

evolving ... revolving revolve ... revolt ... (arbeitstitel)

o **evolve** sth. -etw.Akk. entwickeln | entwickelt / **revolve** rotieren ...

- projektbeschreibung:

- **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 3-d lichträume, die ihre eigene ideenwelt als unmittelbare, in allen farben erstrahlende emergenz der inneren reflexion, in der finsternen außenwelt sichtbar und buchstäblich begehbar werden läßt.

- projektion im öffentlichen raum

richtet scheinwerfer als kommentar auf vorhandene strukturen. Erst an der räumlichen begrenzung, dort wo das licht reflektiert wird, wird es als bild sichtbar. Die vorliegende guerilla- projection wird auf einem öffentlichen platz, dessen bauten mit macht konnotiert sind, stattfinden. Sie sind projektionsflächen, die den widerstand bedingen und für 1 nacht eine flackernde gegenwelt aufleuchten lassen. Die zuvor vorhandene wirklichkeit wird in eine temporäre utopie aus licht getaucht.

- interaktion:

die kommunikation vom künstler zum betrachter geschieht nicht mehr en face,- sondern, die beziehung werk-betrachter ist in diesem ?neuen? medium einer trennung enthoben. Das werk wird instantan erzeugt und zum neuen erlebnisraum, der alle zuschauer umgibt. Sie werden zu akteuren; einige von ihnen werden sogar zu mitkreatoren dieser kontinuierlich neu generierten wirklichkeit: Im vorliegenden fall werden 7 publikumssensoren, die projektionen und den ton steuern können, verteilt.

Als solches verlangt das ereignis nach erzeugbaren interaktionsmöglichkeiten. Die verschiedenen gestaltungsebenen sollen der rezipientIn/akteurIn zugänglich gemacht werden, sodass auf verschiedene parameter der bild- und tongenerierung einfluss genommen werden kann. D.h., das medium ist per se auf eine interaktion aller beteiligten ausgerichtet.

Das kunstwerk interferiert ständig mit dem publikum.

- möglichkeitsraum

Diese erweiterung des kunstwerks um die ebene des unvorgesehenen, kreierte ein nicht mehr allein von der künstlerIn bestimmtes ergebnis. Allerdings bestimmt sie die interaktionsmöglichkeiten und erzeugt damit den möglichkeitsraum für ein ereignis, das in gang gebracht wird, verschiedenen von ihr bestimmten gesetzten gehorcht, die entwicklungsmöglichkeiten kalkuliert und richtung steuert. Die demgemäße einbeziehung des zufalls erzeugt einen ablauf, der am ehesten an einen naturereignis heranreicht. Die umsetzung verlangt nach technischen lösungen, die unten detailliert angeführt sind.

- performance als strukturelles möglichkeitsspiel:

Interaktive Kunst als emergentes system erzeugt rückkopplungsprozesse und zirkuläre kausalitäten. Damit stimmt es weitgehend mit den eigenschaften selbstorganisierter systeme überein.

Der bildraum als neugeschaffener ?möglichkeits(t)raum? wird zum kommunikationsraum, wo gegenentwürfe zur herrschenden ordnung, wie sie in männlich, hierarchischen strukturen stattfinden, als spielerische interaktion auf verschiedene fragestellungen hin konzipiert und ausgeführt werden.

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

Ein teil der performance wird auch aus provokativen kommentaren bestehen, die teils in form von text projiziert als auch gesungen zum ausdruck kommen.

Starsky - bilder - kosmos

Kugeln, und bunte, oft mit schriftbildern versehene bewegte kreisscheiben, die das holistische prinzip symbolisieren gehören zum fixen bestandteil der starsky-ikonographie.

Zeichen aus verschiedenen zeiten und kulturen, die aussagen über weiblichen prinzipien treffen und in der jeweiligen kultur oft eine bedeutung als welterklärungsmodelle innehatten ebenso.

Sie sollen erweitert werden um aussagekräftige bilder, die das weiberbild einer konstituiert haben.

Manche dieser symbolen können digital (re)animiert werden, - damit werden die Zeichen lebendig und eröffnen eine neue ebene des zugangs zum verständnis.

z.b.: Das bild der 3-fachen spirale, wie sie seit 22.000 jahren immer wieder vorkommt, kann dann in der bewegung etwa als oszillierendes 3er-system aufgefasst werden, ein prinzip dem allem anschein nach, universell eine grundlegende bedeutung beigemessen wurde.

- A.Garett Lisi, der Physiker mit der ? Exceptionally Simple Theory of Everything? stößt in seiner arbeit auf ein quantenphysikalisches 3-er system, für das ihm die erklärung fehlt.

Wir müssen bedenken, dass die zeichen aus einer zeit stammen, in der kunst, wissenschaft und religion vereint waren und wenn F.Nietzsche und A. Hoffmann recht haben, und wir uns in einer dekadenz entwicklung befinden und können sehr wohl aus früheren welterklärungsmodellen wahrheiten abgeleitet werden, die geltung haben,- auch wenn sie in so unterschiedlichen medien, wie mythos, wand- oder vasenbild oder architektur transportiert worden und das verständnis für die sprache verlorengegangen ist.

Es wird teil meiner recherche-arbeit sein, diese bilder und ihre zeichen auf ?wissenschaftlichen? aussagen hin, zu überprüfen und in einen spannenden ablauf zu verpacken, das ein weltbild weiblichen ursprungs bewusst macht, wie es der feministischen forschung gelungen ist, aufzuzeigen. Eine der forscherrinnen, die frühe kosmogonien beschreibt, Irene Fleiss, war eine kollegin an der universität für angewandte kunst. Leider können wir über ihre bücher nicht nocheinmal persönlich mit ihr sprechen, da sie im April dieses jahres sehr plötzlich gestorben ist. Sie hätte sich sicher darüber gefreut, daß bilder dieser wesentlichen feministischen verweis-grundlage auf ein alternativ erfahrbar und erlebbares weltgefüge durch starsky in das bewusstsein vieler gelangt.

Renate Quehenberger, Juli 2008