

## Emptiness, Hissing and Control On Ulf Langheinrich's Oeuvre

In the works of Ulf Langheinrich, contexts, social settings, gestures and meanings are of no interest. The external features have been removed from the apparatuses with which images and sounds are produced. These works are media, but without a concrete mission—nothing is visualized, nothing set to music. Interest is focused on the materiality of the media, on its physics. Questions eliciting information about their consistency become important, about the hissing and the emptiness. How is it possible to successfully organize consistencies and changes in consistency on a temporal level? Every medium has at its disposal material that defines an overall cohesiveness, that which makes it thick, tight, solid, tough. The work on this material consistency—its animation, so to speak—reveals intensities that distinguish themselves from the use that one would commonly suppose.

Any sort of artistic work with media must be conceived with advantage in mind, must be familiar with the current technical state-of-the-art of the apparatuses, must learn to deal with the new symbolic interfaces. It is only working in a medium that makes it possible to work with a medium. In order to understand and design the specific aesthetic materiality that an apparatus-environment can produce, it is important to decide to work very closely along the essential contours of the medium, to follow not so much concepts as experiences and intuition. Every act of intervention must conform to the demands imposed by the inescapability and, at the same time, the instrumental nature of the materiality of the respective medium. 25 frames/second doesn't equal 80 frames/second. Design segues from a body of technical knowledge to exact "investigations" that are not interested in the planned external applications but rather first and foremost in something akin to "internal richness of imagery."

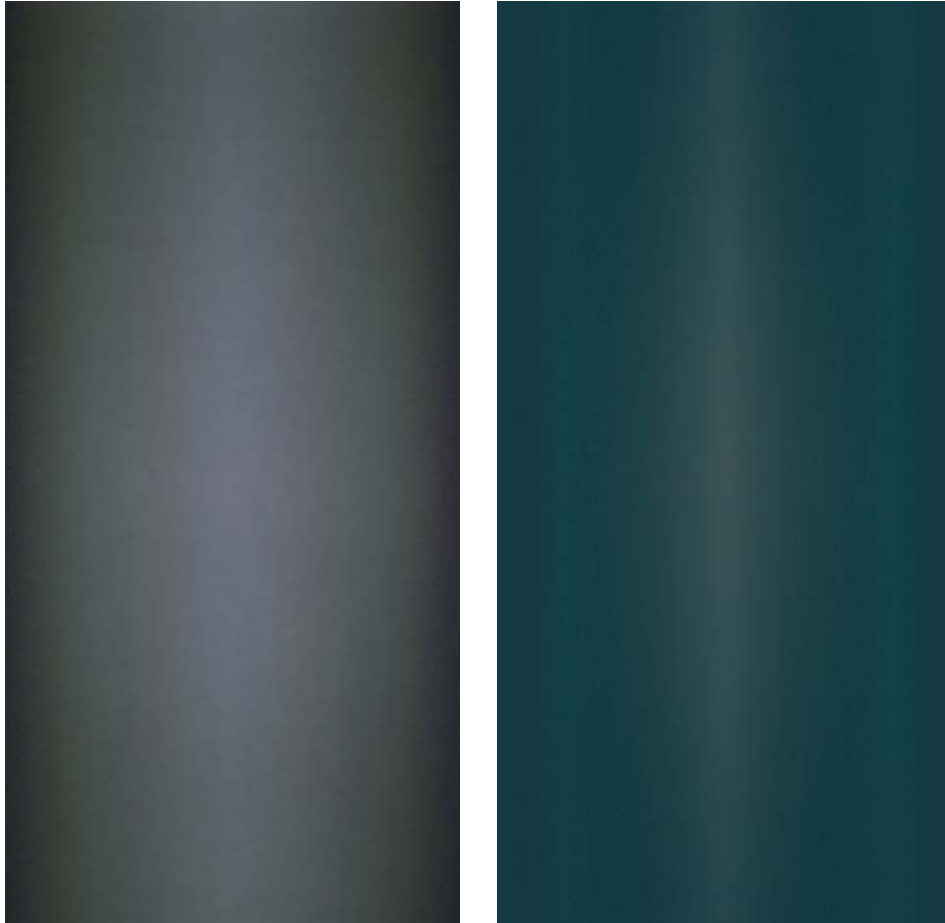
"For 500 years, the images have been full to bursting point; the entire universe forces one inside of them." (Sartre) The artistic mode of dealing with the materiality of media may be able to escape the images and sounds of the over-semantification that they suffer in the way they are used on an everyday basis. The torturous sensory overload that surrounds us, the compulsion to recognize everything possible in images or to want to communicate something by means of them—all of these are things to strive to avoid. Pure white. Pure black. Hissing. Emptiness. Nothing. Objective is less of an abstraction than *Auflösung* (dissolution/resolution). Abstraction may indeed be capable of continually transforming things and figures into formal values, but the aim is their resurrection as abstract gestures in an abstract space. *Auflösung*, on the other hand, reflects upon that which remains after everything that can be recognized and named has been withdrawn and erased. *Auflösung* is not so much a matter of transformation as it is a matter of processes of disintegration, of fragmentation and elimination of signification, of parameter reduction, of bringing about disappearance. High *Auflösung* prevails here in a double sense: more pixels and fewer parameters. What is to be seen are, for example, surfaces, stripes, vibrations—primary visual and tonal material. Sound is deployed as a model. Even if there is none, the image resounds because it is conceived as a sound. It is endowed with that attribute that imparts to these works what is perhaps their most intensely manifested experience: their hissing. But can one experience hissing, which is to say understand it? There is the bright white noise that dissolves significance and is recognizable on the visual level as white or gray surfaces. From the point of view of information theory, this hissing is understood as a hindrance, as a disturbance to the transmission of information; from an aesthetic perspective, though, this disruption is constitutive for the will to assume a form. On the other hand, there is what could be called

a rather black noise. Here, the hissing is perceived as a droning, as dark material, thick consistencies, heaviness, a previously filtered hissing with fissured frequency responses. A video image is unsuited to this complex, “picturesque” hissing; it calls for a high-resolution image, one with a high degree of visual compression and density. Only then does it become possible “to have quite a bit to say” within this hissing—thus, to no longer utilize the hissing as a “creative” disturbance alone but rather as designable material, mass, materiality. The modulating of this tonal mass takes place on a high level of arranged intensities on which minimal things are treated, the most minute changes occur, and perhaps micro-stories are even played out.

As the hissing pours out, the emptiness escapes—emptiness, for one thing, as complete, radical elimination of signification. This comes about when everything that has to do with the construct of the ego has been deactivated, eliminated. The hissing is also to a certain extent aggressive or at least extremely insistent, something that overlays, conceals and subverts the original ego-gestures and nevertheless contains them so that they are no longer visible and yet still dissolved within it. The only order that is present is that of a superordinated architecture, a sort of meta-guideline, though one without intentionality. Otherwise, there are only the unchanging oscillations, what might be called a crystalline order. The other emptiness is that of a new mixed set of circumstances whereby the consistencies of the material employed are diluted to such an extent that they appear to be empty, totally white or totally black. And the hissing is gone; what remains is absolutely nothing, a completely static tone cluster, without animation, without drifting or modulation. Thus, when that which has been experienced becomes so thin, so blurred and fragile that it can no longer be located spatially—which still by no means implies that nothing at all exists—there are still the tones. And it is still possible to modify amplitudes of light and sound fields; one can still depict something on the temporal level, which means that the emptiness exists too. It is a visual-auditory experience that now becomes a material-aesthetic part of the other existence, the exterior world. The emptiness, which is to be equated with the hissing, is not negation or non-information; instead, it is the setting of a circumstance, a third specificity—that is, of a particular, of an actual, of a decisively different approach to the world.

“The most essential influence upon the modern work of art has been the unification of the actual with the ephemeral” (Habermas). The present clings as a *conditio sine qua non* to work with media, with technically generated images and sounds, the “fleeting transient beauty of contemporary life” (Baudelaire), whereby this beauty is for the most part attributable to the materiality of the images, the color, the forms upon the panel painting, the vibrations, the fleetingness and rapidity, the atomization and the diversity in the electronic image. At the same time, this aesthetic intervention in this material is capable of bringing out eternal, unalterable, indeed even transcendent values. The hissing that flows out of the emptiness is resounding, flickering nothingness.

For one thing, this “program” needs omnipresent control. A great deal has to be excluded in order for “something” to breathe, in order for a bit of individual authenticity to become possible. Arbitrariness and happenstance are absolutely out of the question; accordingly, the maximum possible planability, predictability, controllability are the outcomes of objectives that cannot be called into question. Moreover, and as a consequence of this absolute will to achieve control, this program awaits a specific spatial specification for its implementation. That of the white or black cube. And that of the installation. Even the locations of



Noise 2003–2005, courtesy of original prints of this sequel: Chromosome Berlin and Lia Rumma Milan

the first moving picture demanded an installation, a particular spatial order appropriate to the perception of it. Movie theater interiors regulate the relationship between the picture and the viewer in an extremely precise way. The grand emptiness, the white surface on the wall can even be described as object-like; the projection of even the simplest matters of everyday life occurs under circumstances that completely exclude precisely this everyday life. What is required is a self-contained space that is completely homogeneous, consistent, and sterilized of all syntax, one in which the work can be consummately staged. Or better yet: precisely that *is* the work. This means that the size and the ubiquity of the projections create a spatial order, a spatial plasticity of sound, image and viewer that furthers the indistinguishability of the work, the space and the audience. Yes indeed: this audience itself is “penetrated” for the purpose of its own self-dissolution or, actually, in order to enable it enter into a “sub-medial space” (Groys).

## Leere, Rauschen und Kontrolle Zu den Arbeiten von Ulf Langheinrich

In den Arbeiten von Ulf Langheinrich sind Kontexte, soziale Setzungen, Gesten und Bedeutungen nicht von Interesse. Den Apparaten, mit denen Bilder und Töne erzeugt werden, ist ihr Außen entzogen. Es sind Medien, jedoch ohne Auftrag, nichts wird visualisiert, nichts vertont. Im Zentrum steht das Interesse an der Materialität der Medien, an ihrer Physik. Fragen nach der Konsistenz werden wichtig, nach dem Rauschen und der Leere. Wie gelingt es, Konsistenzen und Veränderungen von Konsistenzen auf einer zeitlichen Ebene zu organisieren? Ein jegliches Medium verfügt über Stoffe, die einen Zusammenhalt – dicht, fest, zäh – definieren. Die Arbeit an dieser Stoffkonsistenz, ihre „Animation“, entbirgt Intensitäten, die sich von der naheliegenden Nutzung unterscheiden.

Eine jede künstlerische Arbeit mit Medien muss auf Vorsprung bedacht sein, muss den aktuellen technischen Stand der Apparaturen kennen, die neuen symbolischen Oberflächen erlernen. Erst im Medium kann auch mit dem Medium gearbeitet werden. Um die spezifische ästhetische Materialität, die ein Apparate-Environment erzeugen kann, zu verstehen und zu gestalten, ist die Entscheidung wichtig, sehr dicht am Medium entlang zu arbeiten, weniger Konzepten als Erfahrungen und Intuition zu folgen. Jeglicher Eingriff muss sich der Unentrinnbarkeit, zugleich der Werkzeughaftigkeit der Materialität des jeweiligen Mediums stellen. 25 Bilder in der Sekunde sind nicht 80 Bilder pro Sekunde. Die Gestaltung bewegt sich von einem technischen Wissen zu exakten Untersuchungen, die nicht an den vorgesehenen externen Anwendungen interessiert sind, sondern zunächst an so etwas wie einem Binnenbildreichtum.

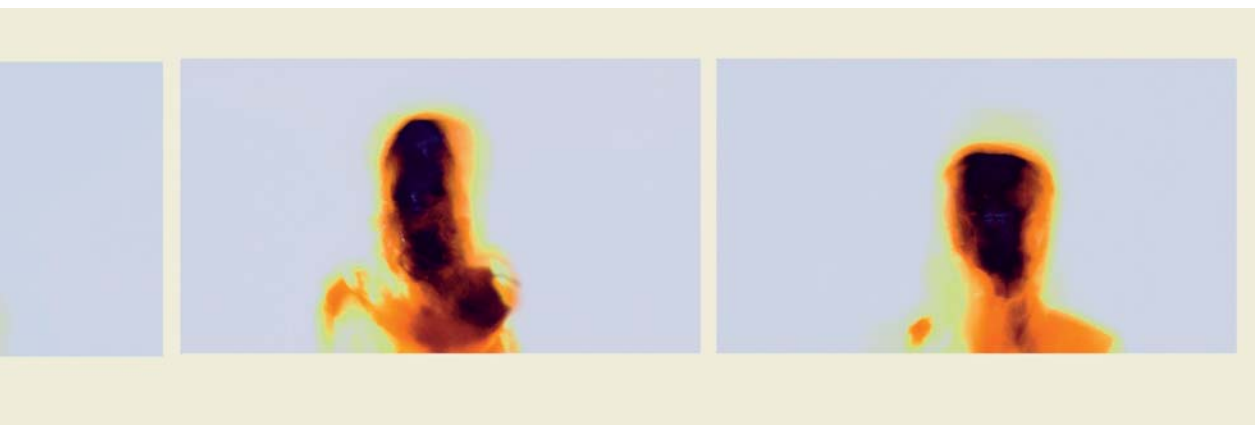
„Seit fünfhundert Jahren sind die Bilder zum Bersten voll: Das ganze Universum zwingt man in sie hinein“ (Sartre). Der künstlerische Umgang mit der Materialität der Medien vermag die Bilder und Töne der Übersemantisierung, die sie in ihrer alltäglichen Verwendung erleiden, zu entziehen. Die quälende Sinnfülle, die uns umgibt, der Zwang, alles Mögliche in Bildern zu erkennen oder über sie etwas mitteilen zu wollen, dies alles gilt es zu vermeiden. Reines Weiß. Reines Schwarz. Rauschen. Leere. Nichts. Ziel ist weniger Abstraktion als Auflösung. Die Abstraktion vermag zwar Dinge und Figuren kontinuierlich in formale Werte zu transformieren, Ziel ist jedoch ihre Wiederauferstehung als abstrakte Gesten in einem abstrakten Raum. Auflösung hingegen besinnt sich auf das, was bleibt, wenn alles Erkennbare und



4 selfportraits, analogue slides 1992, digitally restored and enhanced 2002

Benennbare entzogen, gelöscht ist. Der Auflösung geht es weniger um Formenwechsel als vielmehr um Prozesse des Zerbröselns, um Fragmentierung und Entgestung, um Parameterreduktion, um ein Zum-Verschwinden-Bringen. Hohe Auflösung herrscht hier im doppelten Wortsinn: mehr Pixel und weniger Parameter. Zu sehen sind dann etwa Flächen, Streifen, Vibrationen. Primärmaterie in Bild und Ton. Der Sound wird modellhaft eingesetzt. Auch wenn es keinen gibt, klingt das Bild, weil es als Sound gedacht ist. Ihm kommt jenes Attribut zu, das den Arbeiten ihre vielleicht prägnanteste Erfahrung vermittelt: das Rauschen. Doch kann man Rauschen erfahren, also verstehen? Es gibt das weiße, helle Rauschen, das Bedeutung auflöst und auf der visuellen Ebene als weiße oder graue Fläche erkennbar ist. In informationstheoretischer Sicht wird dieses Rauschen als Hindernis, als Störung bei der Informationsübertragung, verstanden, in ästhetischer Sicht jedoch wird die Störung konstitutiv für den Formwillen. Zum anderen gibt es ein eher schwarzes Rauschen. Rauschen hier verstanden als ein Dröhnen, als dunkle Materie, dichte Konsistenzen, Schwere, ein bereits gefiltertes Rauschen mit zerklüfteten Frequenzgängen. Für dieses komplexe, malerische Rauschen ist das Videobild ungeeignet, es bedarf eines Bildes mit einer hohen Auflösung, eines verdichteten Bildes. Erst dann wird es möglich, innerhalb des Rauschens viel zu sagen, das Rauschen also nicht mehr als kreative Störung alleine einzusetzen, sondern als gestaltbare Materie, Masse, Stofflichkeit. Das Modulieren dieser Rauschmasse passiert auf einem hohen Level gesetzter Intensitäten, auf welchem minimale Dinge verhandelt werden, kleinste Veränderungen stattfinden, vielleicht auch *micro-stories* sich ereignen.

Mit dem Rauschen entströmt die Leere. Leere zum einen als komplette, als radikale Entgestung. Sie tritt dann ein, wenn alles, was mit dem Konstrukt des Ich zu tun hat, eliminiert ist, rausfällt. Das Rauschen ist insofern auch aggressiv, zumindest sehr nachdrücklich, etwas, das ursprüngliche Ich-Gesten überlagert, verdeckt und zersetzt – und es dennoch enthält, nicht mehr sichtbar und doch darin aufgelöst. Die einzig vorhandene Ordnung ist die einer übergeordneten Architektur, eine Art Meta-Vorgabe, allerdings ohne Intentionalität. Ansonsten gibt es nur die immer gleichen Oszillationen, quasi kristalline Ordnungen. Die andere Leere ist die eines neuen Mischverhältnisses, die Konsistenzen der eingesetzten Materie werden so weit verdünnt, dass sie leer erscheinen, ganz weiß oder ganz schwarz, auch kein Rauschen mehr, gar nichts mehr. Ein völlig statisches Toncluster, ohne Animation, ohne Driften und Modulation – wenn also das Erfahrene so dünn, so unscharf und fragil ist, dass es nicht mehr räumlich verortbar ist – impliziert immer noch nicht, dass gar nichts ist – es gibt immer noch die



Töne. Und es ist immer noch möglich, Amplituden von Licht- oder Tonfeldern zu verändern, man kann immer noch „etwas“ auf der Zeitebene darstellen. Das heißt, auch die Leere ist. Sie ist eine visuell-auditive Erfahrung, die nunmehr stofflich-ästhetischer Teil der anderen Existenz wird, der Außenwelt. Die Leere, gleich dem Rauschen, ist nicht Negation oder Nicht-Information, sondern Setzung eines Zustandes, einer dritten Spezifität, also eines Besonderen, eines Eigentlichen, eines entscheidend anderen Weltbezugs.

„Das moderne Kunstwerk steht im Zeichen der Vereinigung des Eigentlichen mit dem Ephemeren“ (Habermas). Der Arbeit mit Medien, mit technisch generierten Bildern und Tönen, haftet als *conditio sine qua non* Gegenwart an, „flüchtige vergängliche Schönheit des gegenwärtigen Lebens“ (Baudelaire), wobei dieses Schöne zumeist der Materialität der Bilder, der Farbe, der Formen im Tafelbild, der Vibrationen, der Flüchtigkeit und Schnelligkeit, der Zerstückelung und Vielheit im elektronischen Bild geschuldet ist. Zugleich vermag die ästhetische Intervention an dieser Materie ihr Unabänderliches, ja, ihre transzendenten Werte hervorzuholen. Das Rauschen, dem Leere entströmt. Tönendes und flackerndes Nichts.

Dieses Programm bedarf zum einen einer allgegenwärtigen Kontrolle. Es muss sehr viel ausgegrenzt werden, damit etwas atmen kann, damit ein wenig Eigentlichkeit möglich wird. Willkür und Zufall sind ausgeschlossen, größtmögliche Planbarkeit, Voraussehbarkeit also Steuerbarkeit der Resultate sind unhinterfragbare Ziele. Zum anderen – und als Konsequenz dieses absoluten Kontrollwillens – erwartet dieses Programm zu seiner Umsetzung eine spezifisch räumliche Vorgabe. Die des *white* oder *black cube*. Und die der Installation. Die Stätte des ersten Bewegungsbildes verlangte bereits nach einer Installation, einer räumlichen Ordnung zu seiner Wahrnehmung. Kinoräume regulieren das Verhältnis von Bild und Betrachter in äußerst präziser Weise, die große leere, weiße Fläche an der Wand kann selbst als objekthaft beschrieben werden, die Projektion auch der einfachsten Alltäglichkeit passiert unter exklusivem Ausschluss gerade dieser Alltäglichkeit. Es bedarf eines in sich komplett homogenen, konsistenten, von aller Syntax entkeimten Raumes, in dem die Arbeit perfekt inszeniert wird, oder besser: Das IST dann die Arbeit. Das heißt, die Größe und Ubiquität der Projektion(en) schafft eine räumliche Anordnung, eine räumliche Plastizität von Ton, Bild und Betrachter, die eine Ununterscheidbarkeit von Werk, Raum und Publikum forciert. Ja, dieses Publikums selbst wird „penetriert“ zum Zwecke seiner Selbstaflösung oder eigentlich zum Zwecke seines Eintritts in einen „submedialen Raum“ (Groys).



Two last paintings, acryl on canvas 1991

### Ulf Langheinrich Featured Artist at Ars Electronica 2005



#### DRIFT—live version

In this audiovisual performance, elements of image and sound collide, coalesce and disintegrate at the finest possible resolution. The repetition and expansion of all acoustic and visual impressions gives rise to a hypnotic fascination.

Eine audiovisuelle Performance. Bild- und Tonelemente in feinsten Auflösung reiben, verschmelzen und brechen. Aus der Wiederholung und Dehnung aller akustischen und visuellen Eindrücke entsteht eine hypnotische Faszination.

Compositing assistance: Wolfgang Schwarzenbrunner and Tanja Tomic

Real Time playback system: Dirk Langheinrich

DRIFT is commissioned and produced by the Australian Centre for the Moving Image / Melbourne,

Curator Mike Stubbs and the Muffatwerk / Munich, curator Dietmar Lupfer.

Supported by Werkstaetten, Kulturhaus Wien and Austrian Federal Chancellery / Department for the Arts.

Special thanks to Richard Castelli & Sarah Ford, Martin Fritz

#### Waveform B—Installation

Two exhibition spaces are constructed and outfitted symmetrically, but projections and stroboscopic effects within them confront visitors to each with radically different spatial impressions that, due to flickering and vibration, are also constantly changing. In the artist's words, the space is in "constant oscillation."

Zwei Ausstellungsräume sind symmetrisch aufgebaut und eingerichtet. Durch Projektionen und Stroboskope entstehen für den Besucher jedoch unterschiedliche Raumeindrücke, die sich zudem durch Flimmern und Vibrieren ständig verändern. Der Raum ist, so der Künstler, in „konstanter Oszillation“.

PD environment by Wolfgang Schwarzenbrunner. Sound environment in cooperation with Rudolf Schauer, Klangplan/Wien. Special thanks to Johanna Rieseneder Personal thanks to Kurt Hentschläger / GRANULAR SYNTHESIS.

The Installation was realized with support of the Siemens Artist in Residence project at Ars Electronica.

#### Ulf Langheinrich—Artist Lecture

Ulf Langheinrich elaborates on the technical background, aesthetic approaches and artistic intentions of his projects, whereby he concentrates particularly on the works being presented during Ars Electronica 2005.

Ulf Langheinrich berichtet in einem Vortrag über technische Hintergründe, ästhetische Ansätze und künstlerische Absichten seiner Projekte und stellt insbesondere die Arbeiten vor, die während der Ars Electronica 2005 präsentiert werden.