertrifft, kann die Platte nicht nur in gewöhnlichen Anwendungsbereichen eingesetzt werden, sondern auch bei Kunst und Kreativität. Das hiesige Potential des Mediums erfordert natürlich auch die Aufmerksamkeit unserer kreativsten und erfinderischen Talente. Durch kreative Prozesse wird es uns gelingen, dieses Medium besser und klarer zu verstehen. Wir werden Kunst und die Künstler brauchen, um den Himmel zu erleuchten in der Art, in der wir denken, um die Grenzen zu überwinden, die unsere Maschinen uns setzen, und sogar den Himmel als Begrenzung unseres Denkens übertreffen.

Rus Gant

"Vision Machine"

Rus Gant's "Vision Machine" zeigt die Anwendung einer neuen Generation von Computern mit visuellem Gedächtnis im Bereich der Präsentation und Aufführung von Bild und Tonkunst. Die "Vision Machine" benützt optische Videoplatten und einen Bildprozessor, der es erlaubt, Klang und Bilddarstellungen in einer vollkommen neuen Art und Weise durchzuführen.

Diese Bilder können innerhalb eines fernsehähnlichen Rasterbildes entstehen oder können als großflächige Lichtprojektionen dargestellt werden. Die Leistungsfähigkeit dieses Systems kommt von der Möglichkeit, hochqualitative Bilder und Klänge von den optischen Platten zu verbinden mit der Fähigkeit des Computers, zu organisieren, zu schreiben, zu zeichnen und zu malen auf einem einzigen gemeinsamen Tonbilddisplay.

Bernd Kracke

"Data Network"

Die neuen Formen elektronischer Informationsverarbeitung charakterisieren unsere Zeit als post-mobil. Das Fortbewegen von Materie wird im Gegensatz zu elektronischen Abkürzungen über Raum und Zeit hinweg, zunehmend kostenaufwendig und ineffektiv.

Mittels elektronischer Brückenschläge überwindet die post-mobile Gesellschaft räumliche und zeitliche Distanzen nie gekanntes Ausmaßes. Sie konfrontiert uns mit simultaner Interdependenz von Individuen und Gruppen an verschiedensten Punkten in Raum und Zeit und läßt sowohl Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft als auch das "Hier" und "Dort" frei verfügbar werden im "elektronischen Fenster" des Fernsehgerätes, das die Architektur unserer "elektronischen Höhlen" charakterisiert.

Diese bieten uns Schutz als private Individuen, und gleichzeitig ermöglichen sie uns, als Weltbürger an der Fernseh-Öffentlichkeit teilzunehmen, die durch kollektives elektronisches Unbewußtsein gekennzeichnet ist.

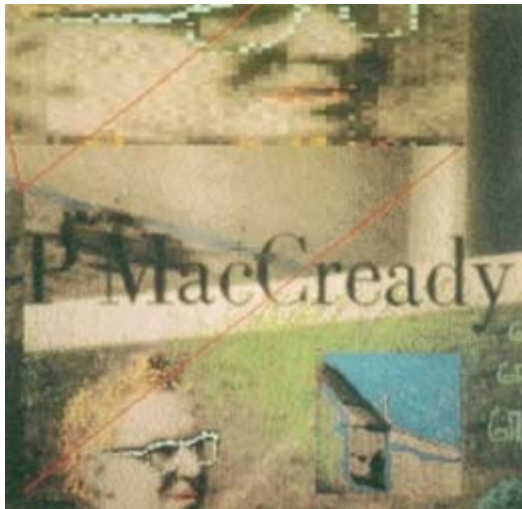
Als "Primitive" einer vom elektronischen Informationsaustausch charakterisierten Zeit erkunden wir die Eigenschaften der neuen Werkzeuge, und wir experimentieren mit unserer Fähigkeit, unser verändertes Weltbild zu formulieren.

"Data Network" ist eine experimentelle Verknüpfung von Videotechnologie, Computergrafikprogrammen und Telekommunikationsverbindungen, die es erlaubt, Informationen aufzuzeichnen, sie zu bearbeiten und zu verbreiten — ohne wesentlichen Zeitverlust. Die bearbeiteten Informationen können laufend als gedruckte "hard copy" und als elektronische "soft copy" übers Fernsehen ausgestrahlt oder in Closed-Circuit-Systeme via Kabel oder Richtfunk eingegeben werden.

"Data Network" bietet ein flexibles Modell für den dezentralisierten Gebrauch von Informationstechnologien, das den konstanten Informationsfluß im elektronischen Kreislauf der post-mobilen Gesellschaft verdeutlicht.



Bernd Kracke: "Data Network", Sky Art 81



Bernd Kracke: "Data Network", Sky Art 81



Bernd Kracke: "Media Games"



Bernd Kracke: "Media Games"