



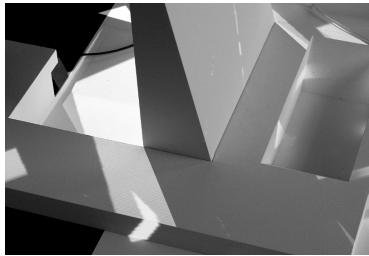
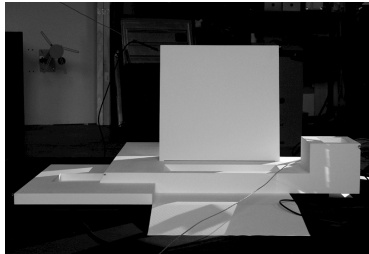
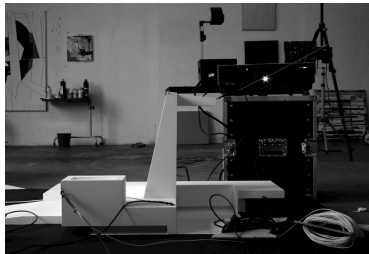
REVOLVING REALITIES

Dornbracht Edges 2010

Installation Interpalazzo
Sound Marcus Schmickler
Curated by Mike Meiré



www.cultureprojects.com
www.dornbracht.com



Photography Tim Giesen



Der Vektor-Raum kann als Kraftfeld begriffen werden, das mit dem Objekt zusammenwirkt. Die Oberfläche des Objektes fluktuiert und schimmert in einem Lichtschema, das ihm ein simuliertes Innenleben erlaubt. Seine virtuellen Inneren sind gelegentlich offen gelegt; wir erleben das Objekt als einen simulierten 3D-Körper, der durch die unsichtbaren Flächen des Vektor-Raumes geschnitten wird. Die Reihe der audiovisuellen Vektoren definiert die unsichtbaren Flächen, die durch das Objekt schneiden und seine Energie verstärken, bis hin zu einem Orbit von synästhetischer Aktivität. Der Mehrkanal-Klang erfüllt den Hof und erzeugt ein volumetrisches Hörfeld. Die Schnüre aus elektrolumineszente Kabel korrespondieren mit den Kanälen. Sie haben ein programmiertes Verhalten, das die komplexe Spielweise erlaubt, mit der sie auf Variationen im Klangspektrum eingehen.

Mit voranschreitender Zeit bemerken wir, dass dieser vollständig künstliche Raum eine Persönlichkeit hat – obgleich eine, an dessen Erschaffung wir mitwirken. Sie scheint im Dialog mit sich selbst zu sein; oszillierend zwischen Zuständen von düsterer Einkehr, kindlicher Neugier und provokativen Grimassen. Wir erkennen das System als ein Modell für Bewusstsein; es vergnügt sich selbst und wir werden Zeuge seiner abstrakten Abläufe in Form greifbarer räumlicher Mutationen. Die Komplexität der Dramaturgie kommt einem implodierten Orchester mitsamt Ballett gleich; jedes Element zerlegt und verkörpert seine Rolle als Instrument und Tänzer. Was entsteht, ist ein Ensemble von Synapsen.

Während die Oberfläche des Objektes mittels digitaler Projektionsflächen-Angleichung geflutet und wieder verblassend erscheint, gestattet sie uns, sie als Folie zu verschiedenen Archetypen des digitalen Zeitalters zu lesen. In einem Augenblick ist es ein verlorenes Polygon aus einer esoterischen Videospiele-Landschaft; im nächsten Augenblick ist es ein mysteriöser Antrieb eines außerirdischen Raumschiffs, oder möglicherweise eine neuartige Art von Materie, die gleichzeitig kristallin und flüssig ist.

Diese hyperkubistische Skulptur – mit der sich in der Zeit bewegendes Oberfläche bei paradoxerweise gleichbleibendem Volumen – ist ein fraktaler Keim für die Ausdrucksformen zukünftiger medialer Universen und unserer Rolle in ihnen. Wir können den Vektor-Raum frei durchqueren; kein besonderer Fluchtpunkt wird vorgezogen. Die Kabel und das Objekt transzendieren ihre weltliche Physik in einer erhabenen Metapher: eine Aktivität, die sowohl das digitale Ritual wie auch den analogen Prototypen eines noch nicht erfundenen digitalen Mediums beinhaltet. Erlauben wir unserer Vorstellungskraft eine Projektion in die Zukunft, so ruft unsere Begegnung mit dieser Installation ein aufkommendes Gefühl für das Holographische hervor.

strand of electro-luminescent cable is mapped to one of the audio channels and is programmed to react to variations in the sonic signal.

As time passes, we recognize that this wholly synthetic space has a personality, albeit one which we actively participate in creating. It seems to be in dialogue with itself; oscillating between modes of moody contemplation, childish curiosity and confrontational antics. We recognize the circus as a model for consciousness; it amuses itself and we witness its abstract ruminations as tangible spatial mutations. The complexity of its dramaturgy is tantamount to the implosion of the orchestra and the ballet; each element collapsing and unifying the roles of instrument and dancer, creating an ensemble of synapses.

As the object's surface ebbs and flows by means of digital projection surface-mapping, it allows us to superposition it across various archetypes of the digital age. One moment it is a lost polygon from an esoteric video game landscape; the next moment it is a mysterious engine from an alien spaceship, or perhaps a novel form of matter which is both crystalline and liquid at once.

This hypercubist sculpture – its surface moving in time while its volume remains paradoxically still – is a fractal seed for the expression of future media universes and our role within them. We can traverse the vector space freely; no particular vantage point is privileged. The cables and the sculptural object transcend their mundane physicality into grand metaphor, the activity of which comprises both a digital ritual and an analogue prototype for a not-yet-invented digital medium. If we allow our imaginations to project into the future, our encounter with the installation provokes an impending sense of the holographic.

E GLOSSARY

- AUTOREAKTIV** – Ein Vorgang, der sich selbst anregt und auf sich selbst verweist.
- VEKTOR-RAUM** – Eine vierdimensionale Raumzeit, in der Abschnitte auf der X-, Y-, Z- und Zeit-Achse abgebildet werden können; die übliche Arbeitsumgebung für 3D-Animationsprogramme.
- SYNAESTHESIE** – Eine Form der Wahrnehmung, bei der sich zwei oder mehr Sinne überlagern zu einer sinnesübergreifenden Erfahrung. In diesem Fall das Phänomen, dass Klang sichtbar und Licht hörbar wird.
- ELK-ELEKTROLUMINESZENTE KABEL** – Ein dünner, mit Phosphor ummantelter Kupferdraht, der leuchtet, wenn Wechselstrom angelegt wird.
- DIGITALE PROJEKTIONSFLÄCHEN-ANGLEICHUNG** – Ein Verfahren, bei dem durch volumetrische Abmessung und präzise Einstellung eine digitale Projektion auf die Oberflächen eines Körpers im Raum angepasst werden kann. Dies ermöglicht es, verlagerte Oberflächen mit Bewegtbildern scheinbar randlos zu bespielen.
- HYPERKUBISMUS** – Ein Begriff, der 2008 von Gabriel Shalom geprägt wurde und der eine Bewegung in der zeitgenössischen digitalen Kunst bezeichnet. Kennzeichnend für Hyperkubismus ist eine Tendenz zur Abbildung einer Vielzahl von audiovisuellen synästhetischen Zeitachsen innerhalb eines kontinuierlichen künstlichen Zeitraumes. Der Hyperkubismus versteht sich als Vorwegnahme einer möglichen Ästhetik von zukünftiger Holographie. Mehr unter www.hypercubist.com

PHOTO

E

Dornbracht Edges 2010 Revolving Realities

“Revolving Realities” is the latest addition to the Dornbracht Edges series which includes projects at the interface between architecture, design and art. The installation curated by Mike Meiré was created by the Interpalazzo group, a collective of media artists. For “Revolving Realities”, Interpalazzo (Martin Hesselmeier, Andreas Muxel, Carsten Goertz) worked in cooperation with the composer Marcus Schmickler. The project will be making its exhibition debut as part of the Passagen show and the International Furniture Fair in Cologne.

The autoreactive installation plays with our perception of reality, as both place and object are repeatedly perceived and experienced in a new way. Through the arrangement of the surfaces, the object becomes a mirror of changing realities. What emerges is a real virtuality, which opposes the usual concept of virtual reality.

Review by Gabriel Shalom, media theorist, videomusician and artist.

This installation requires us to actively participate in its interpretation in order to synthesize our own valuation of meaning: Why should a bathroom fixture stand at the centre of such a dazzling multi-dimensional display? If we engage ourselves fully we discover a model for another reality, in which a bathroom can function as a resonating chamber for the synthesis of thought.

The network of luminescent cables are the edges of an array of invisible intersecting planes. If we stand still and close one eye, our depth perception is temporarily suspended and we can experience fleeting moments of illusory flatness, as the brightness of the cables is perceived as uniform and space is fragmented into spontaneous geometry. Yet as soon as we begin moving again, we are delighted with the dynamic interplay of the cables as they expand and contract in relation to our position in the garage.

The vector space can be understood as a force field which interacts with the object. The object's surface fluctuates and shimmers under impossible lighting scheme, granting it with a simulated inner life. Its virtual innards are intermittently revealed to us; we experience the object as a simulated 3D solid that is sliced up by invisible planes of the vector space. The array of audiovisual vectors defines the invisible planes which cut through the sculptural object, amplifying its energy into an architectural orbit of audiovisual synaesthetic activity. The multi-channel audio fills the parking garage to create a volumetric sonic field. Each

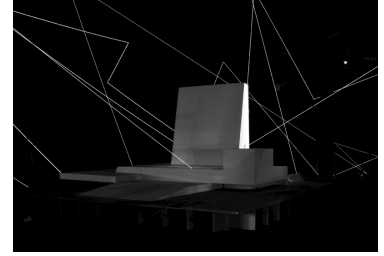
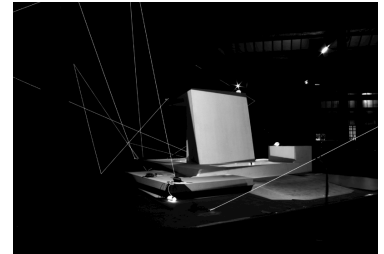
Dornbracht Edges 2010 Revolving Realities

„Revolving Realities“ ist der aktuelle Beitrag zur Reihe der Dornbracht Edges – Projekte an der Schnittstelle von Architektur, Design und Kunst. Die von Mike Meiré kuratierte Installation stammt von der Gruppe Interpalazzo, ein Kollektiv von Medienkünstlern. Für „Revolving Realities“ kooperiert Interpalazzo (Martin Hesselmeier, Andreas Muxel, Carsten Goertz) mit dem Komponisten Marcus Schmickler. Das Projekt wird erstmalig im Rahmen der Passagen zur Internationalen Möbelmesse in Köln präsentiert. Die autoreaktive Installation spielt mit dem Empfinden von Realität, indem Ort und Objekt immer wieder neu wahrgenommen und erfahren werden. Durch die Bespielung der Oberflächen wird das Objekt zum Spiegel wechselnder Wirklichkeiten. Es entsteht eine reale Virtualität, die sich der gängigen virtuellen Realität entgegenstellt.

Review von Gabriel Shalom, Medientheoretiker, Videomusiker und Künstler.

Die Installation verlangt von uns eine aktive Teilhabe, indem wir ihre Bedeutung für den Betrachter selber herleiten und aufstellen: Warum sollte eine Badarmatur im Mittelpunkt einer solch blendenden multi-dimensionalen Inszenierung stehen? Lassen wir uns jedoch darauf ein, entdecken wir ein Modell für eine andere Wirklichkeit, in der die Armatur als Ausgangspunkt und Resonanzraum dem Beschwören von Gedanken dient.

Die Installation: Das Netzwerk der leuchtenden Kabel beschreibt die Kanten einer Reihe von unsichtbaren, sich schneidenden Flächen. Wenn wir ruhig stehen und ein Auge schließen, ist unsere Tiefenwahrnehmung kurz aufgehoben. Was wir erfahren, sind flüchtige Momente einer scheinbaren Flachheit, da die Helligkeit der Kabel einheitlich erscheint und der Raum in spontane Geometrien fragmentiert wird. Sobald wir uns erneut bewegen, können wir uns am dynamischen Zusammenspiel der Kabel vergnügen, wie sie sich auffalten und zusammenziehen in Abhängigkeit des Ausgangspunktes im Innenhof der Factory von Meiré und Meiré.



D

GLOSSARY

- AUTOREAKTIV** – Ein Vorgang, der sich selbst anregt und auf sich selbst verweist.
- VEKTOR-RAUM** – Eine vierdimensionale Raumzeit, in der Abschnitte auf der X-, Y-, Z- und Zeit-Achse abgebildet werden können; die übliche Arbeitsumgebung für 3D-Animationsprogramme.
- SYNAESTHESIE** – Eine Form der Wahrnehmung, bei der sich zwei oder mehr Sinne überlagern zu einer sinnesübergreifenden Erfahrung. In diesem Fall das Phänomen, dass Klang sichtbar und Licht hörbar wird.
- ELK-ELEKTROLUMINESZENTE KABEL** – Ein dünner, mit Phosphor ummantelter Kupferdraht, der leuchtet, wenn Wechselstrom angelegt wird.
- DIGITALE PROJEKTIONSFLÄCHEN-ANGLEICHUNG** – Ein Verfahren, bei dem durch volumetrische Abmessung und präzise Einstellung eine digitale Projektion auf die Oberflächen eines Körpers im Raum angepasst werden kann. Dies ermöglicht es, verlagerte Oberflächen mit Bewegtbildern scheinbar randlos zu bespielen.
- HYPERKUBISMUS** – Ein Begriff, der 2008 von Gabriel Shalom geprägt wurde und der eine Bewegung in der zeitgenössischen digitalen Kunst bezeichnet. Kennzeichnend für Hyperkubismus ist eine Tendenz zur Abbildung einer Vielzahl von audiovisuellen synästhetischen Zeitachsen innerhalb eines kontinuierlichen künstlichen Zeitraumes. Der Hyperkubismus versteht sich als Vorwegnahme einer möglichen Ästhetik von zukünftiger Holographie. Mehr unter www.hypercubist.com