

Punching Ball

Gudrun Bielz, Ruth Schnell



Wenn der Boxer seine Faust in den Doppelendball schlägt, trainiert er seine Kraft, seine Beweglichkeit, seine Reaktionen.

Der Boxer schlägt den Ersatz-Punchingball, den Monitor, das Abbild eines Punchingballs im Monitor, der einen Punchingball simuliert. Er schlägt in die Leere, auf das Image eines Balls, das das Image der Welt ist, das sich verändert, seinem Zugriff entzieht.

Beim Schlag reagiert das Gehäuse, die Hülle, der Behälter.

Das Image des Balls, der Kugel, der Welt hat sich verselbständigt, folgt der simulierten, weil programmierten Eigendynamik, gibt die Illusion, daß der Schlag das Image/den Inhalt verändert, wo er nur die Hülle bewegt.

Dem Wunsch des Betrachters, auf einen Schlag die vorgestellte, durch sein Eingreifen alles verändernde Reaktion zu erhalten, wird scheinbar entsprochen. Was er tatsächlich verändert, ist die Bewegungsrichtung des Gehäuses. Er manipuliert die Hülle.