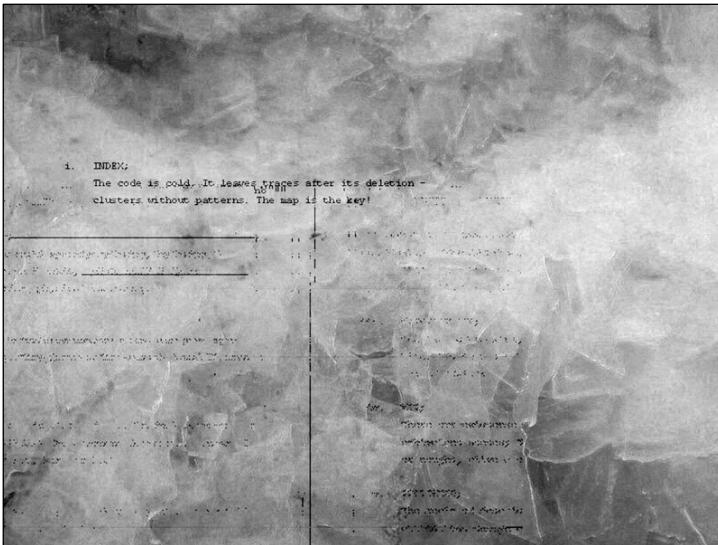


## Konzept



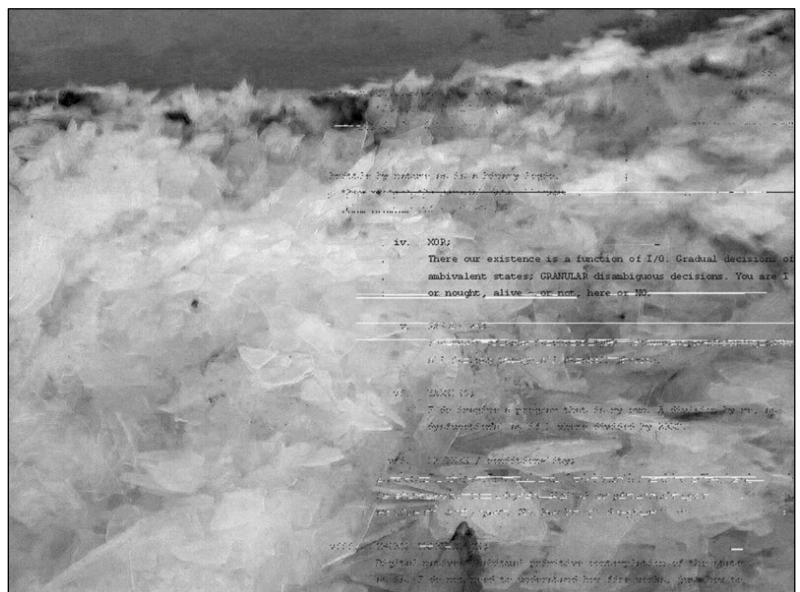
Maschinen machen – und das ganz im Widerspruch zu ihrer Natur – Fehler. Im Widerspruch zu ihrer Natur deswegen, weil sie als Mechanismen eigentlich vollkommen dem Kausalitätsprinzip gehorchen (sollten). Zwar kann eine (mechanische) Uhr langsamer oder schneller gehen, doch kann sie sich niemals spontan umstellen. Tut sie dieses, so würde jeder sie als defekt qualifizieren. Klassische Maschinen sind durch und durch deterministisch; machen sie einen Fehler, so ist unsere Vorgabe, unser Programm fehlerhaft.

Mit zunehmender Komplexität technischer Systeme stellen sich zusehends Fehlerzustände ein, die als ‚nicht kritisch‘

bewertet werden können. Nicht kritisch, da sie die grundsätzliche Funktion des Apparates nicht nachhaltig in Frage stellen. Auch wenn ein Programm auf meinem PC abstürzt, so reicht meistens ein Neustart, und das Problem ist behoben. Die Grenze zwischen Funktion und Fehler wird durchlässig. Auch lassen sich hier meist keine eindeutigen Fehlerquellen ermitteln. Zwar sind die einzelnen Anweisungen, die der Apparat ausführt, in sich richtig, schlüssig und logisch – im Zusammenspiel der unendlich vielen Anweisungen können allerdings logische Schleifen und Widersprüche entstehen, die bestmöglich umgangen oder integriert abgefangen werden müssen.

Ein anderer Aspekt ist das Korn. Das Korn oder Raster – eine Terminologie aus der Welt der Fotografie und des Druckwesens - beschreibt die Grenze der Virtualisierung. Ob nun das Raster eines Offsetdrucks oder die digitale Punktmatrix eines LCD-Schirms, beim Korn wird die Grenze der Reproduzierbarkeit erreicht. Es stellt die Kartierung, eine notwendige Reduktion einer hochkomplexen Realität dar. Hier entsteht eine begrenzte Karte (Abbildung / Virtualisierung) eines unbegrenzten Territoriums (Wahrnehmung / Realität). Und auch hier schleicht sich die Begrenzung des Mediums als mögliche Fehlerquelle in die (binäre) Logik der Maschine ein.

Denn: jedes Foto ist eine chemische oder elektronische Interpretation eines Lichtphänomens; nicht das Ding an sich. Diese Interpretation folgt Regeln, welche von uns vorgegeben werden und dieser Prozess kann schief gehen. Ein Beispiel hierfür sind sogenannte Artefakte, wie sie beim Abbruch eines Datenstroms einer Live-TV-Übertragung entstehen können. Oft wird hierbei ein Element falsch gefärbt, z.B. das Gesicht eines Fußballers in rasengrün, da ein Schlüsselbild (Keyframe) zwischen dem Schnitt von der Totale (hauptsächlich grüner Rasen) auf die Nahaufnahme des Spielers (hauptsächlich Hautfarben) unterschlagen wurde. Der TV-Encoder



hat sich schlichtweg eine Fehlinterpretation geleistet, er hat nicht verstanden, dass es hier einen Unterschied in der abgebildeten Sache gibt.

Diese zwei Fehlerquellen, also die Anfälligkeit hochkomplexer System-Interaktionen und die Begrenzung der Reproduktionsfähigkeit des Mediums sind die Quellen einer neuen Ästhetik, die mehr und mehr Einzug in unsere Kultur findet. Unter Namen wie „Glitch-Art“, „Data Bending“, „ASCII-Art“ sind sie in den Audiovisuellen Diskurs getreten – vor allem in der Musik, in der sich eine ganze Szene um die Produktion und Reproduktion gefundener oder auch bewusst verursachter Glitches scharrt: der sogenannte „Clicks ‚n’ Cuts“ Style in der elektronischen oder HipHop Musik.

In der Arbeit „The Code Is Cold“ möchte ich dieser Ästhetik Vorschub leisten, sie feiern und ihren Einzug in die bildenden Künste forcieren. Diese Arbeit fußt auf den zwei oben genannten Fehlerquellen und thematisiert die oftmals poetisch-ästhetische Natur ebenjener ‚Fehler im System‘.

Hierbei sind zwei Faktoren von Bedeutung: zum einen die Unterstellung eines Quasibewusstseins der Maschine – ein, wenn schon nicht Deus wenigstens „Daemon Ex Machina“. Dieser (umgekehrte Laplacesche) Dämon dient unserem Bewusstsein als Substrat der Selbsterkenntnis, lässt es mit sich selbst in Interaktion treten, ist also erhellend für unsere Selbstwahrnehmung. Zum zweiten der Faktor der Körnung wie oben beschrieben, der uns daran erinnert, dass auch unsere (direkte) Wahrnehmung in ihrem Auflösungsvermögen begrenzt ist, allein schon durch unser zeitliches und optisch-akustisches Sensorium, welches die Diskriminierung von Intervallen nur bis ca. einer zwölftel Sekunde und Größenunterschiede von maximal einigen hundertstel Millimeter erlaubt.



Basis für die Arbeit ist eine Serie von ca. 40 mit einem günstigen Handy fotografierten Fotos eines Naturphänomens, nämlich der Anhäufung und Überlagerungen von Eisschollen an einem See. Diese Fotografien in sehr geringer Auflösung forcieren das Korn, betonen die Grenze der Auflösung des Apparates Handy und dadurch unser eigenes Auflösungsvermögen. Im weiteren Verlauf der Bearbeitung wurden diese Spuren des Mediums verstärkt und betont.

Hierauf werden Textfragmente platziert, welche vorab ‚geglitcht‘, d.h. verändert, ge- und zerstört wurden und sich hart an der Grenze der Dekodierbarkeit bewegen. Die Textfragmente,

meistens 2-3 Zeilen, beschäftigen sich inhaltlich mit Terminologien, die der Computerprogrammierung entlehnt wurden, in einem neuen Kontext allerdings lyrische, surreal-emotionale Zwischenzustände beschreiben. Die Textfragmente – hier wörtlich zu nehmen, da der Text physisch / technisch fragmentiert wird - deuten eine Suche nach Kommunikation mit dem gänzlich anderen, z.B. eine künstlichen Intelligenz an, beziehen sich allerdings ebenso auf Themen wie Identität im digitalen Raum oder die Sehnsucht nach Nähe...

Im weitesten Sinne ist „The Code Is Cold“ auch eine archäologische Erkundung, da hier, im Zeitalter immer größerer Benutzerfreundlichkeit, Mechanismen und Inhalte dargestellt werden, welche am verschwinden sind. War es von 15 Jahren noch notwendig, sich mit der Maschine und ihren Funktionsweisen und Einschränkungen zu beschäftigen, so wird heute einfach eine *App* geladen, oder die *Cloud* angezapft. Die Hoheit der User über ihre Werkzeuge geht darüber verloren. Und in 10 Jahren werden C++, HTML und fortan uns, den Usern, ebenso fremd erscheinen wie die Hieroglyphen der Maya.

Der Titel der Arbeit bezieht sich zum einen auf das Substrat der Abbildung (Eisschollen und tote Vegetation), zum anderen auf die, den maschinellen Prozessen unterstellte Kälte im Ausführen von Befehlen. Wie die Arbeit allerdings auch aufzeigt ist dieser Mythos nicht aufrecht zu erhalten. Gerade durch ihre Fehler produziert die Machina Schönheit, Tiefe und Bedeutung – sofern wir bereit sind, diese zu Erkennen.

## Ausstellung

Die ca. 40 ‚Blätter‘ sollen in einer Ausstellung als partizipatorisch angelegte audio-visuelle Installation gezeigt werden. Hierbei soll ein Gefühl entstehen, als ob man unter dem Eis, unter den Schollen schwebt, die über einem vorbei ziehen.



Gezeigt werden die Arbeiten als Beamer-Projektion auf mehreren, über den Besuchern im Raum schwebenden Leinwänden / Schollen. Hierzu werden auf Kopfhörern abstrakte klangliche Atmosphären und bruchstückhafte Lesungen eingespielt. Diese können, müssen aber nicht von den Besuchern wahrgenommen werden. Ferner soll es mindestens ein Computerterminal geben, an welchem Besucher am digitalen Schöpfungsprozess teilhaben können, indem sie ebenfalls die Möglichkeit haben Textfragmente zu generieren, welche auf einem Blog und einem Twitter Konto auch für Außenstehende einsehbar werden. Diese durch Teilhabe entstandenen

Fragmente werden im Zuge der Ausstellung successive in die Installation mit eingeflochten. Doch auch jenseits der Ausstellung soll der Blog als Plattform für einen Diskurs zum Thema „Daemon Ex Machina“ und „Glitch-Art“ dienen. Ferner könnten auch Veranstaltungen wie z.B. eine kurze Tagung oder auch Workshops zum Thema „Glitch-Art“ & „Databending“ ins Auge gefasst werden.



Previsualisierung einer angedachten Ausstellung in der Krankenhauskirche im Wuhlgarten / Berlin

Als Laufzeit der Ausstellung sollten mindestens 6 Wochen angelegt werden, da o.g. partizipatorische Prozesse meist einer längeren Anlaufphase bedürfen.

## Katalogbuch

„The Code Is Cold“ soll auch als Katalogbuch entstehen, mit unkommentierten Abbildungen der ca. 40 Blätter. Dem nachgestellt ist ein erläuternder Text. Parallel zu dem Buch soll eine Internetseite mit Blog entstehen, welche als Kommunikationsplattform für Gleichgesinnte und Interessierte dienen kann. Hier soll auch anderen Künstlern und Kreativen, die sich mit dem Fehler im System befassen, die Möglichkeit gegeben werden eigene Arbeiten zu präsentieren, bzw.



Techniken zur bewussten Einleitung von Fehlern, also Tutorials zum Glitchen und Databenden vorgestellt werden. Anknüpfungspunkte zu internationalen Institutionen mit ähnlicher Ausrichtung sind ausdrücklich erwünscht.

Weitere Infos und video unter: <http://www.enkidu-rankx.de/text/the-code-is-cold/>

## Zur Person

Enkidu rankX

Geboren **1972** in Saarbrücken – Deutsch-Französische Staatsangehörigkeit

**1996:** Diplom als Film-, Fernseh- & Radioregisseur an der staatlichen Filmhochschule Institut des Arts de Diffusion (IAD) in Belgien

**2002:** Gründung des Kunstvereins Einheit\_7

Lebt und arbeitet **seit 1996** als freier Künstler in Berlin

## Künstlerische Kurzvita

**2002:** Stipendium Simultanhalle Köln, Projekt CONSUME!

**2004/05:** Real Time Interactive Visuals für Jean-Paul Bourelly (HKW-Berlin, Public Theatre NYC)

**2000 – 2007:** 4 CDs mit Mr. & Mrs.T + Solo-CD & DVD “The Rift”

**2005 – 2011:** Real Time Interactive Visuals in Kombination mit Tanz (u.a. Weimar 1919 / NMI 2008 Berlin / OBA Amsterdam / Hans Otto Theater Potsdam / Pottporus Festiva / Ruhr 2010)

**2009 – 2011:** Dramaturgie, Bühnenbild & Video für Tanz (u.a. Wilhelm Hack Museum Ludwigshafen, Stipendium/Residenz mit Denis Kuhnert Goethe Institut Montreal Sommer 2011, HipHop Academy Kampnagel Hamburg)

## Kontakt

Enkidu (Ch. Leyendecker) rankX

Grüntaler Straße 27/28

13357 Berlin

030 499 11 401

0176 28 40 1004

Mail: [rankX@web.de](mailto:rankX@web.de)

Web: [www.Enkidu-rankX.de](http://www.Enkidu-rankX.de)