

F E E D

Das Prinzip Rückkopplung spielt in den verschiedensten Systemen eine wichtige Rolle. Technische, biologische, wirtschaftliche, psychologische und soziale Funktionsabläufe sind nicht ohne rückmeldende Systeme denkbar. Es wird allgemein zwischen Mitkopplung (positive Rückkopplung) und Gegenkopplung (negative Rückkopplung) unterschieden.

BACK

Die **positive Rückkopplung** ruft immer eine Signalverstärkung hervor (z.B. „Feedback“ in der Tontechnik oder „Teufelskreis“ in der Soziologie). Die **negative Rückkopplung** sorgt dagegen für ein Einpendeln eines bestimmten Gleichgewichtszustandes (z.B. Blutwerte oder neuronales Feedback im Zentralnervensystem).





Rückkopplung in bisherigen Installationen

In meiner bisherigen künstlerischen Arbeit habe ich physikalische Vorgänge verwendet, die **negative Rückkopplungssysteme** beinhalten. Beispielsweise pendeln sich in meiner Installation „**Ballonzeichnung**“ Gasballons, an denen Sandgefäße befestigt sind, durch eine Mechanik von selbst in einem Schwebезustand ein. Steigen die Ballons an die Decke, ist es nur eine Frage der Zeit, bis sie allmählich Gas verlieren und wieder sinken. Sobald sie aber den Boden berühren, rieselt etwas Sand aus den Gefäßen, sie werden wieder leichter und steigen auf. So wird also der Schwebезustand automatisch immer wieder neu angestrebt, während gleichzeitig eine Zeichnung auf dem Boden entsteht.



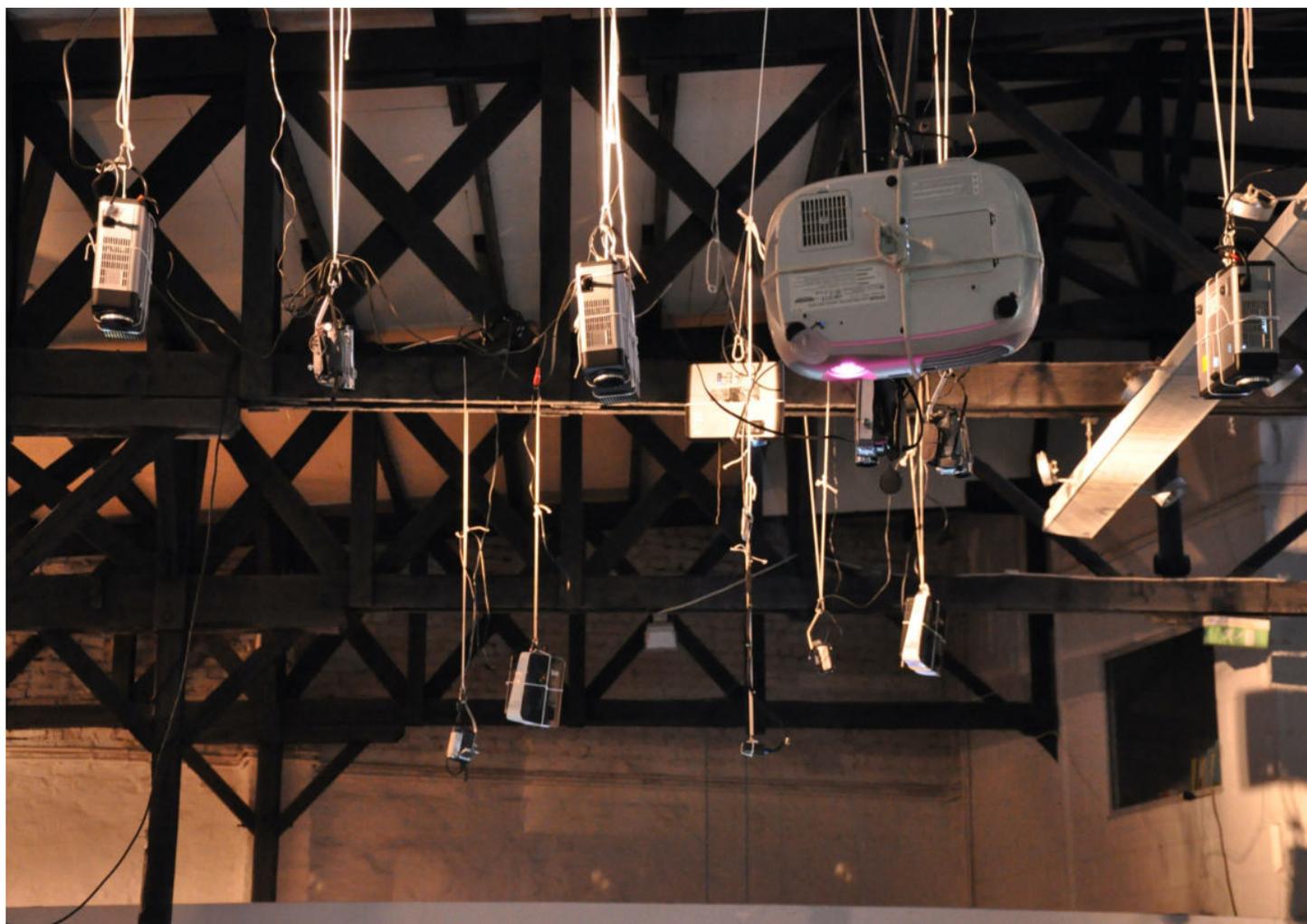
Ein Beispiel für **positive Rückkopplung** ist die „**Hubschraubermalerei**“. Hier setzt der Pinsel vorsichtig auf, kippt zu irgendeiner Seite und zieht den Hubschrauber mit sich. Die anfänglich kleine Bewegung wird immer weiter verstärkt und „entgleist“ zu einer unkontrollierten Linie.



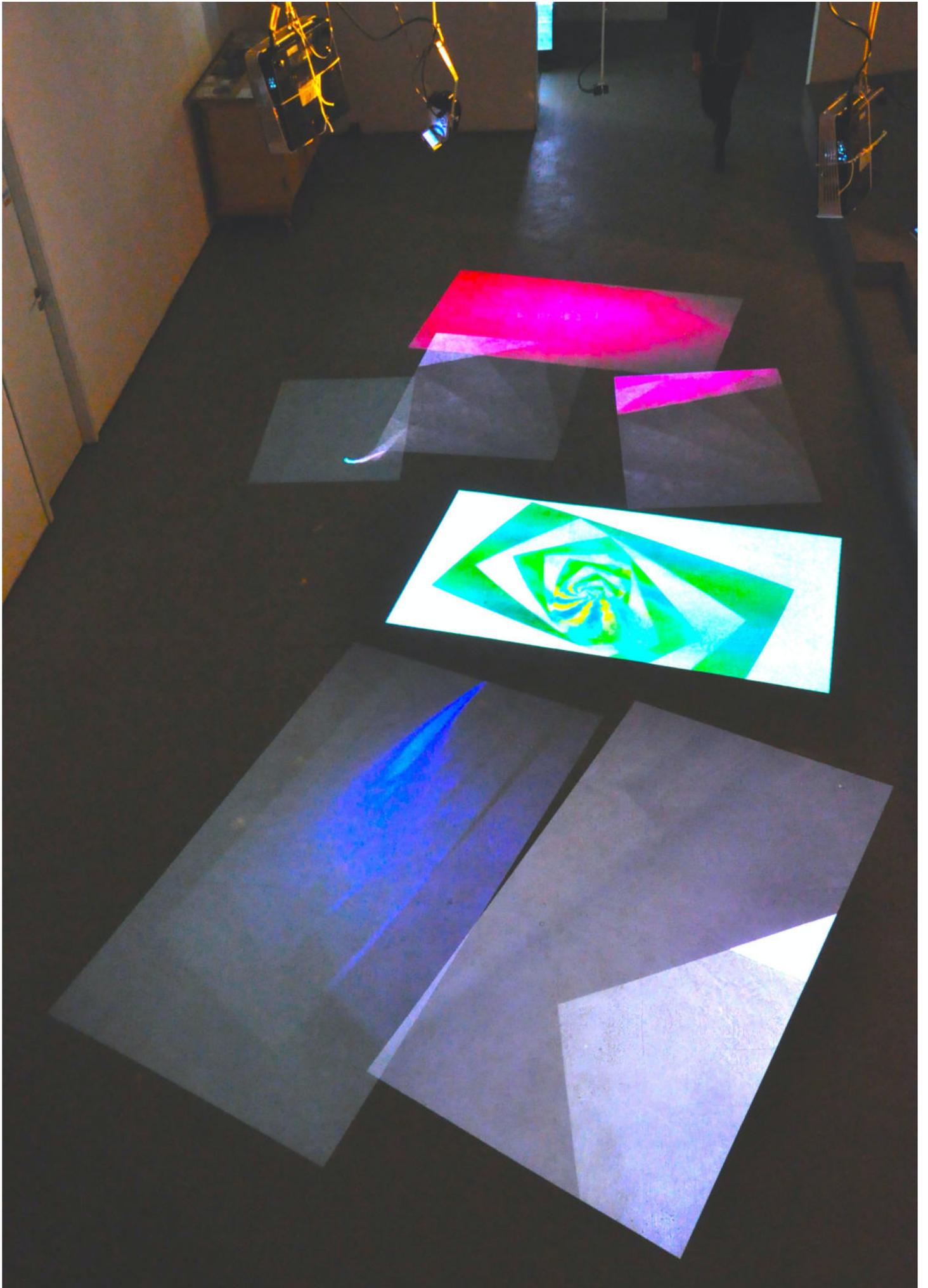
Zum „Kunstspäti“ im Wallraff-Richartz Museum, Köln wurde eine Videoprojektion auf Sitzkissen aus Leinwand realisiert, bei der sich die Besucher auf einer projizierten Bildfläche bewegen und so selbst das Bild generieren und damit essenzieller Teil einer Rückkopplung wurden.



Im ARTRMX, Köln war eine begehbare Installation aus mehreren Beamern und Kameras zu sehen, die in z.T. hintereinandergeschalteten Schleifen Feedback erzeugen. In dem hier gezeigten Aufbau waren sowohl positive als auch negative Rückkopplungen möglich.







Arbeiten während des Projektstipendiums im DA Kloster Gravenhorst

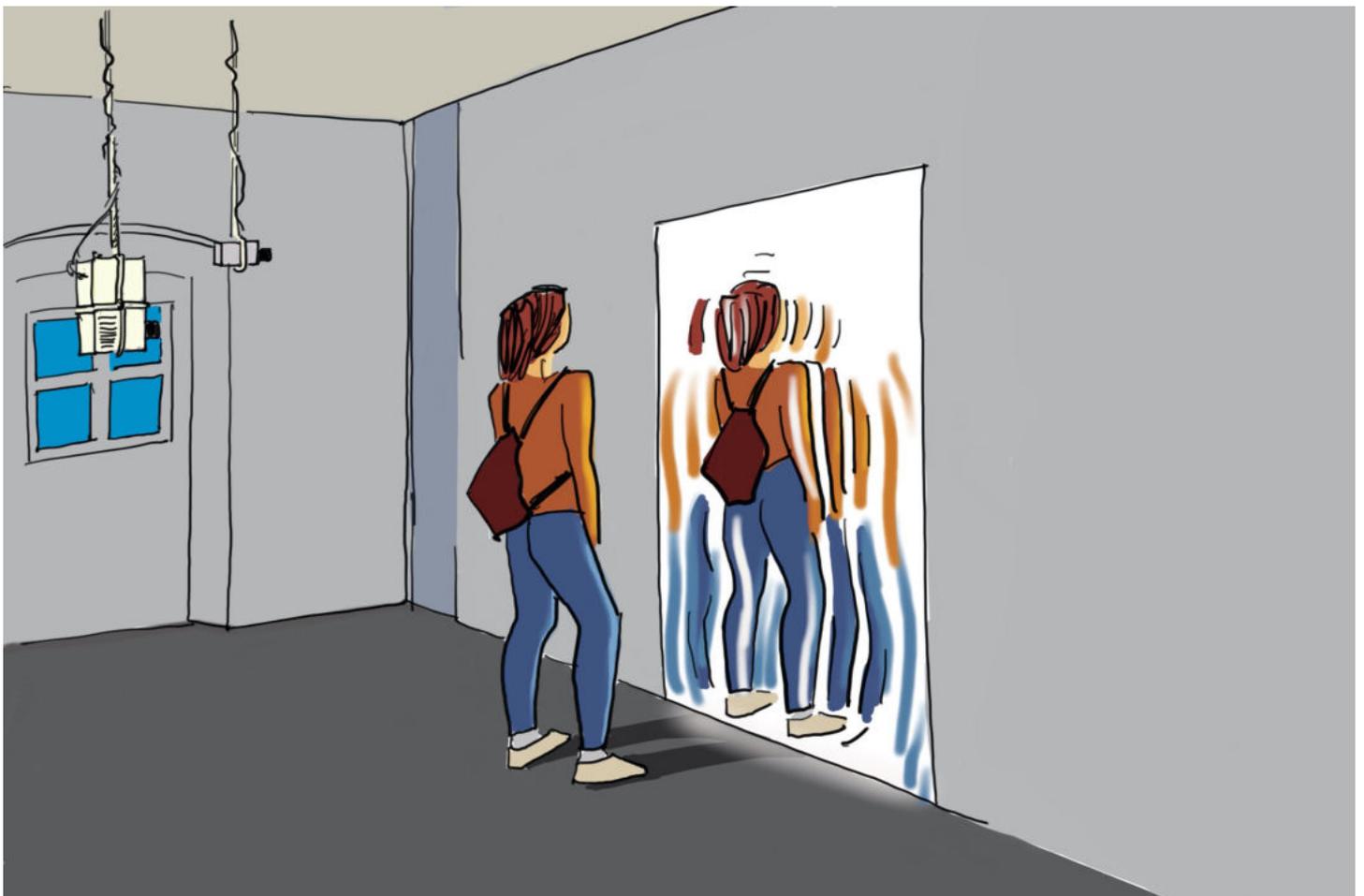
Im Rahmen des Stipendiums möchte ich mit Rückkopplungssystemen experimentieren und daraus neue partizipative Strategien entwickeln.

Projektraum (wechselnde Installationen), Marktzauber

Für den Projektraum und für das Künstlerdorf beim Marktzauber möchte ich **Objekte** erstellen, die signalverstärkende oder informationsverarbeitende Elemente beinhalten. Das können z.B. Bewegungsmelder, Infrarotkameras o.ä. sein, die mit Nutzung von Elektrizität in der Regel optische Eingangssignale verstärken - insbesondere interaktive Arrangements mit Monitoren, Beamern und Kameras.

Es sind aber auch Objekte möglich, die auf rein mechanische Einflüsse der Betrachter / Benutzer reagieren und diese ebenso auf mechanische Weise verstärken oder übersetzen.

Abb.: lebensgroße Projektion als Feedback mit Beamer und Kamera im Projektraum



Projektion im Westflügel

Weiterhin möchte ich eine raumfüllende **Installation** im Westflügel realisieren.

Hier bewegen sich die Betrachter auf der projizierten Bildfläche und generieren erst durch diese Bewegungen das Bild selbst. Über Infrarot wird die jeweilige Position der Personen aufgenommen und die Projektion an diesen Stellen für eine Zeit von wenigen Minuten von hell auf dunkel gestellt (siehe großes Bild ganz oben). Die Betrachter zeichnen quasi mit schwarzer Linie auf das projizierte Bild und werden dabei Bestandteil des Bildes.

(Gegebenenfalls kann die Installation in Form eines Daumenkinos dokumentiert werden.)

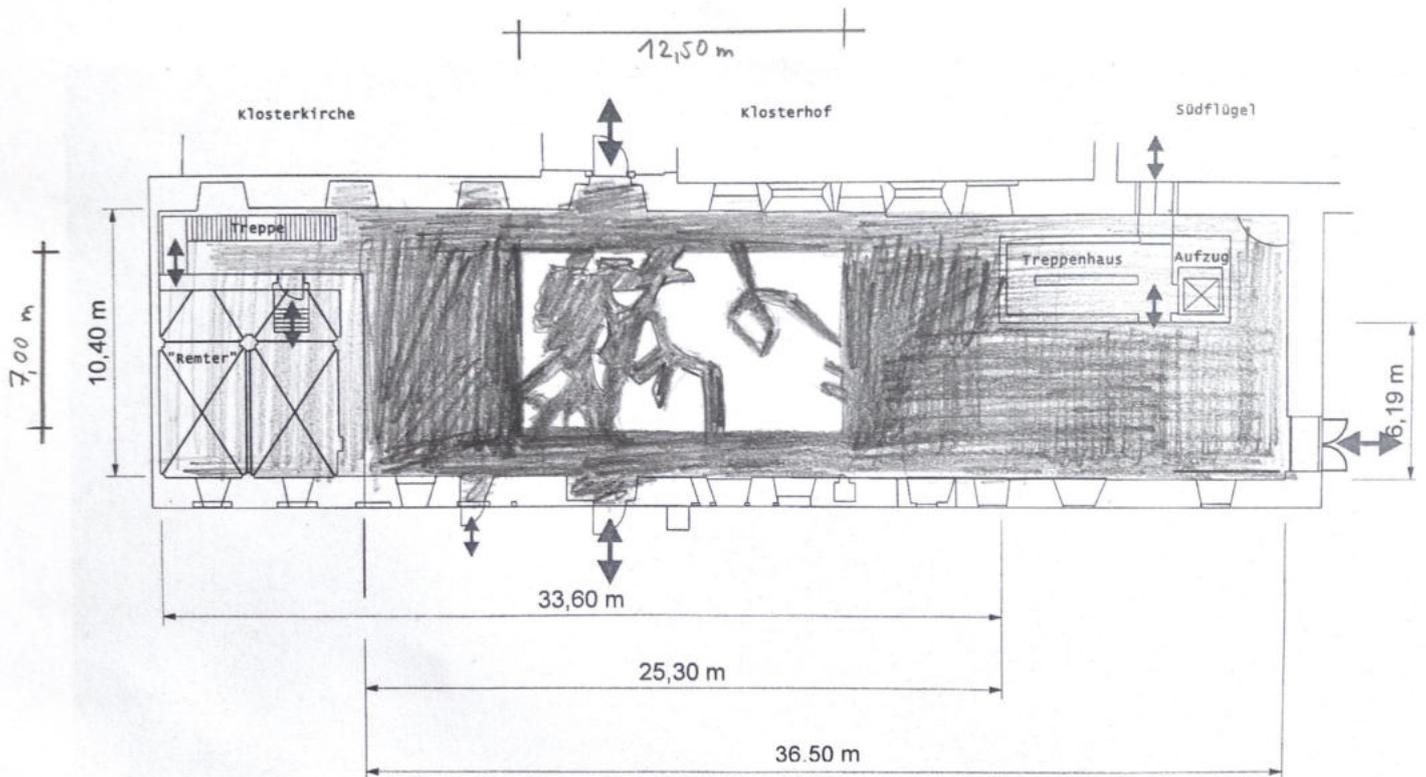


Abb.: Grundriss Westflügel

Projektionsfläche ca. 80 qm

z.B. Beamer: Panasonic PT-DZ21K2, 20.000 Ansi-Lumen, entspricht 250 Ansi-lumen pro Quadratmeter

Gewicht: 41 kg, Montage an Holzbalkendecke

Kamera und Steuerung durch Firma VERTIGO-Systems, Köln

