

: revolt : ein spiel :

eine interaktive aktion im öffentlichen raum
ein spiel mit licht und ton

: prinzipien : prämissen : präambeln :

- projektion :

in ihrer unwiederholbaren, immateriellen, ungreifbaren, nur im augenblick erlebbaren, sich in ständiger veränderung befindlichen erscheinung - im doppelten sinn - ist die kunstform, die morphologisch dem gedanken am nächsten kommt.

die "holistische" ausformung, wie sie von starsky beherrscht wird, erzeugt komplexe mehrdimensionale lichträume, die ihre eigene ideenwelt als unmittelbare, in allen farben erstrahlende emergenz der inneren reflexion sichtbar, erfahrbar, erlebbar und buchstäblich begehbar werden läßt : als inmitten, als innen drinnen sein : jetzt !

- projektion im öffentlichen raum :

richtet licht als präzise plazierten kommentar auf vorhandene (macht-)strukturen. erst an der räumlichen begrenzung, dort wo das licht reflektiert wird, wird es als bild / text / raum sichtbar.

die vorliegende guerilla- projektion wird im öffentlichen raum stattfinden, auf einem großen platz, der zugleich freiraum : nicht definierte zone, öffentlichen raum, als auch symbolische architektur : in stein (beton) gegossene machtstrukturen / weltbilder bedeutet.

mit macht konnotierte architektur / struktur, dient für 1 nacht als widerstand für plötzliche erleuchtungen von kurzer dauer, für strahlende gegenwelten, für experimentelle weltbilder... die zuvor und hernach unverändert vorhandene wirklichkeit wird in eine temporäre utopie aus licht getaucht.

- interaktion :

die beziehung werk-betrachter ist in diesem werk / medium einer trennung enthoben.

das medium ist per se auf eine interaktion aller beteiligten ausgerichtet.

das werk wird instantan von allen beteiligten / akteuren erzeugt.

das kunstwerk interferiert ständig mit dem publikum : aus dem publikum werden akteure, apparateure, kreateure, spieler ..., die kontinuierlich neue wirklichkeiten generieren.

es entstehen räume : bild- gedanken- erlebnis- kommunikationsräume, die die akteure umgeben, inmitten derer sie sich befinden, die sich jedoch in ständiger bewegung, veränderung und kommunikation befinden.

im vorliegenden fall / ereignis werden unterschiedliche sensoren (laser- lichtschranken / trittsensoren / näherungssensoren / bewegungssensoren / schalter / ...) in unterschiedlichen räumlichen konstellationen / koordinaten / positionen verteilt : w-lan interfaces schicken die daten an die software-schnittstelle, die sie kanalisiert, prozessiert und über midi + dmx- interfaces an die beteiligten geräte weiterleitet : großbild diaprojektoren und filmscroller, videobeamer, vms-systeme, diaprojektoren, motoren, tonanlagen, licht, ...

- möglickeitsraum :

diese erweiterung des kunstwerks um die ebene des unvorgesehenen, unvorhersehbaren kreierte ein nicht mehr allein von den künstlerInnen bestimmtes ergebnis / ereignis.

die demgemässe einbeziehung des zufalls erzeugt einen ablauf, der am ehesten an einen naturereignis heranreicht.

- performance als strukturelles möglickeitspiel:

interaktive kunst als medium / system erzeugt eigenschaften, prozesse, die denen

selbstorganisierter systeme ähneln.

der bildraum als neugeschaffener möglichkeitsraum wird zum kommunikationsraum, wo gegenentwürfe zur herrschenden ordnung stattfinden. provokative kommentare zur vorhandenen wirklichkeit, experimentelle entwürfe neuer wirklichkeiten entstehen.

in spielerischer interaktion können verschiedenste verhaltensmuster erprobt werden.

kommunikation geschieht dabei nach (un?-) bestimmten regeln, die handlungsmuster erzeugen und rückschlüsse auf vorhandene kulturelle und gesellschaftliche systeme zulassen.

die umsetzung verlangt nach technischen lösungen, die solch komplexen vernetzungen entsprechen.

- jetzt :

ein wesentlicher moment dieser arbeit ist auch : daß es immer nur jetzt ! stattfindet .