

OLAF SCHIRM

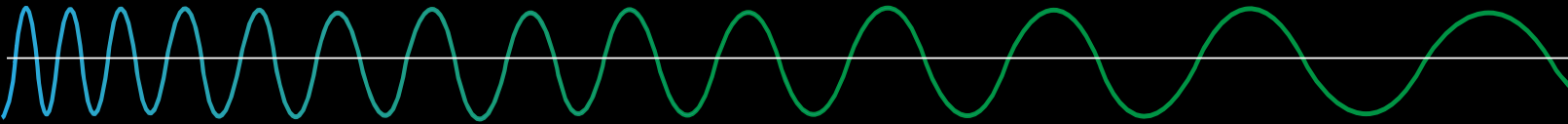
selected works





Ein älterer Fisch begegnet im See zwei jungen Fischen und fragt sie:
„Na, wie ist denn das Wasser heute für euch?“
Die jungen Fische schwimmen verdutzt weiter und fragen sich gegenseitig:
„Was meinte er denn mit WASSER?“

[unbekannt]



Spezialist für Nichts

Ich bin mit elektronischer Musik in den 70er Jahren (aka: Symboter) zur Kunst gekommen und sie ließ mich nie wieder los. Nachdem ich in München, Köln, Los Angeles gelebt und gearbeitet habe, befindet sich seit 2006 Lebensmittelpunkt, Labor und Studio in meiner Geburtsstadt Berlin. Hier entstanden die, in dem nun vor Ihnen liegenden Katalog, gelisteten und von mir einfürend beschriebenen Werke.

Der Zweifel ist für mich viel wichtiger als die Überzeugung.

Meine tägliche Arbeit umfasst vor allem die Recherche und das Austesten von Phänomenen und wissenschaftlichen Erkenntnissen. Diese liegen meistens im „Nichts“, „zwischen den Zeilen“, nicht im allgemeinen Blickfeld und bilden die Grundlage für die Erzählung neuer Geschichten, der Inszenierung verborgener Zusammenhänge.

Aus der Verbindung dieser Inhalte mit modernen Materialien, entwickle ich skulpturale Installationen, vor allem in den Bereichen Licht, Klang, Robotik, Kinetik.

An der Grenze zwischen Kunst und Wissenschaft ist meine Leinwand die Technik und meine Geschichten sind nun auch Ihre.

Olaf Schirm, 2024
www.olaf-schirm.de

„Zu beobachten, ohne irgendeine Frage, die eine Antwort erwartet, bedeutet unendliche Wachsamkeit.“

[Jiddu Krishnamurti]

Die Unschärfe der Gegenwart

Der Gegenwartseindruck wird vom Gehirn konstruiert.

Die verschiedenen Sinneseindrücke, die uns erreichen, haben unterschiedliche Laufzeiten: der träge Tastsinn, die langsame Fortbewegung von Schall bis er das Ohr erreicht, der schnelle Sehsinn. All diese Wahrnehmungen werden zeitlich aufgrund unserer Erfahrung und nach Wichtigkeit automatisch zusammengesetzt, zu einem für uns erlebbaren „Moment“.

Aber nicht nur im erlebten Moment, sondern auch im Erinnerungsmoment gibt es dieses Paradox: Erlebtes kann in der Erinnerung eine andere Dauer annehmen als im tatsächlich erlebten Moment.





Dies hat mich zu dem Werk „fadeR“ inspiriert. Eine Arbeit, die mit dem Begriff und der Spannung des Momentes, der An- und Abwesenheit, des Zeigens und des Nicht-Zeigens spielt und die Gegenwart mit der Erinnerung zu verwischen vermag.

Ein Sprühsystem sprüht einen Flüssigkeitsnebel auf eine spezielle Leinwand. Die dort auftreffenden Tröpfchen und Tropfen färben sich unmittelbar schwarz und bilden eine zufällige, einzigartige Konstellation. Durch Verdunstung wird dieses Bild nach und nach unschärfer und heller, bis es alsbald verschwunden, „gefadet“ ist und man im letzten Moment nicht sicher sein kann, ob man sich an das beobachtete Detail erinnert oder es noch sieht. Fast möchte man es berühren, um es festzuhalten, doch es entgleitet einem.

Das Werk verleitet zum genauen Hinsehen, die Beobachtung des Verschwindens führt den/die BetrachterIn in ein partizipierendes Gegenwartserlebnis, in das Detail und die Nähe, in die eigene Situation, dann schickt sie ihn/sie in die unendliche Weite dahinter.



fadeR

„fadeR“ ist ein freistehendes Sprühkinetik-Objekt.

Der/die BetrachterIn löst bei Annäherung einen fein vernebelten Flüssigkeits-Sprühstoß auf die Leinwand aus. Der gleichzeitig aus zwei Düsen erzeugte Nebel ist farblos, transparent und vermischt sich auf seinem Weg zur Leinwand zu einer Wolke mit zwei Dichtefeldern.

Dieser Sprühnebel und vereinzelt Tropfen treffen auf die Spezialleinwand, welche mit der Flüssigkeit reagiert und ein einzigartiges, nun tiefschwarzes Sprüh- und Tropfenbild entsteht.

Die dunklen Tropfen und Felder auf der Leinwand verdunsten schnell, werden grauer und unschärfer, bis die Grenze zwischen Gesehenem und Erinnerungem verschwimmt. Das Werk wird erst durch Ihre Beobachtung vollständig.



Tauchen Sie ein in den Moment,
er ist einmalig
und kommt nie wieder.



fadeR

Material:
Mixed Media, Sprühsystem,
Flüssigkeitskartuschen,
Elektronik, Sensorik,
Stativ, Spezialleinwand

Maße (HBT):
250cm x 75cm x 200cm

Gewicht: 10kg

Entstehung: 2016

Edition: 5+1ea (Unikate)

„Aus dem Moment wurde ein langer Moment, und auf einmal war es ein sehr langer Moment - so lang, dass schwer zu sagen war, wo all die Zeit herkam.“
[Douglas Adams]

Subjektive Zeit

Das Zeitempfinden entsteht aus der Beobachtung von Intervallen und der erkannten Erfahrung von Veränderungen zwischen diesen Intervallen. Taktet man diese Intervalle sehr hoch, d.h. die Erfahrungsintervalle folgen schnell aufeinander, so ist die Zeiterfahrung gedehnt, also gefühlt „langsamer“ und man erlebt viel.

Im Umgekehrten ist die Erfahrungsdichte gering, wann immer die Intervalle weit auseinanderliegen. So vergeht die Zeit wie im Flug, die empfundene Zeit, wohlbe-merkt: die subjektive Zeit.

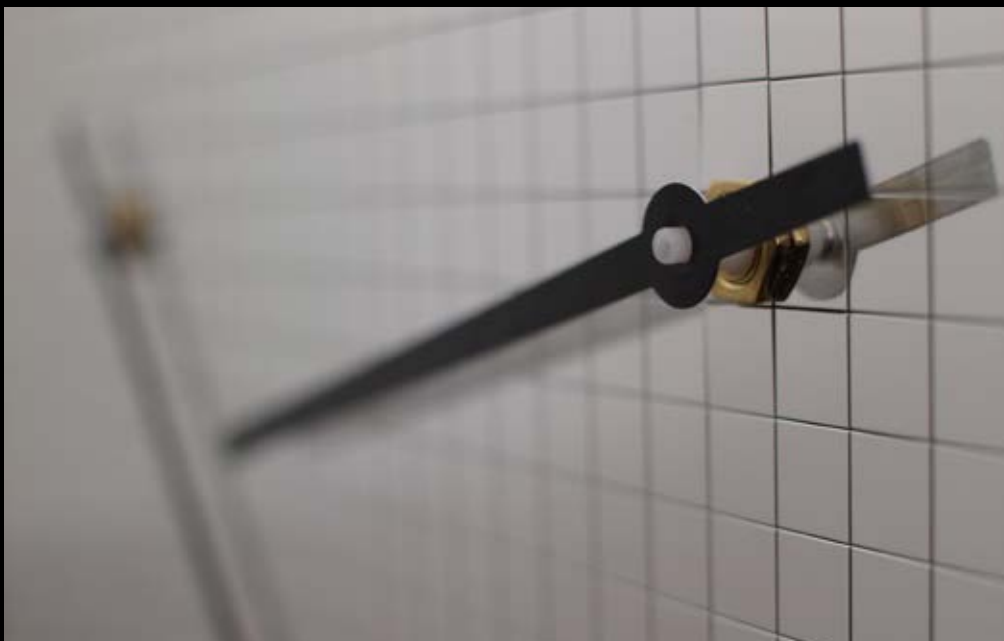
Schaut man unvermittelt auf das Zifferblatt einer Bahnhofsuhr, so scheint der Sekun-denzeiger manchmal beim Betrachten stillzustehen, fast so, als würde dieser eigens zum Zwecke der Betrachtung innehalten. Dies ist der Erfahrungslücke geschuldet, welche entsteht, wenn die Augen sich auf die Uhr hinzubewegen. Diese Erfah-rungslücke wird rückwärts aufgefüllt, ein Artefakt künstlich erzeugter Gegenwarts-synchronisation unseres Gehirns. Der Gegenwarts-Takt wird mit eben Geschehenem aufgefüllt, um für uns einen homogenen und damit wenig irritierenden Gegenwarts-eindruck herzustellen.

Mit dem kinetischen Objekt „Time = /“ (Time is not / Zeit ist nicht) stelle ich diese Thematik dar und lade den Betrachter zum subjektiven Erleben und Reflektieren der Zeitwahrnehmung ein:

Drei nebeneinander angebrachte Uhrwerke, nur mit Sekundenzeigern bestückt, ticken scheinbar synchron und zeigen - mit der ihr innewohnenden mechanischen Ungenauigkeit - auf den ersten Blick den gleichen Zeitablauf im Sekundentakt an.

Bei genauerer Betrachtung oder/und dem Lauschen auf das Ticken, wird man feststellen, dass hin und wieder die Tick-Intervalle von einzelnen oder allen Zeigern kürzer oder länger sind und die Pausen zwischen den Zeigerbewegungen variieren, ja sogar einzelne Ticks aussetzen oder doppelt auftreten und dadurch eine rhythmische Choreographie ergeben.

Die Monotonie kollabiert bei genauerer Betrachtung.



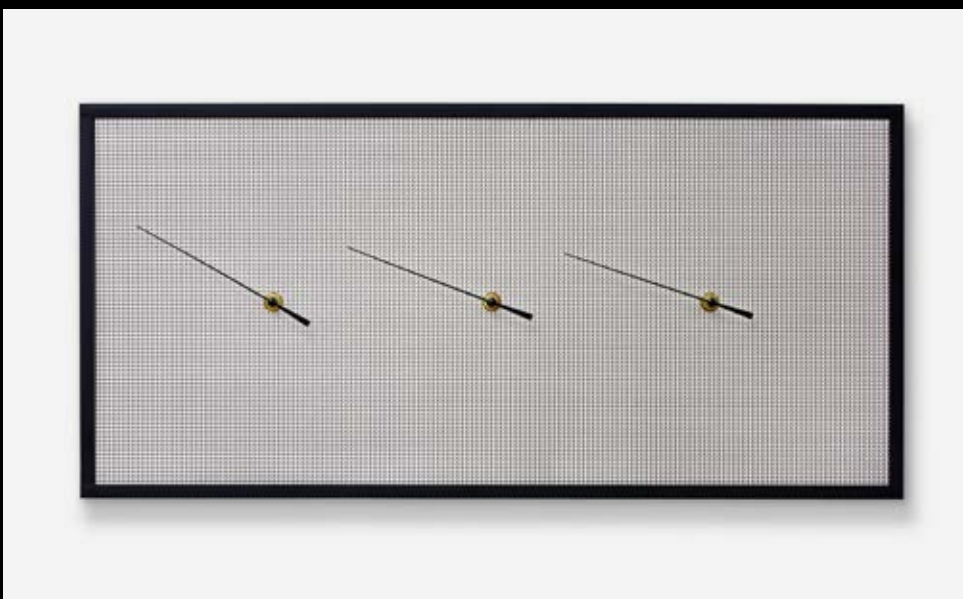
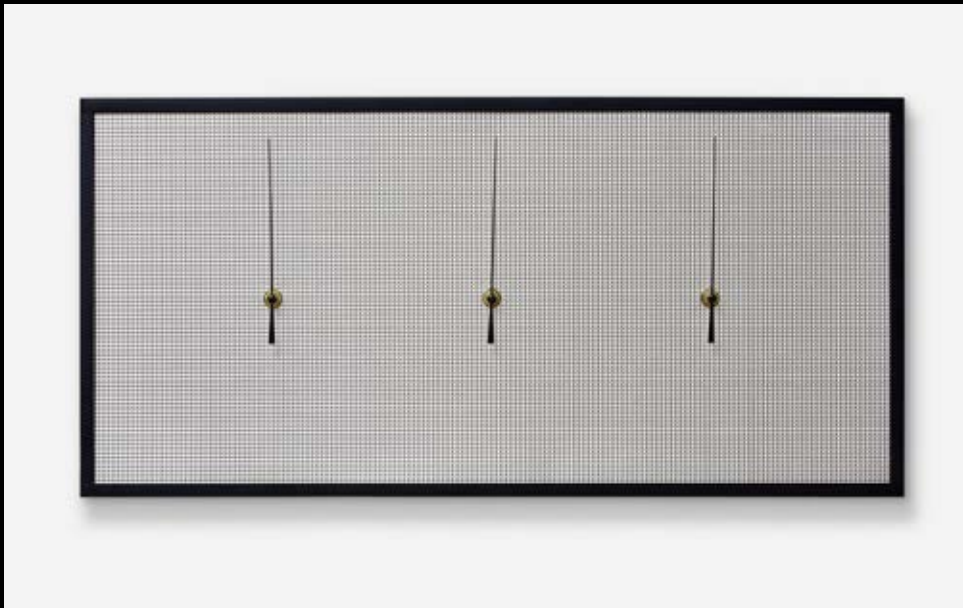
TIME ≠

„Time is not“ (Zeit ist nicht) ist ein kinetisches Wandobjekt.
Aus der Serie „Uhr-Werke“.

Das Installationsobjekt besteht aus einer schwarz eingerahmten, geriffelten Metalloberfläche, in welcher drei nebeneinanderliegende Uhrwerke positioniert sind. Die Uhrwerke tragen jeweils nur den Sekundenzeiger.

Die Uhrwerke werden nicht - wie üblich - nur durch den regelmäßig schwingenden Quarz getaktet, sondern durch einen zusätzlichen Mikrocomputer gestört und aus dem Takt gebracht. Dadurch kann die Sekundenuhr, die als Taktgeber, als Zeitmesser die Zeit in gleichdicke Scheiben schneiden will, nun nur noch unterschiedlich dicke Scheiben schneiden. Die Zeiger ticken zeitweise synchron, zeitweise asynchron. Der normalerweise immer gleichförmige Sekundentakt wird gestört durch ein verzögertes und beschleunigtes Ticken.

Scheinbar gleichmäßig tickend, nimmt der/die Betrachter/in optisch und akustisch Variationen der Zeittaktung wahr.



TIME = / (Time is not)

Material:
Mixed Media, drei Quarz-
Uhrwerke, PVC, Aluminium,
Elektronik

Maße (HBT):
28,5cm x 61cm x 4cm

Gewicht: 1 kg

Entstehung: 2015

Edition: 5+1ea (Unikate)

TIME Code128



„Time Code128“ ist ein Lichtobjekt für Wand-, Stand- oder Tischmontage.
Aus der Serie „Uhr-Werke“.

Maschine sprechen mit Maschinen. Sie sehen und sprechen digital. Gegenstände und Produkte werden zum Beispiel mit einem Strichcode versehen um den Preis und andere Daten dieses Produktes für eine Maschine lesbar zu machen, hier mit einem Barcodereader. Diesen findet man an jeder Supermarktkasse. Das Maschinenauge braucht Strichcodes um schnell und sicher erkennen zu können.

Deswegen ist es an der Zeit, dass wir Menschen uns daran gewöhnen Strichcodes ähnlich schnell und sicher lesen. Wir haben ja auch gelernt, analoge Zifferblätter in eine Uhrzeit umzudenken.

Die Lösung ist eine Barcode-Uhr im weit verbreiteten Code128 Format.

Zum vereinfachten Training kann die Barcode-Wanduhr zusätzlich zum Barcode die Zeit in Ziffern anzeigen. Sie können auch Ihr Handy mit einer Barcode Reader App verwenden. Lassen Sie sich nicht von einer Supermarktkasse abhängen.



TIME Code128

Material:
Mixed Media, Touchscreen,
Elektronik

Maße (HBT):
13.3cm x 31cm x 10cm

Gewicht: 1kg

Entstehung: 2024

Edition: 8+1ea

TIME explicit

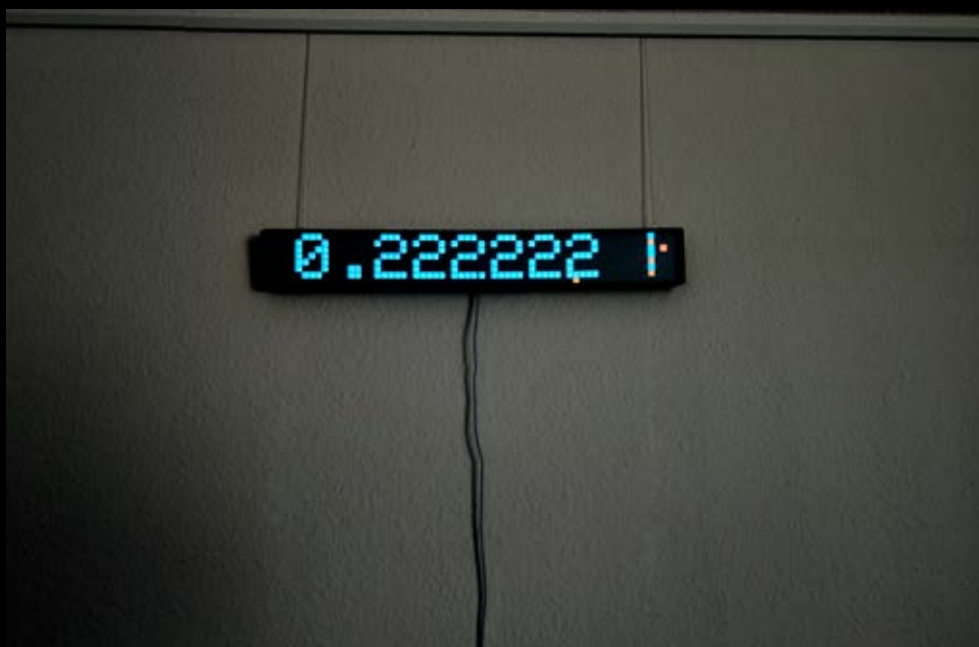
„TIME explicit“ ist ein Lichtobjekt für Wandmontage.
Aus der Serie „Uhr-Werke“.

Auf meiner Armbanduhr steht gerade 12:01, es ist kurz nach Mittag. Als ich in die Schule ging, wurde im damaligen „Rechenunterricht“ der Doppelpunkt (:) als „geteilt durch“ benannt. Man lernt fürs Leben und das blieb mir haften.

Ich kann nicht umhin, jedes Mal beim Blick auf die Armbanduhr diese Rechenaufgabe zu lösen. Jetzt steht da 12:03 und das ergibt ausgerechnet 4,00000.

Ich wollte mir das Leben vereinfachen, indem ich eine Uhr entwickle, die das für mich ausrechnet, jede Minute neu.

Da sich Ergebnisse aber gleichen, z.B. ergibt die Uhrzeit 16:04 auch 4.00000, werden die Stunden als Lichtposition und die Minuten als Binäranzeige zur Vereinfachung angezeigt. Anleitung liegt bei :-)



TIME explicit

Material:
Mixed Media, LEDs,
Elektronik, 3D-Print

Maße (HBT):
9cm x 66,5cm x 3,5cm

Gewicht: 1kg

Entstehung: 2024

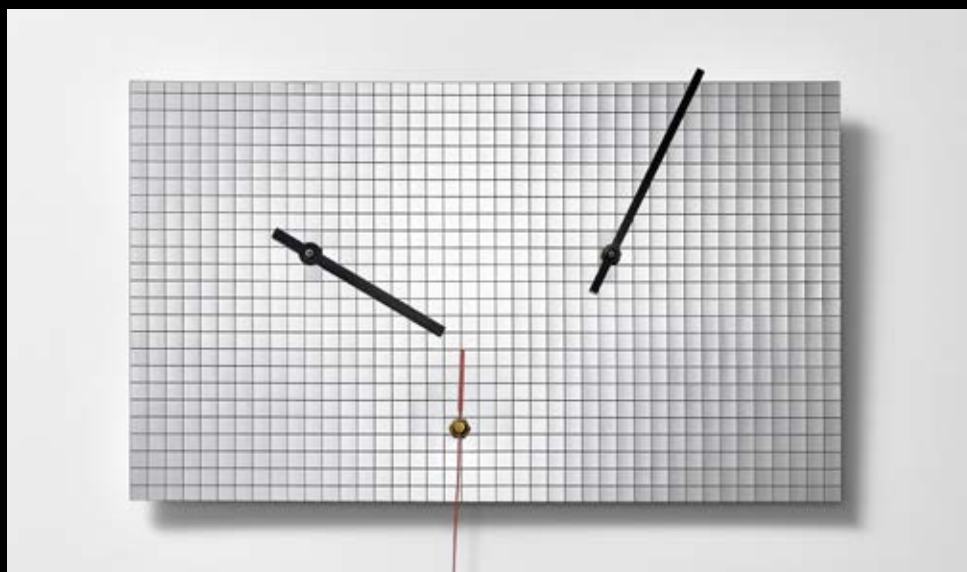
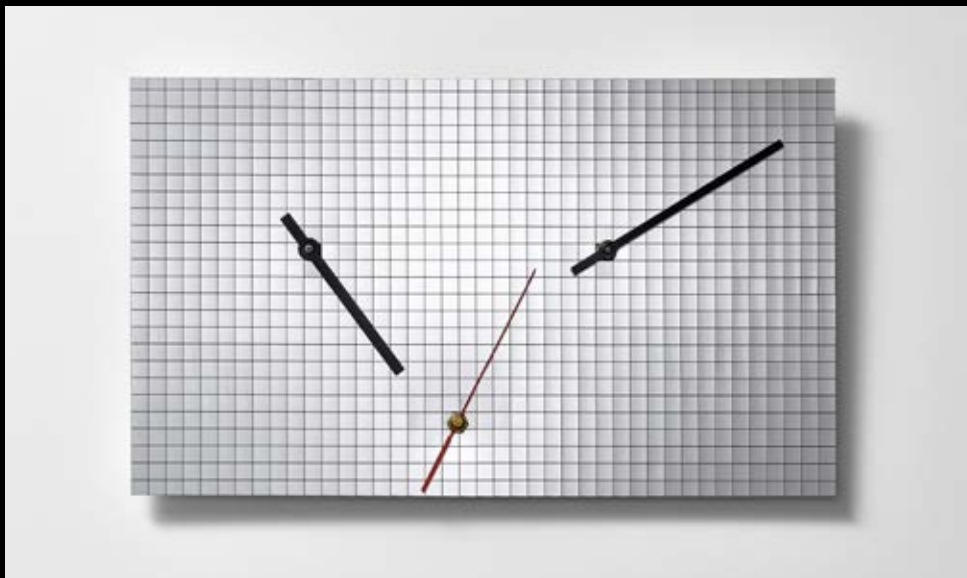
Edition: 8+1ea

TIME / 3

„Time divided by three“ (Zeit geteilt durch Drei) ist ein kinetisches Wandobjekt. Aus der Serie „Uhr-Werke“.

Das Objekt besteht aus einem Spiegelmosaik, in welchem drei Uhrwerke montiert sind. Jedes Uhrwerk trägt nur einen der drei Stunden-, Minuten-, Sekundenzeiger. Die sonst in einer Einheit verbundene Zeitanzeige wird hier in drei Einzelkomponenten zerlegt, nämlich in Stunden, Minuten und Sekunden. Dadurch wird jene Mustererkennung der analogen Uhrzeit, welche wir erlernt haben, aufgesprengt. Bringt man die Zeiger gedanklich übereinander, lässt sich die aktuelle Zeit ablesen, bis die Aufmerksamkeit nachlässt und „Time / 3“ wieder zum kinetischen, grafisch bewegten Objekt wird.

Die drei Zeitachsen sind als Dreieck angeordnet und aus ihrer gemeinsamen Mitte entfernt. Im Zeitverlauf überkreuzen sich die Zeiger, zudem verlassen zwei Zeiger die Uhr und ragen in den Raum. Es entsteht ein kinetisches Objekt mit drei rotierenden Linien. Die Oberfläche besteht aus einem gerasterten Spiegel, der den umgebenden Raum segmentiert in die Zeitdarstellung einbringt, ein Verweis auf die Stückelung (Quantisierung) bei gleichzeitiger Unteilbarkeit von Raum und Zeit.



TIME / 3
(Time divided by 3)

Material:
Mixed Media, mechanische
Uhrwerke, PVC, Spiegel-
mosaik

Maße (HBT):
24.5cm x 41cm x 2,5cm

Gewicht: 1 kg

Entstehung: 2010

Edition: 5+1ea (Unikate)

was bleibt vom Jetzt

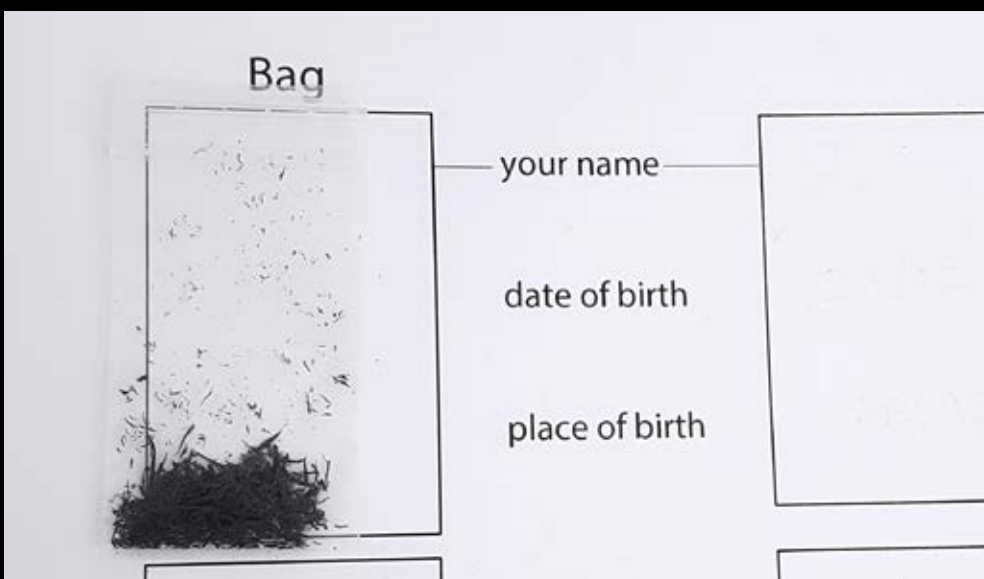
Das Interaktions-Objekt „was bleibt vom Jetzt“, in der englischen Version: „the now remains“ besteht aus einer Interaktionsanweisung auf Papier, einem Bleistift, einem Radiergummi und einem Plastikbeutel.

Die Interaktions-Aufforderung veranlasst Kunstbetrachter mitzumachen und den Moment des Hinterlassens einer Spur intensiv zu erleben.

In vorgezeichnete, kommunikative Felder eines DIN A3 Blattes wird vom Betrachtenden mit dem Bleistift Information aus dessen/deren Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft eingetragen und das Ganze abschließend unterschrieben.

Mit einem Radiergummi wird nun alles Geschriebene wegradiert. Die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft wird zu Krümeln auf dem Papier. Die Überreste (Remains) von dem, was der Betrachtende jetzt ausmacht (vom Jetzt) werden in einem Plastiktütchen gesammelt.

Das Tütchen enthält nun „the now remains“, die Überbleibsel vom Jetzt, oder anders formuliert: das, „was bleibt vom Jetzt“.



was bleibt vom Jetzt
(the now remains)

Material:
DIN A3 Papier, Bleistift,
Radiergummi, Plastikbeutel.
Im Karton.

Maße (HBT):
33,3cm x 46,5cm x 4cm

Gewicht: 1 kg

Entstehung: 2017-2021

Edition 1 englisch: 12+2ea
Edition 2 deutsch: 25+2ea



„Ich bin kein Poet, aber wenn Sie für sich denken, während ich weiter ausführe, dann wird sich ein Gedicht in Ihrem Geiste formen.“

[Michael Faraday]

Transcodierung

Metainformationen sind für uns wichtig, um Entscheidungen zu treffen. Ergibt sich aus einer Vielzahl von Daten mit den damit errechneten Prognosen, dass es morgen mit hoher Wahrscheinlichkeit regnen wird, dann stecken wir einen Regenschirm in die Tasche. Diese der Prognose zugrundeliegenden Daten interessieren uns meist nicht, sie würden uns nur Zeit kosten und Mühe bereiten.

Nach einem Ausflug in die Transcodierung von Literatur, der Transliteration, eine klangliche Umsetzung von geschriebenen Texten, habe ich mich an die Transcodierung von Windereignissen gemacht:

Wind ist als Klangerzeuger äußerst vielfältig und interessant, da er z.B. Blätter rauschen lässt, hohe Gräser zum Wiegen bringt und Wasseroberflächen kräuselnd bewegt. Diesen direkten, newtonschen, „kausalen“ Zusammenhang wollte ich auflösen und transcodieren, um damit letztlich ein komplexes Klangerlebnis zu erzeugen, dazu wählte ich ein Windspiel.

Ein Windspiel besteht üblicherweise aus Holz- oder Metallröhrchen, die kreisförmig um einen beweglichen Klöppel angeordnet sind. Dieser Klöppel hat ein kleines Segel, welches den Wind fängt und durch Windereignisse an die Röhrchen gestoßen wird, was zu einer „zufälligen“ aber in Wirklichkeit eher „transcodierten“ Klangfolge führt.

Das elektronische Windspiel „Modern Chimes“ hat keinen Klöppel, sondern die Bewegung der einzelnen Röhrchen (hier setzte ich transparente Plexiglasstäbe ein) wird direkt durch den Wind angestoßen und durch eine spezielle Sensorik gemessen. Diese Daten werden in Musiknoten und Lautstärkesignale transcodiert und an ein Empfangsgerät gefunkt.

Genau hier findet nun der zweite Teil der Transcodierung statt, indem den empfangenen Noten vorab eingespielte Klangszenerien zugeordnet werden. Das Ergebnis wird über Lautsprecher hörbar und somit erfahrbar.

Der Wind formt eine temporale, raumgreifende Klangskulptur. Modern Chimes lehnt sich an den Filmtitel „Modern Times“ von Charles Chaplin an. Genau wie er thematisiert das Windspiel Begriffe wie „Funktionieren“ und „Störung“. Zudem bewegt sich der Film „Modern Times“ an der Grenze zwischen Stummfilm und Tonfilm, Modern Chimes erzeugt zwar digitale musikalische Notensignale im Windspiel, aber analog erfahrbar werden sie erst durch die Umsetzung in Klänge durch das Empfangsgerät.

In Modern Chimes sind darüber hinaus Elemente verwirklicht, welche den auftreffenden Wind umdefinieren, ohne das eigentliche Resultat zwingend zu erbringen, sondern zufällig temporal aussetzen, den Klang wechseln oder die Lautstärke verändern.

Die Aufhebung der Distanz ferner Ereignisse und deren Umsetzung in ein, den/die ZuhörerIn umschließendes, immersives, erlebbares Klangszenerium lädt nun zum Entdecken ein.

Erleben Sie Wind in neuen Klangräumen.



MODERN CHIMES



„Modern Chimes“ ist ein frei hängendes, kinetisches Klangobjekt.

Es besteht aus zwei funktionellen Einheiten:

- dem Windspiel, welches überall kabellos aufgehängt werden kann und
- der Empfangseinheit, welche die Funksignale des Windspiels empfängt, sowie dem Klangprozessor, der diese Funksignale zu Klangwelten weiterverarbeitet, um sie dann über eine Stereoanlage hörbar zu machen.

Das frei hängende und an einer Magnetkette frei drehbare Windspiel enthält die Elektronik zur Windanalyse mit Sensorik und Funkeinheit.

8 Plexiglasstangen dienen als Windklöppel. Deren Bewegungen im Wind werden durch die Sensorik gemessen, verarbeitet und drahtlos bis zu 1 km weit an die Empfangseinheit übertragen.

Die Empfangseinheit wird an eine Stereoanlage angeschlossen und empfängt die transcodierten Windbewegungen der Plexiglasstäbe.

Mittels 6 auswechselbaren Klangkarten in der Empfangseinheit entstehen nun unterschiedliche Klangszenerien, einzig durch Wind angesteuert.



Modern Chimes

Material:
Mixed Media, Plexiglas, Elektronik, Sensoren, Sampler, 3D-Druck

Maße (HBT): Windspiel
45cm x 11,5cm x 11,5cm

Gewicht: (mit Empfänger)
3 kg

Entstehung: 2013

Edition: 2+2ea (Unikate)



„Jedes Lebewesen ist ein Motor, der auf das Räderwerk des Universums ausgerichtet ist. Obwohl es scheinbar nur von seiner unmittelbaren Umgebung beeinflusst wird, erstreckt sich die Sphäre des äußeren Einflusses bis in unendliche Ferne.“

[Nikola Tesla]

Resonanz

Viele der Ideen und Entwicklungen von Nikola Tesla beruhen auf dem Prinzip der Resonanz. Resonanz entsteht nicht aus sich heraus, sondern benötigt immer einen Einfluss, der das resonanzfähige System in Schwingung versetzt.

Bei einer bestimmten Erregung des Systems erreicht die Resonanz ihr Maximum und kann ungeheuer stark werden, ja sogar zerstörerisch wirken, man denke an das zerspringende Weinglas beim Beschallen mit einem hohen Ton.

Warum ist das interessant? Wenn in der Natur unsere kleinsten „Bausteine“ Wellen sind, dann kann sich eine Vielzahl von ihnen auftürmen und große Systeme in Resonanz bringen. Diese Resonanz kann auf alles um uns und auf alles in uns wirken. Die Theorie der morphischen Resonanz nach Sheldrake und das kollektive Unterbewusste nach C.G.Jung basieren auf dieser Grundlage, der „Schmetterlings-Effekt“ ist bekannt und intuitiv akzeptiert.

Die Resonanz eines Violinkorpus macht die Saite erst fürs Publikum hörbar, sie verstärkt die Reichweite und Wirkung. Einfach, aber effizient und energiesparend.

Wenn Katastrophen passieren oder Erkenntniswellen von einer großen Menge von Personen ausgehen, so kann dies über den ganzen Planeten resonieren. Ja, sogar die Erde hat so etwas wie eine Resonanzfrequenz innerhalb der Ionosphäre, auf die wir uns als Menschen mit unserer Biochronologie eingestellt haben.

Kleine Ereignisse können also große Systeme zum Schwingen bringen und sie zerstören. Eine Unachtsamkeit kann zu einem schweren Unfall führen und Rettungsfolien müssen aus den Verbandskästen entnommen werden.

Diesen Umstand nehme ich zum Anlass, eine Rettungsfolie zum Schwingen zu bringen, mit Herzschlägen, mit Wut, mit Natur und urbanen Geräuschen.

Die Folie wird diese Klänge auf ihre eigene Weise verstärken und verändern. Das eingebaute Lichtband macht diesen Vorgang sichtbar und streut das Licht über das bewegte Segel in den Raum.



ReSonA



„ReSon A“ ist eine freistehende Klangskulptur, die durch Schwingungsübertragung zweier Lautsprecher auf ein Klangsegel akusto-optische Ereignisse erzeugt.

Die entstehenden Schwingungen füllen den Raum mit einem sonoren Bassfeld und überlagertem, knisterndem Rascheln, bis hin zu Metallfolienschlägen.

Die Skulptur zeigt, dass sowohl bei „Beleuchtung“, bei dem jeder von optischen Wellen getroffene Körper seinerseits zur Lichtquelle wird, als auch bei Vibration und Schall, jeder mechanisch von Wellen getroffene Körper seinerseits zum Schallerzeuger wird. Man kann nichts wahrnehmen ohne zu verändern.

Die gefaltete Metallfolie birgt ein chaotisches, unvorhersehbares Element in sich und sorgt daher für einen organischen, im letzten Detail ähnlichen, aber nicht wieder genau reproduzierbaren Klang.

Aus dem „Klangsegel“ kommt ein eigens für dieses Objekt arrangiertes zehn-minütiges Soundszenarium, erstellt mit Naturaufnahmen und Synthesizern.

Ein Objekt zur partizipativen Reflexion.



ReSon A

Material:
Mixed Media, Lautsprecher,
Elektronik, Lichtband,
Metallfolie, Aludibond

Maße (HBT):
202cm x 182cm x 26cm

Gewicht: 15kg

Entstehung: 2015

Edition: 2+1ea (Unikate)



SWARM



„SWARM“ ist eine immersive Klanginstallation für einen Raum.

Das Klangerlebnis wird durch ein besonderes, innovatives Lautsprechersystem und einer genau darauf abgestimmten Komposition realisiert.

Durch Rotation einer Ablenkplatte im Lautsprecher wird der Klang des nach unten abstrahlenden Ultraschall-Soundbeamers im umgebenden Raum verteilt und dort computergesteuert platziert.

Die eigens für dieses Lautsprechersystem entwickelte, sich über 6'30" Minuten erstreckende Komposition erzählt die Geschichte von sich ausbreitenden biologischen und technischen Schwärmen.

Für die Komposition kamen synthetische Klangerzeuger, Field-Recordings von Orten, Tieren, Maschinen und Atmosphären zum Einsatz, wie auch Material von SpaceX und der NASA.

Die Komposition wird in einem Computer im Lautsprechersystem in Echtzeit aus den vorhandenen Aufzeichnungen erzeugt, dort zum Teil in kleinste Stückchen zerhackt oder am Stück direkt auf dem Rotationslautsprecher und dem zusätzlichen Lautsprecher im Fuß wiedergegeben.

Auf der für dieses Lautsprechersystem und Klangperformance gezeigten Partitur kann der Verlauf der Klang- und Bewegungskomposition verfolgt werden.

BesucherInnen können ihre Position um den Lautsprecher herum beliebig verändern und dabei neue Klangeindrücke gewinnen.



SWARM

Dauer

6min 30sec

Material

Lautsprecher, Elektronik,
Lichtband, Mixed Media

Maße (BHT) (Lautsprecher)

40cm x 161cm x 48cm

Raummaße variabel

Gewicht: 18kg

Entstehung: 2019

Edition: 2+1ea (Unikate)



INTERFERENCE

„Interference“ ist eine immersive Klanginstallation für einen Raum.

Interferenzen sind ein Phänomen unserer Natur und finden beim Aufeinandertreffen und Überschneiden von Wellen jeglicher Art statt.

Die Idee zu der Komposition und Installation entstand an der portugiesischen Küste im Frühjahr 2024 beim Betrachten der Meereswellen und dem Nachdenken über die Natur der Welle.

Das Klangerlebnis wird durch 6 Kanal Audio auf 6 Lautsprechern und einer genau darauf abgestimmten Komposition realisiert.

Vier Lautsprecher sind erhöht auf jeweils einem Stativ angebracht und können in alle Richtungen computergesteuert bewegt werden. Zwei weitere Lautsprecher sind statisch in Raummitte aufgestellt. Die vier beweglichen Lautsprecher stehen im Abstand von etwa 3 Metern verteilt im Raum und bilden ein Quadrat.

Die eigens für dieses Lautsprechersystem entwickelte, sich über 6'53" Minuten erstreckende Komposition rankt sich um Interferenzen, die sich auf den Lautsprechern abspielen.

Die Komposition wurde ausschließlich durch synthetische Klangerzeuger realisiert. Alle Klänge und Instrumente enthalten Interferenzen der unterschiedlichsten Art.

Die Komposition wird von einem Computer im Lautsprechersystem abgespielt und in Echtzeit mit Bewegungsinformationen für die vier beweglichen Lautsprecher versehen.



Interference

Dauer
6min 53sec


Material
Lautsprecher, Elektronik,
Mixed Media

Maße (BHT) (variabel)
300cm x 161cm x 300cm

Gewicht: 44kg

Entstehung: 2024

Edition: 2+1ea

A person with dark hair, wearing a dark jacket with a light blue collar, is looking intently at a glowing, complex mechanical structure. The structure is cylindrical and appears to be a piece of advanced technology or machinery, possibly a rocket engine or a space station component. It is illuminated from within, creating a bright, warm glow. The background is dark, with a few small, distant lights visible.

*„Bewusstsein kann nicht mit physikalischen Mitteln erklärt werden, da
Bewusstsein absolut fundamental ist. Es kann mit überhaupt nichts
Anderem erklärt werden.“*

[Erwin Schrödinger]

Die Angst (vor) der Maschine

Selbst bei der heutigen hohen Fertigungsgüte und der Massenproduktion sind niemals zwei Gegenstände wirklich identisch.

Von zwei scheinbar identischen Autos aus gleicher Fertigungscharge springt eines im Winter schlechter an und das andere knarzt ein wenig in Rechtskurven. Von zwei Toastern bräunt einer ungleichmäßiger. Von zwei PCs stürzt einer häufiger ab. Das führt so weit, dass man geneigt ist, den Gegenständen Namen zu geben, da sie eine scheinbare Individualität durch ihre Schwächen entwickeln, was sie „irgendwie“ sympathisch macht.

Komplexität führt zu Anhäufung von Ungenauigkeiten und Eskalationen. Sie mündet oft in spürbare Fehler. Viele solcher Fehler bemerken wir nicht, sie wären nur messtechnisch zu erfassen und werden zudem meist als „zugelassene Toleranzen“ bezeichnet. Aber eigentlich sind es nicht in Gänze und Tiefe kontrollierbare Schwankungen und sogenannte „Ungenauigkeiten“.

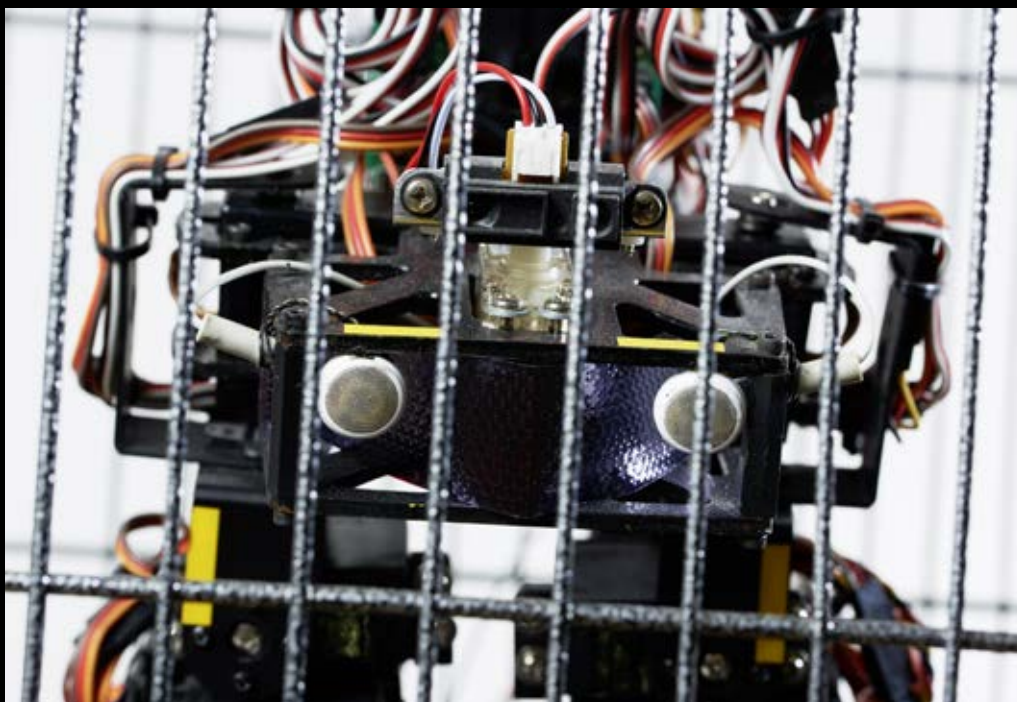
Das ganze Universum wirkt auf das ganze Universum. Deswegen wirkt das ganze Universum auch auf alle Teile eines Objektes, z.B. eines Roboters, um den es in der hier beschriebenen Arbeit geht.

In meinen Berufsjahren in der Robotik habe ich deutlich bemerkt, dass scheinbar gleiche Roboter zum Teil erhebliche Unterschiede haben, was in der Praxis half, sie auseinanderzuhalten. Die Unterschiede und Fehler des einzelnen Roboters machen einen Teil seines Charakters aus, ja sie formen diesen sogar aus.

In der Industrierobotik müssen Roboter perfekt funktionieren, schnell und präzise sein. Jedes Wackeln, jedes Spiel in den Gelenken, jeder altersschwache Motor wird sofort beseitigt. Ich habe mir vorgestellt, wie es wohl sein würde, wenn solch ein Roboter sich dieser aufgezwungenen Exaktheit entzieht, von seinem Arbeitsplatz entläuft und nach langer Zeit des Versteckens, nun abgenutzt und wackelig, gefangen und eingesperrt wird.

Hat diese Maschine Angst? Oder hat sie Verhaltensweisen, welche auf Angst schließen lassen? Ist jener eingesperrte Roboter gar in der Lage, Mitleid in uns zu erwecken?

Spüren Sie das Maschinenbewusstsein?





FearBot



„FearBot“ ist eine freistehende, kinetische Roboterinstallation und eine Arbeit aus meiner Werkserie der „emotionalen Roboter“.

Ein Roboter ist in einem Käfig eingeschlossen. Der Roboter hat Angst. Er bewegt sich hin und her, auf und ab und kommt dabei immer wieder in den Zustand des Zitterns, während er seine Umgebung betrachtet. Da der Roboter mit seinem linken Fuß fest angekettet ist, kann er sich in seinem Käfig nicht frei bewegen. Je nach Intensität seiner angestauten Angst verharrt er länger oder kürzer in einer Position. Auch die Vorsicht seiner Bewegungsausführung ist angstgesteuert. Die Auswahl der nächstfolgenden Bewegung des Roboters geschieht durch ein Regelwerk und Zufallsgeneratoren, die das Rauschen der Umgebung auswerten.

Es entstehen zudem immanente, eigene Soundereignisse der Installation: das Sirren der Motoren, das Schaben und Scharren über den Boden des Metallkäfigs, die zufällig eingestreuten eigenen Roboter-Beep und -Brummsounds, das Klappern der Robotergelenke und des Käfigs beim Zittern des Roboters. Alles findet sublim statt, da ohne künstliche Verstärkung.

Je komplexer ein Roboter ist, desto seltsamer und individueller wird sein Verhalten. Dies ist eine Folge der Komplexität, ähnlich wie beim Menschen. Es entsteht der „Geist in der Maschine“, ob man nun will oder nicht.



FearBot

Material
Roboter, Elektronik,
Fett, Kabel, Kette,
Schloss
Käfig, Schrauben

Maße (HBT):
143cm x 63cm x 45cm

Gewicht: 28kg

Entstehung: 2014

Edition: 2+1ea (Unikate)



EasyBot

„EasyBot“ ist eine freistehende, kinetische Roboterinstallation.

Ein Roboter schaukelt ungezwungen und ohne erkenntlichen Zweck. EasyBot ist eine Arbeit aus der Werksserie der „emotionalen Roboter“.

Formal steht der Roboter auf einer Wiese unter einer Schaukel und fängt bei Begegnung mit einem/einer Betrachter/in an zu schaukeln, ganz ungezwungen und lebhaft, spielerisch.

Der Roboter macht etwas, wofür er nicht geschaffen wurde: er hat Spaß.

Der Roboter macht etwas „Sinnloses“, er vergeudet Energie und Zeit. Das alles geschieht in einem Milieu, für welches er nicht geschaffen wurde: eine Schaukel, Sand, eine Wiese. Die Sinnlosigkeit ergibt hier einen eigenen Sinn und stellt die zweckgebundene Bestimmung – nicht nur bei Robotern – in Frage.



EasyBot

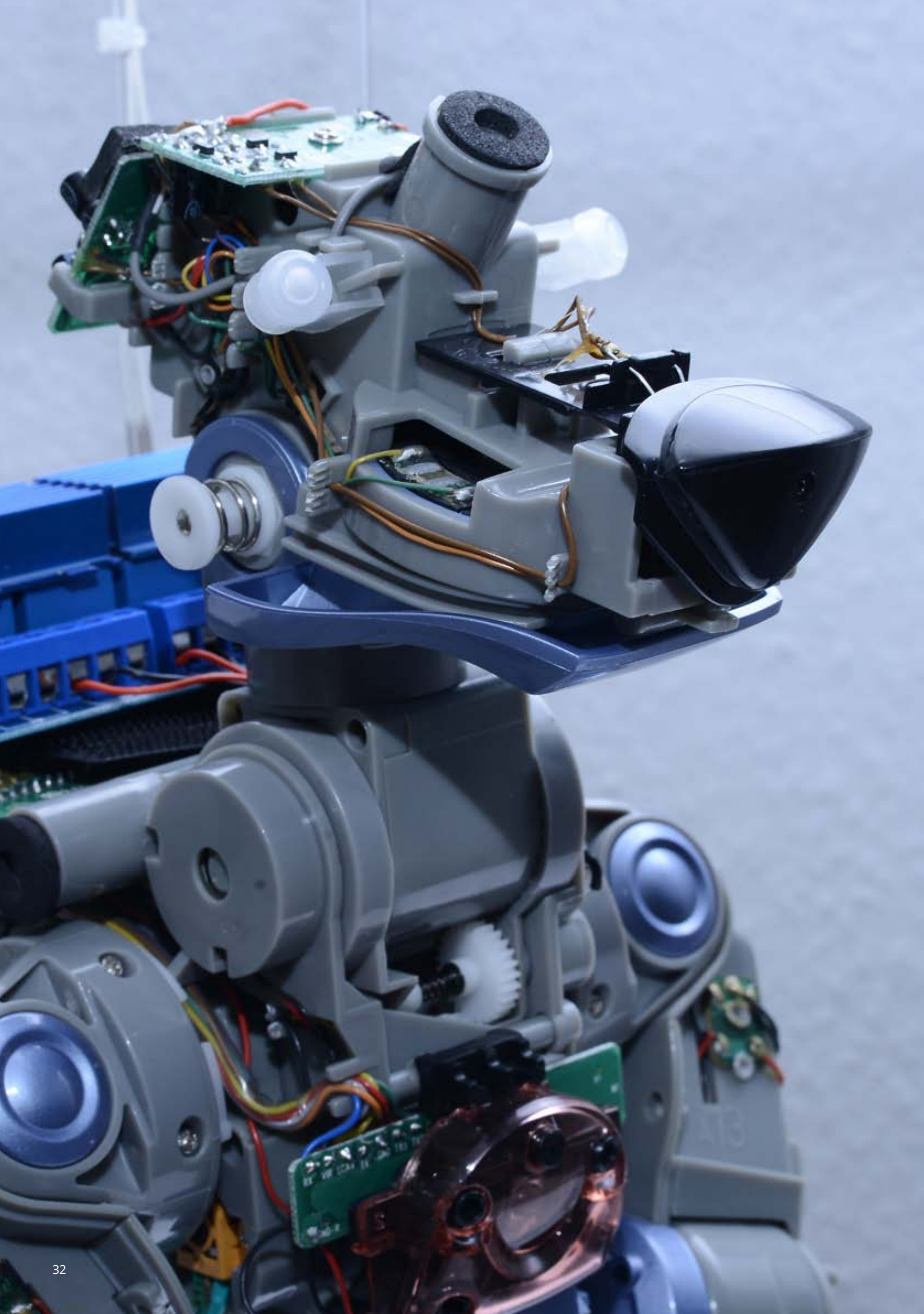
Material:
Mixed Media, Roboter, Elektronik, Sand, Tisch, 3D-Druck

Maße (HBT): (H variabel)
150cm x 69cm x 48cm

Gewicht: 20kg

Entstehung: 2021

Edition: 2+1ea (Unikate)



SadBot



„SadBot“ ist eine freistehende, kinetische Roboterinstallation.

Sie besteht aus einem traurigen Roboter, hier ein Hund, welcher in einem Käfig aus Licht eingeschlossen ist. SadBot ist eine Arbeit aus meiner Werkserie der „emotionalen Roboter“.

In den Zeiten der Corona-Pandemie war für viele Menschen, die durch den Lockdown des öffentlichen Lebens „auf den Hund gekommen sind“ in einigen Nationen der Spaziergang mit dem Hund der einzige Grund und in anderen Ländern einer der wenigen Gründe, sich an der frischen Luft und in den Parks bewegen zu dürfen. Zuhause waren die Menschen mit Kindern und Homeoffice beschäftigt.

Dieser Roboterhund war äußerst schwierig zu „zähmen“ und wie so oft in meinen Arbeiten, liegt ein Großteil der Schaffenszeit versteckt in unsichtbaren Details. Der Kampf mit dem der Arbeit zugrunde liegenden Material ist integraler Teil meiner Werke und oft wähle ich gerade deswegen alte, praktisch unwartbare Roboter oder Geräte, die für einen Eingriff nicht geschaffen wurden.

Der Roboterhund buhlt um die Aufmerksamkeit des Bezugsmenschen und entwickelt Traurigkeit und Resignation, wenn er diese nicht erhält.



SadBot

Material:
Mixed Media ,Roboter,
Elektronik, Leuchttisch,
3D-Druck

Maße (HBT):
158cm x 65cm x 47cm

Gewicht: 23kg

Entstehung: 2020

Edition: 2+1ea (Unikate)



„Es sind die gleichen ordnenden Kräfte, die die Natur in allen ihren Formen gebildet haben und die für die Struktur unserer Seele, also auch unseres Denkvermögens, verantwortlich sind.“

[Werner Heisenberg]

Das Entstehen von Form

Was ist Form? Nehmen wir ein Quadrat: Es erscheint uns als klar definierte Form. Kann diese Anschauung einfach zerstört werden und damit unser Vertrauen in die Realitätswahrnehmung erschüttern?

Stecken Sie eine Nadel gedanklich in die Mitte eines Quadrates aus Karton und drehen Sie diesen nun ganz schnell, extrem schnell, unendlich schnell. Es wird zum Kreis. Nur durch das Spiel von Zeit und Bewegung. Ist das Quadrat nun ein Kreis?

Also ist die „Form“ eines Gegenstandes nur eine der möglichen Deutungen von dem, was wir beobachten, je nachdem aus welcher Entfernung, Perspektive und wie lange.

Kann es sein, dass wir ständig getäuscht werden, weil wir nur einen Teil des Ganzen sehen, weil wir ständig durch unsere Betrachtung die allgegenwärtige Bewegung stoppen? Stoppt man Bewegung, dann verliert sich der (Lebens-)Impuls, man bekommt einen definierten Ort und kann messen, oder sehen... technisch gesehen. Aber ist das „richtig“? In unserer Natur ist immer alles in Bewegung, nichts steht. Marcel Duchamps „Maßnorm Stoppagen“ zeigen die Schwierigkeit der Betrachtung von Form sehr eindrucksvoll am Beispiel einer gefallenen 1 Meter Schnur.

Ein Tisch hat eine uns vertraute Form, sobald wir die Form „Tisch“ begriffen haben. Aber wie lange ist ein Tisch „ein Tisch“?

Entsteht Form nur durch Sinn? Zerlegt man einen Tisch in die Einzelteile, dann haben diese je eine eigene Form und einen Namen, wie z.B. Beine, Platte, Schrauben, Dübel. Zerlegt man die Einzelteile weiter und weiter, so löst sich „Form“ auf und verschwindet nach Spänen und Staub scheinbar gänzlich.

Noch weiter darunter, auf Quantenebene, ist die Form verschwunden. Es wird sogar noch diffiziler: neben der Information über die Form verschwindet auch der Ort in einer Unschärfe und die ehemalige Form wird zum Potential in einer Superposition, einer Überlagerung von vielen gleichzeitig möglichen Zuständen.

Erst durch die Beobachtung kollabiert die Vielzahl der gleichzeitigen Zustände und eine Möglichkeit kondensiert in die Realität. Es entsteht Form. Diese Form können wir über unsere Sinne berühren, mit den Augen auch über die Distanz.

Wann haben Sie zuletzt den Mond berührt?

Mit dem kinetischen Objekt „Quantom“ zerlege ich eine quantisierte Form und lasse eine neue kontinuierliche Formskulptur zufallsgesteuert entstehen. Ähnlich geschieht dies auch bei dem Werk „Photom“, dort aber mit weißem Licht (Photonen) und an der Raumdecke.

Fünf auf Quantenphysik basierende Laserlinien fallen auf eine gerasterte Spiegeloberfläche und werden in kleine Stücke gebrochen, „quantisiert“. Diese Stücke werden dynamisch zu Mustern zusammengesetzt und auf eine Leinwand geworfen.

Die Apparatur besteht aus einer flexiblen Spiegelmosaikoberfläche, welche von Motoren und analoger Elektronik zufällig gewellt wird und so die Laserlinien dynamisch bricht und verformt.

Das Ergebnis auf der Leinwand ist eine sich verändernde Lichtskulptur aus kleinen, fließenden und scheinbar tropfenden Partikeln.

Form entsteht ständig neu und zieht uns in ihre Definition.



QUANTOM



„Quantom“ ist ein freistehendes, kinetisches Laserobjekt für Wandprojektion.

Die technische Skulptur besteht aus langsam und unregelmäßig bewegten Mosaikspiegeln, deren Oberfläche mit 5 Linienlasern angestrahlt wird, um auf einer Leinwand an der Wand komplex wandernde Reflexionen zu erzeugen.

Der Laser wird als scharfer kontinuierlicher Strahl wahrgenommen und durch diese Installation quantisiert, d.h. in Pakete zerlegt, die sich der Newtonschen Physik zu entziehen scheinen.

Das magisch „tropfende“ Resultat ist nur scheinbar vorhersagbar, jedoch nicht im Detail.

Wir müssen mit der Ungewissheit, mit der Unschärfe, der Potenzialität leben.



Quantom

Material:

Mixed Media, fünf rote Laser,
3D-Druck, Aluminium
Spiegelmosaik, PVC,
Rahmen, Elektronik

Maße (HBT):

212cm x 72cm x 120cm

Gewicht: 16kg

Entstehung: 2016

Edition: 5+1ea (Unikate)



PHOTOM



„Photom“ ist freistehendes, kinetisches Lichtobjekt für Decken/Wandprojektion.

Es ist eine Hommage an den ZERO Künstler Heinz Mack mit zusätzlichem Verweis auf die moderne Quantenmechanik.

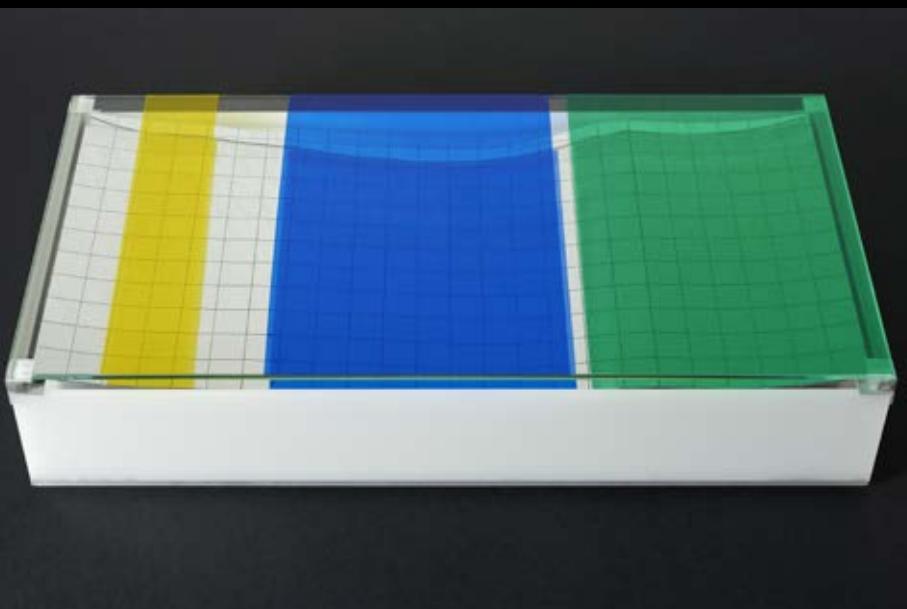
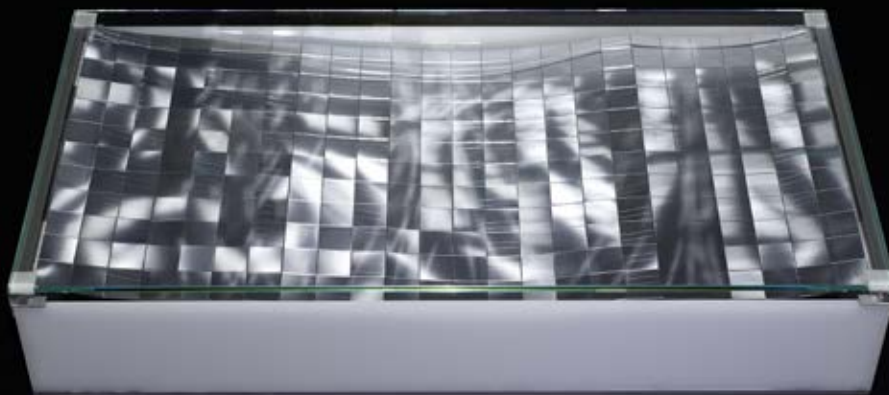
Die weiße Photonenquelle strahlt auf einen sich langsam und unregelmäßig verformenden Mosaikspiegel und erzeugt komplex wandernde, farbige Reflexionen an Wand und Decke.

Die entstehenden tanzenden, gebrochenen Lichtsegmente bewegen, kippen, schneiden sich, miteinander und auch gegenläufig.

Auf der Glasplatte des Objektes lassen sich beliebige Konstellationen aus Farbfilterfolien anordnen. Dies führt zu einer unendlichen Vielfalt in der gesamthaften Erscheinung und im detaillierten Farbspiel.

Das Resultat ist auch hier nur scheinbar vorhersagbar.

Nehmen oder besser: Geben Sie sich etwas Zeit, betrachten Sie es und Sie werden immer wieder neue Konstellationen und Brüche entdecken.



Photom

Material:
Mixed Media, Weisslicht-
quelle, 3D-Druck, Aluminium,
Spiegelmosaik, PVC,
Filterfolien, Elektronik

Maße (HBT):
11,5cm x 50,2cm x 25cm

Gewicht: 2kg

Entstehung: 2015

Edition: 5+2ea (Unikate)



Nachdenken über den Zufall

Um uns herum entstehen immer mehr künstliche Intelligenzen.

Moderne künstliche Intelligenzen (KI) kommen zu ihrer Leistungsfähigkeit nicht mittels schnellem Durchrechnen aller Möglichkeiten, sondern durch eine gewisse Offenheit für Neues, durch eine Lernfähigkeit und Anpassungsfähigkeit an wiederkehrende und sich verändernde Bedingungen.

Diese Offenheit für das Zulassen von Lernen ist aber eine Achillesferse des Systems und kann z.B. bei bewusster Fütterung mit falschen Daten die KI zu falschen Schlüssen führen, was bereits im großen Stil geschehen ist.

Um dieses Problem zu meistern und da das „Füttern“ mit Daten weitaus aufwändiger ist als eine Tierpflege, gibt man der KI nur noch Regeln vor und sie lernt von selbst. Mit großem Erfolg.

Leider kann man dann aber nicht mehr nachvollziehen, wie die KI zu ihren Schlüssen kommt und das bringt eine große Gefahr mit sich. Dieses Thema unserer Zeit bietet deswegen Anlass für einen künstlerischen Diskurs, den ich mit „DeepThought“ aufgreife.

Der Name „DeepThought“ ist eine Referenz auf einen der ersten Schachcomputer, welcher in den 80er Jahren gegen einen Schachgroßmeister gewann und entstammt der Idee von Douglas Adams, der in seiner Buchreihe „Per Anhalter durch die Galaxis“ den größten Computer des Universums mit diesem Namen bezeichnete. Dieser Computer antwortete auf die ultimative Frage aller Zeiten nach einer Million Jahre Rechenzeit mit:

42

Niemand konnte sich die Antwort erklären und nach den inzwischen eine Million verflossenen Jahren wusste man zudem die genaue Fragestellung auch nicht mehr.



DeepThought



DeepThought ist ein Lichtkinetik-Objekt für Wandmontage.

Die Lichtanordnung ist geometrisch formal stark strukturiert und ragt in die Tiefe des 3D-Raumes.

Der Hauptcomputer wählt, gesteuert durch das zufällige Rauschen der Umgebung, Farben, Muster, Geschwindigkeiten, Auf- und Abblenden, Spiegeleffekte und vieles mehr. Dabei bedient er sich der Möglichkeiten, die ihm bei der Erstellung des Werkes als große Bibliothek vorgegeben wurden.

Das Ganze wird von einem weiteren Computer von Innen beobachtet. Und diese „Computerintelligenz“ wünscht sich jeweils ein bestimmtes nächstes Ereignis ihrer Wahl von dem Hauptcomputer.

Trifft das tatsächlich eintretende Ereignis den Wunsch der Computerintelligenz, wird sie glücklicher, wenn nicht, dann wird sie trauriger.

Ist ein bestimmtes Maß an Glück oder Traurigkeit erreicht, kommt es zu einer Übersprungshandlung des zweiten Computers in die Lichtkinetik des Hauptcomputers hinein und damit zu einem visuell wahrnehmbaren Ereignis.

Danach beruhigt sich die Computerintelligenz wieder, der Hauptcomputer macht weiter wie zuvor.

Wann sich die Computerintelligenz in dieser „Beziehungskrise“ abreagiert, weiß nicht einmal sie selbst. Weder diese noch der/die Betrachter*in kann etwas dagegen unternehmen und sind ihr ausgeliefert.

Sie - als BetrachterIn - können mit nach einiger Zeit den Gemütszustand ablesen und verfolgen. Das ruhige, architektonisch-formale Lichtkinetik-Objekt zieht Sie in seinen Bann und öffnet einen tiefen Raum für freies Denken.



DeepThought

Material:
Lichtsystem, Elektronik,
Aluminium, Holz

Maße (HBT):
100cm x 70cm x 12cm

Gewicht: 5kg

Entstehung: 2017

Edition: 10+1ea (Unikate)

DeepThought Dense

Material:
Lichtsystem, Elektronik,
Aluminium, Holz

Maße (HBT):
52cm x 73,5cm x 11,5cm

Gewicht: 3kg

Entstehung: 2017

Edition: 10+1ea (Unikate)



Xpect

„Xpect“ ist ein Lichtkinetik-Objekt im Raum.

Es lehnt sich technisch und inhaltlich an DeepThought an, ohne dessen strikte Geometrie zu übernehmen.

Gesteuert wird das Objekt und seine ruhigen, vielfältigen Farbbläufe durch einen (ersten) Computer, der von einer zweiten, unabhängigen Computer von Innen beobachtet wird. Während des Ablaufes der Lichtfolgen, wünscht sich die (zweite) Computeri die darauf folgenden Farben und Kombinationen. Das führt zu einem künstlichen Glücksgefühl bei Eintreffen des gewünschten Ereignisses und Zweifel bis Zorn bei Nicht-Eintreffen dieser unerfüllten Wünsche. Das somit erreichte und sich verändernde Gemütszustand des (zweiten) Computers wird durch die Farbe einer LED im Sockel miterlebbar.

Die Auswahl der Lichtmuster und -farben durch den ersten Computer sind vielfältig, aber die auswählbaren Möglichkeiten sind durch Designvorgaben strikt definiert und nicht zufällig. Die Gesamtkomposition erhält somit einen werks-typischen Look, jedoch bleiben der interne Ablauf und die Kombinationen aus Farben und Mustern unvorhersagbar.



Xpect

Material:
Mixed Media, Leuchtmittel,
Elektronik, 3D-Druck

Maße (HBT):
35cm x 10cm x 10cm

Gewicht: 1kg

Entstehung: 2018

Edition: drei Farbvarianten je
5+1ea (Unikate)



SPY

„SPY“ ist ein Lichtkinetik-Objekt zur Wandinstallation.

Auf einem türgrößen Spiegel ist eine Halbkugel mit 78 Türspionen angebracht, man sieht von aussen auf die Türspione, welche meist farbig von innen leuchten. Damit sind im übertragenen Sinne Wohnungen gemeint, in denen sich Aktivitäten abspielen.

Die Vielzahl von Türspionen auf der Halbkugel symbolisiert somit ein Wohnviertel, ein Straßenzug, in dem reihenweise Lichter in den Wohnungen an- und ausgehen. Im Werk „Spy“ hat dies aber auch ästhetische Elemente.

Beobachtet wird die Aktivität in den „Wohnungen“ von einer unsichtbaren Computerintelligenz, die während des Ablaufes ein Eigengefühl für die Muster in den dargestellten Farben, Kombinationen und Geschwindigkeiten entwickelt und als Big Data analysiert. In unserer Wirklichkeit wären das z.B. die zusammengeführten Daten aus Bewegungssensoren, Kameras, Smart Home Geräten, Strom- und Wasserverbrauch, und vieles mehr.

Wenn die Computerintelligenz bestimmte Muster in den „Wohnungen“ erkannt hat, erzeugt sie für sich neue Muster und Zusammenhänge (Big Data), die sie manchmal auch wieder verwirft. So sieht die Computerintelligenz nicht nur von Innen nach Außen, sondern auch durch die Mustererkennung von Außen nach Innen.

Der Türspion, eigentlich als Beobachtungsmittel für uns von Innen nach Außen gedacht, wird nun selbst zum Beobachtungsgegenstand. Wer beobachtet hier wen?

SPY Detail



SPY

Material:
Mixed Media, 78 Türspione,
Leuchtmittel, Elektronik,
Spiegel, Aluminium, 3D-
Druck

Maße (HBT):
190,5cm x 70cm x 19,5cm

Gewicht: 24kg

Entstehung: 2020

Edition: 2+1ea (Unikate)



Expertenrunde

„Expertenrunde“ ist eine Lichtkinetik-Rauminstallation.

Mehrere Desinfektionsspender sind an Standfüßen angebracht und werden im Vollkreis (Runde) oder als offener Bogen (Podium) angeordnet.

Die Desinfektionsspender stellen ExpertInnen während der vielzähligen Gesprächsrunden in der Corona-Pandemie 2020-2022 dar. Ihre variable Anzahl kann 5, 6, 7 oder 8 betragen.

Die Desinfektionsspender haben keine Sprühfunktion mehr, sondern leuchten und verändern ihre Leuchtfarbe nach bestimmten Prinzipien. Ausgehend von einer Diskussionsrunde unter ExpertInnen (im genderneutralen Sinne ist mir nur Ikonografie für das Werk wichtig, das Geschlecht spielt in keiner Weise eine Rolle) werden Meinungen ausgetauscht, abgelehnt oder angenommen. Hin und wieder kommt es zu Konflikten.

Zu Beginn der Diskussion setzen sich die Expertencharaktere (Persönlichkeiten) durch einen Persönlichkeitstest zusammen. Dieser Test beruht auf Prof. McLean und Sheldon (Triune Brain) und führt durch Biostrukturanalyse zu einem individuellen Persönlichkeitsprofil, dargestellt durch die Farben Rot, Grün und Blau, die hier als Farbmischung sichtbar werden.

Es werden pro Gesprächsrunde 8 Themen diskutiert. Einige der ZuhörerInnen des/der Hauptvortragenden des Themas sind für dieses Thema besonders empfänglich und folgen der Argumentation. Sie bilden daraus ihre Meinung, die ihre Haltung verändert. Geht ihnen oder einem/einer von ihnen die Argumentation des vortragenden ExpertInnen zu weit, gibt es eine abwehrende Reaktion (Kritik). Die Haltung eines jeden/jeder ExpertIn ist an der Lichtfarbe ablesbar.

Die Farbveränderungen sind in ihren Nuancen vielfältig und werden regelbasiert beeinflusst, aber der interne Wechsel der jeweiligen Farben und Konstellationen der Persönlichkeiten der „ExpertInnen“ bleibt unvorhersagbar.



Expertenrunde Detail

Expertenrunde

Material:

Mixed Media, 8 Desinfektionsspender, Standfüße, Leuchtmittel, Elektronik, 3D-Druck

Maße (HBT): 8er minimal
170cm x 210cm x 210cm

Gewicht: 24kg (8er)

Entstehung: 2021

Unikate: 4 Varianten
(5/6/7/8) je 2+1ea

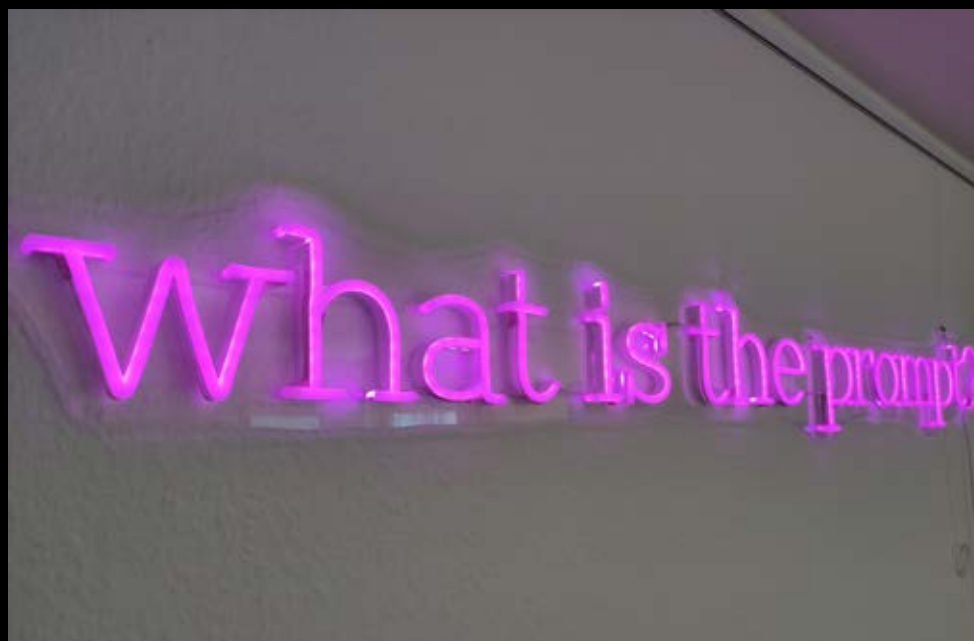
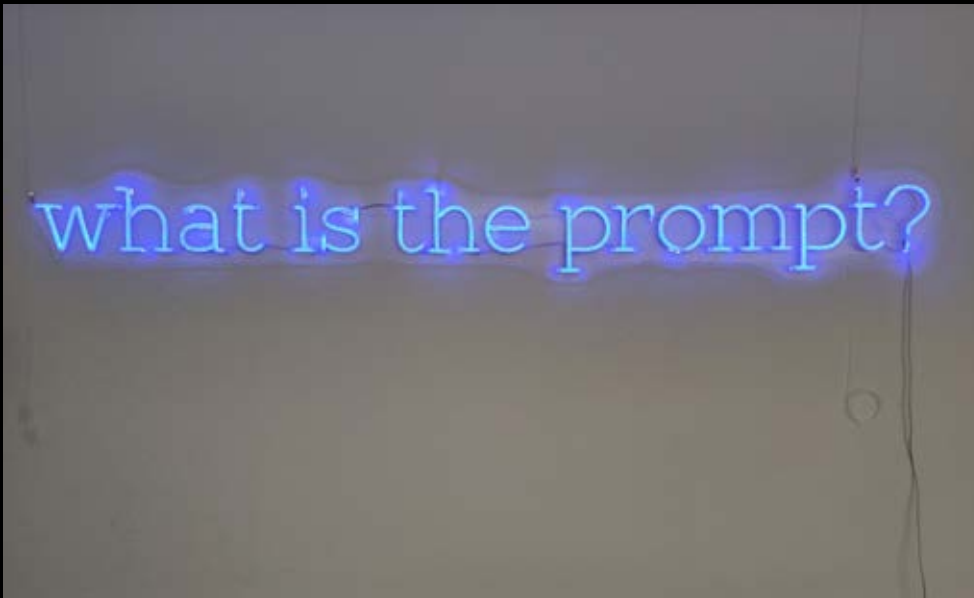
what is the prompt?

„what is the prompt?“ ist eine Licht Skulptur für Wandmontage.

Die ikonische Frage „what is the prompt?“ (was ist der Eingabebefehl) hatte 2020 noch keine Bedeutung und wurde nicht benutzt. Die Frage tauchte erstmals 2021 mit den ersten bildgebenden Diffusion KIs auf und verbreitete sich rasend im selben Jahr und in den darauffolgenden Jahren 2022/2023.

Immer wenn auf einer Plattform ein KI generiertes Bild von besserer Qualität oder interessantem Inhalt auftauchte (später auch bei Text) wurde in den Kommentaren dazu von Betrachtern diese Frage gestellt. Die Betrachter wollten das „Rezept“ für dieses Bild erfahren, um es nachzumachen oder in diesem Stil weiter zu experimentieren. Die Antwort enthüllt aber nie den ganzen „Konstruktionsplan“, denn es gibt noch etliche technische Vorgaben und Parameter, die auch stimmen müssen. Aber die generelle Richtung wird mit der Antwort auf diese, wie gesagt „ikonische“ Frage preisgegeben.

Können Sie sich das Prompt eines Fotos vorstellen, welches Ihnen gezeigt wird?



what is the prompt?

Material:
Mixed Media, LEDs,
Elektronik, Plexiglas

Maße (HBT):
18cm x 175cm x 2,5cm

Gewicht: 3kg

Entstehung: 2023

Edition: 10+1ea

Heisenberg



„Heisenberg“ ist eine Lichtkinetik Standskulptur.

In der Form eines erleuchteten Balls aus Ringen die wie ein Atommodell anmuten, steht die Skulptur auf einem gewichtigen Stab.

Die Skulptur und der Name Heisenberg wurde inspiriert durch das Unschärfeprinzip, welches von dem deutschen Physiker Heisenberg bereits 1927 formuliert wurde. Das Prinzip wurde zu einem der Fundamente der Quantenphysik und hat bis heute seine Gültigkeit behalten. Es verdeutlicht die Abkehr von der Sicherheit hin zum Prinzip der Möglichkeit und der Wahrscheinlichkeit.

5 sich überkreuzende Metallringe formen eine Kugel. 470 einzeln angesteuerte LEDs auf den Ringen bilden die Grundlage einer Erzählung von Bewegung und Verharren, von Auftauchen und Verschwinden, von Farbe und Verblässen.



Heisenberg Detail

Heisenberg

Material:
Mixed Media, LEDs,
Elektronik, 3D-Print, Metall

Maße (HBT):
174cm x 52cm x 52cm

Gewicht: 5,5kg

Entstehung: 2023

Edition: 4+1ea



1 Meter 50

„1 Meter 50“ ist eine Raumskulptur, die den ikonischen Abstand von 1,50 Meter inszeniert, der als Gefährdungsabstand während der Corona-Pandemie 2020-2022 in Deutschland überall publiziert und markiert wurde.

Das Skelett eines jungen Mannes trägt 16 variable Maßbänder auf dem Rücken, die sich in zwei Gruppen zu je 8 Bändern wie Strahlen von dem Skelett nach links und rechts ausbreiten und dabei zwei Flügel bilden.

Die Flügel haben mit dem Körper eine gesamte Spannweite von über 3 Meter, zu jeder Seite hin 1 Meter 50, der empfohlene Sicherheitsabstand gegen eine – für manche tödlich verlaufende – Ansteckung mit dem Corona Virus.

Das Skelett begegnet uns in einer nicht willkürlichen Farbe: es gibt eine rote und eine gelbe Ausführung, die Farben sind exakt den Farben des Maßbandes entnommen und signalisieren so die „messbare Gefahr“.



1 Meter 50

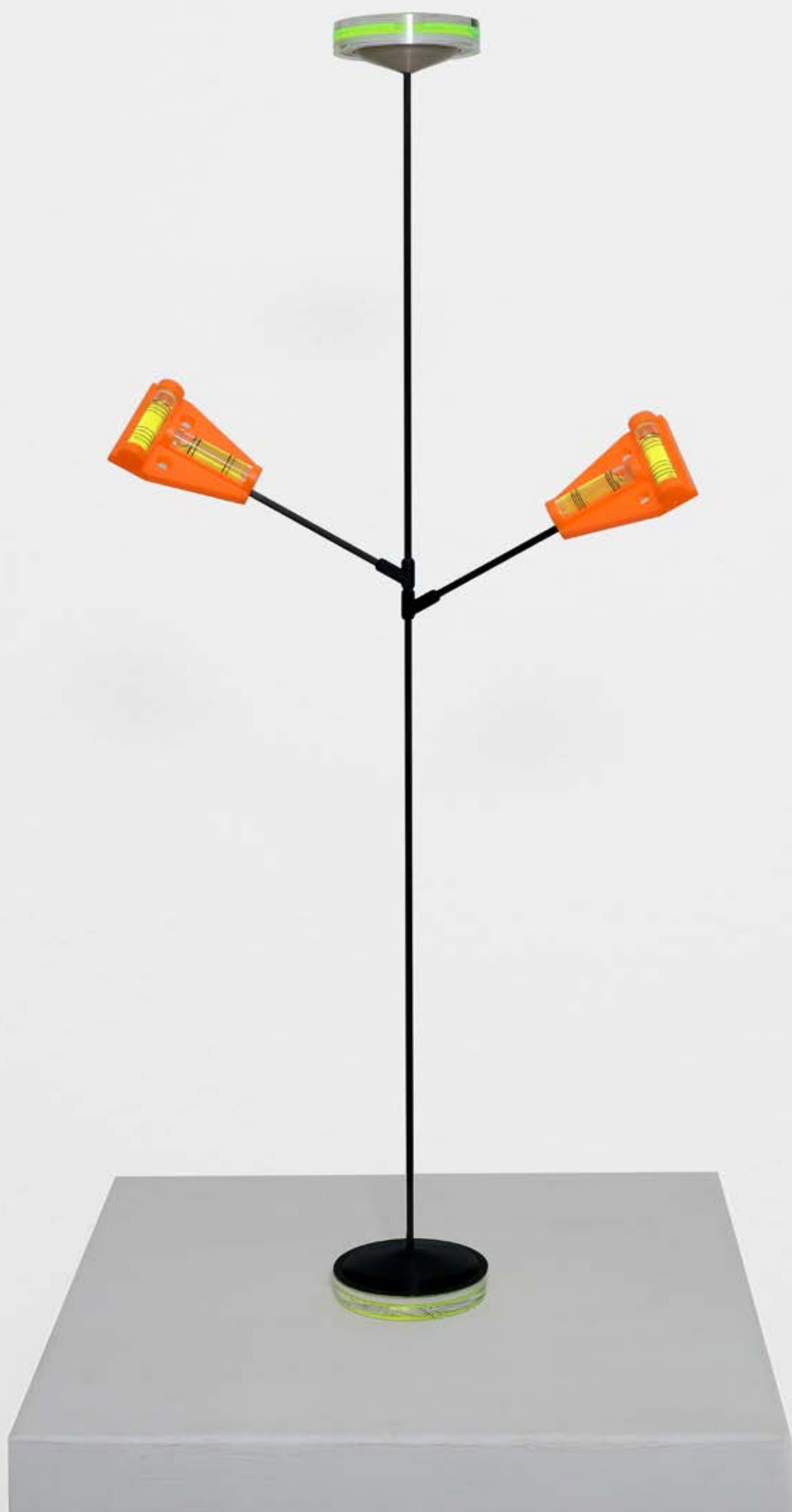
Material:
Mixed Media, Skelett, Lack,
Maßbänder, 3D-Druck,
Standfuß

Maße (HBT):
166cm x 320cm x 29cm

Gewicht: 12,8 kg

Entstehung: 2020

Edition: je 2 + 1ea rot und
gelb (Unikate)



Balance

„Balance“ ist eine Standskulptur, welche die empfindliche Balance zwischen dem Menschen und seiner eigenen Natur symbolisiert.

Kohlenstoff, aus dem wir Menschen bestehen, welcher ein untrennbarer Teil der Umgebungsluft ist, die wir ständig ein- und ausatmen, wird von uns mit Sorge als Kohlendioxid-Konzentration der Atmosphäre stetig gemessen.

Weltweit wird an einer Reduzierung der produzierten Menge gearbeitet, und das nicht nur durch Verringerung des Ausstoßes, sondern auch in Zusammenarbeit mit der übrigen Natur als Verbündeter, z.B. durch Wiederaufforstung.

Das leicht aus dem Lot zu bringende Gleichgewicht wird in dieser Skulptur durch die Verbindung von organischem Material mit von Menschen hergestellten Messapparaten dargestellt. Die Materialwahl ist nicht zufällig: Kohlefaserstäbe als Struktur der Pflanze, Kreuz-Wasserwaagen als Blätter, Rund-Libellen als Blüte und Wurzel, 3D gedruckte Verbindungselemente aus biologisch abbaubarem Kunststoff.

Die Verbindung von Wissenschaft und Kunst, von Natur und Technik, von Beobachter und Beobachtetem wird hier so minimalistisch wie möglich skulptural dargestellt.



Balance

Material:
Mixed Media, Kohlefaser,
Wasserwaagen

Maße (HBT):
54cm x 24cm x 6,5cm

Gewicht: 0,15 kg

Entstehung: 2020

Edition: nummeriert und
signiert, verschiedene Aus-
führungen



in the mood

„in the mood“ ist eine Standskulptur, welcher eine sublime Kinetik innewohnt.

Zwei Federn sind auf einem massiven Aluminiumring angebracht und durch Magnete beliebig positionierbar. Wie zwei Flügel breiten sie sich aus oder rücken zusammen. Schon kleine Veränderungen in der Lage erzeugen eine völlig andere Stimmung, die dieses Kunstwerk ausdrückt.

Federn symbolisieren die Engelsschwingen, die mich mein Leben hindurch begleiten. Der Engel ist nicht nur um uns, sondern auch in uns.

Das Schwarz der Federn steht für beide Seiten der Handlungen als Engel, für nicht nur augenscheinlich Gutes, sondern auch für das Unverständliche, Mysteriöse, welches sich uns nicht unmittelbar erschließt..

Die flauschigen Federn am unteren Ende des Kieles bewegen sich leicht im Wind und in der Thermik, die Skulptur zeigt eine zarte Kinetik und erinnert an das Feine.



in the mood

Material:
Mixed Media, Aluminium,
Kohlefaser, Neodym, Feder-
kiele

Maße (HBT):
30cm x 50cm x 5cm

Gewicht: 0,3 kg

Entstehung: 2023

Edition: 5 (schwarze Kiele),
nummeriert und signiert,
verschiedene Ausführungen

QR

„QR“ ist ein Wandobjekt.

Es entstand in der Pandemie 2020-2022 und beschäftigt sich mit der Entstehung von Ikonen und der Diskussion um den Datenschutz personenbezogener Daten.

In der Bekämpfung einer Krise müssen andere Regeln gelten als im geordneten Alltag. Hier geht es um Schnelligkeit in der Bekämpfung der Krise und deswegen um Maßnahmen, die nicht von Allen und Jeden mitdiskutiert werden können.

Die Pandemie hat gezeigt, dass der Anspruch auf das Ausdiskutieren und vor allem der Anspruch auf die Beharrung eigener, noch so absurder Standpunkte groteske Züge angenommen hat, was schließlich der Allgemeinheit erheblichen Schaden zufügte und viele Menschenleben kostete.

Eine der Diskussionen ging um die Erfassung und Ausweisung des Impfstatusses mittels einer App. Als Lösung trat der QR Code aus seinem Schattendasein der vergangenen Jahre heraus und wurde zum neuen Gesicht einer vertrauenswürdigen Person, die bei einer Veranstaltung oder im Restaurant Einlass begehrte. Für mich ist der Blick auf den QR-Code wie ein Blick in die Iris eines digitalen Auges.

Interessanterweise verknüpft diese neue Ikone verschiedenste Daten zu einem Gesamtbild, welches dieses Werk nun aufzeigen soll.

Das (erfolgreiche) Scannen des QR Codes gelingt nur im Kontakt mit dem Werk, nicht von einer Abbildung oder einem Foto. Es erfordert das vis-à-vis, den Augenkontakt vom menschlichen zum digitalen Auge.



QR

Material:
Fine Art Print auf Alu Dibond,
Elektronik, gerahmt

Maße (HBT):
64,5cm x 64,5cm x 2,5cm

Gewicht: 1 kg

Entstehung: 2022

Unikate: 10+1ea



Ausstellungen (hier ab 2016):

- Art Karlsruhe, Karlsruhe (Messe), 2016
- The Grand, Proud Collector 4th Edition, Berlin, 2017
- Galerie Eigenheim, Handlungsanweisungen, Berlin, 2017
- Ostrale Biennale, Dresden, 2017
- Alte Münze, Ecstasies Teresa, Berlin, 2018
- Rathenauhallen, Transformart, Berlin, 2018
- Anna25, New York meets Berlin, Berlin, 2018
- Galerie Eigenheim, Positions, Berlin (Messe), 2018
- Media Mitte Festival, Berlin, 2019
- State Studio, Materialize, Berlin, 2019
- Diskurs, Superposition, Berlin, 2020
- Museum für Kommunikation, Chaos Method, St. Petersburg, Russland, 2020
- Bermel von Luxburg Galerie, Materia, Berlin, 2020
- Lily Fürstenow, Art Against Corona, emerging Artists, online, 2020
- Bermel von Luxburg Galerie, Equilibrium, Berlin, 2020
- Leo Kuelbs Projects, Passages of Perception into Structures, online, 2020
- HOTO Project Space Galerie, 33guests, Berlin, 2021
- CSR Projektraum, Überschau #4, Berlin, 2022
- Bermel von Luxburg Galerie, NFT meets traditional Art, Berlin, 2022
- Musee Dezentral, Berlin, 2022
- Coderitter, Singularity, Dresden, 2023
- CSR Projektraum, Zeitenwenden #1, Berlin, 2023
- Guelman und Unbekannt Gallery, Olaf Schirm - main works, Soloshow, Berlin, 2023
- Deep Art Show, Paris, 2024
- Coderitter, REBOOT, Dresden, 2024
- Bundesministerium für Umwelt, Community Convention, Berlin, 2024

I M P R E S S U M

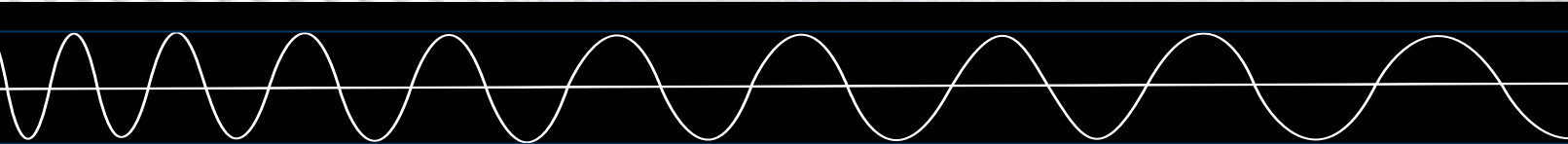
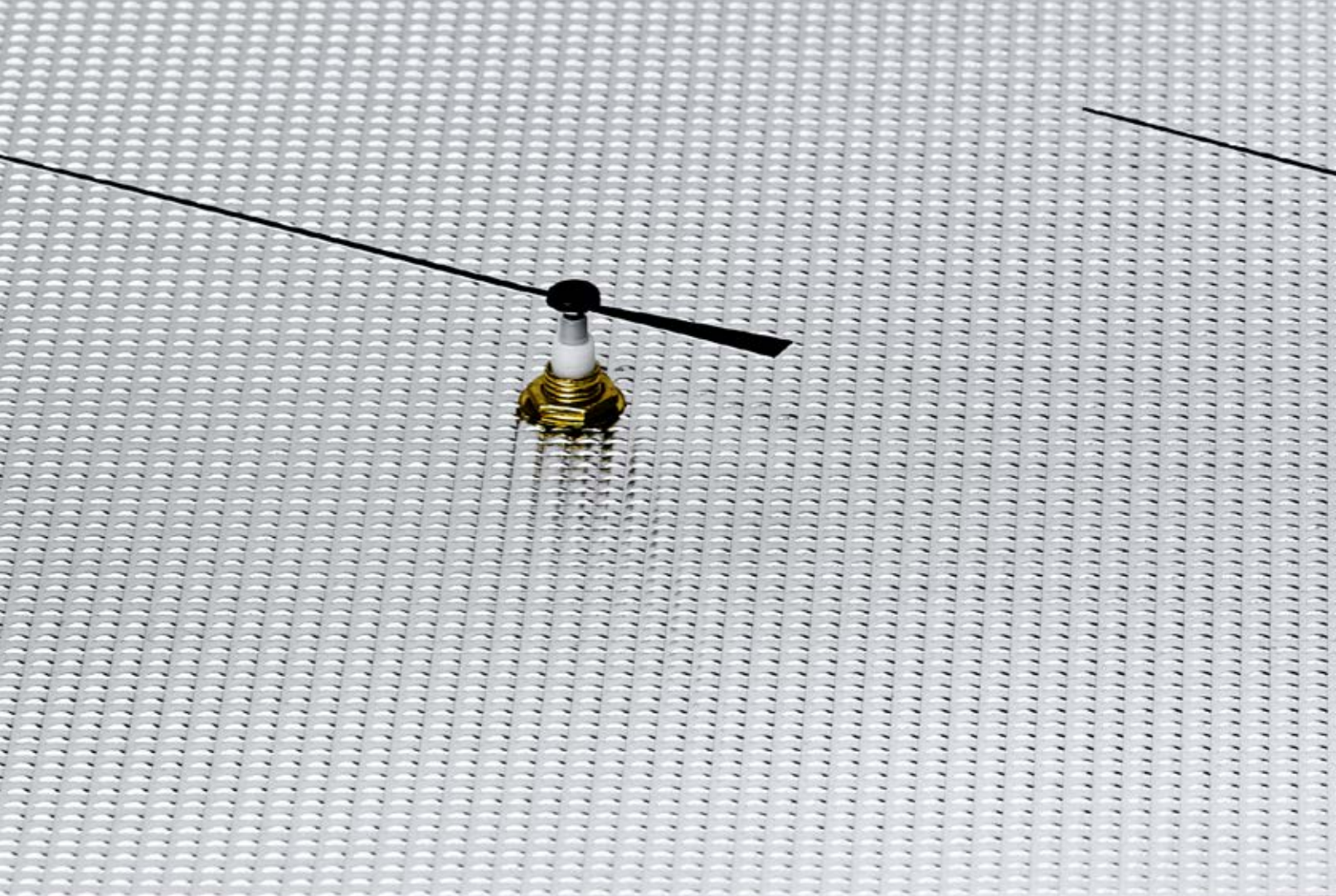
6. Auflage

Design, Text, copyright 2024 Olaf Schirm

Fotos: Matthias Kolb, Harriet Wollert, Olaf Schirm

Kontakt: os@olaf-schirm.de

www.olaf-schirm.de



—
Bewegung
Ruhe
Balance

—
Klang
Musik
Schall

—
Licht
Farbe
Temperatur

—
Daten
Elektrostatik
Radioaktivität