

## Test Patches

Alles und nichts. Schwarz und weiß.

Flüchtig und dauerhaft. Unauslöschlich eingepägt.

*Test-Patches* sollen wie Testanwendungen Reaktionen und Antworten aufdecken. Jede Szene bzw. jeder Ausschnitt („Edit“) lässt sich modifizieren, umstrukturieren, erweitern oder zusammenschneiden. Durch Adaptation und Mutation entstehen neue, unerwartete Stimmungen und Einblicke. Manchmal sind die programmierten audiovisuellen Effekte exakt auf notierte und choreographierte Bewegungen abgestimmt. Dann wieder werden Bewegungen auf der Grundlage von Bildern in einer Art strukturierter Improvisation stets neu geschaffen. Dieser Performance-Zugang spiegelt die Medienkultur des Cut’n’Paste bzw. den freien Fall zwischen verschiedenen Genres wider. Zur Zeit entwickeln wir in Zusammenarbeit mit dem Forschungslabor „Maeda Laboratory Graduate School of Information Science and Technology“ der Universität Tokio ([www.star.t.u-tokyo.ac.jp/](http://www.star.t.u-tokyo.ac.jp/)) ein am Körper tragbares Gerät, das Körperbewegungen mit dem Bild- und Klangnetzwerk synchronisieren soll. Der Künstler als Anwender wird zu einer lebenden Schnittstelle zwischen dem Zuseher und der Installation. Das Gerät wird allerdings nicht einfach als Maschine oder Prothese am Körper angebracht, sondern wird zu einem Katalysator, der den Blick auf weitere performative und audiovisuelle Perspektiven zu eröffnen vermag.

### Chiaroscuro

Software-Tools werden eingesetzt, um die altbekannten Stile künstlerischer Darstellung zu erweitern. Die Modellierung von Körpern und Formen durch die Darstellung von Licht und Schatten mittels scharfer Kontraste verstärkt die Wahrnehmung der Bildtiefe und erweckt die Illusion eines festen, dreidimensionalen Gegenstandes. Monochromatische Übergänge entstehen durch die Umwandlung von Grautönen in dunklere und hellere Farbschattierungen sowie durch den scharfen Kontrast zwischen Hell und Dunkel. Diese Schwarz-Weiß-Ästhetik erzeugt die Atmosphäre eines Live-Filmstreifens, der uns die Stummfilmzeit ins Gedächtnis ruft, und erinnert an die elektrischen Impulse der frühen Phase des digitalen Bitmappings, als der Bildschirm bei Einsen aufleuchtete und sich bei Nullen verdunkelte.

### Visualisierung von Landschaften

Immersive Bilder – durch Panoramadarstellungen, Wandmalereien und Dioramas entstehende Bildwelten – dienen bereits seit langem dazu, die visuellen und qualitativen Aspekte von Landschaften darzustellen. Effekte und Texturen, die mit Hilfe von Software zur Visualisierung von Geodaten und C.V.A. (ein Echtzeit-Grafikprogramm: [www.genemagic.com](http://www.genemagic.com)) geschaffen werden, statten die bildliche Darstellung mit Eigenschaften der Örtlichkeit aus. Die Interaktion erfolgt zwischen der Bildlandschaft und den Körpern der Künstler, die an der Gestaltung der Landschaft mitwirken und in ihr existieren. Trompe l’oeil-Effekte entstehen durch die optische Verschmelzung verschiedener Perspektiven. Die Herausforderung besteht darin, die oft allzu glatten Effekte



von Software-Tools bei der Schaffung einer Atmosphäre des Wabi Sabi einzusetzen, das in seiner asymmetrischen, organischen und variablen Einfachheit sowohl ein Gegen- als auch Kontrastmittel zu den in anderen Ansichten dargestellten, präzisen geometrischen Formen abgibt.

### Positiver & negativer Raum

Figuren (Körper in Bewegung) existieren nicht ohne ihren Untergrund. Weder Figur noch Untergrund können allein bestehen: Es sind die Beziehung und die Verbundenheit zwischen den beiden, die eine gewisse Stimmung der Örtlichkeit ausstrahlen. Beide sind in einer sich stets wandelnden Dynamik voneinander abhängig. In den Schwarz-Weiß-Frames verbirgt sich eine versteckte Totalität. Die Figur taucht auf und verschwindet, nimmt Form an und löst sich auf – oft bleibt unklar, ob man den Künstler selbst oder eine der unzähligen, durch Lichteffekte geschaffenen Schattenfiguren wahrnimmt ...

Aus dem Englischen von Sonja Pöllabauer

Media performance unit 66b/cell

*Test-patches* devised by Maria Adriana Verdaasdonk, Tetsutoshi Tavata, Yui Kawaguchi  
 cell media driver: Tetsutoshi Tavata – wearable devices: Junji Watanabe – sound: Knoto, Kimken, Mitsuru Kotaki  
 choreography: Yui Kawaguchi & the performers – stage manager: Mitsuhiro Matsuda – costumes: Hiroki Okushima, cell – C.V.A. [motion graphics engine]: Genemagic – Performers: Maria Adriana, Kyouichi Kita, Natsuko Kinoshita, Kaoru Yamada, Golden Suzuki, Hirotsugu Saegusa, Era Kawamura