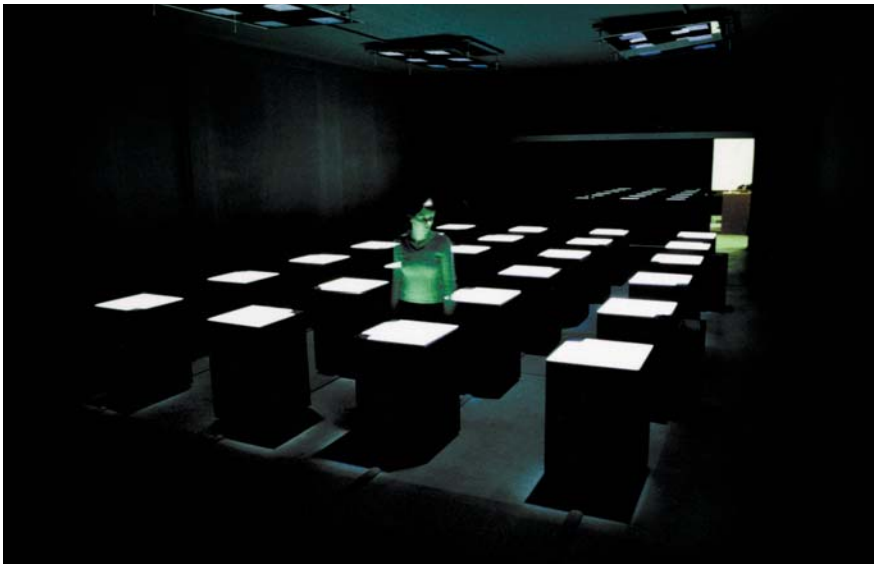
24!

Michael Aschauer / Norbert Pfaffenbichler / Lotte Schreiber

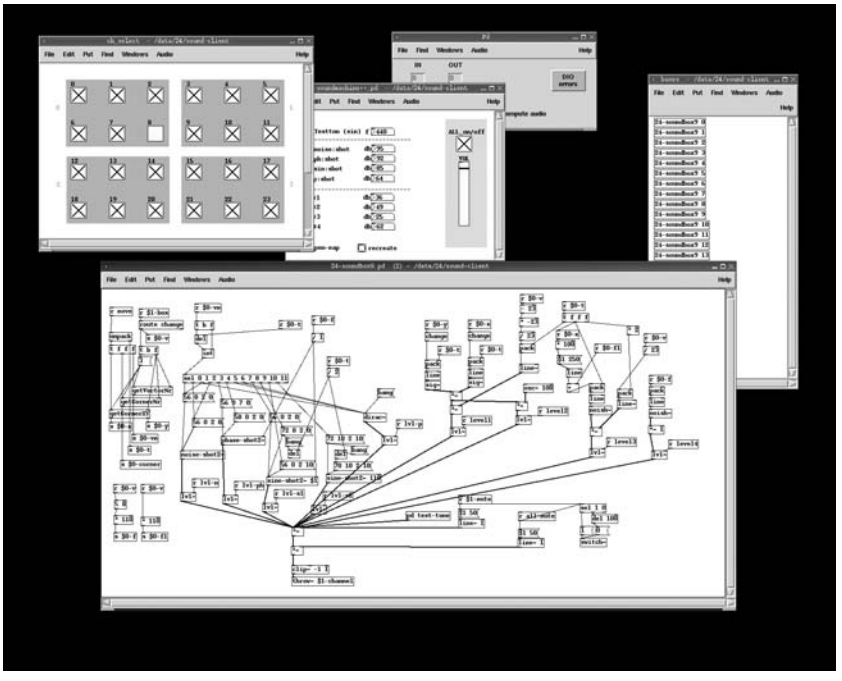


Der Ausgangspunkt

Der binäre Code liegt jedem digitalem Computersystem zugrunde. Daten an sich sind neutral, erst ihre Aktualisierung erfordert die Interpretation durch Programme; d. h. die gespeicherte Information muss in ein für den Menschen wahrnehmbares Ereignis übersetzt werden. So lassen sich z. B. aus ein und derselben Datenmenge sowohl optische als auch akustische Ergebnisse generieren. In der gezeigten Installation wird dieses Phänomen systematisch und kategorisch bearbeitet, d. h. ein simpler binärer Code wird in räumliche, akustische und optische Referenzsysteme übersetzt. Dabei wurde der kleinste gemeinsame Nenner gesucht und auf dekorative Elemente verzichtet, sodass die zugrundeliegende Struktur ident ist mit dem endgültigen Werk. Die Installation präsentiert sich in Form des eigenen Skeletts.
Musik ist per Definition die willentliche Organisation von Klang in der Zeit (und im Raum), so wie ein (Bewegungs-)Bild die Organisation von Formen auf einer Fläche (in der Zeit) ist und Architektur die plastische Organisation von Raum ist. Es wird ein denkbar einfaches Prinzip als Kompositionsgrundlage herangezogen und in diesen drei Disziplinen angewandt.

Das System

Die Arbeit basiert auf dem Bit-System und überträgt die vier möglichen Zustände, die 2 Bit beinhalten (00, 01, 10, 11) auf das kartesianische Koordinatensystem. So werden vier eindeutige Punkte definiert, deren Lage zueinander die Form eines Quadrats beschreibt (was



wiederum der Form des Pixels, der kleinsten visuellen Einheit des Computersystems, entspricht).
Die Festlegung von sechs Bewegungsachsen setzt eine endliche Anzahl von möglichen Positionsänderungen der vier Eckpunkte fest. Somit ergeben sich 24 unterschiedliche Bewegungsfolgen innerhalb des vorgegebenen geometrischen Systems. Jedes mögliche Bewegungsmuster wird mit jedem weiteren kombiniert und in allen Variationen zueinander abgespielt, was eine endliche Anzahl von 24! (vierundzwanzig Fakultät) sich nicht wiederholender Durchläufe ergibt.
Nach jeweils 24 abgespielten Permutationen werden die Pixel neu angeordnet. Vergleichbar einem Refrain bei einem Lied, bewegen sich alle sichtbaren Pixel unisono, um sich anschließend wieder neu zu gruppieren und mit dem nächsten Variationssatz zu beginnen. Entsprechend der Anzahl der Vektoren läuft die Animation alternierend in sechs unterschiedlichen Geschwindigkeiten ab.

Die **Installation** besteht aus 24 Podesten mit quadratischer Basis (50 x 50 x 75 cm), die in einem regelmäßigen Raster im Raum aufgestellt sind. Auf der Oberseite jedes dieser Sockeln ist jeweils ein animierter Pixel zu sehen, der die Achsen der quadratischen Sockeloberfläche horizontal, vertikal und diagonal abscannt. Der Besucher kann sich frei zwischen diesen Sockeln bewegen.
Der **Audiokomposition** liegt dasselbe System zugrunde wie der Animation. 24 Lautsprecher – die eine endliche Anzahl sich nicht wiederholender Kombinationen abspielen – sind in den 24 Sockeln angebracht. Als akustisches Rohmaterial dienen digital generierte Wellenformen – Sinus, Sägezahn, Noise – und eine direkte Interpretation der Bildbewegungen in Klangbewegungen auf der kleinsten digital-akustische Einheit eines Samplewertes.
Es würde rund 19.674.289.755.600.000 Jahre dauern um sämtliche möglichen Kombinationen dieser endlichen räumlich/audio/visuellen Gesamtkomposition abzuspielen.