

RadioArtives Konferenzmöbel Franz Xaver

Akustische Umsetzung der Gesäßwärme der Konferenzteilnehmer
Visuelle Gegenkoppelung der Töne



Die optischen Eigenschaften der Bildröhre lassen sich durch Anbau verschiedener Polyesterformen und der richtigen Auswahl des Bildschirmausschnittes in eine Skulptur wandeln. Diese Vakuumröhre mit der dazugehörigen Elektronik bewirkt eine Verschiebung der Materie innerhalb des Objektes. Die Skulptur wird somit nicht mehr zum statischen Objekt. In diesem Sinn läßt sich auch das äußere Erscheinungsbild durch physikalische Gegebenheiten verschieben.

Es lassen sich die Bilder mittels der herkömmlichen Methode, der kontinuierlichen Geschwindigkeit und der Verschiedenheit der Lichtimpulse darstellen. In mehrschichtiger Weise können auch parallele Bilder (Informationen) mittels Geschwindigkeit, Richtung und Farbgehalt des Elektronenstrahls dargestellt werden. Bei den radioArtiven Konferenzmöbeln werden die akustischen Signale direkt mit Geschwindigkeit, Richtung und Schwarzweißgehalt des Elektronenstrahls zu einem neuen Bild geformt. Die akustischen Signale werden zum einen innerhalb der Sitzgelegenheiten mittels Wärme, zum anderen — im Randbereich der Installation von einer Außenperson (Cassettendeck) erzeugt.

Die Bildröhre als Sitzgelegenheit.

In sich geschlossene Kreisläufe innerhalb der Hocker. Die Wärme des Gesäßes erzeugt mittels Elektronik einen Ton. Mit diesem akustischen Signal wird direkt der Elektronenstrahl gelenkt und gesteuert. Die Elektronen werden somit auf das Gesäß gefeuert, Der Tisch stellt die Koppelung der vier Hocker akustisch und visuell her. Fremdeinflüsse — die eines Tapes — können mittels Mischpult in einen dieser Signalflüsse manuell eingeschleust werden. Diese Art Hochgeschwindigkeitsarbeit, Schwingungen mit Hilfe einer höherwertigen Schwingung aufzuarbeiten, wird in den letzten Jahren meiner Arbeit immer deutlicher. Installationen mit Laser haben gezeigt, daß dieses Medium zu stark eine Richtung benötigt. Der Elektronenstrahl bietet in seiner Formbarkeit — mittels magnetischer und elektrischer Felder — als variables Medium an. Verschiedene Kombinationen, Form des Bildschirmausschnittes mit Form der Grafik, Geschwindigkeit des Strahls mit Strahlinformation (Bild), Richtung mit Bild usw.

Die Bewegung der Akteure wird somit von einer höheren Schwingung abgetastet und zum Spiel weitergeleitet. Konfrontationen werden mit Hilfe des elektronischen Mediums möglich. Transport an einen anderen Ort, oder auch eine zeitliche Verschiebung der Handlungen. Mit der Geradlinigkeit der Physik, krumme Situationen schaffen. Durch die Abtastung in eine Information, unsynchrone Dinge synchronisieren. Personen als Parameter der Physik.

