



Herwig Weiser's Dark Matter

Timothy
Druckrey

English

1 The Great Refusal

Whether ritualized or not, art contains the rationality of negation. In its advanced positions, it is the Great Refusal—the protest against that which is. The modes in which man and things are made to appear, to sing and sound and speak, are modes of refuting, breaking, and recreating their factual existence. But these modes of negation pay tribute to the antagonistic society to which they are linked.¹

After more than a century of astonishing transformations in every conceivable field, it's little wonder that we *again* find this moment to ask if there can be an artistic practice that is fitting for a time of technical omnipotence, omnivorous systems, faux totalities that can provide a reflective basis to both situate experiences and that can push—even force—them back on us. This push-back is the essential condition for any 'art' that might encounter the history and presence of media, its technologies, and most certainly its creative potential.

In this critical 'condition' it is imperative to consider how deeply artists and intellectuals were increasingly in dialectical (often negatively dialectical) reciprocity with 'the mechanization of the world picture,' with sweeping technical changes that were to evolve and were enveloped in incessant tumult and conflict. Perhaps too, the core importance of critical artistic practices were themselves wildly shifting and became maybe more than 'enveloped' and instead complicit—wittingly or not—in providing critical justifications for conflicted political agendas promoting untamed and wretched/rapacious institutions of dismal progress clothed in the disguise of cultural continuity, even while astonishing forms of social discontinuity were at a boiling point.

After all, the kinds of mastery that modernity provided—under the well-meaning and lingering epistemologies of the Enlightenment—were evolving into immense techno-industrial complexes poised to join cultures and systems into the powerful cadres that were poised to splinter the future into the conflicted 'isms' of the 20th century.

Yet the dubious/murky modernity of the West just had to justify its mastery of nature, just had to justify its mastery of matter and had to rationalize the development of systems of social control, and just had to justify the mastery of biology, and just had to justify the mastery of economics, and ultimate mastery of the individual. In short, the mastery of every process that could produce, control, examine, determine cultural life in order to establish authority/legitimacy in a century of immense instability.

So between territorial wars and internecine forms of hot then cold wars that followed, between radical scientific upheaval and the triumph of technology, between social determinism and the 'will to power,' between immutability or cohesion and unpredictability,

control and dissolution, between fragile economies of nations and the speculative or virtual economies of globalization, between internationalism and identity politics, between ideologies of individuality and ideologies of authority, between systems of representation hinged on sophomoric encounters with 'reality' and the kinds of radical fissures that were ripping things apart, within sciences whose practices were a form of autopsy of the material world and sciences that would reformulate the world as indeterministic, as probable, unpredictable, as essentially unrepresentable—or at least unrepeatably, between technologies whose reverberations utterly superceded the social contract, between philosophies challenged to confront this same loss of centrality, between 'systems' of representation shattered by the explosive power of technologies mobilized to shape and reshape culture, between technical medias of all kinds seizing on the untamed or raw energy of persuasion that were to constitute the 'culture industry,' the 'consciousness industry,' and now, I'd suggest, the 'cognitive industry,' between medias whose pulverization of the so-called 'real' has now, nearly literally, blown reality to bits (pun intended), between artistic revolutions which, for nearly the entire time, launched a relentless and continuing insurgency against static or predictable representations of any sort.

As is now obvious, this systems ideology has been assimilated into the now omnivorous networks of merciless media and ubiquitous algorithms. Its history led Mumford to call technology "The Magnificent Bribe," Jacques Ellul, "The Technological Bluff," Heidegger to say that "The technological state would be the most obsequious and blind servant in the face of the power of technology,"² led Habermas to write: "Technocratic consciousness reflects not the sundering of an ethical situation but the repression of 'ethics' as a category of

life,"³ Deleuze to write: "The technocrat is the natural friend of the dictator—computers and dictatorship; but the revolutionary lives in the gap which separates technical progress from social totality, and inscribed there his dream of permanent revolution. This dream, therefore, is itself action, reality, and an effective menace to all established order; it renders possible what it dreams about." (logic of sense) and Arthur Kroker to add: "Not commodification, but the 'decoded flows' of cynical power. Not corporeality, but 'bodies without organs.' Not heads, but 'abstract machines of faciality.' Not panoptic space, but perspectival simulacra ... not the theatre of representational power, but a cynical and fully relational power that functions in the liquid language of 'networking.'" Kittler too succinctly observed: "With

numbers, everything goes. Modulation, transformation, synchronization; delay, storage, transposition; scrambling, scanning, mapping—a total media link on a digital base will erase the very concept of medium. Instead of wiring people and technologies, absolute knowledge will run as an endless loop." The echoes of Heidegger are clear: "When modern physics exerts itself to establish the world's formula, what occurs thereby is this: the being of entities has resolved itself into the method of the totally calculable." (Martin Heidegger)

It just seems imperative that a *practice of the periphery*⁴ emerge that exists on the edges/fringes of *centrality*, practices that do not sanction some kind of core principle, or seek legitimation in incessant reference to the normative but work rather to disrupt the



imperatives of grim progressive agendas. This periphery cannot shirk the history of thinking so deeply embedded in the history of a questionable version of Modernity, but something 'other.' And this 'other,' perhaps a kind of *an artistic practice on the margins*, maybe a practice without the burden of a *Telos*, (either pro- or retroactive), a *practice of contingency*, a resistant practice that isn't compartmentalized as the artistic ghetto once known as the *avant-garde* (the one where we see the roots of 'repressive tolerance') or blindly focused on particular techniques other than those necessary for the interrogation of the kinds of situations those very techniques promote.

How this is possible—or whether it is possible—or necessary—depends on a willingness to rethink or re-evaluate the status of art as linked only within marginal transactions in a world system of mere immanence, but perhaps that can be repudiated in the willingness to strip-bare the very assumptions and mechanisms of the kind of illusions, 'special effects' (political, social, historical, technical, artistic...), virulent/astonishing forms of sedate consensus that lead to complacency, resignation or reckless/negligent or indifferent/careless complicity.

To defamiliarize commonplace reality, a dismantling of what Adorno called the "camouflage of illusion" art, as Marcuse wrote, "can speak its own language only as long as the images are alive which refuse and refute the established order."⁵ But in this we cannot accept the premise that we are as comfortably embedded in the hazy illusions of the twitter-sphere as we were in Plato's Cave. We are hardly innocent or in the shadows anymore—quite the opposite! We're not chained, but are willing collaborators. We are now deeply embedded in far more intricate forms of illusion and complicity. Worn aesthetic teleologies no longer effectively serve as either fact or alibi under conditions where critical depth and

reflection are superseded by the conditions within conflicted and pervasive systems characterized by their instantaneity, their relentless newness and their vacant surfaces—a culture distracted from reflection, in what is described as a state of 'continuous partial attention,' one in which, as Paul Virilio proposed that "at least resolve ourselves to losing the sense of our senses ... ready to lose our morphological illusions about physical dimensions ... which, in the electronic interface, affect the order of sensations" a condition where "the absence of any immediate perception of concrete reality produces a terrible imbalance between the sensible and the intelligible."⁶

Yet amid all these critical even negative comments on the necessity to build a conceptual groundwork (dare we call it *critical aesthetics*) for thinking in the media chaos ... it is also an unavoidable fact that the entire history of our Modernity (and its aftermaths) and its machines have fueled successive artistic revolutions.

From the Enlightenment forward the constancy of an artistic sphere driven by response to or activities with apparatuses has run parallel with the history of art—its machines, its reverberations, its consequences, its possibilities. From Leibniz's *Palace of Marvels* in which he wrote "soon a theatre of everything imaginable would exist" (Gottfried Wilhelm Leibniz, *Drole de Pense: Touchant une Nouvelle Sorte de Representations*, September 1765) Through generations of early optical and projection technologies, image theatres, 'philosophical toys,' photography, cinema, telegraphy, telephony, the haunted specters of the Phantasmagoria, are embedded within every electronic and digital technology, artists have been in and on the periphery tracking and developing every kind of effect and expression. But the on-going influences have affected art since the 18th century and increasingly became pivotal for the artistic

upheavals from the late 19th century on. Indeed it would not be exaggerated to say that 20th century art was upended by medias and technologies whose reverberations shook the foundations of both appearances and their representations.

I say this only to hint at the complex and rich trajectory of enlightenment thinking and creativity and its distinct relationship with 'media' technologies as a decisive and largely marginalized field (with some exceptions) altered the 'mental space' of culture unfettered by the desire to see everything as a predecessor to now...). One of the most succinct comments on this came from Peter Weibel in "The Apparatus World—A World into Itself" (*Eigenwelt der Apparate—Welt: Pioneers of Electronic Art*, Ars Electronica 1992):

The autonomous world of the apparatus stands at the beginning and at the end...From the outset media art endorsed the concept of autonomy of its world, its values and laws. In this respect it is part of the prerequisites, history and future of art. The world of the apparatus as a world of itself does not just follow the logic of modernism, it has also created its conditions and context. ... By the same token, media art is a continual [postmodern] redefinition of the project of modernity. Non-identity, context, interactivity, observer, have replaced identity, text, closure, author. That this heroic art of the apparatus world meets with resistance and protest, even though it has founded the logic of the modernity to which it adheres, can only be explained by the ideological ban motivated by man's fears of the void created in modern civilization and modern art by the autonomy of the machine and the disappearance of a familiar reality.⁷

Further, as Joseph Vogl (in an essay on Galileo's Telescope) writes:

"Above all, the history and theory of media must address the singular scenes or situations where media (more strictly: the functions and functioning of media) comes into existence in a coming together of heterogeneous elements—apparatuses, codes, symbolic systems, forms of knowledge, specific practices and aesthetic experiences." The anti-illusion, anti-aesthetic, anti-narrative trends in the last half century set a course for provisionality that haunts contemporary art—and particularly 'media art' or the attempt to skip over it with solipsistic diatribes like 'the post-medium condition.'

Instead, it is imperative to suggest that contemporary art's erratic affair with media (in the broadest sense) too often comes littered with familiar signifiers of a recognizable history and often come as a kind of *venture aesthetics*. Rather, practices of the periphery don't hitch-a-ride on conspicuous fragments, sound bites, tid-bits, pithy and banal insights—because it isn't art's responsibility to serve any kind of ersatz link with a continuing fallacy of modernity. Instead the call is for an art that runs afoul of expectation an art that can upend, an art that isn't at the service of any discipline, an art unencumbered by tropes guaranteed to fulfill trite expectations.

A media practice and a critical aesthetic in any way useful to media times, is more than finding a dogma or vague worthy of such prismatic histories, it is to develop an experimental approach counter to the demands of the predictable, the normative, the 'singular' or work that no longer seeks closure or anything other than contingency or the conditional. But most of all seeks an effectiveness by the mobilization of media in the service of the exploitation of possibilities unimagined, or considered anathema, by the superfluous 'managers' of media kitsch.



... I want to get at the blown glass of the early cloud chambers and the oozing noodles of wet nuclear emulsion; the insistent hiss of venting nitrogen gas from the liquifiers of a bubble chamber; the resounding crack of a high-voltage spark arching across a high-tension chamber and leaving the lab stinking of ozone; the silent, darkened room, with row after row of scanners sliding trackballs across projected bubble chamber images; the late-night computer screens flashing with the skeined complexity of rotating and disappearing tracks; the one remaining iridescent purple line cutting across the background of a terminal...⁸

My research involves investigating a relationship of electronic-circuit-systems, active/passive sound and material environments and experimental work with industrial hard- and software.⁹

Energy, causality, matter, materiality, immateriality, determinism, indeterminism, contingency, uncertainty, probability, undecidability, relativity, visibility, visuality—terms bubbling through the past century's encounter with so-called 'reality.' Touching on discourses across every spectrum from the sciences to medicine and the arts, debates emerged in both divergent forms and within an atmosphere of punctuated chaos. Ideas oscillated wildly between certainty and speculation, instantaneity and duration, the finite and the infinite, chance and probability, continuity and discontinuity, contingency and immanence, the static and the aleatory, the material and the immaterial, evidence and authenticity, the analytic and the synthetic... These issues coalesce and/or are linked with widening debates on the reverberations of debates in which the senses—particularly the visual sense—came to be

saturated with what Jean Francois Comolli identified as 'scopic regimes' that burgeoned through the 19th century and exploded in the 20th and that would incorporate an emerging 'sonic regimes'—both inflected with complex new frameworks linked with radically changing relationships with technology and temporality, experience, representation and memory. As the machines of the 19th century (Kittler's holy trinity of 'gramophone, film, typewriter') matured they formed an audio-visual-textual system in which recording and playback emerged as viable systems of representation that posed intricate questions about the status of events in the looming upheavals in the cultural, scientific and artistic spheres.

Indeed Kittler identified this period around 1880 as an emergent "epoch of nonsense" in which 'indifferent' apparatuses radically altered the relationship with embodiment and information: "This nonsense is already always the unconscious. Everything that speakers, because they are speaking, cannot also think flows into recording devices whose storage capacity is only surpassed by their indifference."¹⁰ They "shifted the boundaries that distinguished noise from meaningful sounds, random visual data from meaningful picture sequences."¹¹ Kittler continues: "What writers astonished by gramophones, films typewriters—the first technological media—committed to paper between 1880 and 1920 amounts therefore, to a ghostly image of our present as future."¹² No doubt that the sound machine, the seeing machine and the writing machine significantly altered the course of the 20th century. "Reproductive memory" was poised to acknowledge the apparatus as integral to expression: "For the first time in the global history of art, a medium instantiates the neurological flow of data."¹³

This 'neurological flow' of sensation, perception, inscription, duration, inevitably introduces temporality as a crucial aspect



of experiences now mediated ... as a form of technical memory, externalized memory, or as Wolfgang Ernst suggests "signal storage"¹⁴ linked inexorably with a *techne-chrono-regime* implicit both within modernity itself and with the successive technologies inscribing, tracking and tracing of events in physiology, physics, astronomy, the regulation and internationalization of time in transport, in the transmission of messages, and in the complexities of the philosophical and creative reverberations of cinematography or the gramophone.

This pivotal chrono-regime is broached in Jimena Canales' book *A Tenth of a Second* in which the precise measurement of temporality was linked to reaction-time and to the measurement of "the speed of thought" and suggests that the second half of the 19th century "switched from measuring the speed of sensory transmission to determining the duration of mental acts."¹⁵ Increasingly in the purview of science and critical thinking,

movement, mobility, transition came to open broad questions about the role of the apparatus in regulating reality within operational or literally instrumental temporalities with the ability to record succession. "When Bergson (1998) says that 'In order that the pictures may be animated, there must be movement somewhere. The movement does indeed exist here; it is in the apparatus,' he directs our attention back to a working machine that is inescapably entangled with the rest of reality."¹⁶ Bergson, firmly opposed to the 'cinematization' of experience, reflected, by necessity, on succession and memory. And in a stunning comment reminds us that matter is "an aggregate of 'images' ... more than what that which the idealist calls a representation, but less than that which the realist calls a thing"¹⁷ and goes further that: "The possible implies the corresponding reality plus something joined to it, because the possible is the combined effect of a reality once it's appeared and an apparatus that pushes it back."¹⁸

But the investigation/interrogation of this elusive boundary between the cinematographic (and not necessarily cinema itself) and either 'reality' or illusion (in this case the illusion of reality 'pushed' back frame by frame) is less the pertinent issue except to suggest that the fragmentation of temporality in atomized instances (or frames) and the possibility to restructure (or replay) these frames slices into the continuity of the static temporalities in the crumbling absolutism of Newtonian time or space. Indeed these fixed/immutable *dimensions* were set to implode into the collision with Einstein and soon thereafter Heisenberg.

Time can be spatialized and space can be temporalized, or as Panofsky elegantly write it: "These unique and specific possibilities can be defined as *dynamization of space* and, accordingly, *spatialization of time*". And continues: "as movable as the spectator is, as movable is, for the same reason, the space presented to him. Not only bodies move in space, but space itself does, approaching, receding, turning, dissolving and recrystallizing as it appears through the controlled locomotion and focusing of the camera and through the cutting and editing of the various shots."¹⁹

Perhaps in this sense Panofsky's articulation can be linked with Deleuze's, movement/time differentiation. Deleuze writes:

An image never stands alone ... Instead of a linear development, we get a circuit in which the two images are constantly chasing one another round a point where real and imaginary become indistinguishable. The actual image and its virtual image crystallize, so to speak... There are many ways images can crystallize and many crystalline signs. But you always see something in the crystal. In the first place you see Time, layers of time, a direct time-image. Not that movement's ceased, but the relation between movement and time's

*been inverted. Time no longer derives from the combination of movement-images (from montage), it is the other way round, movement now follows time.*²⁰

In an important distinction, Louis-Georges Schwartz argues that "*although Bergson consistently use his concepts to analyze the cinematograph as a mimetic apparatus, Deleuze uses Bergson's concepts to think about the cinema as actual images along with their immanent 'scenes.'* (Louis-Georges Schwartz, *Bergson talks*, p. 80)

Similarly, Jacques Rancière writes:

*The movement-image, the image organized according to the logic of the sensory-motor schema, is conceived of as being but one element in a natural arrangement with other images within a logic of the set (ensemble) analogous to that of the finalized coordination of our perceptions and actions. The time-image is characterized by a rupture with this logic, by the appearance ... of pure optical and sound situations ...*²¹

But instead of merely 'a natural arrangement', the technologies enabled the dissection of duration/time/space into fugitive components. In this it is hardly exaggeration to propose that the *time-cut* of the shutter, the cut into duration, the temporal cut, the spatial cut, interferes, enables analytical and synthetic spatio-temporal events to be deconstructed and reproduced, dislocated, rearranged. This cut has roots in photography's 'frozen time', in the emergence of the successive 'images' of in pre-cinema apparatuses, in chronophotography as well as in the scientization of time as both technical and material phenomena. But the cut can also introduce the stochastic, the immanent, the unpredictable, indeterminacy, shock. The effect of the cut can/should be

antithetical to the logic of stasis, linear succession, temporal predictability, spatial cohesion, the cut is elusive, destabilizing, creates a radically potential order of things. The cut proposes that time, space, and/or sound, are mobile, dynamic, mutable, dislocated, subject not just to linear reordering but to the re-engineering of a 'reality' quickly dissolving into fragments represented by the shattering spatio-temporal continuity. The temporal cut is indeed the forerunner of the spatial cut of montage and these twin techniques sever continuity and continues to echo through the *ellipsis* of cinematic, the rhythmic cuts of Jazz, the splice of tape, through cut and paste, sound sampling, with the *edit* as a pivotal strategy—in short so much of the 20th (and now 21st) centuries experiment with visual and sonic complexity—what Wolfgang Ernst might call '*tempor(e)alities*'

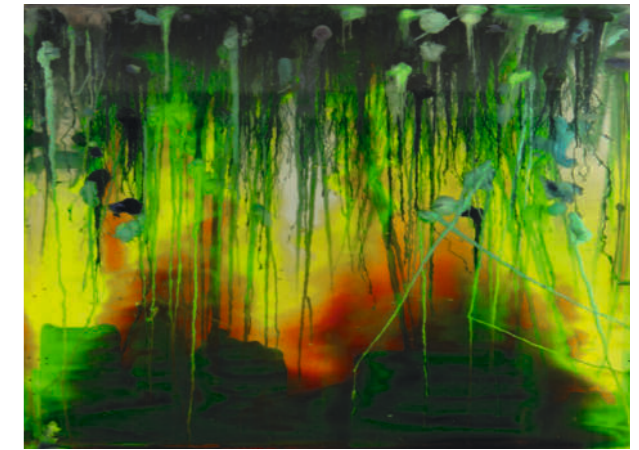
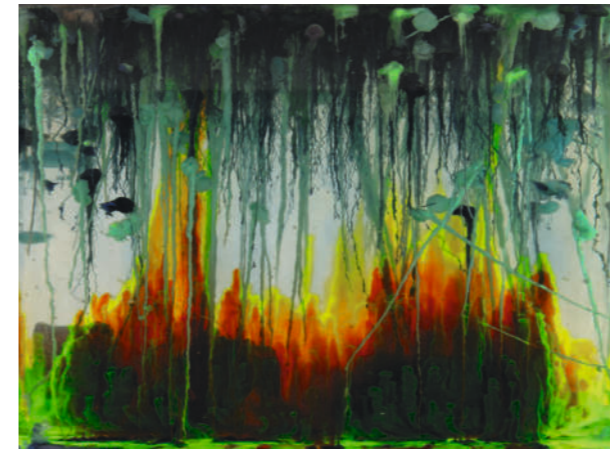
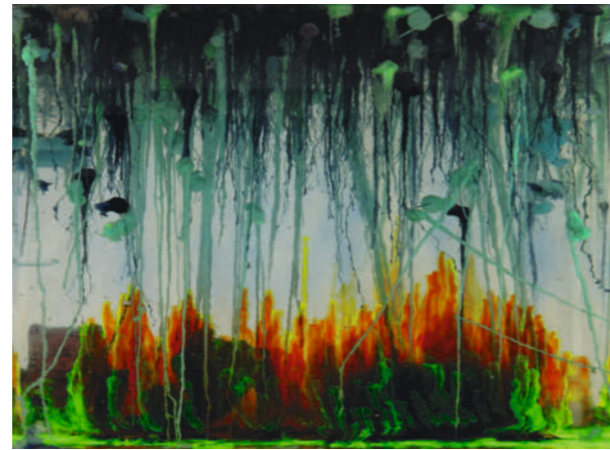
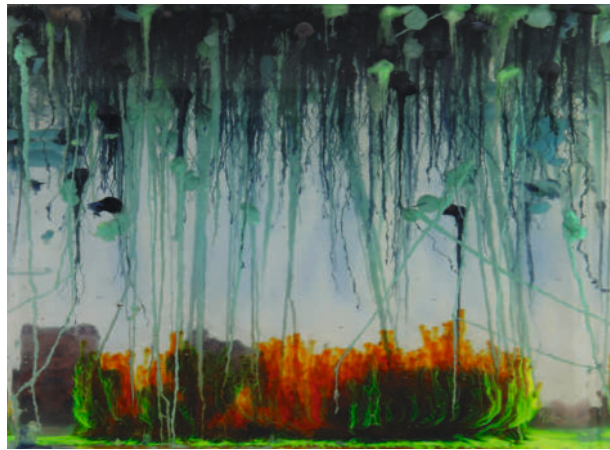
In this flood of technologies ranging from the optical and sonic to the tele-systems of 19th c communication (telegraphy, telephony, research into 'wireless' ...), the deployment of the electrical charged the atmosphere with eruptive energy. A break with the 'classical machine' as John Tresh writes and then continues:

In the early 19th century, machines were not exclusively associated with detachment, rationality, and fixity, but with the conversions, imaginative flights, and metamorphoses of the fantastic ... machines themselves—rather than destroying aura or hastening the disenchantment of the world—were granted an uncanny power to animate the inanimate to emancipate and spiritualize 'vibrant matter'... The fantastic mode in the arts took shape at a moment when the limits of the possible were being stretched; its scenes of animated matter, vibratory communication, lifelike machines and eerie metamorphoses implicitly and explicitly referenced

*the scientific and technological transformation of its time.*²²

'Mechanical Romanticism,' (Tresh), 'Vibratory modernism' (Linda Dalrymple Henderson), 'material vitalism' (Deleuze and Guattari), the fascination with and the implementation/deployment of electricity came as a literal current that could transmute itself and power bodily movement (nerves), produce light, electrify sound and images, propel motion, generate heat, accelerate communication, etc., etc.—in short, energy itself came as a transformative power that would unleash an electro-magnetic modernity poised to catalyze the transition from material/physical networks to electric circuits. Soon (between 1894 and 1904) a range of powerful 'immaterial' forces—electrons, x-rays, radioactivity, quanta, sparked and would soon pose a real that was less substantive and more a field of probabilities in which a more technological modernity would develop in an atmosphere of sustained dematerialization of crumbling notions of classical space and time. As Zielinski writes: "The visual and audiovisual apparatuses that we work with are all time machines ... they are prostheses, artificial limbs, for dealing satisfactorily with the impossible."²³

These discoveries and transformations rippled through cultural, artistic, scientific, philosophical spheres responding to startling new configurations and dramatic new possibilities to represent subjects beyond mimetism and opening to speculative investigations in spheres of sensory illusion, sensory immersion, "magic delusion" or the "occultation of nature" (Adorno's characterization of Wagner's phantasmagoric operas). Indeed Adorno specifically references time as a component in the phantasmagoria: "Time is the all-important element of production that phantasmagoria, the image of eternity, obscures."²⁴ Indeed the shift from the phantasmagoric to



the synaesthetic, from romanticism to 'realism,' from time-bound to time-based theatre, from illusion to active spectacle, from the visible (what can be perceived) to the visual (what can be rendered), from investigations of the representation of the material to the penetration of the immaterial, the imperceptible, from mere recognition to experiential territories where as Wolfgang Ernst suggests "time and technology meet."²⁵

Ernst's books, *Chronopoetics* and *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenic Voices, and Implicit Sonicity*, aim at the two regimes of the sonic and the temporal, Ernst's reading recognizes that "measuring rather than representational media revealed a world in which the smallest temporal processes played a decisive role in perception without themselves being perceived."²⁶ As pertinent to 'optical' temporalities as this would be in the field of the sonic, Ernst identifies a kind of third phase in the split between music and sound as 'Sonicity':

Sonicity as a neologism is meant to be kept apart from acoustic sound and primarily refers to inaudible events in the vibrational (analog) and rhythmic (digital) fields. Sonicity is intended to sound awry so that it is

differentiated from sound, a culturally familiar term that is academically somewhat restricted to musicology. Sonicity names oscillatory events and their mathematically reverse equivalent: the frequency domain as an epistemological object. [p.22]

The implicit sonicity of an acoustic event depends on a temporalizing medium like the record player to make it explicit through time-sequential unfolding, just like cinema needs the projector to restore movement to otherwise discrete chrono-photographical film frames. Recording does not take place in or as historical time, but is a time operation itself. This makes it a privileged form of investigating tempor(e)alities.²⁷

Douglas Kahn writes:

The line between sound and musical sound ran straight through avant-garde music ... there was an operative exchange between distinctions of sound versus musical sound from the perspective of music, and the distinctions of sound versus noises within sphere of extramusicality, whereby the sound of the former was recuperated through the noises of the latter.²⁸

3 Dark Matter: Herwig Weiser's Electro-Chemical Alchemedia

... we can say that aleatory materialism postulates the primacy of materiality over everything else, including the aleatory. Materiality can be simply matter, but it is not necessarily brute matter. This materiality can differ quite sharply from the matter of the physicist or chemist, or of the worker who transforms metal or the land. It may be the materiality of an experimental set-up. Let me carry things to an extreme: it may be a mere trace, the materiality of the gesture which leaves a trace and is indiscernible from the trace that it leaves on the wall of a cave or a sheet of paper.²⁹

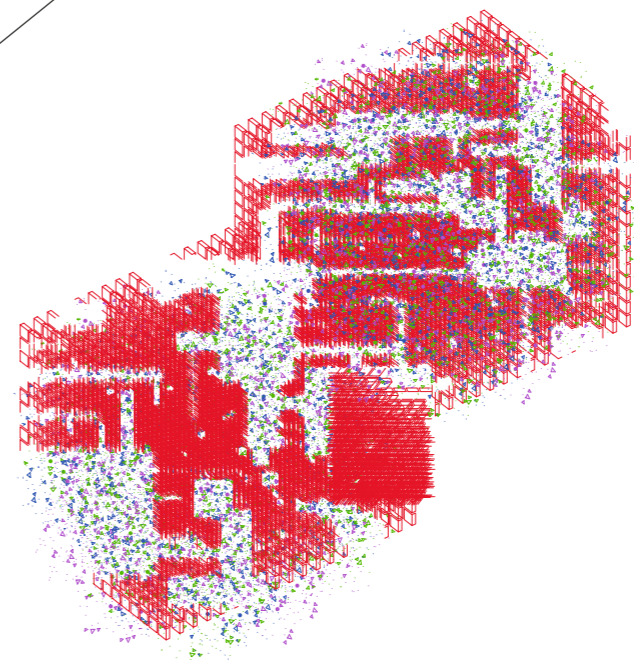
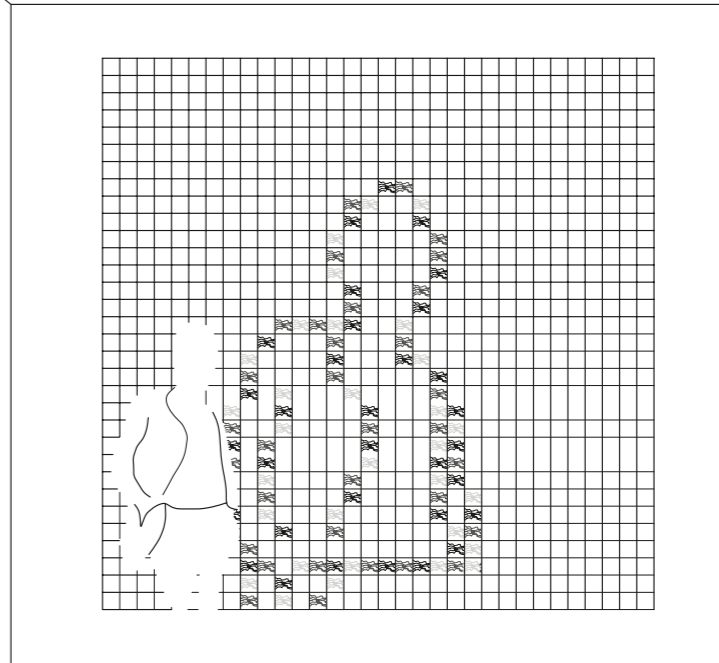
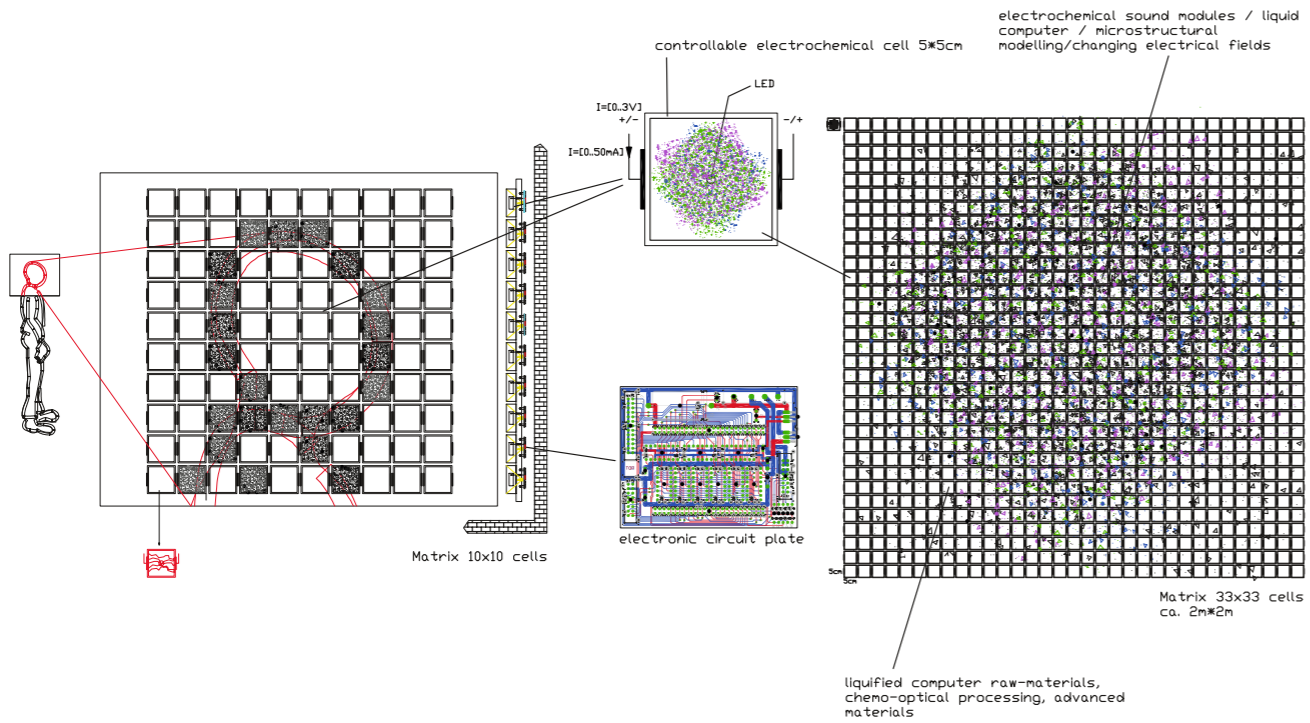
The fluidity of the electronic seems to run amok against the gravity of the mechanical...³⁰

The diagrammatic or abstract machine does not function to represent, even something real, but rather constructs a real that is yet to come, a new type of reality.³¹

There is little disagreement that a significant number of artists in the last century have been engaged with the implementation or interrogation of the machine or of technology

as central discourse across the spectrum of artistic practices. Responding to the surging influences of the sciences, the explosion of recording technologies, the triumph of optical and sonic experiment, the new mobility wrought by the automobile, by flight, by electrification, electro-magnetism, electrons, x-rays, micro-temporalities, etc, etc, it seemed inevitable that these new forces and possibilities would be assimilated into and radicalize representation and expression.

The 20th century was face-to-face with sciences and technologies whose effect was re-thinking materiality and blowing apart matter as it investigated energies unleashed as apparatuses penetrated or clashed with temporal, spatial, and physical realities long thought absolute. A siege on stasis, matter, and mimeticism came to redefine visibility, listening, knowing as mere than acts of recognition, but as active processes in constant flux. Time, space, matter were subject to deconstruction and reproduction, reorganization, reconfiguration. An emerging lexicon of dynamism, speed, instantaneity, trajectories, velocities, waves, pulses, frequencies, relativity—in short an emerging event-world characterized by contingency, unpredictability, probability, that intersected with discourses differentiating





synthetic and analytic representational forms, between materialistic and mathematical or descriptive and predictive models of representation. Alongside the optical or aural 'real' were mathematical, speculative, even uncanny 'realities' that strained description—no less representation. What was empirically visible also came to include what could be rendered as visual. As Siegfried Zielinski writes:

At bottom the Aufklärung, the Enlightenment, illumination, is the historical period in which the project of visualization, of rendering visible what one could not see, was pursued involving huge effort and with fascination experiments.³²

Suffice it here to say that the development of *machinic* arts (an intentionally broad term) recognizes not simply the use of machines, apparatuses, technologies, ... but encompasses the specific effect that *techné* had on the arts of the entire 20th century.

Indeed the *machinic* effect has only recently been scrutinized from a historical perspective in Andreas Broeckmann's incisive assessment in *Machine Art in the 20th Century*.³³ Tracing the intricate parallels within and between the art historical and the media historical, Broeckmann's approach is a much needed corrective bridging discourses and positioning the *machinic* as a pivotal issue. Broeckmann's diligent confrontation with 'machine aesthetics,' from Futurism through Dada, Constructivism, Kineticism, through Algorithmic art, Image Machines, etc., emerges through the close reading of the many resistances, detours, fallacies, differences played out in key exhibitions (Barr's *Machine Art*, Pontus Hultén's *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age*, Jasja Reichardt's *Cybernetic Serendipity*, Frank Popper's *Electra: Electricity and electronics in the art of the XXth Century*, Lyotard's *Les Immatériaux*,...),



and in specific artistic interventions (Seiko Mikami, David Rokeby, Knowbotic Research, Julien Maire, and including Herwig Weiser), and shows decisively the oscillating or reciprocal historical and critical responses to a creative legacy largely shirked in mainstream art history.

It is into this 'legacy' that Herwig Weiser's work emerges as an intricate analysis that lays bare the *machinic* from the inside out, a foray that seems more an autopsy, one that dissects the apparatus and that abandons the utilitarian, upends the material, inverts outcomes, jettisons presumptions, exploits flaws, undermines the functional logic of engineering, refunctions materiality. Weiser's work questions the entire sensible function of the apparatus itself, less to discover the particular discrete effects or representations gleaned from its mere operation, and more to perform (sometimes literally) a forensic

investigation that peels away the veneer of utility and probes the forces, mechanisms or modes of operation in order to provoke other possibilities, trigger serendipitous 'results,' ad lib with—and within—materiality itself. What machines contain is way more than mere information! "Does not," as Bergson wrote, "the fiction of an isolated object imply a kind of absurdity?"³⁴

Many of Weiser's works focus on paradoxical structures; intricate anti-machines engineered with a mix of technical finesse and critical abandon. Others, particularly the film/performance works, are a kind of aleatory choreography that instigates potential event-scenes, shatters banal information atmospheres, becomes a 'cinema' of immanence, provokes forms of experimental or experiential 'architectures' that *could*, in Virilio's phrase, "take place." If, as Peter Weibel writes, "film is a calculus of variables" then Weiser's indeterminate 'cinematic' calculus is defiantly performative. As Maurizio Lazzarato proposes:

*The video-camera is a 'body' plunged into the time-image, a body that creates its own interval, registering and crystallizing the perpetually varying flows of pure perception, and constructing an 'action' more or less delayed in relation to the actions undergone.*³⁵

Deleuze writes:

*It is not enough to disturb the sensory-motor connections. It is necessary to combine the optical-sound image with the enormous forces that are not those of simply intellectual consciousness, nor of the social one, but of a profound, vital intuition.*³⁶

Herwig Weiser's work delves into electronic dark-matter, rouses entropy, accelerates the decomposition of substance into

traces, signals, impulses, figments, echoes, fields, vestiges, remnants, shadows, imbedded in "nervously sensitive material."³⁷ Their 'presence' shatters the coordinates of intelligibility, creates the kind of "incertitude" that Jean-Francois Lyotard evoked in *Les Immatériaux* (1985) an "incertitude about the finalities of these developments and incertitude about the identity of the human individual in his condition of such improbable immateriality." Indeed Lyotard described the exhibition as "a sign that refers to a missing signified."³⁸ This uncertain 'between state' expresses the fleeting, the extra-ordinary, the turbulent, the undecided, the probable. Yet Weiser defines his interrogation of materiality in some recurring phrases: "unpredictable material actions," the "reinvention of raw materials," the "process of transmutation and reconfiguration," the "dramaturgy" of materials, "a successive unmasking of the 'invisible,' and as a creation of opportunities to experience the 'matter' of digital culture."³⁹

Herwig's work is fervent, restless, intense, serious. Undaunted by the "the enormity of the possible"⁴⁰ his work takes up Flusser's challenge to "make the improbable necessary." Weiser's anti-medial strategy dismantles what Adorno called "the camouflage of illusion." He scavenges the flotsam and jetsam of a culture inebriated by utility and its inevitable obsolescence. His 'archive' isn't memory, data, or retrieval, his archive is not a petty archaeology of apparatuses, his archive is a reckoning with electronic tumult and decay and the creation of "a real that is yet to come." Herwig Weiser is a mercurial, madcap, mischievous, formidable, brazen, unnerving, inspired alchemist of the electro-chemical.

1 Herbert Marcuse, *One Dimensional Man* (Beacon Press, Boston, 1991), p. 63.
 2 Martin Heidegger, "Only a God can Save Us": The Der Spiegel Interview (1966), p. 11. Accessed at: web.ics.purdue.edu/~other1/Heidegger%20Der%20Spiegel.pdf.
 3 Jürgen Habermas, "Technology and Science as 'ideology'" in: Steven Seidman (ed) *Jürgen Habermas on Society and Politics: A Reader*, (Beacon Press, Boston, 1989), p. 258.
 4 "Movements on the periphery, which do not exclude the occasional crossing of the center, appear to me at present to be more meaningful and in the foreseeable future, more pleasurable than the overexcited pushing and shoving for the best place in the middle." Zielinski, Siegfried and David Senior (Interviewer) and William Rauscher (Translator), "Interview with Prof. Zielinski." in: *Rhizome*. April 7, 2006.
 5 Marcuse, *One Dimensional Man*, p. 62.
 6 Paul Virilio, *The Lost Dimension* (Semiotext(e), New York, 1991), pp. 48/52/31.
 7 Peter Weibel, "The Apparatus World—A World into Itself" (*in Eigenwelt der Apparat—Welt: Pioneers of Electronic Art, Ars Electronica 1992*), p. 19.
 8 Peter Galison, *Image and Logic: A Material Culture of Microphysics* (University of Chicago Press, Chicago, 1997), p. xvii.
 9 Herwig Weiser in conversation with Andreas Broeckmann (June 2006). PDF file in my personal files.
 10 Friedrich Kittler *Gramophone, Film, Typewriter* (Stanford University Press, Stanford, 1991), p. 86.

11 Geoffrey Winthrop-Young, Translator's Introduction to Friedrich Kittler *Gramophone, Film, Typewriter* (Stanford University Press, Stanford, 1991), p. xxvi.
 12 Friedrich Kittler *Gramophone, Film, Typewriter* (Stanford University Press, Stanford, 1991), p. xl.
 13 Friedrich Kittler *Gramophone, Film, Typewriter* (Stanford University Press, Stanford, 1991), pp. 36, 161.
 14 Wolfgang Ernst, *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenic Voices, and Implicit Sonicity* (Amsterdam University Press, Amsterdam, 2016), p. 22.
 15 Jimena Caneles *A Tenth of a Second: A History* (University Of Chicago Press, Chicago, 2011), p. 28.
 16 Jimena Caneles, *The Physicist and the Philosopher: Einstein, Bergson, and the Debate That Changed Our Understanding of Time* (Princeton University Press, Princeton, 2016), pp. 305, 298.
 17 Henri Bergson, *Matter and Memory* (Zone Books, New York, 1990), p. 9.
 18 Henri Bergson quoted in *A Science of Apparatuses*, accessed at http://apparatus.jottit.com/chapter_7 > unpaginated.
 19 Erwin Panofsky, "Style and Medium in the Motion Pictures in Erwin Panofsky, *Three Essays on Style*, (The MIT Press, Cambridge, 1995), pp. 96, 98.
 20 Gilles Deleuze, "On the Time Image" in: *Negotiations 1972-1990* (Columbia University Press, New York), p. 53.
 21 Jacques Rancière, *From one Image to Another? Deleuze and the Ages of Cinema*, in: *Film Fables* (Bloomsbury Academic, London, 2006), p. 117.

22 John Tresch *The Romantic Machine: Utopian Science and Technology after Napoleon* (University Of Chicago Press, Chicago, 2014): p. 12, 16, 126.
 23 Siegfried Zielinski, *From Territories to Intervals: Some Preliminary Thoughts on the Economy of Time/the Time*, in: Peter Weibel and Timothy Druckrey (eds), *net_condition: art and global media* (MIT Press, Cambridge, 2001), p. 5.
 24 Theodor Adorno, *In Search of Wagner* (New Left Books, London, 1981), p. 85, 87.
 25 Wolfgang Ernst, *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenic Voices, and Implicit Sonicity* (Amsterdam University Press, Amsterdam, 2016), p. 21.
 26 Wolfgang Ernst, *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenic Voices, and Implicit Sonicity* (Amsterdam University Press, Amsterdam, 2016), p. 41.
 27 Ernst, *Sonic Time Machines*, p. 22.
 28 Douglas Kahn, "Concerning the Line," in: Linda Dalrymple Henderson, et. al. (eds): *From Energy to Information: Representation in Science, Literature and the Arts*, edited by (Stanford University Press, Stanford, 2002), p. 178.
 29 Louis Althusser, *Philosophy of the Encounter: Later Writings, 1978-87* (Verso, London, 2006), p. 262.
 30 Siegfried Zielinski, "Entrée," Text, in: Herwig Weiser "Selected Works" (PDF) at <http://www.herwigweiser.net/>. Unpaginated.
 31 Gilles Deleuze and Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia* (University of Minnesota Press, Minneapolis, 1987), p. 142.

32 Siegfried Zielinski, *Designing & Revealing: Some Aspects of a Genealogy of Light, Image, Imagination: The Spectrum Beyond Reality and Illusion* (Amsterdam University Press, 2013)
 33 see Andreas Broeckmann, *Machine Art in the 20th Century* (MIT press, Cambridge, 2017).
 34 Henri Bergson, *Matter and Memory* (Zone Books, New York, 1990), p. 24.
 35 Maurizio Lazzarato, "Machines: to Crystallize Time: Bergson" in: *Theory, Culture, Society* (24, 2007), p. 14.
 36 Gilles Deleuze, *Cinema 2: The Time Image* (University of Minnesota Press, Minneapolis, 1989), p. 33-4.
 37 Siegfried Zielinski, "Expanded Materiology," in: Hannes Leopoldeder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker, *Radical Atoms and the Alchemists of our Time* (Ars Electronica, Linz, 2016), p. 28.
 38 Jean-Francois Lyotard in *Les Immatériaux: A Conversation with Jean-Francois Lyotard and Bernard Blistène* accessed at <http://www.art-agenda.com/reviews/les-immateriaux-a-conversation-with-jean-francois-lyotard-and-bernard-blistene/>.
 39 Herwig Weiser in conversation with Andreas Broeckmann (June 2006). PDF file in my personal files.
 40 See E. M. Cioran, *A Short History of Decay* (Arcade Publishing, 2012), p. 53.

AMBIGUOUS CUT: Exploded Cinema, Volatile Cinema

*The world as image should be understood exactly in the sense of a streaming of flows of light, as an infinite variation of its 'pure tremors.'*¹

Malcom Le Grice in the conclusion to his pivotal *Abstract Film and Beyond* suggests that the aim was "to give the spectator an affirmation of his own reality."² Still struggling with the late modernity, the importance of abstract film was in yielding to experiences outside of recognition. The strategies involved the "perceptual film" "stroboscopic", "loop and repetition," amongst others effects attempting to realize conceptual and analytical interrogations of the film image and its possibilities. The results were, of course, stunning. Some of the "categories" involved emerge in Le Grice's essay, *Time and the Spectator in the Experience of Expanded Cinema*. Some of the section headings might suffice as signifiers of the serious reconceptualizations in the broad field:

Screening Time/Spectator Time
Problematics of the Pro-Filmic
Non-Narrative Time
Non-Representational Abstraction
Post-narrative Symbolic
Perception Time
Conceptual Time³

By the mid-1960s, Expanded cinema emerged in the challenging movements of Actionism, Happenings, Fluxus, Situationism, and between film semiotics and 'apparatus theories,' between structural and materialist film, between film aesthetics and film politics, between the medium of film itself and its extension into video and computers, between performance and theater, between soundtrack

and soundscape, between the intensive and the extensive, between Deleuze's 'movement-image' and the 'time-image.' In the nice phrase from Jeffrey Skoller's book *Shadows, Spectres, Shards: Making History in Avant-Garde Film*, that "Deleuze instead focuses on generative possibilities of aesthetic practice that can create new relationships between objects, ideas, temporalities, and spaces that are both actual and speculative."⁴

Indeed the Expanded Cinema demonstrated that the importance of a long history of abstract film was in reveling in experiences other than of mere recognition. The strategies involved the "perceptual film,' 'stroboscopic,' "loop and repetition," permutational structures, (that link it both abstract expressionism and minimal music) amongst others effects attempting to realize conceptual and analytical interrogations of the film image and its possibilities. This surely resonates with the comment that Jonas Mekas identified as the complete break with "one-image cinema," the kinematic/kinetic/synaesthetic expanded cinema that Gene Youngblood identifies as "simul sensory."

The kind of deconstruction emerging from Expanded, Structuralist, Materialist film of the 60s and 70s, the phenomenology of shifting experimental film traditions, clearly was rooted within the reverberations of the frenzied media and artistic atmosphere of McLuhan's 'global village,' 'hot' and 'cool' media, and catapulted into a cultural sensorium in a new and volcanic electronic sphere including video, computers, synthesizers, electronic music. In his important essay, *Expanded Cinema, Video and Virtual Environments*, Peter Weibel emphasizes that "for the first time, the subjective response to the world was not pressed into a constructed, falsely presented style of narration but was instead formally presented in the same diffuse and fragmentary way in which it was experienced. In the age of social

revolts, mind-expanding drugs and cosmic visions, multiple projection environments became an important factor in the quest for a new imaging technology capable of articulating a new perception of the world."⁵

In this it was clear that cine-mania was leaving the insular spaces of experimentation and plowing into a public and artistic sphere inebriated with "multiple-dimension films, multi-screen, multi-image, multi-media light and sound experiences..."⁶ The artists, Gustav Metzger, Peter Kubelka, Tony Conrad, Paul Sharits, Ken Jacobs, and later the group Schmelzdahin, Thomas Köner, Julien Maire (amongst many others) 'expanded' not merely 'cinema' but embedded the senses in phantasmagoric eco-systems of experience.

By the 1980s and 90s the future of the cinematic was assimilated into the new digital with further elaborations of immersive, interactive, and speculative cinemas well reflected in the 2000 exhibition *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*. But for all its bombast, the struggle was not merely to account for how to reframe the experience of cinema or how it could be enhanced, but rather to consider anti-cinematic possibilities only possible without the lingering hangover of every filmic trope meekly joined to the interface!

It is in this sense Weiser's filmic works extend beyond the clichéd hybridization of narrative or the dull spectacle of immersion, and aims to mobilize the physical and chemical processes of image induction, the intricate deployment of soft/hard/wetware, the performative use light, motion, color. As David Larcher wrote about Weiser's early film *Entrée*: "it reminds us, as afterthought, that the technological fantasy of perfect definition is inevitably grounded on the fractal and chaotic substrate. abuse of the medium takes us beyond its use value. shoot it up ... the only way out..."⁷

*Ambiguous Cut into Space of Conjecture*⁸ dramatizes an often neglected aspect of Weiser's *oeuvre*—his continuing and emphatic work in an amplification of expanded cinema that I would identify as *exploded cinema*. Part screen, part projector, part 'speaker,' *Ambiguous Cut* integrates electro-chemistry into a machinic chamber of 'liquified' pulses and emanations. Its rotation, as Marcel Marburger writes, "cause existing bonds to rupture at the molecular level. Unforeseeable configurations arise. The driving force [Bildungstrieb] for the formation of chemical substances attested by Friedlieb Ferdinand Runge is turned into its opposite."⁹ As a screen it is mesmerizing. Look close and the chemical flux swirls, dissolves, recombines churning out spooky color flares. As a projector its color waves propagate into unstable, volatile 'discharges' that both charge and fill the installation space. Its ultrasonic, sono-chemical sound is imperceptible—yet throbs with vibratory emissions akin to radiation. *Ambiguous Cut* evokes temporal and spatial configurations that abolish the long-standing notion that the cinematic is merely the interplay of sight and sound in chronological succession but indeterminate, unrepeatable, volatile.

1 Maurizio Lazzarato, *Machines to Crystallize Time: Bergson, Theory, Culture, Society* (v. 24, #6, 2007), pp. 93-122.
2 Malcom Le Grice, *Abstract Film and Beyond* (MIT Press, Cambridge, 1977), p. 153.
3 Malcom Le Grice, *Time and the Spectator in the Experience of Expanded Cinema*, in: A. L. Rees, Duncan White, Steven Ball and David Curtis (eds), *Expanded Cinema: Art, Performance, Film* (Tate Publishing, London, 2011), p. 160-170.
4 Jeffrey Skoller, *Shadows, Spectres, Shards: Making History in Avant-Garde Film* (University of Minnesota Press, 2005), p. xix.
5 Peter Weibel, *Expanded Cinema, Video and Virtual Environments*, in: Jeffrey Shaw and Peter Weibel (eds),

Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film, (MIT Press, Cambridge, 2003), p. 117.
6 Judith Shatnoff, *Expo 67: A Multiple Vision, Film Quarterly*, Vol. 21, No. 1 (Autumn, 1967), pp. 2-13.
7 David Larcher, *Entrée* in: *Selected Works*, PDF at www.herwigweiser.net. Unpaginated.
8 in cooperation with Wendelin Weingartner / Senrad Inc. Supported by Wolfgang Hansal (Happy Plating) and TEKS Trondheim.
9 Marcel René Marburger, "Revealing and Concealing", in: *Selected Works*, PDF www.herwigweiser.net. Unpaginated. Chinese Version in: Fan Di'An, Zhang Ga (Hrsg.), *Translife. International Triennial of New Media Art*, Liverpool 2011, p. 171.

Lucid Phantom Messenger: "the material is the machine"

*Materiality can be simply matter, but it is not necessarily brute matter.*¹

Lucid Phantom Messenger is a machine for the precipitation of disturbances, an entropy machine and/or a generator of chaos. Weiser calls it a "software action painting" and "an electro-chemical spatial image sculpture." And surely its bubbling and gurgling presence evokes abstraction in both physical scale and emotive punch. Yet for me it's as much more like the "oozing noodles of wet nuclear emulsion; the insistent hiss of venting nitrogen gas from the liquefiers of a bubble chamber; the resounding crack of a high-voltage spark arching across a high-tension chamber" so evocatively described by Peter Galison. It operates as an alien evolutionary process, a nervous system; its 'images' uncontrollable, indecipherable, a chemical maelstrom of anarchic, crystalline signs, its sounds haunting, tenacious—it's the decay of order into the chaos from which it originated—a paradoxical machine in reverse.

As Matthew Fuller wrote, "Whereas in *Zgodlocator* we see a reinvention of materials themselves treated as waste, *Lucid Phantom Messenger* brings together exceptionally purified substances, which mix and change in a live process ... a garden of leaks, coagulations and bleeds."² Indeed, Weiser's description indeed makes it clear that this is a sensory mechanism for the undoing of mimeticism:

Various electro-chemical processes, programmed through an electronic control system, degenerate liquefied high-tech materials originally developed for digital image production and information transfer (liquid crystals, silicon, glass fiber, etc.). The installation translates and makes manifest the transformation of image technology into analog, physical mechanisms, which together result in

an electro-chemical, spatial image-sculpture. The complex electro-chemical processes render visual the dynamic nature of these materials.³

LPM's liquid crystals, fiber-optics, silicon, circuits, data flows, electrical currents, light pulses, are the very stuff of image display and reproduction but here are reintegrated to a primitive state, freed of functionality, instantaneous switching, the fleeting production of screen images. But LPM is not a machine for the mere dissolution of the image but for its refunctioning under conditions for the possibility of the kind of "pure optical and sound situations" Ranciere evoked after Deleuze's crystal time image, an appearance of immanence, a dynamic image/sound system unencumbered by the marginal imperatives of reproducibility, recognition or resemblance.

But LPM is more than a living 'spatial sculpture'; it is also a time machine measuring flows, eddies, currents, growth, decay, energetic processes that continuously unfold between the perceptible and the intelligible. As such, as Zielinski observes, it is "time-based art *par excellence*."

¹ Louis Althusser, *Philosophy of the Encounter: Later Writings, 197-87* (Verso, London, 2006), p. 262.

² Matthew Fuller, *Sublime of the Liminal* - In *Transitive Times*, quoted in Andreas Broeckmann, *Machine Art in the Twentieth Century* (MIT Press, 2016), p. 153.

³ Text in communication with the author.

Death Before Disko:

*Whosoever is able to hear or see the circuits in the synthesized sound of CDs or in the laser storms of a disko finds happiness. A happiness beyond the ice, as Nietzsche would have said. At the moment of merciless submission to laws whose cases we are, the phantasm of man as the creator of media vanishes. And the situation becomes recognizable.*¹

Death Before Disko is an audio-visual capsule suspended in space and time. It hangs or sometimes seems to levitate as in some cosmic force field. Though delicately transparent, it houses a powerful array of energies and materials. Its internal mechanisms spin 'gyroscopically'; its light pulses and its electro-chemical flows induce whirling 'image' patterns charged by super-magnets, super-bright LEDs and magnetic fluids. The visible wave forms erupt in fluid wave patterns circling its perimeter while its physical presence undulates with sound. To be clear DBD isn't a sound or image machine, but a generator of unpredictable vibratory frequencies (some visible, some sonic) antithetical to mimeticism, uncoupled from recognition. As Wolfgang Ernst writes, in the electronic image "the materiality of information becomes fluid and ephemeral; it is a temporary moment—a trace in time rather than a point in space."²

DBD's operation seems hermetic, indifferent, even blasé—a kind of neutral perpetual motion machine. As such it becomes ever more intriguing, a revolving mechanical cipher spinning out a stream of indecipherable – yet hypnotic—signals. Indeed signal dynamics

Death Before Disko hovers precariously between familiarity and obscurity. Part satellite, part club spectacle, part receiver, part transmitter, part image generator, part sound machine, part sculpture. *Death Before Disko*



pulses with light and sound in the uneasy spheres of electromagnetism—a field that envelops the whole history of electronic media. Plastics, metals, and magnetic fluids whirl with the incipient 'noise' of outer space (sampled from the interstellar data-streams) and generate visible and sonic force fields, fluctuating signals emerging in the charged and spinning chamber. Eerily transparent and uncomfortably present, *Death Before Disko* is a combination of raw material in every sense, alien information, and stands as an intergalactic boom box, an uncooperative container that refuses either the normative or the fetishistic.

Its components fully visible, *Death Before Disko* exposes the mysterious technical mechanisms that pervade a culture inebriated with rational and invisible operation. *Death Before Disko* is uncanny, otherworldly and engaged with spooky communications and unpredictable representations that are as irrational as they are captivating.

¹ Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter* (Stanford University Press, Stanford, 1991), p. xli.

² Wolfgang Ernst, *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenic Voices, and Implicit Sonicity* (Amsterdam University Press, Amsterdam, 2016), p. 132.



Zgodlocator: (Dis)integrated Circuits

Extreme order is as destructive of information as extreme chaos.¹

...expanded cinema of a special kind emerges: in four dimensions, in close interconnection of image and sound, ever-new micro-industrial landscapes of strange beauty...²

Picture an immense electronic wasteland. Part scrap-heap and part eco-system, a repository containing the remnants of every device capable of storing information. This immense archive of the abandoned contains not merely obsolete apparatuses, but rather a colossal 'store' (in the signal sense) of seemingly inoperative memory. Its components—old magnetic tape, hard drives, memory chips, integrated circuits, phones, etc., etc.—are suffused with latency. It is an electro-magnetic oblivion charged with broken, forgotten, decaying, potential. In this heap are traces, shards, blips, particles, and slivers of the information they once so rationally contained. Whole industries now plumb this vast heap of detritus to retrieve and recycle any usable materials. The extraction of elements relieves these objects of their status as cultural artifacts, frees them of memory and utility and repurposes materials to start again the cycle of production and obsolescence.

Zgodlocator (the collaboration between Herwig Weiser, Albert Bleckmann, and F. X. Randomiz) emerged as the so-called 'media art' reached fever pitch with virtualities, slick user-interfaces, immersive environments, networked narratives. But rather than reveling in surface effects, *Zgodlocator* probed the very raw material of hardware—computers and electronic storage granulated into physical bits to be investigated as evidence in a nearly impossible foray into what Andreas Broeckmann called "the afterlife of computers." Yet

this demolition autopsy was not searching for cause and effect. Instead it dismantled trivial explanations or hopes for superficial intelligibility. The swirling pools of granulated hardware, ferro-fluid, and the magnetic field on which it 'floated' offered an *electro-chemical primal scene*, where seemingly inchoate forces bubbled, coalesced, joined and split with only instantaneous coherence, 'controlled' by an intractable 'user-interface' that stubbornly mocked predictive functionality. The 'triggering' of "abrupt sculptural accumulations" [text: „information is alive“, DEAF03, V2_Rotterdam, NL, 2003] and swirling sonic trajectories, were generated in colliding energy fields inhabited by vestiges of data and sparked into dizzying, momentary, and often hypnotic configurations.

Zgodlocator abandoned stability in favor of turbulence, jettisoned repeatability in favor of serendipity, took the risk of probability. It reminds us, as Axel Roch expressed it, that "matter and information, real and symbolic are not separable" and instead looked at "matter-force" relations where "the user stands mystically in deep electronics (z-god)."³

¹ Bruce Clarke, From Thermodynamics to Virtuality in: Bruce Clarke and Linda Dalrymple Henderson (eds) *From Energy to Information: Representation in Science and Technology, Art, and Literature* (Stanford University Press, 2002), p. 27.
² Siegfried Zielinski, The Operation of *Zgodlocator*:

Thinking about Art after the Media: Research as Practised Culture of Experiment, in: *The Routledge Companion to research in the Arts* (Routledge, New York, 2010), p. 308.
³ Alex Roch, Heavy Metal: *Zgodlocator* as a techno-visionary phenomenology of matter, in: *CAMERA AUSTRIA* (Nr. 75, Graz, Austria, 2001), pp. 50-56.

Herwig Weisers dunkle Materie

Timothy
Druckrey

Deutsch

1 Die Große Weigerung

Ob ritualisiert oder nicht, enthält Kunst die Rationalität der Negation. In ihren fortgeschrittenen Positionen ist sie die Große Weigerung – der Protest gegen das, was ist. Die Weisen, in denen die Menschen und Dinge dazu gebracht werden, zu erscheinen, zu singen, zu tönen und zu sprechen, sind Weisen, ihre tatsächliche Existenz zu widerlegen, zu durchbrechen und neuzuschaffen. Aber diese Weisen der Negation zahlen der antagonistischen Gesellschaft Tribut, mit der sie verbunden sind.¹

Nach mehr als einem Jahrhundert erstaunlicher Veränderungen in jedem nur erdenklichen Bereich verwundert es kaum, dass wir nun wieder fragen müssen, ob es eine ästhetische Praxis geben kann, die einer Zeit technischer Allmacht, alles verschlingender Systeme und falscher Totalitäten angemessen ist und eine reflexive Basis bieten kann, die Erfahrungen zu verorten und uns diese wieder zuzuschieben – sogar aufzuzwingen – vermag. Diese Art von Widerstand ist eine wesentliche

Bedingung jeglicher ‚Kunst‘, die mit der Geschichte und Präsenz von Medien, ihren Technologien und ganz bestimmt ihrem kreativen Potenzial in Berührung kommen könnte.

In diesem kritischen ‚Zustand‘ ist es unerlässlich zu berücksichtigen, in welcher tiefgehender dialektischen (oft negativ dialektischen) Wechselwirkung Künstler und Intellektuelle zunehmend mit der ‚Mechanisierung des Weltbildes‘ standen – mit weitreichenden technischen Veränderungen, die sich in un-aufhörlichem Tumult und Konflikt entwickeln sollten und davon umfungen wurden. Vielleicht verschob sich auch die zentrale Bedeutung künstlerischer Praktiken selbst sehr stark und sie wurden eventuell nicht mehr nur ‚umfungen‘, sondern – wissentlich oder nicht – mit darin verwickelt, entscheidende Rechtfertigungen für widerstreitende politische Agenden bereit zu stellen, die ungezügelt und elende/habgierige Institutionen eines als kulturelle Kontinuität verkleideten, trostlosen Fortschritts bewarben, sogar noch als unglaubliche Formen gesellschaftlicher Diskontinuitäten den Siedepunkt erreichten.

Die Arten von Beherrschung, die die Moderne – unter den wohlmeinenden und anhaltenden Epistemologien der Aufklärung – bereitstellte, entwickelten sich schließlich zu gewaltigen techno-industriellen Komplexen, bereit dazu, Kulturen und Systeme in den mächtigen Kadern zusammenzuführen, die die Zukunft in die konkurrierenden „Ismen“ des 20. Jahrhunderts zersplittern sollten.

Trotzdem hatte die zweifelhafte/ undurchsichtige Moderne des Westens nur ihre Beherrschung der Natur zu rechtfertigen und ihre Beherrschung der Materie und sie musste nur die Entwicklung von Systemen von gesellschaftlicher Kontrolle begründen und die Beherrschung der Biologie rechtfertigen sowie die Beherrschung der Ökonomie und die vollendete Beherrschung des Individuums – kurz gesagt: die Beherrschung

jeglichen Prozesses, der das kulturelle Leben hervorbringen, kontrollieren, untersuchen, bestimmen konnte, um Autorität/Legitimität in einem Jahrhundert unglaublicher Instabilität zu schaffen.

Diese Instabilität entsprang den territorialen Auseinandersetzungen und den vernichtenden Formen heißer und der dann folgenden kalten Kriege, zwischen radikalen wissenschaftlichen Umwälzungen und dem Triumph der Technologie, zwischen gesellschaftlichem Determinismus und dem ‚Willen zur Macht‘, zwischen Unveränderlichkeit oder Zusammenhalt und Unvorhersehbarkeit, Kontrolle und Auflösung, zwischen zerbrechlichen nationalen Ökonomien und den spekulativen oder virtuellen Ökonomien der Globalisierung, zwischen Internationalismus und Identitätspolitik, zwischen Ideologien der Individualität und Ideologien der Autorität, zwischen Repräsentationssystemen, die von aufreißerischen Zusammentreffen mit dem ‚Wirklichen‘ abhängen, und den Arten radikaler Spaltungen, die Dinge auseinanderrissen, innerhalb von Wissenschaften, deren Praktiken eine Form der Autopsie der materiellen Welt darstellten, und Wissenschaften, die die Welt als unbestimmt, als wahrscheinlich, unvorhersehbar, im Wesentlichen undarstellbar – oder zumindest unwiederholbar – zu begreifen begannen, zwischen Technologien, deren Nachwirkungen den gesellschaftlichen Vertrag vollkommen ersetzten, zwischen Philosophien, die sich der Herausforderung gegenübersehen, diesem Verlust an zentraler Bedeutung begegnen zu müssen, zwischen ‚Systemen‘ der Repräsentation, die durch die explosive Kraft von Technologien zertrümmert wurden, die für die Gestaltung und Neugestaltung von Kultur eingesetzt wurden, zwischen technischen Medien aller Art, die sich die unbezähmte, rohe Kraft der Überzeugung zunutze machten, die die ‚Kulturindustrie‘, die ‚Bewusstseinsindustrie‘ und nun auch – so

mein Vorschlag – die ‚Wahrnehmungsindustrie‘ ausmachen sollte, zwischen Medien, deren Pulverisierung des sogenannten ‚Wirklichen‘ nun fast wortwörtlich die Wirklichkeit in Stücke [bits] gerissen hat, zwischen den künstlerischen Revolutionen, die nahezu die gesamte Zeit über unablässig und anhaltend gegen jegliche statische oder vorhersehbare Darstellung Sturm liefen.

Wie mittlerweile offensichtlich ist, wurde diese System-Ideologie den nun alles verschlingenden Netzwerken gnadenloser Medien und allgegenwärtiger Algorithmen eingliedert. Ihre Geschichte veranlasste Mumford dazu, Technologie als die „großartige Bestechung“ zu bezeichnen, Jacques Ellul, sie „technologische[r] Bluff“ zu nennen, und Heidegger zu schreiben: „Der technische Staat wäre der unterwürfigste und blindeste Büttel gegenüber der Macht der Technik.“² Sie brachte Habermas zu folgender Aussage: „Im technokratischen Bewusstsein spiegelt sich nicht die Diremption eines sittlichen Zusammenhangs, sondern die Verdrängung der ‚Sittlichkeit‘ als einer Kategorie für Lebensverhältnisse überhaupt.“³ Und sie veranlasste Deleuze zu schreiben: „Aus diesem Grund ist der Technokrat der natürliche Freund des Diktators, Computer und Diktatur, wohingegen der Revolutionär in jenem Abstand lebt, der den technischen Fortschritt und die gesellschaftliche Totalität trennt und in den er seinen Traum von der permanenten Revolution einschreibt. Dieser Traum ist aus sich selbst heraus Aktion, Wirklichkeit, wirksame Bedrohung jeder bestehenden Ordnung, und macht möglich, wovon er träumt.“⁴ Arthur Kroker fügte dem hinzu: „Nicht Kommodifizierung, sondern die ‚decodierten Ströme‘ zynischer Macht. Nicht Körperlichkeit, sondern ‚organlose Körper‘. Keine Köpfe, sondern ‚abstrakte Maschinen zur Erschaffung von Gesichtern‘. Kein panoptischer Raum, sondern perspektivische Simulacra ... nicht das Theater repräsentationaler

Macht, sondern eine zynische und vollkommen relationale Macht, die in der flüssigen Sprache des ‚Netzwerks‘ funktioniert.“ Auch Kittler hat prägnant bemerkt: „Mit Zahlen ist nichts unmöglich. Modulation, Transformation, Synchronisation; Verzögerung, Speicherung, Umtastung; Scrambling, Scanning, Mapping – ein totaler Medienverbund auf Digitalbasis wird den Begriff Medium selber kassieren. Statt Techniken an Leute anzuschließen, läuft das absolute Wissen als Endlosschleife.“⁵ Die Anklänge an Heidegger sind deutlich: „Wenn die moderne Physik auf die Weltformel zusteuert, dann bekundet sich darin dies: Das Sein des Seienden hat sich in die Methode der totalen Berechenbarkeit aufgelöst.“⁶

Es scheint einfach zwingend, dass eine *Praxis des Peripheren*⁷ entsteht, die an den Rändern des *Zentralen* existiert – Praktiken, die nicht irgendein Grundprinzip gutheißen oder ihre Legitimation im pausenlosen Verweisen auf das Normative suchen, sondern vielmehr daran arbeiten, die Zwänge unerbittlich fortschrittlicher Programme auszuhebeln. Dieser Rand kann sich nicht der Geschichte des Denkens entziehen, die so tief in die Geschichte einer fragwürdigen Version der Moderne eingebettet ist, aber er kann etwas ‚Anderes‘ sein. Und dieses ‚Anderes‘ ist vielleicht eine Art *künstlerischer Praxis an den Rändern*, möglicherweise eine Praxis ohne die Last eines (entweder vorausschauenden oder rückwirkenden) *Telos*, eine *Praxis des Kontingenten*, eine widerständige Praxis, die nicht in Schubladen unterteilt ist wie das künstlerische Ghetto, das einst Avantgarde genannt wurde (diejenige, in der wir die Wurzeln ‚repressiver Toleranz‘ erkennen), oder die sich blindlings auf bestimmte andere Techniken konzentriert – andere als diejenigen, die für die Befragung der Arten von Situationen vonnöten sind, die genau durch diese Techniken befördert werden.

Wie das möglich ist – oder ob es möglich ist oder notwendig – hängt von dem Willen ab, den Status der Kunst als etwas, das nur innerhalb marginaler Transaktionen in einem Weltsystem bloßer Immanenz vernetzt ist, zu überdenken oder neu zu bewerten; aber vielleicht kann sich dem durch die Bereitschaft verwehrt werden, die Annahmen und Mechanismen der Art von Illusionen, ‚Spezialeffekten‘ (politischen, gesellschaftlichen, historischen, technischen, künstlerischen ...), erstaunlichen Formen eines ruhiggestellten Konsenses bloßzustellen, die zu Bequemlichkeit, Resignation oder leichtfertiger Komplizenschaft führen.

Um die alltägliche Realität zu verfremden (um das, was Adorno die „illusionäre[-] Verdeckung“⁸ nannte, zu demontieren), kann Kunst, wie Marcuse schrieb, „ihre eigene Sprache nur so lange sprechen, wie die Bilder lebendig sind, welche die etablierte Ordnung ablehnen und widerlegen.“⁹ Aber dabei können wir nicht davon ausgehen, dass wir in der Twitter-Sphäre mit ihren verschwommenen Trugbildern so bequem eingebettet wären wie wir es in Platons Höhle waren. Wir sind wohl kaum mehr unschuldig oder in der Dunkelheit der Höhle – genau das Gegenteil ist der Fall! Wir sind nicht angekettet, sondern willentliche Kollaborateure. Wir sind heutzutage zutiefst in wesentlich komplexere Formen der Illusion und Komplizenschaft eingelassen. Abgenutzte ästhetische Teleologien dienen tatsächlich nicht länger als Tatsache oder Alibi unter Bedingungen, unter denen kritische Tiefe und Reflexion durch die Verhältnisse innerhalb widersprüchlicher und allgegenwärtiger Systeme ersetzt werden, die durch ihre Unmittelbarkeit, ihre unablässige Neuheit und ihre ausdruckslosen Oberflächen charakterisiert sind – eine vom Nachdenken abgehaltene Kultur, in einem Zustand, der als ‚continuous partial attention [ständige Teilaufmerksamkeit]‘ beschrieben worden ist, ein Zustand,

in dem wir, wie Paul Virilio vorschlägt, uns „wenigstens damit abfinden müssen, den Sinn unserer Sinne zu verlieren [...] dazu bereit sein müssen, unsere morphologischen Illusionen über physikalische Dimensionen zu verlieren ...“, die sich auf die Ordnung der Sinneseindrücke im elektronischen Interface auswirken“, ein Zustand, in dem „die Abwesenheit von jeglicher unmittelbarer Wahrnehmung konkreter Wirklichkeit ein schreckliches Ungleichgewicht zwischen dem Spürbaren und dem nur durch den Verstand Erfassbaren nach sich zieht“.¹⁰

Trotz all dieser kritischen und sogar negativen Kommentare zur Notwendigkeit, eine konzeptuelle Grundlage (wagen wir es, diese *kritische Ästhetik* zu nennen) für das Denken im Medienchaos zu legen, ist es dennoch eine unumgehbare Tatsache, dass die gesamte Geschichte unserer Moderne (und ihrer Nachwirkungen) und ihre Maschinen eine ganze Reihe von künstlerischen Revolutionen angeht haben.

Seit der Aufklärung existierte beständig ein künstlerisches Feld, das vom Reagieren auf Apparate oder Tätigkeiten mit ihnen angetrieben wurde, neben der Geschichte der Kunst – seine Maschinen, sein Nachhall, seine Folgen, seine Möglichkeiten. Von Leibniz *Drôle de Pensée, touchant une nouvelle sorte de représentations*, in der er schrieb, dass „bald ein Theater alles nur Erdenklichen existieren würde“, über Generationen von frühen optischen und Projektionstechnologien, Lichtspielen (wie denen der *Laterna magica*), ‚philosophischen Spielzeugen‘, Fotografie, Kino, Telegrafie, Telefonie, die gespenstischen Phantome der Phantasmagorie, die in jeglicher elektronischer und digitaler Technologie mit eingelassen sind, haben Künstler in den Randbereichen und an den Rändern gestanden und dabei jede nur erdenkliche Art von Wirkung und Ausdruck verfolgt und entwickelt. Der kontinuierliche Einfluss hat sich auf

die Kunst seit dem 18. Jahrhundert ausgewirkt und wurde für die künstlerischen Umbrüche seit dem späten 19. Jahrhundert zunehmend ausschlaggebend. Tatsächlich wäre es nicht übertrieben zu behaupten, dass die Kunst des 20. Jahrhunderts durch Medien und Technologien auf den Kopf gestellt wurde, deren Nachwirkungen sowohl ihre Erscheinungsformen als auch deren Darstellungen bis in ihre Grundfesten erschütterten.

Ich führe das nur an, um die komplexe und reiche Kurve des Denkens und der Kreativität der Aufklärung sowie ihre besondere Beziehung zu ‚Medien‘-Technologien als ein entscheidendes und – von einigen Ausnahmen abgesehen – größtenteils an den Rand gedrängtes Feld anzudeuten, das den ‚geistigen Raum‘ der Kultur veränderte, frei vom Wunsch, alles als Vorläufer des ‚Rausches des Sichtbaren‘ (in Comollis Worten) des 19. Jahrhunderts und des ‚Rausches des Unsichtbaren‘ weiter Teile des 20. Jahrhunderts zu betrachten. Einen der prägnantesten Kommentare dazu formulierte Peter Weibel in „The Apparatus World – A World unto Itself“:

Die autonome Welt der Apparate steht am Anfang und am Ende... Von Anfang an befürwortete die Medienkunst das Konzept der Autonomie ihrer Welt, ihrer Werte und Gesetze. Diesbezüglich ist sie Teil der Bedingungen, Geschichte und Zukunft der Kunst. Die Welt der Apparate als Eigenwelt folgt nicht nur der Logik des Modernismus, sie hat auch dessen Bedingungen und Zusammenhang geschaffen. ... Ebenso ist Medienkunst eine fortlaufende [postmoderne] Neudefinition des Projekts der Moderne. Nicht-Identität, Kontext, Interaktivität, Beobachter haben Identität, Text, Geschlossenheit, Autor ersetzt. Dass diese heroische Kunst der Apparatewelt auf Widerstand und Protest trifft, obwohl sie die Logik der Moderne begründet, an der sie festhält, kann nur durch das ideologische Verbot erklärt

*werden, das sich aus der Furcht des Menschen vor der Leere speist, die in der modernen Zivilisation und modernen Kunst durch die Autonomie der Maschine und das Verschwinden einer vertrauten Wirklichkeit entstanden ist.*¹¹

Joseph Vogl schreibt in einem Text über Galileos Fernrohr Folgendes: „Vor allem aber müssen Mediengeschichte und Medientheorie die singulären Szenen oder Situationen ansprechen, in denen Medien (genauer: die Funktionen und das Funktionieren von Medien) in einem Aufeinandertreffen heterogener Elemente – Apparaten, Codes, symbolischen Systemen, Wissensformen, spezifischen Praktiken und ästhetischen Erfahrungen – entstehen.“¹² Die anti-illusionistischen, anti-ästhetischen, anti-narrativen Tendenzen in den letzten 50 Jahren haben den Kurs für das Provisorische vorgegeben, das die zeitgenössische Kunst heimsucht – und vor allem die ‚Medienkunst‘ oder den Versuch, sie mit solipsistischen Schmäreden wie der ‚post-media condition [dem Postmedialen]‘ zu übergehen.

Stattdessen ist es zwingend erforderlich, darauf hinzudeuten, dass die launenhafte Affäre der zeitgenössischen Kunst mit den Medien (im weitesten Sinn) zu häufig mit vertrauten Anzeichen einer wiedererkennbaren Geschichte übersät ist und oft als eine Art von *venture-aesthetics* – eine Ästhetik, in der die sogenannten neuen Medien mit Firmenwerbung gekoppelt sind – erscheint. Praktiken des Peripheren springen nicht auf den Zug auffälliger Fragmente, Soundbites, Häppchen, markiger und nichtsagender Einsichten auf – weil es nicht Aufgabe der Kunst ist, jeglicher Art von Ersatzverbindung mit einem fortgesetzten Irrtum der Moderne zu dienen. Stattdessen bedarf es einer Kunst, die mit Erwartungen bricht, einer Kunst, die auf den Kopf stellen kann, einer Kunst, die nicht im Dienst irgendeiner Disziplin steht, einer Kunst,

die nicht mit Tropen belastet ist, die die Erfüllung banaler Erwartungen sicherstellen.

Eine Medienpraxis und eine kritische Ästhetik, die einer Medien-Zeit auch nur irgendeinen Nutzen bringen könnten, erschöpfen sich nicht darin, ein Dogma oder vage Begründungen zu finden, die solchen prismatischen Geschichten angemessen sind; vielmehr müssen sie eine experimentelle Herangehensweise entwickeln, die den Forderungen des Vorhersehbaren, des Normativen, des ‚Singulären‘ entgegensteht, oder Arbeiten, die nicht länger nach Geschlossenheit oder nach etwas anderem als Kontingenz oder dem Konjunktivischen streben – eine Herangehensweise, die aber vor allem dadurch nach Wirksamkeit strebt, dass sie Medien einsetzt, um unvorstellbare Möglichkeiten zu erschließen, oder eine Herangehensweise, die den überflüssigen ‚Managern‘ des Medienkitsches ein Dorn im Auge ist.

2 Bilder, Impulse, Untersuchungen, Prozesse, Wahrscheinlichkeiten ...

*Ich will an das mundeblasene Glas der frühen Nebelkammern heran und die triefenden nudelförmigen Stränge nasser Kernemulsion; das eindringliche Zischen des Stickstoffs, der aus den Verflüssigern einer Blasenkammer austritt; den widerhallenden Knall eines Hochspannungsfunkens, der einen Lichtbogen über eine Hochspannungskammer schlägt und das Labor nach Ozon stinken lässt; den stillen, verdunkelten Raum mit Reihen von Scannern, die Trackbälle über projizierte Bilder von Blasenkammern gleiten lassen; die Computerbildschirme, die spätnachts mit der verwobenen Komplexität wechselnder und verschwindender Bahnen blinken; die eine noch vorhandene violett schillernde Linie, die sich quer über den Hintergrund eines Computerterminals zieht ...*¹³

*Meine Forschung umfasst das Untersuchen einer Beziehung zwischen elektronischen Schaltkreissystemen, Aktiv-/Passivton und materiellen Umgebungen sowie experimentelles Arbeiten mit industrieller Hard- und Software.*¹⁴

Energie, Kausalität, Materie, Materialität, Immaterialität, Determinismus, Indeterminismus, Kontingenz, Ungewissheit, Wahrscheinlichkeit, Unentscheidbarkeit, Relativität, Sichtbarkeit, Visualität – das alles sind Begriffe, die die Begegnung des vergangenen Jahrhunderts mit der sogenannten ‚Wirklichkeit‘ durchziehen. Diskussionen, die ein von den Naturwissenschaften über die Medizin bis hin zur Kunst reichendes Spektrum berührten, kamen in unterschiedlicher Gestalt und in einer Atmosphäre ausgeprägten Durcheinanders auf. Vorstellungen schwankten wild zwischen Gewissheit und Spekulation, Unmittelbarkeit und Dauer, dem Endlichen und dem Unendlichen, Zufall und Wahrscheinlichkeit, Kontinuität und Diskontinuität, Kontingenz

und Immanenz, dem Statischen und dem Aleatorischen, dem Materiellen und dem Immateriellen, Beweis und Authentizität, Analyse und Synthese hin und her ... Diese Vorstellungen vereinigten sich und/oder standen in Verbindung mit einer wachsenden Aufmerksamkeit für den Nachhall von Diskussionen, in denen die Sinne – vor allem der Sehsinn – von dem vollkommen ausgelastet waren, was Jean-Louis Comolli als ‚skopische Regime‘ bezeichnete, die im 19. Jahrhundert florierten, um sich dann im 20. Jahrhundert explosionsartig auszubreiten und die aufkommenden ‚akustischen Regime‘ mit einschließen sollten. Beide wurden von komplexen neuen Rahmenbedingungen beeinflusst, die mit sich radikal wandelnden Beziehungen zu Technologie und Zeitlichkeit, Erfahrung, Darstellung und Erinnerung verbunden waren. Als sich die Maschinen des 19. Jahrhunderts (Kittlers heilige Dreifaltigkeit aus ‚Grammophon, Film, Typewriter‘) weiterentwickelten, bildeten sie ein audio-visuelles-textuelles System, in dem sich Aufzeichnung und Wiedergabe als brauchbare Repräsentationssysteme herausstellten – Repräsentationssysteme, die verzwickte Fragen nach dem Status von Ereignissen in den bevorstehenden Umwälzungen in Kultur, Wissenschaft und Kunst aufwarfen.

Kittler hat diese Zeit um 1880 als aufkommende „Epoche des Unsinn“ bezeichnet, in der ‚gleichgültige‘ Apparate die Beziehung zu Verkörperung und Information radikal veränderten: „Dieser Unsinn ist immer schon das Unbewußte. Alles, woran Sprecher, weil sie ja nur sprechen, nicht auch noch denken könnten, strömt in Speicher, deren Aufnahmekapazität allein von ihrer Gleichgültigkeit übertroffen wird.“¹⁵ Sie „verschieben die Grenzen, die Rauschen von bedeutsamen Klängen, zufällige visuelle Daten von bedeutsamen Bildfolgen unterschieden“.¹⁶ Kittler fährt fort: „Was zwischen 1880 und 1920 über Grammophon, Film und Schreibmaschine, die ersten

technischen Medien überhaupt, zum Papier der überraschten Schriftsteller kam, ergibt darum ein Geisterphoto unserer Gegenwart als Zukunft.“¹⁷ Ohne Zweifel veränderten die Klangmaschine, die Bildmaschine und die Schreibmaschine den Verlauf des 20. Jahrhunderts entscheidend. Das „reproduktive[-] Gedächtnis“ war bereit, den Apparat als dem Ausdruck wesentlich anzuerkennen: „Zum ersten Mal in der Kunstweltgeschichte implementiert ein Medium den neurologischen Datenfluß selber.“¹⁸

Dieser neurologische Fluss von Empfindung, Wahrnehmung, Einschreibung, Dauer führt unweigerlich die Zeitlichkeit als zentralen Aspekt einer Erfahrung ein, die nun durch Medien vermittelt ist ... eine Art technischen Gedächtnisses, ein externalisiertes Gedächtnis oder, wie Wolfgang Ernst vorschlägt, ein „Signalspeicher“, der untrennbar mit einem *Techno-Chrono-Regime* verknüpft ist, das sowohl mit der Moderne selbst als auch mit den aufeinanderfolgenden Technologien, die Ereignisse in der Physiologie, Physik, Astronomie einschrieben, nachspürten und aufzeichneten, mit der Regulierung und Internationalisierung von Zeit im Transportwesen, mit der Übertragung von Botschaften sowie mit den Komplexitäten des philosophischen und kreativen Nachhalls von Kinematografie oder Grammophon verbunden ist.

Dieses entscheidende Chrono-Regime wird in Jimena Canales Buch *A Tenth of a Second* erwähnt, in dem die genaue Messung der Zeit mit Reaktionszeit und dem Messen der „Geschwindigkeit des Denkens“ in Verbindung gebracht und behauptet wird, dass die zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts „vom Messen der Geschwindigkeit von Sinnesübertragungen zur Bestimmung der Dauer von gedanklichen Vorgängen übergang“.¹⁹ Bewegung, Mobilität, Übergang, die mehr und mehr in die Zuständigkeit der Wissenschaft und des kritischen Denkens fielen, warfen breite



Fragen über die Rolle des Apparates beim Regulieren einer Realität auf, die Gegenstand operativer Beobachtung war. „Wenn Bergson [in *Schöpferische Entwicklung*, Anm. d. Übers.] sagt: ‚Sollen sich die Bilder beleben, so muss irgendwo Bewegung sein. Und in der Tat ist hier die Bewegung durchaus vorhanden, sie steckt im Apparat‘, lenkt er unsere Aufmerksamkeit auf eine funktionierende Maschine zurück, die unausweichlich mit dem Rest der Wirklichkeit verstrickt ist.“²⁰ Bergson, der die ‚Cinematrisierung‘ der Erfahrung entschieden ablehnte, dachte notwendigerweise über Aufeinanderfolge und Gedächtnis nach. Und in einem verblüffenden Kommentar erinnert er uns daran, dass Materie eine „Gesamtheit von ‚Bildern‘ ist ... mehr als was der Idealist ‚Vorstellung‘ nennt, aber weniger als was der Realist ‚Ding‘ nennt“.²¹ Und er geht sogar noch weiter: „Man sieht nicht ein, daß [...] das Mögliche die entsprechende Wirklichkeit in sich einschließt und außerdem ein gewisses Etwas, das sich hinzugesellt, da das Mögliche die kombinierte Wirkung der einmal erschienenen Wirklichkeit ist und eine Vorrichtung, die sie zurückwirft.“²²

Aber die Befragung dieser schwer fassbaren Grenze zwischen dem Kinematografischen (und nicht notwendigerweise dem Kino selbst) und entweder der ‚Wirklichkeit‘ oder der Illusion (in diesem Fall die Illusion einer Bild für Bild zurückgeworfenen Wirklichkeit) ist weniger wichtig; sie soll vor allem andeuten, dass die Aufsplitterung der Zeit in winzigste Momente (oder Einzelbilder) und die Möglichkeit, diese Einzelbilder neu anzuordnen (oder wiederzugeben), in die Kontinuität der statischen Zeitlichkeiten in der zerbröckelnden Absolutheit der newtonschen Zeit oder des newtonschen Raums hineinschneidet. Tatsächlich sollten diese unveränderlichen *Dimensionen* beim Zusammenprall mit Einstein und bald darauf Heisenberg in sich zusammenfallen.

Zeit kann verräumlicht werden und Raum verzeitlicht, oder wie Panofsky elegant formulierte: „Diese spezifischen Möglichkeiten des Films lassen sich definieren als *Dynamisierung des Raumes* und *entsprechend als Verräumlichung der Zeit*.“²³ Er fährt wie folgt fort: „Ebenso beweglich wie der Zuschauer ist aus demselben Grund der vor ihm erscheinende Raum. Es bewegen sich nicht nur Körper im Raum, der Raum selbst bewegt sich, nähert sich, weicht zurück, dreht sich, zerfließt und nimmt wieder Gestalt an – so erscheint es durch wohlüberlegte Bewegung und Schärfenänderung der Kamera, durch Schnitt und Montage der verschiedenen Einstellungen...“²⁴

In diesem Sinn kann vielleicht Panofskys Beschreibung mit Deleuzes Unterscheidung von Bewegung und Zeit verbunden werden. Deleuze schreibt:

Ein Bild ist nie allein. [...] Anstelle einer linearen Fortsetzung hat man eine Kreisbewegung, in der die beiden Bilder ständig hintereinander herjagen und einen Punkt umkreisen, wo Reales und Imaginäres nicht mehr zu unterscheiden sind. Man könnte sagen, daß das aktuelle Bild und sein virtuelles Bild sich kristallisieren. [...] Es gibt viele Kristallisationsformen des Bildes und viele kristalline Zeichen. Aber immer sieht man etwas im Kristall. Zunächst sieht man die Zeit, die Schichten der Zeit, ein unmittelbares Zeit-Bild. Nicht, daß die Bewegung aufgehört hätte, sondern das Verhältnis von Bewegung und Zeit hat sich umgekehrt. Die Zeit wird nicht mehr aus der Komposition der Bewegungs-Bilder erschlossen (Montage), sondern umgekehrt: die Bewegung geht aus der Zeit hervor.“²⁵

Louis-Georges Schwartz trifft eine wichtige Unterscheidung, wenn er argumentiert dass „Deleuze Bergsons Begriffe nutzt, um das Kino als aktuelle Bilder zusammen mit ihren immanenten ‚Szenen‘ zu denken, obwohl

Bergson selbst seine Begriffe durchgängig dazu einsetzt, den Kinematografen als mimetischen Apparat zu analysieren“.²⁶

Entsprechend schreibt Jacques Rancière:

Das Bewegungs-Bild wäre für Deleuze nach der Logik eines sensomotorischen Schemas organisiert und würde als Element einer natürlichen Verbindung mit anderen Bildern konzipiert, einer Logik der Zuordnung folgend, die der zielgerichteten Verkettung von Wahrnehmen und Handeln entspräche. Das Zeit-Bild wäre durch einen Bruch mit Logik charakterisiert und erschaffe rein optische und akustische Situationen [...].“²⁷

Aber statt lediglich ‚einer natürlichen Verbindung‘ ermöglichten die Technologien, dass Dauer/Zeit/Raum in flüchtige Bestandteile zerteilt wurden. Somit ist es kaum übertrieben zu behaupten, dass der *Zeit-Schnitt* des Kameraverschlusses – der Einschnitt in der Dauer, der zeitliche Schnitt, der räumliche Schnitt – eingreift und es ermöglicht, analytische wie synthetische raum-zeitliche Ereignisse zu zerlegen und zu reproduzieren, zu verschieben, neu anzuordnen. Dieser Schnitt hat Wurzeln in der ‚gefrorenen Zeit‘ der Fotografie, im Auftauchen der aufeinanderfolgenden ‚Bilder‘ präkinematografischer Apparate, in der Chronofotografie genauso wie in der Verwissenschaftlichung der Zeit als sowohl technisches wie materielles Phänomen. Aber der Schnitt kann genauso gut das Zufallsgesteuerte, das Immanente, das Unvorhersehbare, Unbestimmtheit, Schock einführen. Die Wirkung des Schnitts kann/ sollte der Logik von Stasis, linearer Abfolge, räumlichen Zusammenhalts entgegen stehen; der Schnitt ist schwer zu fassen, bringt aus dem Gleichgewicht, schafft eine grundsätzlich mögliche Ordnung der Dinge. Der Schnitt schlägt vor, dass Zeit, Raum und/

oder Klang mobil, dynamisch, veränderbar, deplatziert sind, dass sie nicht nur einer linearen Neuordnung unterzogen werden, sondern der Umarbeitung einer ‚Wirklichkeit‘, die sich schnell in die Fragmente eines zerbrechenden raum-zeitlichen Zusammenhangs auflöst. Der zeitliche Schnitt ist tatsächlich der Vorgänger des räumlichen Schnitts der Montage und diese Zwillingsstechniken durchtrennen Kontinuitäten und finden weiterhin ihren Nachhall in der *Ellipse* des Filmischen, den rhythmischen Schnitten des Jazz, dem Zusammenkleben von Tonband, im Cut and Paste, im Sound-Sampling und dem *edit*, dem Schnitt, als zentraler Strategie – kurz gesagt: in so vielen der Experimente des 20. (und nun 21.) Jahrhunderts mit visueller und akustischer Komplexität, die Wolfgang Ernst wohl „Zeit(wirk)lichkeiten“ nennen würde.

In dieser Flut von Technologien, die vom Optischen und Akustischen zu den Tele-Systemen der Kommunikation des 19. Jahrhunderts (Telegrafie, Telefonie, Forschung zum ‚Drahtlosen‘...) reichen, lud der Einsatz des Elektrischen die Atmosphäre mit eruptiver Energie auf. Ein Bruch mit der ‚klassischen Maschine‘, wie John Tresch schreibt und daraufhin wie folgt fortfährt:

Im frühen 19. Jahrhundert verband man mit Maschinen nicht ausschließlich Abgeklärtheit, Rationalität und Beständigkeit, sondern Wandlungen, hochfliegende Vorstellungen, und Metamorphosen des Fantastischen ... Maschinen selbst – anstatt eine Zerstörung der Aura nach sich zu ziehen oder die Entzauberung der Welt zu beschleunigen – wurde eine unheimliche Macht, das Unbelebte zu beleben und ‚lebendige Materie‘ freizusetzen und zu vergeistigen, zugesprochen ... Der Modus des Fantastischen in den Künsten nahm in dem Moment Formen an, in dem die Grenzen des Möglichen ausgeweitet wurden; seine Szenen belebter Materie, vibrierenden Informationsaustausches, lebensähnlicher

Maschinen und unheimlicher Metamorphosen verwiesen implizit und explizit auf die wissenschaftlichen und technologischen Veränderungen seiner Zeit.²⁸

„Mechanische Romantik“ (Tresch), ‚vibrierender Modernismus‘ (Linda Dalrymple Henderson), ‚materieller Vitalismus‘ (Deleuze und Guattari), die Faszination mit und der Einsatz von Elektrizität kam als ein buchstäblicher Strom, der sich selbst wandeln und körperliche Bewegung (Nerven) mit Energie versorgen, Licht hervorbringen, Töne und Bilder elektrifizieren, Bewegung vorantreiben, Wärme generieren, Kommunikation beschleunigen und weiteres konnte – kurz gesagt: Energie selbst wurde zu einer transformativen Kraft, die eine elektro-magnetische Moderne entfesselte, bereit den Übergang von physischen Netzwerken zu Stromkreisen zu befeuern. Bald (zwischen 1894 und 1904) sollte eine Reihe machtvoller ‚immaterieller‘ Kräfte – Elektronen, Röntgenstrahlen, Radioaktivität, Quanten – ein *Wirkliches* entfachen und dann auch darstellen, das weniger substanziell war und mehr ein Feld von Wahrscheinlichkeiten, in dem sich eine technologischere Moderne in einer Atmosphäre anhaltender Entmaterialisierung und zerbröckelnder Auffassungen klassischen Raums und klassischer Zeit entwickeln konnte. Wie Zielinski schreibt: „Die visuellen und audiovisuellen Apparate, mit denen wir arbeiten, sind alle Zeitmaschinen ... sie sind Prothesen, künstliche Glieder, um in befriedigender Weise mit dem Unmöglichen umzugehen.“²⁹

Diese Entdeckungen und Veränderungen schlugen in Kultur, Kunst, Naturwissenschaft und Philosophie Wellen und die wiederum reagierten auf überraschende, neue Konfigurationen und spektakuläre neue Möglichkeiten, Gegenstände nicht länger mimetisch darzustellen, und öffneten sich für spekulative Untersuchungen auf den Gebieten der Sinnestäuschung, sensorischen

Immersion, des „Blendwerks“ oder der „Verdeckung der Natur“ (wie Adorno Wagners phantasmagorische Opern bezeichnete)³⁰. Adorno verweist im Besonderen auf die Zeit als einem Bestandteil der Phantasmagorie: „Das Moment der Zeit ist jenes entscheidende der Produktion, über das die Phantasmagorie täuscht als Trugspiel der Ewigkeit.“³¹ Die Verschiebung vom Phantasmagorischen zum Synästhetischen, von der Romantik zum ‚Realismus‘, vom zeitgebundenen zum zeitbasierten Theater, von der Illusion zum aktiven Spektakel, vom Sichtbaren (dem, was wahrgenommen werden kann) zum Visuellen (dem, was wiedergegeben werden kann), von Untersuchungen der Repräsentationen des Materiellen zur Durchdringung des Immateriellen, des Unfassbaren, von bloßer Wiedererkennung zu Erfahrungswelten, in denen sich, wie Wolfgang Ernst nahe legt, „Zeit und Technologie begegnen“.³²

Ernsts Bücher *Chronopoetik* und *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenic Voices, and Implicit Sonicity* zielen auf die zwei Ordnungen des Klanglichen und des Zeitlichen ab. Ernsts Auslegung geht davon aus, dass „das Messen und nicht darstellende Medien eine Welt aufdeckte, in der die kleinsten zeitlichen Prozesse eine entscheidende Rolle für die Wahrnehmung spielten, ohne selbst wahrgenommen zu werden“.³³ Auch wenn dies für ‚optische‘ Zeitlichkeiten ebenso relevant wäre wie für das Feld des Klanglichen, macht Ernst eine Art dritten Zustand in der Kluft zwischen Musik und Klang aus, den er ‚Sonizität‘ bezeichnet:

Der Neologismus Sonizität soll einen Unterschied zum akustischen Klang markieren und bezieht sich in erster Linie auf unhörbare Ereignisse in den vibrierenden (analogen) und rhythmischen (digitalen) Feldern. Sonizität soll schräg klingen, um sich vom Sound zu unterscheiden, einem kulturell vertrauten Begriff, der

*universitär eher auf die Musikwissenschaft begrenzt ist. Sonizität bezeichnet oszillatorische Ereignisse und deren mathematisch entgegengesetztes Äquivalent: den Frequenzbereich als epistemologisches Objekt.*³⁴

*Um die implizite Sonizität akustischer Ereignisse durch eine zeitsequentielle Entfaltung explizit zu machen, bedarf es eines verzeitlichenden Mediums wie des Plattenspielers, genauso wie das Kino den Projektor benötigt, um den ansonsten separaten chronofotografischen Einzelbildern die Bewegung zurückzugeben. Die Aufzeichnung passiert nicht in einer historischen Zeit oder als solche, sondern sie ist selbst eine zeitliche Operation. Das macht sie zu einer bevorzugten Form für die Untersuchung von Zeit(wirk)lichkeiten.*³⁵

Douglas Kahn schreibt :

*Die Grenze zwischen Klang und musikalischem Klang verlief mitten durch die Avantgarde-Musik ... es gab einen wirksamen Austausch zwischen Unterscheidungen von Klang und musikalischem Klang aus dem Blickwinkel der Musik und den Unterscheidungen zwischen Klang und Geräuschen in der außermusikalischen Sphäre, durch den der Klang der Ersteren durch die (nicht identifizierbaren) Geräusche der Letzteren wettgemacht werden konnte.*³⁶

3 Dunkle Materie: Herwig Weiser's elektro-chemische Alchemedien

*... wir können sagen, dass der aleatorische Materialismus das Primat der Materialität über alles andere behauptet, das Aleatorische eingeschlossen. Materialität kann einfach Materie sein, aber sie ist nicht notwendigerweise rohe Materie. Diese Materialität kann sich sehr deutlich von der Materie des Physikers oder Chemikers unterscheiden, oder der des Arbeiters, der Metall bearbeitet oder das Land. Sie kann die Materialität einer Versuchsanordnung sein. Lassen Sie mich die Sache bis zum Äußersten treiben: Sie kann lediglich eine Spur sein, die Materialität der Geste, die eine Spur hinterlässt und nicht zu unterscheiden ist von der Spur, die sie auf der Wand einer Höhle oder einem Blatt Papier hinterlässt.*³⁷

*Die Fluidität des Elektronischen scheint gegen die Schwerkraft des Mechanischen Amok zu laufen...*³⁸

*Weil eine abstrakte Maschine oder Diagrammatik nicht dazu da ist, um etwas zu repräsentieren, sei es auch etwas Reales, sondern um etwas zukünftig Reales zu konstruieren, einen neuen Typus von Realität.*³⁹

Es ist unumstritten, dass sich im letzten Jahrhundert eine bedeutende Zahl an Künstlern über das gesamte Spektrum künstlerischer Praktiken hinweg mit der Implementierung oder Befragung der Maschine oder Technologie als zentralem Diskurs beschäftigt hat. In Antwort auf den wachsenden Einfluss der Naturwissenschaften, der Explosion der Aufzeichnungstechnologien, dem Siegeszug von optischen und klanglichen Experimenten, der neuen Mobilität, die das Automobil, das Flugzeug, die Elektrifizierung mit sich brachten, Elektromagnetismus, Elektronen, Röntgenstrahlen, Mikro-Zeitlichkeiten, usw.,

schien es unausweichlich, dass diese neuen Kräfte und Möglichkeiten in Darstellung und Ausdruck aufgenommen wurden und diese radikalisierten.

Das 20. Jahrhundert stand sich Auge in Auge mit Wissenschaften und Technologien gegenüber, die bewirkten, dass Materialität neu zu denken war, und die Materie auseinander sprengten, während es Energien untersuchte, die freigesetzt wurden, als Apparate lange für absolut gehaltene zeitliche, räumliche und physische Realitäten durchdrangen oder mit diesen in Konflikt gerieten. Eine Belagerung von Stillstand, Materie und Mimesis führte dazu, dass Sehen, Zuhören, Wissen neu bestimmt wurden, nämlich nicht nur als Akte des Wiedererkennens, sondern als aktive Prozesse, die sich in einem konstanten Fluss befinden. Zeit, Raum und Materie wurden zu Gegenständen der Dekonstruktion und Reproduktion, Neuorganisation und Rekonfiguration. Neu aufkommende Begrifflichkeiten wie Dynamik, Schnelligkeit, Unmittelbarkeit, Bahnkurven, Geschwindigkeiten, Wellen, Impulse, Frequenzen, Relativität – kurz gesagt: eine aufkommende Ereigniswelt, die von Kontingenz, Unvorhersehbarkeit, Wahrscheinlichkeit gekennzeichnet war –, die sich ihrerseits mit Diskursen überschneiden, die zwischen synthetischen und analytischen Darstellungsformen sowie materialistischen und mathematischen oder beschreibenden und vorhersagenden Repräsentationsmodellen unterschieden, stießen weitreichende Untersuchungen des vergänglichen Potenzials von Repräsentation an. Neben dem optischen oder akustischen ‚Realen‘ gab es mathematische, spekulative, sogar unheimliche ‚Realitäten‘, die kaum zu beschreiben waren, ganz zu schweigen von darzustellen. Was empirisch sichtbar war, beinhaltete nun auch das, was visualisiert werden konnte. Siegfried Zielinski schreibt dazu Folgendes:

Im Grunde ist die Aufklärung die historische Periode, in der das Projekt der Visualisierung, das Projekt, das sichtbar zu machen, was man nicht sehen konnte, mit großem Einsatz und mit faszinierenden Experimenten verfolgt wurde.⁴⁰

Es genügt hier zu sagen, dass die Entwicklung maschinischer Künste (um einen gewollt breiten Begriff zu wählen) nicht nur einfach den Einsatz von Maschinen, Apparaten, Technologien, ... anerkennt, sondern sie umfasst die besondere Wirkung, die die techné auf die Künste des gesamten 20. Jahrhunderts ausübte. Tatsächlich wurde die Wirkung des Maschinischen erst kürzlich in Andreas Broeckmanns scharfsinniger Studie *Machine Art in the 20th Century* aus einer historischen Perspektive untersucht.⁴¹ Indem er die komplexen Parallelen in und zwischen der Kunstgeschichte und der Mediengeschichte nachzeichnet, liefert Broeckmann ein dringend benötigtes Korrektiv, das Brücken zwischen Diskursen schlägt und das Maschinische als zentrales Problem positioniert. Broeckmanns sorgfältige Auseinandersetzung mit der ‚Maschinenästhetik‘ vom Futurismus über Dada, Konstruktivismus, kinetische Kunst, algorithmische Kunst, Bildmaschinen, etc., bildet sich durch eine genaue Lektüre der vielen Widerstände, Umwege, falschen Pfade, Differenzen heraus, die in wichtigen Ausstellungen (Barrs *Machine Art*, Pontus Hulténs *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age*, Jasia Reichardts *Cybernetic Serendipity*, Frank Poppers *Electra: l'électricité et l'électronique dans l'art du XXe siècle* [Die Elektrizität und das Elektronische in der Kunst des 20. Jahrhunderts], Lyotards *Les Immatériaux*, ...) und spezifischen künstlerischen Interventionen (Seiko Mikami, David Rokeby, Knowbotic Research, Julien Maire, und auch Herwig Weiser) ausgetragen wurden, und zeigt ganz deutlich die schwankenden und

wechselseitigen historischen und kritischen Reaktionen auf ein kreatives Erbe, das von der etablierten Kunstgeschichte größtenteils ignoriert wurde.

Herwig Weisers Arbeit erscheint als detaillierte Analyse genau diesen ‚Erbes‘ – eine Analyse, die das Maschinische von innen heraus offen legt, ein Vorstoß, der mehr wie eine Autopsie erscheint, die den Apparat sezziert und das Funktionelle hinter sich lässt, das Materielle auf den Kopf stellt, Ergebnisse umkehrt, Vorannahmen auf den Prüfstand stellt, Fehler ausnützt, die praktische Logik der Technik unterwandert, die Materialität neu funktionalisiert. Weisers Arbeit hinterfragt das gesamte vernunftbasierte Funktionieren des Apparates selbst, weniger um die besonderen, einzelnen Effekte oder Repräsentationen ausfindig zu machen, die aus seinem bloßen Operieren abgelesen werden können, sondern mehr um eine (manchmal wortwörtlich) forensische Untersuchung vorzunehmen, die das Furnier der Nützlichkeit abschält und die Kräfte, Mechanismen oder Modi des Operierens unter die Lupe nimmt, um aus dem Stehgreif mit und innerhalb des Materials selbst andere Möglichkeiten zu provozieren, zufällige ‚Resultate‘ auszulösen. Was Maschinen enthalten, ist wesentlich mehr als bloße Information! „[D]ie Fiktion eines materiellen Gegenstandes, der isoliert für sich betrachtet stünde,“ so Bergson, „enthält, kann man sagen, eine Absurdität.“⁴²

Viele von Weisers Arbeiten stellen paradoxe Strukturen in den Mittelpunkt; sie sind komplexe Anti-Maschinen, die mit einer Mischung aus technischer Raffinesse und kritischer Hingabe konstruiert wurden. Andere, vor allem die Film- und Performance-Arbeiten, sind eine Art aleatorischer Choreografie, die potentielle Ereignis-Szenen initiiert, banale Informations-Atmosphären zersplittert, zu einem ‚Kino‘ der Immanenz wird, Formen experimenteller oder auf Erfahrung beruhender

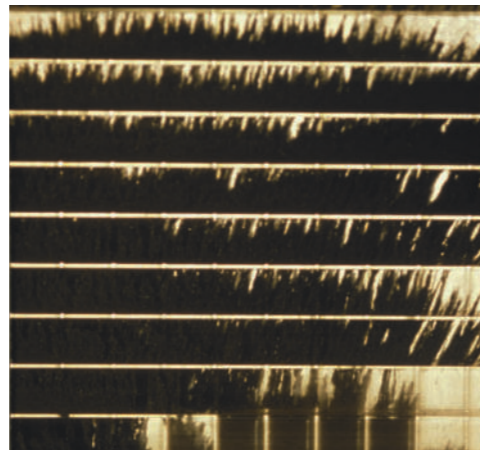
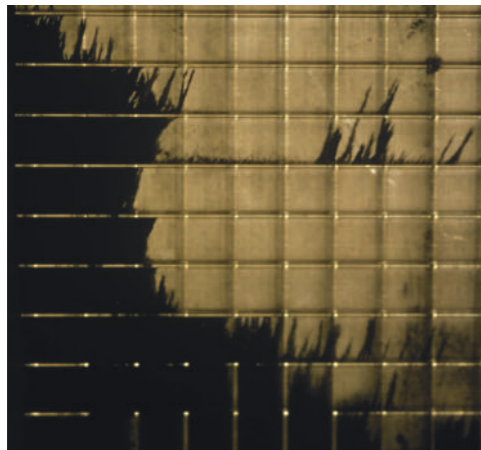
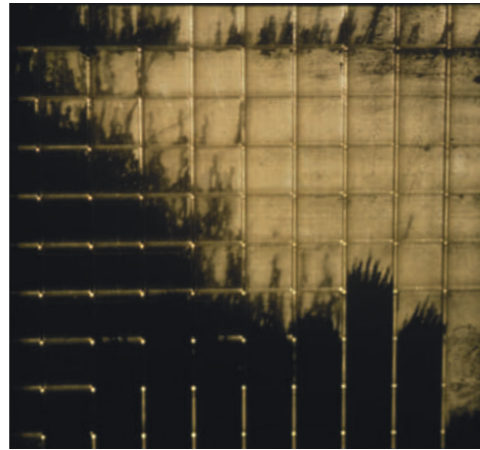
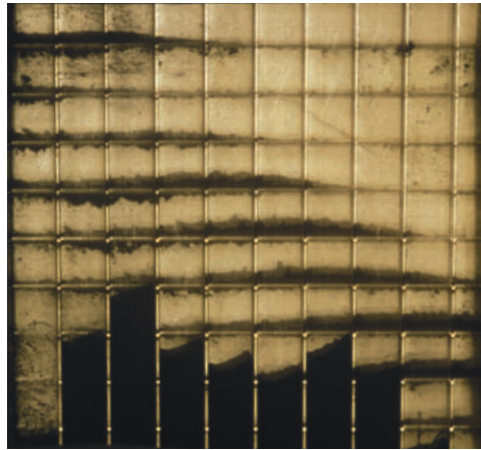
‚Architekturen‘ hervorbringt, die, in Virilios Formulierung, „stattfinden“ könnten. Wenn, wie Peter Weibel schreibt, „Film ein Kalkül aus Variablen ist“, dann ist Weisers unbestimmtes ‚filmisches‘ Kalkül hartnäckig performativ. Maurizio Lazzarato schlägt Folgendes vor:

Die Videokamera ist ein ‚Körper‘, der in das Zeit-Bild hinein gestürzt wurde, ein Körper, der sein eigenes Intervall schafft, indem er die sich ständig verändernden Flüsse reiner Wahrnehmung aufzeichnet und fassbar werden lässt und eine ‚Aktion‘ konstruiert, die im Verhältnis zu den durchlaufenen Aktionen mehr oder weniger verzögert ist.⁴³

Deleuze schreibt:

Ebensowenig reicht es, die sensomotorischen Verbindungen zu stören. Vielmehr kommt es darauf an, dem optisch-akustischen Bild enorme Kräfte zuzuführen, die nicht einfach einem intellektuellen oder gar gesellschaftlichen Bewußtsein, sondern einer zutiefst lebendigen Intuition entspringen.⁴⁴

Herwig Weisers Arbeiten tauchen in elektronische dunkle Materie ab, lassen Entropie entstehen, beschleunigen den Zerfall von Substanz in Spuren, Zeichen, Impulse, Hirngespinnste, Echos, Felder, Überreste, Überbleibsel, Schatten, die in „nervlich empfindliches Material“⁴⁵ eingelassen sind. Ihre ‚Präsenz‘ zerschlägt die Koordinaten des durch den Verstand Erfassbaren, schafft die Art von „Ungewissheit“, die Jean-François Lyotard in *Les Immatériaux* (1985) beschwor, eine „Ungewissheit über die Endgültigkeiten dieser Entwicklungen und Ungewissheit über die Identität des menschlichen Individuums in seinem Zustand einer solch unwahrscheinlichen Unwesentlichkeit“. Lyotard hat tatsächlich die Ausstellung als „ein Zeichen, das auf einen fehlenden Signifikanten verweist“,



beschrieben.⁴⁶ Dieses ungewisse ‚Zwischenstadium‘ drückt das Flüchtige, das Außer-gewöhnliche, das Turbulente, das Unentschiedene, das Wahrscheinliche aus. Weiser beschreibt seine Befragung der Materialität mit einigen wiederkehrenden Formulierungen: „unvorhersehbare Materialhandlungen“, die „Neuerfindung des Rohmaterials“, der „Prozess der Transmutation und Rekonfiguration“, die „Dramaturgie“ der Materialien, „ein schrittweises Aufdecken des ‚Unsichtbaren‘ und als ein Schaffen von Möglichkeiten, die ‚Materie‘ digitaler Kultur zu erfahren“.⁴⁷

Herwigs Arbeit ist leidenschaftlich, rastlos, eindringlich, ernsthaft. Unbeeindruckt von „der Unermeßlichkeit des Möglichen“⁴⁸ stellt sie sich Flussers Herausforderung, „das

Unwahrscheinliche notwendig zu machen“. Weisers anti-mediale Strategie demontiert das, was Adorno „illusionäre Verdeckung“ nannte.⁴⁹ Er liest das Treibgut einer Kultur auf, die von Verwertbarkeit und ihrer unausweichlichen Obsoleszenz berauscht ist. Sein ‚Archiv‘ ist kein Speicher, besteht nicht aus Daten, lässt sich nicht abrufen, sein Archiv ist keine bloße Archäologie der Apparate, sein Archiv ist ein Rechnen mit elektronischem Tumult und Verfall und der Konstruktion von „etwas zukünftig Reale[m]“. Herwig Weiser ist ein quecksilbriger, wilder, schelmischer, beeindruckender, unverbrossener, nervenaufreibender, genialer Alchemist des Elektro-Chemischen.

- 1 Herbert Marcuse, *Der Eindimensionale Mensch: Studien zur Ideologie der fortgeschrittenen Industriegesellschaft* (Schriften, Bd. 7) (Springer: zu Klampen, 2004), S. 83
- 2 „Spiegel-Gespräch mit Martin Heidegger“, in: Günther Neske und Emil Kettering (Hrsg.), *Antwort: Martin Heidegger im Gespräch* (Pfullingen: Neske, 1988), S. 81-111, hier: S. 99.
- 3 Jürgen Habermas, *Technik und Wissenschaft als „Ideologie“* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991), S. 90.
- 4 Gilles Deleuze, *Logik Des Sinns* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1993), S. 72.
- 5 Friedrich A. Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter* Berlin: (Brinkmann & Bose, 1986), S. 8.
- 6 Martin Heidegger, „Hegel und die Griechen (1958)“, in: *Wegmarken* (Gesamtausgabe Bd. 9, 1. Abt.: Veröffentlichte Schriften 1914-1970) (Frankfurt am Main: Klostermann, 1976), S. 432.
- 7 „Bewegungen am Rand – was nicht ausschließt, dass diese gelegentlich auch das Zentrum durchqueren – erscheinen mir gegenwärtig als bedeutungsvoller und in absehbarer Zukunft angenehmer als das aufgeregte Gedränge um den besten Platz in der Mitte.“ Siegfried Zielinski und David Senior (Interviewer) mit William Rauscher (Übersetzer). „Interview with Prof. Zielinski“ in: *Rhizome*, 7 April, 2006, <http://rhizome.org/community/36098/>
- 8 Theodor W. Adorno, *Versuch Über Wagner* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1974), S. 89.
- 9 Marcuse, *Der eindimensionale Mensch*, S. 82.
- 10 Paul Virilio, *The Lost Dimension* (New York: Semiotext(e), 1991), S. 48/52/31.
- 11 Peter Weibel, „The Apparatus World – A World unto Itself“, in: *Eigenwelt der Apparate – Welt: Pioneers of Electronic Art* (Ars Electronica, 1992), S. 19.
- 12 Joseph Vogl, „Becoming Media: Galileo’s Telescope“, in: *Grey Room* 29, Fall 2007, S. 16. Die gesamte einleitende Passage, aus der hier zitiert wird, ist nicht in der veröffentlichten deutschen Fassung, „Medien-Werden: Galileis Fernrohr“, in: Lorenz Engell und Joseph Vogl (Hrsg.), *Archiv für Mediengeschichte: Mediale Historiographien* (Weimar: Univ.-Verl., 2001), S. 115-124, enthalten.
- 13 Peter Galison, *Image and Logic: A Material Culture of Microphysics* (Chicago: University of Chicago Press, 1997), S. xvii.
- 14 Herwig Weiser im Gespräch mit Andreas Broeckmann (Juni 2006). PDF-Dokument aus dem Archiv des Verfassers.
- 15 Friedrich A. Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter* (Berlin: Brinkmann & Bose, 1986), S. 134.
- 16 Geoffrey Winthrop-Young, *Translator’s Introduction to Friedrich Kittler, Gramophone, Film, Typewriter* (Stanford: Stanford University Press, 1991), S. xxvi.
- 17 Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, S. 4.
- 18 Ebd., S. 59/240.
- 19 Jimena Canales, *A Tenth of a Second: A History* (Chicago: University Of Chicago Press, 2011), S. 28.
- 20 Jimena Canales, *The Physicist and the Philosopher: Einstein, Bergson, and the Debate That Changed Our Understanding of Time* (Princeton: Princeton University Press, 2016), S. 305/298, mit einem Zitat aus Henri Bergson, *Schöpferische Entwicklung: Nobelpreis 1927 Frankreich* (Zürich: Coron-Verl., 1972), S. 303.
- 21 Henri Bergson, *Materie und Gedächtnis: Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist* (Hamburg: Meiner, 1991), S. I.
- 22 Henri Bergson, „Das Mögliche und das Wirkliche“, in: *Denken und schöpferisches Werden: Aufsätze und Vorträge* (Hamburg: Europ. Verl.-Anst., 1993), S. 121. Die Übersetzung ins Deutsche wurde hier im letzten Teil des zitierten Satzes, der ursprünglich „und einer Rückwärtsspiegelung“ lautete, im Abgleich mit dem französischen Original leicht verändert, um den „apparat“ der englischen Übersetzung bzw. „dispositif“ des französischen Originals beizubehalten.
- 23 Erwin Panofsky, „Stil und Medium im Film“, in: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film* (Frankfurt am Main [u.a.]: Campus-Verl., 1993), S. 22 (Hervorhebungen im Original).
- 24 Ebd., S. 22 f.
- 25 Gilles Deleuze, „Über Das Bewegungs-Bild“, in: *Unterhandlungen: 1972-1990* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1993), S. 78 f.
- 26 Louis-Georges Schwartz, „Henri Bergson Talks to Us About Cinema“, by Michel Georges-Michel from ‚Le Journal‘, February 20, 1914“, in: *Cinema Journal*, No. 3 (University of Texas Press, Spring 2011), S. 80.
- 27 Jacques Rancière, „Von einem Bild zum anderen? Deleuze und die Epochen des Kinos“, in: *Die Filmfabel* (Berlin: b-books, 2014), S. 161.
- 28 John Tresch, *The Romantic Machine: Utopian Science and Technology after Napoleon* (Chicago: University Of Chicago Press, 2014), S. 12/16/126.
- 29 Siegfried Zielinski, „From Territories to Intervals: Some Preliminary Thoughts on the Economy of Time/the Time“, in: Peter Weibel and Timothy Druckrey (Hrsg.), *net_condition: art and global media* (Cambridge: MIT Press, 2001), S. 5.
- 30 Theodor W. Adorno, *Versuch Über Wagner* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1974), S. 80/82.
- 31 Ebd., S. 82.
- 32 Wolfgang Ernst, *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Siren Voices, and Implicit Sonnicity* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016), S. 21.
- 33 Ebd., S. 41.
- 34 Ebd., S. 22.
- 35 Ebd., S. 22.
- 36 Douglas Kahn, „Concerning the Line“, in: Linda Dalrymple Henderson, u.a. (Hrsg.): *From Energy to Information: Representation in Science, Literature and the Arts* (Stanford: Stanford University Press, 2002), S. 178.
- 37 Louis Althusser, *Philosophy of the Encounter: Later Writings, 1978-87* (London: Verso, 2006), S. 262.
- 38 Siegfried Zielinski, „Entrée“, Text in Herwig Weiser *Selected Works* (PDF) <http://www.herwigweiser.net/> (ohne Seitenangabe).
- 39 Gilles Deleuze und Félix Guattari, *Tausend Plateaus: Kapitalismus und Schizophrenie* (Berlin: Merve, 1997), S. 196.
- 40 Siegfried Zielinski, „Designing & Revealing: Some Aspects of a Genealogy of Projection“, in: Martha Blassnigg, Gustav Deutsch und Hanna Schimek (Hrsg.), *Light, Image, Imagination: The Spectrum Beyond Reality and Illusion* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013), o.S.
- 41 Andreas Broeckmann, *Machine Art in the 20th Century* (Cambridge: MIT press, 2017).
- 42 Henri Bergson, *Materie und Gedächtnis: Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist* (Hamburg: Meiner, 1991), S. 8.
- 43 Maurizio Lazzarato, „Machines to Crystallize Time: Bergson“, in: *Theory, Culture, Society* (24, 2007), S. 14.
- 44 Gilles Deleuze, *Das Zeit-Bild. Kino 2* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1999), S. 37 (Hervorhebung im Original)
- 45 Siegfried Zielinski, „Expanded Materialogy“, in: Hannes Leopoldseder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker (Hrsg.), *Radical Atoms and the Alchemists of our Time* (Linz: Ars Electronica, 2016), S. 28.
- 46 Jean-François Lyotard in *Les Immatériaux: A Conversation with Jean-Francois Lyotard and Bernard Blistène*, auf <http://www.art-agenda.com/reviews/les-immatériaux-a-conversation-with-jean-francois-lyotard-and-bernard-blistene/>.
- 47 Herwig Weiser im Gespräch mit Andreas Broeckmann (Juni 2006). PDF-Dokument aus dem Archiv des Verfassers.
- 48 Emile M. Cioran, *Lehre Vom Zerfall* (Stuttgart: Klett-Cotta, 1994), S. 70.
- 49 Theodor W. Adorno, *Versuch über Wagner* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1974), S. 89.

AMBIGUOUS CUT: Explodiertes Kino, explosives Kino

Die Welt als Bild sollte genau im Sinne eines Stroms von Lichtflüssen verstanden werden, als eine unendliche Variation seines ‚reinen Zitterns‘.¹

Im Schlusswort seines wichtigen Buchs *Abstract Film and Beyond* legt Malcolm Le Grice nahe, dass „dem Zuschauer seine eigene Wirklichkeit bestätigt“ werden sollte.² Die Wichtigkeit des immer noch mit der späten Moderne ringenden abstrakten Films lag darin, dass er Erfahrungen jenseits des Wiedererkennens den Vortritt ließ. Seine Vorgehensweisen beinhalteten ‚perzeptuellen Film‘, ‚stroboskopische Effekte‘, ‚Endlosschleife und Wiederholung‘ und weitere Effekte, die versuchten, das Filmbild und seine Möglichkeiten konzeptuell und analytisch zu befragen.³ Die Ergebnisse waren natürlich atemberaubend. Einige der davon betroffenen ‚Kategorien‘ gehen aus Le Grices Artikel „Time and the Spectator in the Experience of Expanded Cinema [Zeit und der Zuschauer in der Erfahrung des erweiterten Kinos]“ hervor. Nur ein paar der Unterüberschriften dürften ausreichen, um die beträchtlichen Neukonzeptualisierungen in diesem weiten Feld anzudeuten:

Vorführungsdauer/Zuschauerzeit
Probleme des Profilmischen
Nicht-narrative Zeit
Ungegenständliche Abstraktion
Das post-narrative Symbolische
Wahrnehmungsdauer
Zeitkonzepte⁴

Aufgetaucht war das Expanded Cinema Mitte der 1960er aus den herausfordernden Strömungen des Aktionismus, Happening, Fluxus und Situationismus sowie zwischen Filmsemiotik und ‚Apparatus-Theorien‘, zwischen

strukturellem und Materialfilm, zwischen Ästhetik und Politik des Films, zwischen dem Medium Film selbst und seiner Ausweitung hin zu Video und Computer, zwischen Performance und Theater, zwischen Tonspur und Klanglandschaft, zwischen dem Intensiven und dem Extensiven, zwischen deleuzianischem ‚Bewegungs-Bild‘ und ‚Zeit-Bild‘. „Deleuze konzentriert sich [...] auf die generativen Möglichkeiten einer ästhetischen Praxis, die neue Beziehungen zwischen Objekten, Ideen, Zeitlichkeiten und Räumen herstellt, die sowohl aktuell als auch spekulativ sind“, lautet die gelungene Formulierung Jeffrey Skollers in seinem Buch *Shadows, Spectres, Shards: Making History in Avant-Garde Film*.⁵

Expanded Cinema zeigte in der Tat, dass die Bedeutung eines wichtigen Strangs der weit zurückreichenden Geschichte des abstrakten Films darin lag, in anderen Erfahrungen als dem bloßen Wiedererkennen zu schwelgen. Die Vorgehensweisen umfassten ‚perzeptuellen Film‘, ‚stroboskopische Effekte‘, ‚Endlosschleife und Wiederholung‘, permutative Strukturen (die ihn sowohl mit dem abstrakten Expressionismus als auch der minimalen Musik verbinden), die neben anderen Effekten versuchen, das Filmbild (im weiten Sinne) in Bezug auf seine Möglichkeiten und nicht seine Unveränderlichkeit neu zu denken. Das steht gewiss im Einklang mit einer Bemerkung von Jonas Mekas, in der er das Verlangen formulierte, mit dem „Ein-Bild-Kino“ zu brechen.

Die Art der Dekonstruktion, die aus dem erweiterten, strukturalistischen und Materialfilm der 1960er und 70er hervorging, die Phänomenologie sich verlagernder Traditionen des Experimentalfilms, hatte ihre Wurzeln ganz klar im Widerhall der fieberhaften medialen und künstlerischen Atmosphäre von McLuhans ‚globalem Dorf‘, von ‚heißen‘ und ‚kalten‘ Medien, und wurde in das kulturelle Sensorium einer neuen, eruptiven elektronischen Sphäre hineingeworfen, die Video, Computer,



Synthesizer, elektronische Musik umfasste. In seinem wichtigen Text „Expanded Cinema, Video and Virtual Environments [Expanded Cinema, Video und virtuelle Umgebungen]“ unterstreicht Peter Weibel, dass „zum ersten Mal die subjektive Antwort auf die Welt nicht in einen konstruierten, falsch präsentierten Stil der Erzählung gepresst wurde, sondern stattdessen formal in der gleichen diffusen und fragmentarischen Weise gezeigt wurde, in der sie erfahren wurde. Im Zeitalter der gesellschaftlichen Revolutionen, der bewusstseinsweiternden Drogen und kosmischen Visionen wurden Mehrfachprojektionen ein wichtiger Faktor bei der Suche nach neuen Bildtechnologien, die eine neue Wahrnehmung der Welt zum Ausdruck bringen konnten.“⁶

Damit wurde deutlich, dass die Kino- manie die abgeschotteten Räume des Experimentierens verließ und in eine öffentliche und künstlerische Sphäre einbrach, die von „multi-dimensionalen Filmen, Multiscreen, Diaporamen, multimedialen Licht- und Klangexperimenten“⁷ berauscht war. Die Künstler Gustav Metzger, Peter Kubelka, Tony Conrad, Paul Sharits, Ken Jacobs, und später die Gruppe Schmelzdahin, Thomas Köner, Julien Maire (um nur einige zu nennen) ‚erweiterten‘ nicht nur das ‚Kino‘, sondern betteten die Sinne in phantasmagorische Ökosysteme der Erfahrung ein.

In den 1980er und 90er Jahren wurde die Zukunft des Kinos mit weiteren Ausgestaltungen von immersiven, interaktiven

und spekulativen Kinoerlebnissen, die in der Ausstellung *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film* gut reflektiert wurden, der neuen digitalen Sphäre eingegliedert. Trotz allen Bombastes ging es bei diesen Bemühungen nicht nur darum, zu erfassen, wie sich die Kinoerfahrung erneuern oder verbessern ließe, sondern eher darum, sich mit anti-filmischen Möglichkeiten zu befassen, die nur ohne die bleibenden Altlasten aller widerstandslos an die Benutzeroberfläche angeschlossenen filmischen Tropen möglich waren!

In genau diesem Sinn reichen Weisers filmische Arbeiten über die klischeebeladene Hybridisierung von Erzählung oder das langweilige Spektakel der Immersion hinaus; sie zielen darauf, die physikalischen und chemischen Prozesse der Bildgenerierung, den ausgetüftelten Einsatz von Soft-, Hard- und Wetware, die performative Verwendung von Licht, Bewegung und Farbe zu aktivieren. Wie David Larcher über Weisers frühen Film *Entrée* schrieb, „erinnert dieser uns, als Nachgedanke, dass die technologische Fantasie perfekter Auflösung unausweichlich auf dem fraktalen und chaotischen Substrat basiert. Der Missbrauch des Mediums führt uns über dessen Gebrauchswert hinaus. Zerschießen... der einzige Ausweg...“⁸

*Ambiguous Cut into Space of Conjecture*⁹ hebt einen oft übersehenen Aspekt in Weisers Werk hervor – seine andauernde und

entschiedene Arbeit an einer Verstärkung des erweiterten Kinos, die ich als explodiertes Kino beschreiben würde. Teils Leinwand, teils Projektor, teils ‚Lautsprecher‘ bringt die Arbeit *Ambiguous Cut* Elektro-Chemie in eine Maschinenkammer ‚verflüssigter‘ Impulse und Emanationen ein. Ihr Rotieren, wie Marcel Marburger schreibt, „verursacht das Zerreißen existierender Verbindungen auf molekularer Ebene. Unvorhergesehene Konfigurationen entstehen. Der von Friedlieb Ferdinand Runge konstatierte Bildungstrieb wird ins Gegenteil verkehrt“.¹⁰ Als Leinwand ist *Ambiguous Cut* faszinierend. Schaut man genau hin, wirbelt der chemische Fluss umher, löst sich auf, verbindet sich wieder und bringt dabei gespenstische Farbschlieren hervor. In der Projektion breiten sich die Farbwellen der Arbeit zu instabilen, explosiven ‚Absonderungen‘ aus, die den Raum der Installation sowohl aufladen als auch füllen. Ihr sonochemischer Ultraschall-Klang ist nicht wahrnehmbar und pulsiert dennoch mit vibrierenden Emissionen, die Strahlung gleichkommen. *Ambiguous Cut* beschwört zeitliche und räumliche Konfigurationen herauf, die die langgehegte Auffassung vom Filmischen als bloßes Zusammenspiel von Bild und Ton in einer chronologischen Abfolge aufheben um es als unbestimmt, unwiederholbar, explosiv vorzuführen.

1 Maurizio Lazzarato, *Machines to Crystallize Time: Bergson, Theory, Culture, Society* (v. 24, #6, 2007), S. 93-122.

2 Malcom Le Grice, *Abstract Film and Beyond* (Cambridge: MIT Press, 1977), S. 153.

3 Malcom Le Grice, *Abstract Film and Beyond* (Cambridge: MIT Press, 1977), S. 107 f.

4 Malcom Le Grice, „Time and the Spectator in the Experience of Expanded Cinema“, in: A. L. Rees, Duncan White, Steven Ball und David Curtis (Hrsg.), *Expanded Cinema: Art,*

Performance, Film (London: Tate Publishing, 2011), S. 160-170.

5 Jeffrey Skoller, *Shadows, Spectres, Shards: Making History in Avant-Garde Film* (University of Minnesota Press, 2005), S. xix.

6 Peter Weibel, „Expanded Cinema, Video and Virtual Environments“, in: Jeffrey Shaw und Peter Weibel (Hrsg.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, (Cambridge: MIT Press, 2003), S. 117.

7 Judith Shatnoff, „Expo 67: A Multiple Vision“, in: *Film Quarterly*, Vol. 21, No. 1 (Autumn, 1967), S. 2-13.

8 David Larcher, „Entrée“ in: *Selected Works*, PDF www.herwigweiser.net (ohne Seitenangaben).

9 In Zusammenarbeit mit Wendelin Weingartner PhD/Senrad Inc. Unterstützt durch Wolfgang Hansal (Happy Plating) und TEKS Trondheim.

10 Marcel René Marburger, „Revealing and Concealing“, in: *Selected Works*, PDF www.herwigweiser.net (ohne Seitenangaben). Chinesische Fassung in: Fan Di’An, Zhang Ga (Hrsg.), *TransLife. International Triennial of New Media Art*, Liverpool 2011, S. 171.



Lucid Phantom Messenger: „das Material ist die Maschine“

*Materialität kann einfach Materie sein, aber sie ist nicht notwendigerweise rohe Materie.*¹

Lucid Phantom Messenger ist eine Maschine, die Störungen produziert, eine Entropie-Maschine und ein Chaos-Generator. Weiser bezeichnet die Arbeit als „Software Action Painting“ und „elektro-chemische räumliche Bildskulptur“. Und tatsächlich beschwört ihre brodelnde und gluckerende Präsenz den abstrakten Expressionismus sowohl im Hinblick auf ihre Ausmaße als auch ihre emotionale Schlagkraft herauf. Mehr noch ähnelt sie für mich jedoch den „tiefenden nudelförmigen Strängen nasser Kernemulsion; dem eindringlichen Zischen des Stickstoffs, der aus den Verflüssigern einer Blaskammer austritt;

dem widerhallenden Knall eines Hochspannungsfunkens, der einen Lichtbogen über eine Hochspannungskammer schlägt“, die Peter Galison so plastisch beschreibt.² *Lucid Phantom Messenger* funktioniert wie ein seltsamer Evolutionsprozess, ein Nervensystem – ihre ‚Bilder‘ unkontrollierbar, unentschlüsselbar, ein chemischer Strudel anarchischer, kristalliner Zeichen, ihre Klänge eindringlich, beharrlich. Sie ist der Zerfall der Ordnung in das Chaos, aus dem sie hervorgegangen ist – eine umgekehrt paradoxe Maschine.

„Während wir in *Zgodlocator* eine Neuerfindung von Materialien sehen, die als Abfall behandelt werden“, so Matthew Fuller, „bringt *Lucid Phantom Messenger* außergewöhnlich reine Substanzen zusammen, die sich in Echtzeit mischen und verändern ... ein Garten voller Lecks, Gerinnungen, Blutungen.“³ Weisers eigene Beschreibung macht tatsächlich deutlich, dass es sich bei der Arbeit um einen

sensorischen Mechanismus handelt, der die mimetische Nachbildung rückgängig macht.

Verschiedene elektro-chemische Prozesse, die durch ein elektronisches Kontrollsystem gesteuert werden, lassen verflüssigte hochtechnologische Materialien zerfallen, die ursprünglich für die digitale Bildproduktion und Informationsübermittlung entwickelt worden waren (Flüssigkristalle, Silikon, Glasfaser, etc.). Die Installation lässt die Veränderung von Bildtechnologie manifest werden und übersetzt sie in analoge, physische Mechanismen, die zusammen eine elektro-chemische, räumliche Bildskulptur ergeben. Die komplexen elektro-chemischen Prozesse lassen die dynamische Natur dieser Materialien sichtbar werden.⁴

Die Flüssigkristalle, Glasfasertechnik, Silikone, Schaltkreise, Datenflüsse, elektrischen Ströme und Lichtimpulse von *Lucid Phantom Messenger* sind wesentlich für die Darstellung und Reproduktion von Bildern, sind hier aber wieder auf einen primitiven Zustand zurückgeführt, von ihrer Funktionalität, von verzögerungsfreiem Umschalten, vom flüchtigen Hervorbringen von Bildschirmbildern befreit.

Aber *Lucid Phantom Messenger* ist keine Maschine, die nur der Auflösung des Bildes dient, sondern sie funktioniert es unter den Bedingungen der Möglichkeit der Art „rein optischer und akustischer Situationen“ um, an die Rancière, dem kristallinen Zeit-Bild von Deleuze folgend, erinnert – ein Erscheinen der Immanenz, ein dynamisches Bild-Ton-System, das nicht von den unbedeutenden Erfordernissen der Reproduzierbarkeit, Wiedererkennbarkeit oder Ähnlichkeit belastet ist.

Aber *Lucid Phantom Messenger* ist mehr als eine lebende ‚räumliche Skulptur‘, die Arbeit ist auch eine Zeitmaschine, die Flüsse, Strudel, Ströme, Wachstum, Verfall, sich ununterbrochen zwischen dem Perzeptuellen und dem Intelligiblen entfaltende energetische Prozesse misst. Als solche ist sie, wie Zielinski anmerkt, „zeitbasierte Kunst *par excellence*“.

¹ Louis Althusser, *Philosophy of the Encounter: Later Writings, 1978–87* (London: Verso, 2006), S. 262.

² Peter Galison, *Image and Logic. A Material Culture of Microphysics* (Chicago and London: University of Chicago Press, 1997), S. xvii.

³ Matthew Fuller, *Sublime of the Liminal* – In *Transitive Times*,

zit. nach Andreas Broeckmann, *Machine Art in the Twentieth Century* (MIT Press, 2016), S. 153.

⁴ Aus einem dem Verfasser übermittelten Text.

Death Before Disko

*Wem es also gelingt, im Synthesizer-sound der Compact Discs den Schaltplan selber zu hören oder im Lasergewitter der Diskotheken den Schaltplan selber zu sehen, findet ein Glück. Ein Glück jenseits des Eises, hätte Nietzsche gesagt. Im Augenblick gnadenloser Unterwerfung unter Gesetze, deren Fälle wir sind, vergeht das Phantasma vom Menschen als Medienerfinder. Und die Lage wird erkennbar.*¹

Death Before Disko ist eine audiovisuelle Kapsel, die in Raum und Zeit schwebt. Sie hängt oder scheint manchmal auch frei in der Luft zu stehen, als ob sie sich in einer Art kosmischem Kraftfeld befände. Obwohl sie zart und durchscheinend ist, enthält sie eine gewaltige Ansammlung an Energien und Materialien. Ihre inneren Mechanismen drehen sich ‚kreiselnd‘, ihr Licht pulsiert und ihre elektro-chemischen Flüsse bewirken ineinanderfließende Bildmuster, die durch Supermagneten, äußerst helle LEDs und Ferrofluide aufgeladen werden. Die sichtbaren Wellenformen entladen sich in fließende Wellenmuster, die die Außenhaut der Kapsel umkreisen, während ihre physische Präsenz mit Klang wogt. *Death Before Disko* ist – um das deutlich zu machen – keine Klang- oder Bildmaschine, sondern generiert unvorhersehbare Schwingungsfrequenzen (manche sichtbar, andere hörbar), die der mimetischen Nachbildung entgegengesetzt, von der Wiedererkennbarkeit abgekoppelt sind. Wie Wolfgang Ernst schreibt, wird im elektronischen Bild „die Materialität der Information fließend und flüchtig; es ist ein zeitliches Moment – eher eine Spur in der Zeit als ein Punkt im Raum“.²

Death Before Disko erscheint in ihrem Funktionieren als abgekapselt, teilnahmslos, sogar gleichgültig – eine Art neutrales Perpetuum mobile. Als solches wird die Arbeit

nur noch faszinierender, eine sich drehende mechanische Chiffre, die einen Strom unentzifferbarer – aber hypnotischer – Signale ausschleudert: Signaldynamik in der Tat.

Death Before Disko schwebt unsicher zwischen Vertrautheit und Unbekanntheit. Teils Satellit, teils Klubspektakel, teils Empfänger, teils Sender, teils Bildgenerator, teils Klangmaschine, teils Skulptur pulsiert *Death Before Disko* mit Licht und Klang in den unbehaglichen Sphären des Elektromagnetismus – ein Feld, das die gesamte Geschichte elektronischer Medien einschließt. Plastik, Metalle und Ferrofluide wirbeln mit dem einsetzenden ‚Rauschen‘ des Weltalls umher (das aus den interstellaren Datenströmen gesampelt wird) und bringen sicht- und hörbare Kraftfelder hervor, sich ständig verändernde Signale, die in der aufgeladenen und rotierenden Kammer entstehen. Unheimlich durchscheinend und unbehaglich präsent ist *Death Before Disko* eine Zusammenstellung aus Rohmaterial in jeder Hinsicht, aus außerirdischer Information; sie ist eine Art intergalaktischer Ghettoblaster, ein unkooperatives Behältnis, das sowohl das Normative wie auch das Fetischistische ablehnt.

Indem ihre Bestandteile vollständig sichtbar sind, legt *Death Before Disko* die mysteriösen technischen Mechanismen bloß, die eine von rationalem und unsichtbarem Funktionieren trunkene Kultur durchziehen. *Death Before Disko* ist unheimlich, nicht von dieser Welt und mit gespenstischen Kommunikationen und unvorhersehbaren Repräsentationen befasst, die so vernunftwidrig wie bezaubernd sind.

¹ Friedrich A. Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter* (Berlin: Brinkmann & Bose, 1986), S. 5 f.

² Wolfgang Ernst, *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenical Voices, and Implicit Sonicity* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016), S. 132.

Zgodlocator: (Dis)integrierte Schaltkreise

Übertriebene Ordnung ist der Information genauso abträglich wie ausuferndes Chaos.¹

... ein besonderes erweitertes Kino kommt zum Vorschein: in vier Dimensionen, in enger Verschränkung von Bild und Ton, immer neuen mikro-industriellen Landschaften seltsamer Schönheit ...²

Stellen Sie sich eine gewaltige elektronische Brache vor. Teils Schrotthalde und teils Ökosystem, ein Repositorium der Überreste eines jeden Geräts, das Information speichern kann. Dieses ungeheure Archiv des Aufgegebenen enthält nicht nur überholte Apparaturen; vielmehr ist es ein gigantischer ‚Speicher‘ (im signaltheoretischen Sinn) scheinbar stillgelegter Erinnerung. Seine Komponenten – altes Magnetband, Festplatten, Speicherchips, integrierte Schaltkreise, Telefone usw. – sind voller Latenz. Es ist eine elektromagnetische

Vergessenheit, die mit zerbrochenem, vergesenenem, vergehendem Potenzial aufgeladen ist. In diesem Haufen finden sich Spuren, Scherben, Echozeichen, Teilchen und Splitter der Information, die sie einmal so rational enthalten haben. Ganze Industrien durchsieden heutzutage diesen riesigen Haufen an Abfall, um jegliches noch brauchbare Material herauszuholen und wiederzuverwerten. Die Entnahme von Bestandteilen befreit diese Objekte von ihrem Status als kulturelle Artefakte, befreit sie von Erinnerung und Nützlichkeit und funktioniert Materialien um, um den Zyklus von Produktion und Obsoleszenz von Neuem zu beginnen.

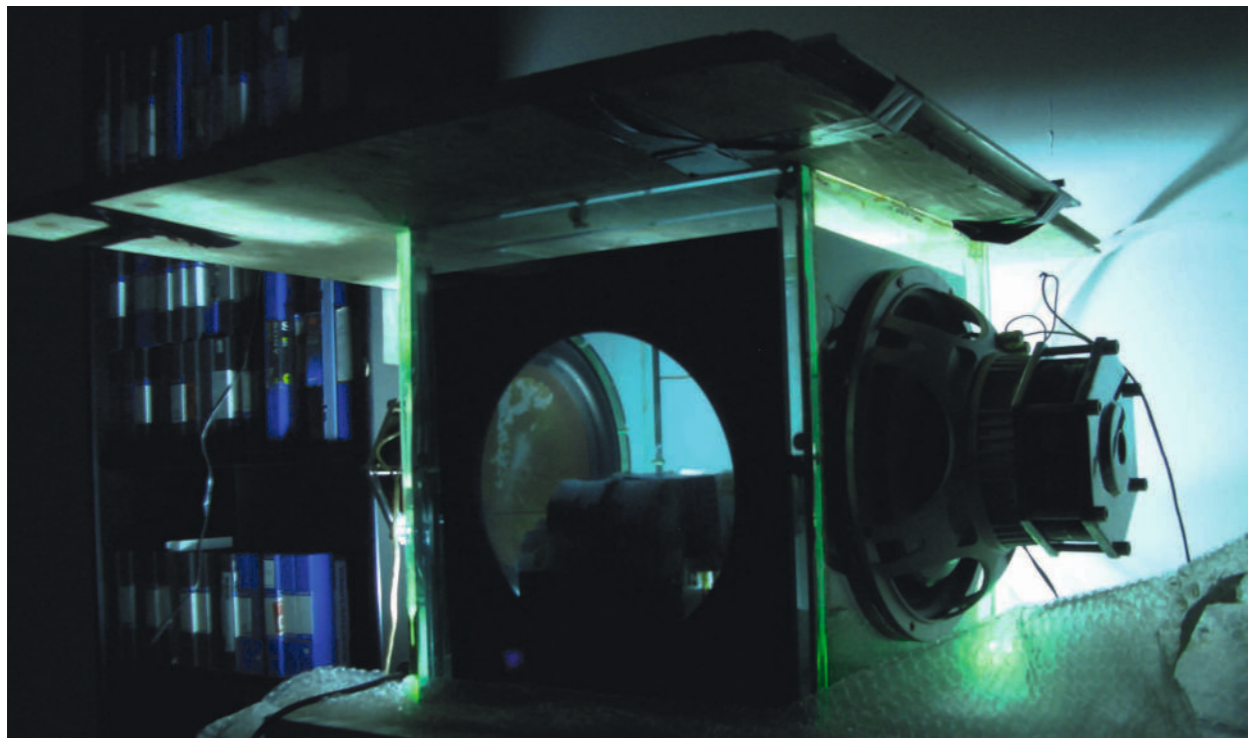
Zgodlocator (eine Zusammenarbeit von Herwig Weiser, Albert Bleckmann, und f. X, Randomiz) entstand, als die sogenannte ‚Medienkunst‘ mit Virtualitäten, glatten Benutzeroberflächen, immersiven Umgebungen, verteiltem Erzählen ihren Höhepunkt erreichte. Aber anstatt in Oberflächeneffekten zu schwelgen, erforschte *Zgodlocator* das

Rohmaterial der Hardware: in Kleinteile zerriebene Computer und elektronische Speicher, die in einem nahezu unmöglichen Beutezug durch das, was Andreas Broeckmann das „Nachleben der Computer“ bezeichnete, als Beweise untersucht werden. Aber diese zerstörerische Autopsie suchte nicht nach Ursache und Wirkung. Sie räumte vielmehr mit trivialen Erklärungen oder Hoffnungen auf vordergründige Verständlichkeit auf. Die wirbelnden Tümpel aus zerkleinerter Hardware, Ferrofluiden, und das magnetische Feld, auf dem sie ‚schwebten‘, boten eine *elektro-chemische Urszene* dar, in der scheinbar noch unausgereifte Kräfte brodelten, zusammenliefen, sich verbanden und wieder aufteilten mit einem nur augenblicklichen Zusammenhalt, ‚kontrolliert‘ durch eine widerpenstige ‚Benutzeroberfläche‘, die beharrlich voraussagbare Funktionalität nachahmte. Das ‚Auslösen‘ „plötzlicher skulpturaler Anhäufungen“³ und strudelnder Klangverläufe passiert in zusammenprallenden Energiefeldern, die

von Datenresten besiedelt sind und sich zu schwindelerregenden, kurzzeitigen und oft hypnotischen Konfigurationen zusammenfinden.

Zgodlocator gab Stabilität zu Gunsten von Turbulenzen auf, warf Wiederholbarkeit zu Gunsten von glücklichen Zufällen über Bord, nahm das Risiko der Wahrscheinlichkeit auf sich. Die Arbeit erinnert uns daran, dass, wie Axel Roch es formulierte, „Materie und Information, Reales und Symbolisches [...] nicht trennbar sind“, und untersuchte stattdessen „Materie-Kraft“-Relationen, in denen „[d]er User [...] mystisch in tiefer Elektronik stehend [ist] (z-god)“.⁴

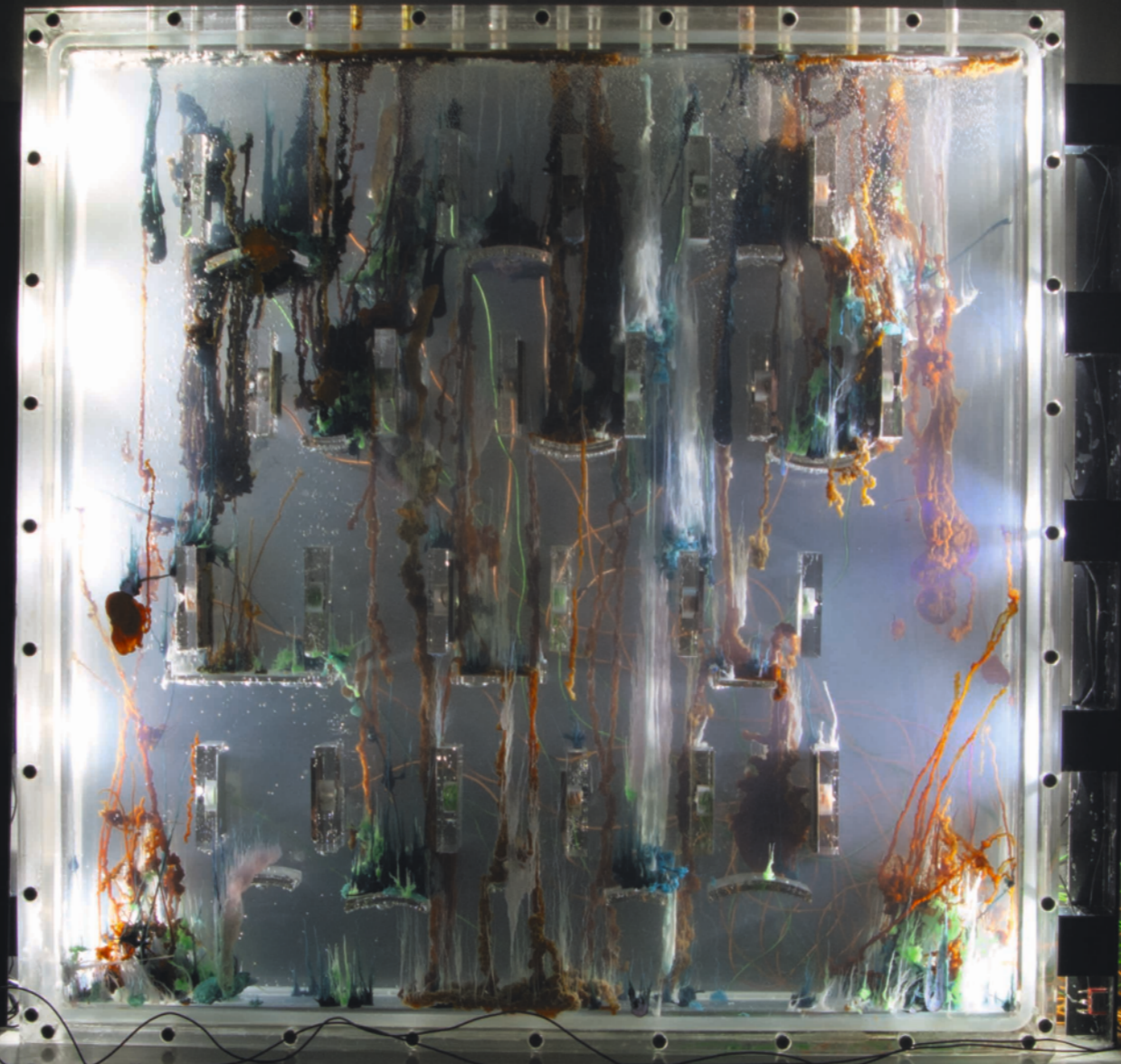
Übersetzung: Barbara Filser



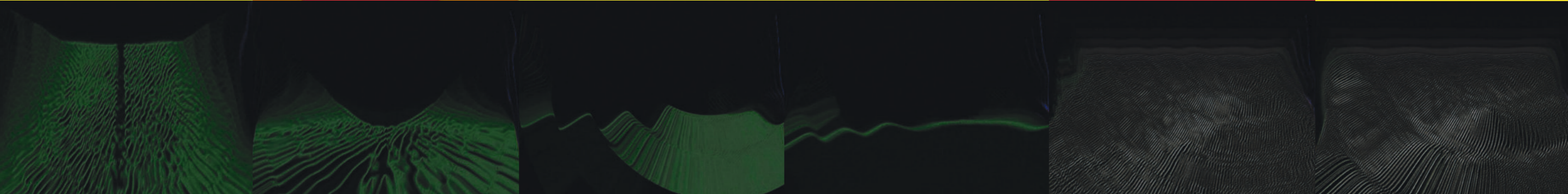
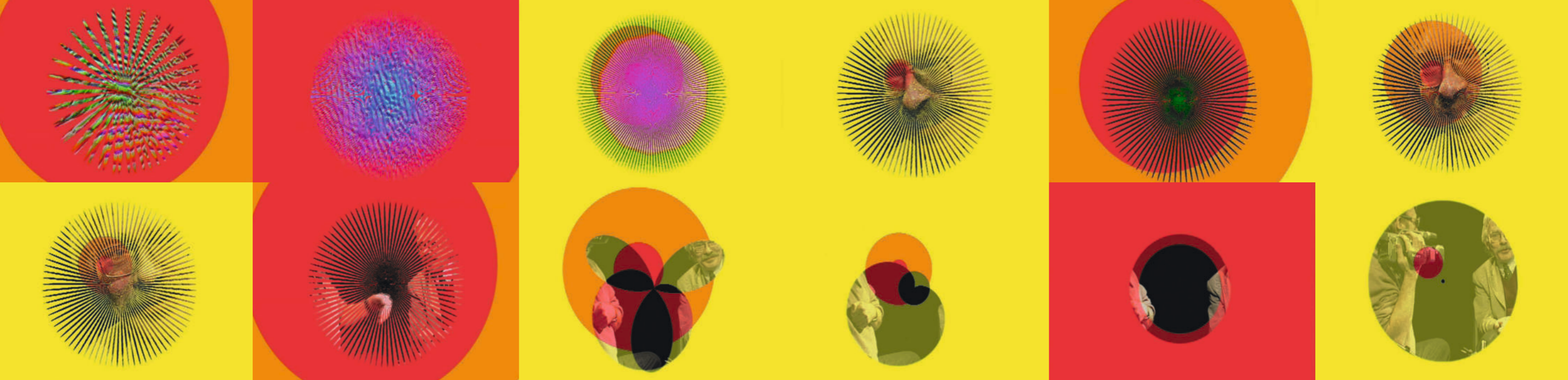
¹ Bruce Clarke, „Thermodynamics to Virtuality“, in Bruce Clarke und Linda Dalrymple Henderson (Hrsg.), *From Energy to Information: Representation in Science and Technology, Art, and Literature* (Stanford: Stanford University Press, 2002), S. 27.
² Siegfried Zielinski, „The Operation of *Zgodlocator*: Thinking about Art after the Media: Research as Practised Culture of Experiment“, in: *The Routledge Companion to research in the Arts* (New York: Routledge, 2010), S. 308.

³ Joke Brouwer, Arjen Mulder und Susan Charlton (Hrsg.), *Information Is Alive: Art and Theory on Archiving and Retrieving Data* (Rotterdam: V2/NAI Publishers, 2003), S. 48.

⁴ Alex Roch, „Heavy Metal: *Zgodlocator* als technovisionäre Phänomenologie der Materie“, in: *CAMERA AUSTRIA* (Graz: Nr. 75, 2001), S. 55, 56.



Lucid Phantom Messenger, Leobersdorf, 2005-2011



Überraschungsgenerator: Zur aleatorischen Materiologie in der künstlerischen Praxis Herwig Weisers. Eine Einführung

Siegfried
Zielinski

Deutsch

1 Bande

„Das *clinamen* ist die ‚kleinstmögliche‘ infinitesimale *Abweichung*, die ‚irgendwo, irgendwann, irgendwie‘ statthat“, schreibt Louis Althusser unter Berufung auf *De rerum natura*, das naturphilosophische Gedicht des Lukrez aus dem ersten Jahrhundert vor Christus. Sie führe dazu, „dass ein Atom von seinem senkrechten Sturz in die Leere ‚abweicht‘, den Parallelismus an einem Punkt kaum merklich unterbricht, dadurch *eine Begegnung* mit dem Nachbaratom bewirkt, dann eine von Begegnung zu Begegnung fortschreitende Karambolage und somit die Geburt einer Welt, d.h. eines Atomaggregats, das durch die erste Abweichung und Begegnung in einer Kettenreaktion erzeugt wurde“. (Althusser 2010, 22f.) Zusammen mit dem griechischen Naturphilosophen Lukrez war Althusser davon überzeugt, „dass der Ursprung jeder Welt, also jedweder Realität und jedweden Sinns, einer Abweichung geschuldet ist, dass nicht etwa die Vernunft oder die Ursache der Ursprung der Welt ist, sondern die Abweichung.“



In tiefenzeitlicher Perspektive betrachtet wird die Ideenwelt Herwig Weisers in ihrer Herkunft durch jene Bande von Denkern, Poeten und Naturforschern stark geprägt, die in der Geistesgeschichte als Atomisten bezeichnet werden. Vor Sokrates und natürlich vor den großen Trennern Platon und Aristoteles konzipieren sie die Welt grundlegend als Unruhe, als endlos strömenden Austausch von kleinsten Partikeln, Energien und Signalen, der Aufspaltungen wie die von Subjekt und Objekt, von Aktivem und Passivem, von Materie und Geist, von Empfangendem einerseits und Sendendem andererseits noch nicht benötigte. Anaxagoras, Anaximander, Demokrit, Empedokles, Epikur, Lukrez u. a. dachten die Welt der ständig aneinanderstoßenden Gegenstände, die Billard-Wirklichkeit der Interobjektivität, zweieinhalb Jahrtausende bevor dieses Konzept im Zeichen der losgelösten Dinge wieder Wirkkraft bekommt; das Chaos, seiner komplexen Gesetzmäßigkeiten und seiner Unberechenbarkeiten; die Welt der porösen Gegenstände, die sich genauso artikulieren und sich so unserer Wahrnehmung offenbaren, wie, umgekehrt, wir uns für

sie entäußern und für sie ekstatisch werden, aus uns heraustreten. Martin Heidegger hat diese Welt im 20. Jahrhundert wiederentdeckt und unnötig schwer fundamentalisiert; von spekulativen Realisten wird sie gegenwärtig vollends ontologisiert. Aber auch für die französischen Philosophen des Werdens und des energetischen Dialogs, von Gilles Deleuze bis Felix Guattari, Alain Badiou bis Jean-Luc Nancy und zurück ist diese Welt voller Bewegung und Ereignissen die einzig denkbare – oder, besser: die einzig attraktive im Hinblick auf ihre Grundidee, dass die uns bekannte Welt nur eine Existenzberechtigung habe, nämlich die, dass sie verändert gehöre.

2 Zustände

Sind Maschinen trockene tote Körper, die nur durch ebenso wenig lebendige kalte mechanische Hebel, rotierende Räder oder stoßende Puffer bewegt und durch künstliche Energien angetrieben werden? Wie vereinzelt, wie allein sind sie als individuelle Artefakte denkbar? Sind sie eher souveräne Partikularitäten, Solisten oder von vornherein Mitglieder

von Ensembles, Orchestern, oder sind sie reine Objektivierungen von Abstraktionen, wie sie zum Beispiel Friedrich von Hardenberg, der sich als Dichter Novalis nannte, verstanden wissen will, wenn er schreibt: „Instrumente und Apparate sind reale indirecte Formeln. Maschinen sind Formeln.“ (III, 91) – Haben Maschinen ewiges Leben, sind sie aionisch aufgeladen, oder können sie auch sterben? Und vor allem – wenn sie eine Spezies von Individuen sind – können Maschinen Zustände haben?

Solche Fragen haben wir uns immer wieder gestellt, als die Künste, die mit und durch Medien gemacht werden, noch als aufregendes Phänomen täglich neu zu entdecken waren, im Labor der vor gut einem Vierteljahrhundert gegründeten Kunsthochschule für Medien in Köln. In dessen Mitte verrichtete Herwig Weiser seine Arbeit, führte seine Untersuchungen durch und sorgte immer wieder für Aufregung. „Gute und böse Maschinen“ hieß 1997 eine der ersten Themenwochen, die wir zum Eindenken und Einstimmen für die neuen Adepten und Zauberlehrlinge des Labors veranstalteten. Friedrich Kittler war ebenso aktiv dabei wie Arthur Kroker aus Kanada oder ein ehemaliger hochrangiger russischer Wissenschaftskader, der in der gerade verschwundenen Sowjetunion für die Computerplanung zuständig gewesen war.

Die Frage nach den Zuständen von Maschinen wollten wir psychoanalytisch verstanden wissen, aber auch ganz direkt, nämlich medien-materialistisch. Wenn eine Maschine ein Konstrukt ist, in das Befehle eingegangen sind, damit es als Subjekt, als Unterworfenes funktioniert – ist es dann vorstellbar, dass dieses Artefakt aus dem Programm ausbricht, also außer Rand und Band gerät und einzelne Teile als rebellische Elemente den Aufstand gegen das Universelle proben?

Herwig Weiser gehörte schon in den 1990ern zu jenen jungen Künstlern, die es unbedingt wissen wollten und sich der



Herausforderung einer durch Technologie erweiterten Realität, einer *expanded reality*, stellten. Selbst wenn Maschinen per se unfähig sein sollten, Zustände zu empfinden: Der Magier, der ihnen die Hände auflegt, der in die Artefakte wie ein Operateur eingreifende Künstler kann ihnen bestimmt welche beibringen. Das Atelier des Künstlers sah aus, als würden dort ständig mechanische und elektrische Körper untersucht, diagnostiziert und operativ behandelt.

Der *homo faber* ist längst genauso in die hyperreale Welt eingegangen wie der *homo generator* sowohl ihre Voraussetzung wie auch ihr Bestandteil geworden ist. Der *homo artefactus*, der wir zu Beginn des 21. Jahrhunderts geworden sind, nachdem er 100 Jahre zuvor entworfen worden war, ist ein aus Natur und Technologie hochgradig zusammengesetztes Wesen. Aus dem Anderen der Maschinen ist das Andere in den Maschinen geworden.



Wir haben so viel von uns in die Maschinen integriert, dass auch unsere Neurosen, unsere Paranoia und Melancholien zu ihrem Bestandteil geworden sind. Maschinen können nun auch verrückt werden.

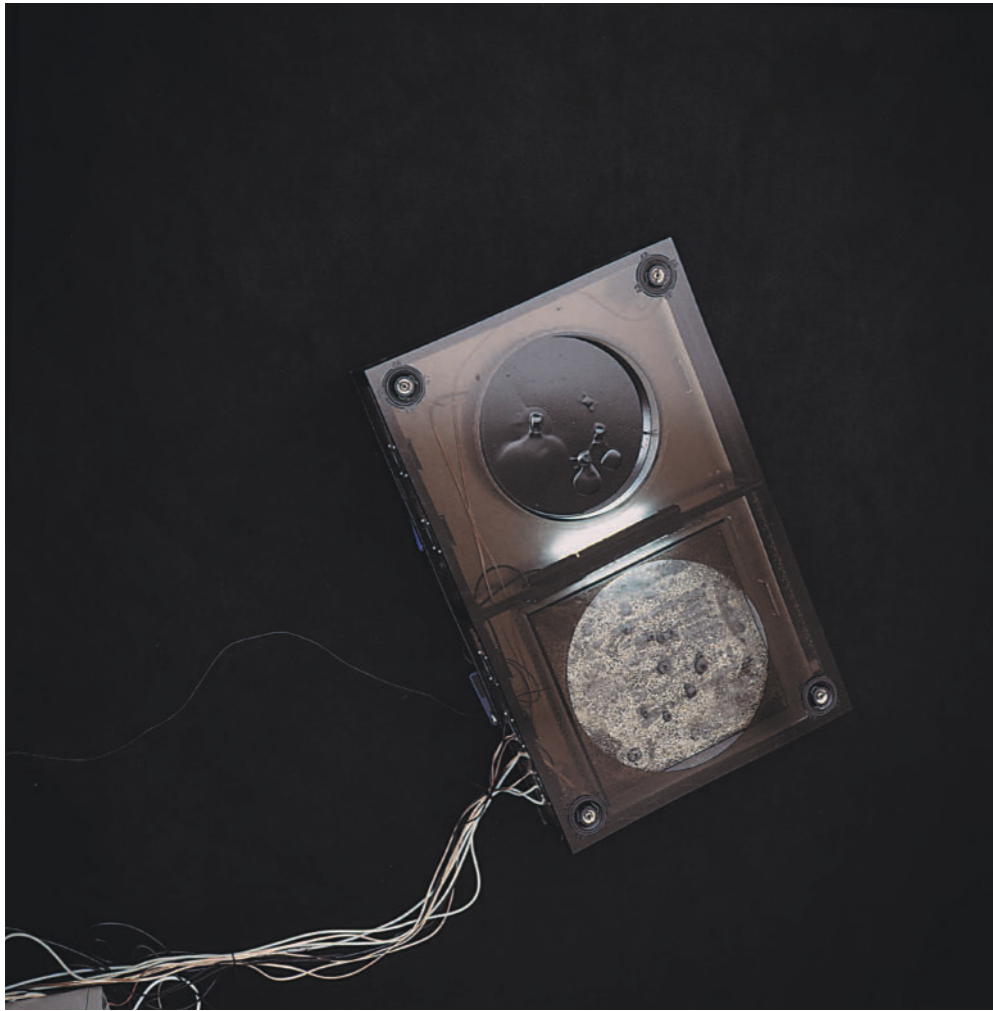
3 Physikoi

In den Künsten der letzten 200 Jahre lassen sich bezüglich der Subjektentwürfe, die sie tragen, zwei Pole ausmachen: Den einen Pol bilden jene, die talentiert genug sind, um den Erfolg als KünstlerInnen regelrecht kalkulieren zu können (was eine Kunst ergibt, die sich rechnen lässt). Ihr Werk ist relativ unbedeutend, dafür inszenieren sie sich als Persönlichkeiten um so bedeutender, was wiederum vom Kunstmarkt und der Kritik dankbar aufgegriffen wird. Auf der anderen Seite stehen diejenigen, die sich in der Leidenschaft des Machens und des Experimentierens

verschwenden, deren Kunst immer unbe-rechenbar bleibt, ganz unabhängig davon, dass sie gelegentlich auch Produkt und Ware werden kann. Dazwischen changieren unendliche Varianten von Mischungen aus beiden Typen. In Reinform existieren sie nur selten. Herwig Weiser tendiert zweifellos eher zum zweiten Pol.

„... der Leib, ein Schatz zum Verschwenden“, ruft Rimbaud emphatisch in „Les Poètes de sept ans“ aus. Im Mittelhochdeutschen war das noch ein Wort. *Lip* hieß Liebe und Leib zugleich. Weshalb dogmatische Gnostiker, für welche die Verschwendung mit Vergeudung gleichzusetzen war und nur den abschätzig bewerteten *Physikoi*, den *Stofflichen* zugestanden wurde, auch von *Leibe* sprachen, wenn sie das bezeichnen wollten, was in der Regel unter Liebe verstanden, gepriesen und praktiziert wird.

Der bekennende Physiko Herwig Weiser trägt das Rimbaud'sche Feuer in sich, das unbedingte Voraussetzung dafür ist, dass ein poetisches Verhältnis zur Welt sich kraftvoll entfalten kann. Kunst kann sich nicht in Gesetzen ästhetischer Anmutungen erschöpfen. Sie ist jener privilegierte Erfahrungsbereich des Machens und Denkens, in dem es darum geht, für das uns Fremde, nicht mit uns Identische, das Rätselhafte, das schwer Zugängliche feinfühlig zu machen und zu halten. Das erfordert vom Künstler eine Porosität der Denk- und Wahrnehmungsorgane gegenüber der Welt, die sein größtes Glück und zugleich größte Gefahr bedeuten. Das Andere ins Bild, in klangliche Strukturen zu bringen, mit poetischen Mitteln ausdrücken zu können, verlangt die Bereitschaft, dass ich mich als empfindlicher Seismograph für die Erkundung und Aufzeichnung jener Schwingungen zur Verfügung stelle, die wir Wirklichkeit nennen. Eine gepanzerte Haut, wie man sie benötigt, um die strengen Regelanforderungen der Gesellschaft zu befriedigen, ist dafür völlig



unbrauchbar. Der Preis ist hoch: Die poröse Hülle schützt nur eingeschränkt, sie bringt eine besondere Verletzlichkeit mit sich. Sie versetzt in die Lage, extrem veräußern zu können, macht aber auch hochgradig empfänglich für zerstörerische Energien, die auf den eigenen Organismus einströmen, der sie modifiziert wieder nach draußen projiziert.

Herwig Weiser ist dem Leben in radikaler Weise zugewandt. Er muss ständig aufs Neue ausprobieren, was er ihm zu geben vermag und was er von ihm möglicherweise zurückbekommen kann. Jeder Quadratmillimeter seiner Objekte und Bilder erzählt davon, gerade auch dann, wenn er nicht im weitesten Sinn figürlich

und mit identifizierbaren Objekten arbeitet, sondern direkt in die chemischen, physikalischen und biologischen Ströme als Äußerungen heterogener Materialien eintaucht.

Mit der Zeit, welche die verschwenderische Haltung in besonders drängender Form einklagt, um die Wette laufen. Das hört sich zutiefst romantisch an und ist es auch; bei Herwig Weiser allerdings in einem stark verschobenen, regelrecht ver-rückten Sinn. Novalis beklagte gern, dass wir auf der ständigen Suche nach dem Unbedingten immer nur auf profane Dinge träfen und deshalb permanent enttäuscht würden. Herwig Weiser hat früh begonnen, diese klassisch romantische

Haltung für sich und seine künstlerische Praxis umzukehren. Er sucht das lebendige Material und die Dinge in ihm, bearbeitet beides energisch mit ästhetischen Mitteln und lässt dabei gelegentlich das Unbedingte aufblitzen. Im Profanen, „im Alltäglichen die Leuchtbilder des Jenseitigen suchen“, so brachte der französische Biograph Rimbauds, Yves Bonnefoy, eine derartige Haltung auf den Punkt, um die es bei solcher Art von Suchbewegung geht. In der Nachkriegskunst des 20. Jahrhunderts hat sie u. a. Jean Dubuffet wunderbar verkörpert. „Ich habe keinen Sinn für die außergewöhnlichen Dinge“, sagte er 1961, „überall halte ich mich an das Banale, an das allen Bekannte.“ Die größte künstlerische Herausforderung war es für ihn, die Grenzen des Sichtbaren soweit zu öffnen, dass das Unsichtbare wie von selbst sichtbar würde.

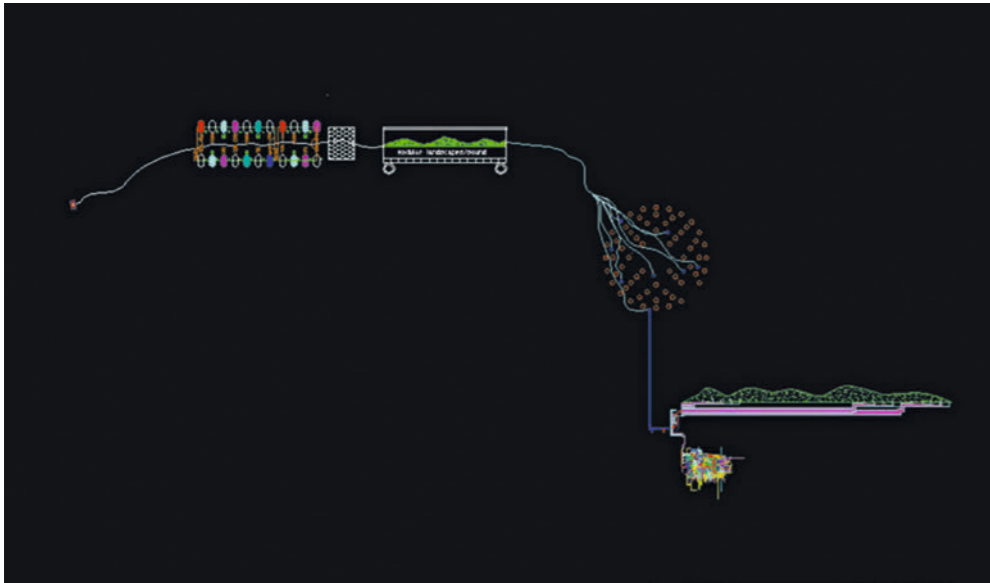
Eine solche Haltung drückt den Respekt vor der besonderen Verantwortung des Künstlers gegenüber der Natur aus, gegenüber dem, was er als Leben empfindet und wie er es ästhetisch organisiert. Hier existiert ein tiefer innerer Zusammenhang. Die entschiedene Absage an die „Schiffszieher“, wie Rimbaud die politischen und ökonomischen Einrichter und Lenker so treffend nannte, durch eine von der Poesie durchdrungene Persönlichkeit ist nur die andere Seite der Zuwendung zum Gegenüber, zur strömenden Kraft des Anderen, das die ganze Aufmerksamkeit erheischt. „Die Dinge, oh, die alltäglichen Dinge!“, jubiliert der Schriftsteller Dieter Brinkmann, eine Kölner Variante von Protagonisten der Beat-Generation wie Burroughs, Gysin oder Kerouac, in einer seiner Hymnen an das Profane. Wie so viele in der Tradition der Ritter- oder Rimbaud-Typen starb auch er viel zu früh einen idiotischen Tod in der City Londons. Weil er vor dem Überqueren einer Straße zuerst nach links und nicht zuerst nach rechts geschaut hatte. Es heißt, er wäre zu dieser Zeit seit sehr langer Zeit wieder einmal verliebt gewesen.

4 Verknüpfungen

Warum Herwig Weiser hingegen hartnäckig und konstant tätig zu sein vermag, hat mit der anderen Dimension seiner Künstlerexistenz zu tun, die er intuitiv und exzellent verkörpert und zugleich beherrscht. Sie ist heute ganz und gar zeitgenössisch, auch wenn Novalis sie bereits um 1800 in genialer Antizipation als zu seiner Zeit noch künftigen Subjektentwurf formuliert hat: „Ich bin – heißt, ich befinde mich in einer allgemeinen Relation, oder ich wechsele.“ (Novalis II, 247)

Mit seinen diversen Talenten und Fähigkeiten ist Herwig Weiser ein *mixtum compositum*. In einem verkörpert er den Poeten, Zeichner, Fotografen, Maler, Ingenieur, Filmemacher, Musiker, Elektroniker, Magier oder Installateur. Die diversen Identitäten sind in einer besonderen Ästhetik der Existenz miteinander verwoben wie in einem inneren Flechtwerk. Er aktiviert sie in verschiedenen Gruppierungen und Verdichtungen immer wieder aufs Neue und voller Überraschungen. U.a. deshalb ist sein bisheriges Werk schwer zu kategorisieren. Man sollte das zu Gunsten der Partikularität auch besser vermeiden.

Aber auch in pragmatischer Hinsicht ist Herwig Weiser ein Netzwerk-Akteur *par excellence*. Diese Dimension entfaltet sich vor allem in der Vorbereitung komplexerer Werke oder Werkgruppen, für die er viel Zeit und Ressourcen benötigt. Systematisch sucht er über Monate oder Jahre Verbündete für eine Idee, reist in Universitätsinstitute, private Forschungslabore oder Manufakturen, die mit Instrumenten, Materialien und Methoden arbeiten, die ihn interessieren. Er verführt Ingenieure und Wissenschaftler zum temporären Mitdenken und Mitmachen, zur Kollaboration im besten Wortsinn. Er überredet Geldgeber oder Hersteller exklusiver Stofflichkeiten wie schwere Öle oder seltene Metalle, ihn bei der Realisierung seiner Projekte zu unterstützen.



Die Handschrift des Autors, des großen nervösen, energetischen Kommunikators bleibt immer im Vordergrund wahrnehmbar. Aber im Inneren der Werke und Werkprozesse artikulieren sich wesentlich die anderen, die Elektriker, Mechaniker, Chemiker, Biologen, die Komponisten, Klangspezialisten, Datenanalytiker und Kaufleute.

Der Künstler lebt wesentlich von und durch eine über etliche Jahre hinweg entfaltete Ökonomie der Freundschaft. Deren Aktionäre fragen nicht zuerst danach, was der Wechsel kostet, was ihr Einsatz bringt und ob er sich rechnet, sondern danach, ob die Idee verrückt und herausfordernd genug ist, an deren Realisierung sie sich beteiligen sollen. Sie fragen auch in der Regel nicht danach, ob sie garantiert etwas von dem zurückbekommen, was sie verausgaben, sondern betrachten ihr Engagement als eine kulturelle Investition.

5 Zeit/Rhythmus/Vibration

In seinen naturphilosophischen Reflexionen spricht Friedrich von Hardenberg von der „acustischen Natur der Seele“, von den

„Wundern der Tonkunst, als der geheimnißvollen Lehre von der Musik, als Bildnerinn und Besänftigerinn des Weltalls“. (III, 308f.) Er lehnte sich in diesem Gedanken an seinen Freund, den Physio-Chemiker Johann Wilhelm Ritter an. Für den schlesischen Spezialisten für alles Elektrische kann es ebenfalls keine tote Materie geben. Alles ist Schwingung. Ob etwas klingt oder scheint, ist eine Frage der Höhe oder Tiefe der jeweiligen Frequenzen. „Seyn drückt eine Permanenz ... des Wechsels aus... In der Zeitwelt ist Seyn eine rhythmische Relation.“ (Novalis II, 217)

Herwig Weiser hat eine starke Sensibilität für visuelle Formen und ist zugleich prinzipiell musikalisch. Eine Hierarchie der Sinne und Wahrnehmungen existiert für ihn nicht. Das Hören hat die gleiche Berechtigung wie das Tasten oder das Sehen. Bilder sind für ihn nichts Statisches, fest und für ewig in den Rahmen Gefügtes. Durch seine Bearbeitung können sie vielmehr zu oszillierenden Körpern werden. Er lässt ihre piktorialen Elemente vibrieren, steigt in ihre zeitlichen Tiefenformationen ein, verflüssigt sie als Farbkörper, die sich unter dem Einfluss elektrischer

Spannungen ständig verändern. Das ist Kunst in der Zeit par excellence, die hinsichtlich der Gattung nicht mehr kategorisierbar ist. Malerei, Skulptur, Musik, Engineering, Elektronik, Performance verbinden sich zu einer hybriden künstlerischen Realität.

Der Pixel ist nicht die infinitesimale Form, aus der sich alles Sichtbare im Computerzeitalter zusammensetzt. Im Zeitalter des Digitalen käme es darauf an, den Pixel zu überlisten, betonte der polnische Filmmacher Zbigniew Rybczynski unermüdlich schon in den 1990ern, in der Zeit, als er an der Kunsthochschule für Medien in Köln arbeitete. Mit dem Projekt der Verflüssigung von Farbmischungen, die elektrolytisch ständig neu kombiniert werden, hat Herwig Weiser die Herausforderung angenommen. Eines seiner ins Gigantische vergrößerten transparenten Pixelelemente enthält in vier Dimensionen mehr Farbsignale als eine ganze digital gesteuerte Monitorwand. Dass der Künstler bei diesem Projekt auch mit der Idee kokettiert, die fluiden Inhalte seiner pulsierenden Pixelquader in einem bestimmten Moment für den Betrachter als Skulpturen einzufrieren, zeigt nur, dass auch große Experimentatoren gelegentlich dafür Sorge tragen müssen, dass sie Vergegenständlichungen ihrer Versuche auf dem Markt veräußern können.

6 dé-collâge

Als künstlerisches Verfahren ist die Collage in Zeiten des Mangels entstanden. Genauso wie die Montage. Die Collage ist ein Verfahren, in dem heterogene Dinge geschichtet, angehäuft werden. Sie täuscht Reichtum vor, indem sie ihn als Bild oder Objekt erzeugt. Im 21. Jahrhundert gibt es in großen Teilen der Welt viel zu viele Dinge. Die Welt, in der wir im späten Kapitalismus leben, besteht wesentlich aus Komplexitäten

(Geschichtetheiten) und Anhäufungen (Überfluss). In einer solchen Situation sind Taktiken wertvoll, die der Welt nichts unnötig hinzufügen, sondern eher etwas wegnehmen. In einer vollgestellten und vollgehängten Welt hinterlässt das Entfernen sichtbare Spuren, generiert Überraschungen. So entstand in der Zeit des beginnenden Wirtschaftswunders in Frankreich, Italien und Deutschland das Konzept der *dé-collâge*. Bevor es zum Beispiel von Wolf Vostell oder Nam June Paik zur Verfremdung elektronischer Bilder benutzt wurde, war es eine Taktik, Risse im Zivilisationsmüll zu erzeugen. Durch das Entfernen von Fragmenten der palimpsestartig geschichteten Plakate in westlichen Metropolen entstanden Blicke auf vergessene Bildrealitäten. Die Leerstellen wurden zu konstruktiven Passagen für die Wahrnehmung.

In Bertolt Brechts *Buch der Wendungen* sagt Me-ti: Die leidenschaftlichen Menschen finden in der Ruhe keine Ruhe, sondern nur in der Bewegtheit. Ihnen nützt die Besonnenheit wenig. Bei ihnen sind manchmal schnelle, heftige Entschlüsse die allernüchternsten und praktischsten. Wenn sie nicht einen Wagen fahren können, dann müssen sie ihn wenigstens ziehen, sonst werden sie von ihm geschleift.“

7 Materiologie

Herwig Weiser ist kein Medienkünstler. Er fetischisiert das Mediale nicht. Es ist ihm als Arbeitsmittel, als Instrument im direkten Sinn des Wortes wichtig, aber nicht als explizit Darzustellendes und euphorisch zu Feiernes. Auch in dieser methodischen Hinsicht ist sein Arbeitsgestus empedokleisch, vorsokratisch. Als Künstler erkundet er mit ästhetischen Mitteln, was zwischen dem einen und anderen, zwischen dem Natürlichen und dem Künstlichen, zwischen Mensch und Maschine, aber gleichermaßen zwischen verschiedenen



Stoffen, Gegenständen und physikalischen wie chemischen Phänomenen passieren mag.

„Materiologies“ nannte Jean Dubuffet 1961 seine Ausstellung in der Galerie Daniel Cordier in Frankfurt am Main. „*Materiologie* ist die Kunde vom Zusammenhang zwischen Himmel und Erde“ – so erklärt Will Grohmann im Katalog zur Ausstellung schwärmerisch die Idee Dubuffets. Zieht man das Pathos von dieser Bemerkung ab, so erhält man einen starken Begriff für die Beschreibung einer künstlerischen Geste, die sich dem Profanen, dem Material ganz zu öffnen weiß, es in seiner Eigenwelt anerkennt und seine Heterogenitäten miteinander spielen lässt. So begreife ich die aleatorisch organisierte Materiologie Herwig Weisers.

Nichts anderes bedeutet die zitierte Verbindung von Himmel und Erde: Der einzelne Körper entwirft sich in die Welt hinein, die sich wiederum für ihn freimacht, um sich mit ihm zusammen als unauflösbare hybride Realität aus Natur, Gemachtem und Gedachtem zu verbünden. Das ist die Welt von morgen, in der sich die Einzelnen wohl fühlen und in endlosen Schleifen der Visualität sehen und des Akusmatischen hören können.

8 Alienation

Mi-en-leh, lehrt in Bertolt Brechts *Buch der Wendungen*, dass solche Sätze wie „Das Belichten einer Fotoplatte macht diese schwarz“ falsch sind. Sie seien zu einfach. „Wenn man eine Fotografenplatte lange belichtet, dann wird sie zuerst grau und dann schwarz. Wenn man sie noch länger belichtet, wird sie wieder grau.“ Das ist episches Denken par excellence. Herwig Weiser beherrscht es, ähnlich wie die Künstlerinnen und Künstler des materialen Films der 1970er, souverän. Verfremdung ist eine der wichtigsten Taktiken in der Welt nicht aristotelischer Ästhetik.

Durch Herwig Weisers Werk zieht sich jedoch darüber hinaus etwas hindurch, was sich der flüssigen Versprachlichung einigermaßen konsequent entzieht. Es ist unwiderstehlich und bildet eine wichtige Dimension in der ästhetischen Attraktion seiner Werke, besonders seiner experimentellen Filme. Es ist eine Art Komplizenschaft, die der Künstler offeriert, ein Angebot der Freundschaft mit seinen besonderen Helden. Wenn Georges Bataille Freundschaft zu definieren versucht, spricht er von einem bestimmten Gefühl des Fremdseins in der Welt, das ich mit einem anderen oder einer anderen teile. Dieses Gefühl kann man auch als ein Denken des Körpers begreifen. Es nimmt das Reale prinzipiell als absurd wahr.

Film hat hervorragende Möglichkeiten, ein solches Denken des Körpers zu inszenieren – durch den irritierenden Eingriff in kontinuierliche Bewegungen zum Beispiel, durch Verdoppelungen, durch Sprünge, durch die Herstellung von verfremdeten Räumen, die nur im filmischen Bild existieren können, durch Animationen, die nur an Bildkörpern und nicht an Realem vorgenommen werden können.

9 Werden

Nie hat Herwig Weiser fertig. Diesen Gestus teilt er zeitgenössisch mit Künstlern wie Thierry Kuentzel, Caspar Broetzmann oder David Larcher, mit dem er sich heftig gestritten, sogar geschlagen, bei dem er aber auch viel gelernt hat. Der erreichte Zustand eines Arbeitsprozesses ist kein Endpunkt, sondern immer Passage, Durchgangspunkt für den nächsten Schritt. In einer nicht deterministischen Welt kann es keinen Anfang und kein Ende geben. Die uns bekannte Wirklichkeit ist als ein offenes Pluriversum zu verstehen. Die Grundformen, in denen sich ein solches Weltbild darstellen lässt, sind nicht geradlinig.



Weisers privilegierte Formen sind gekrümmt, gebogen, kurvig – Ellipsen, Kreise, Spiralen.

In seinem Buch über die *Experimentalsysteme und die epistemischen Dinge* (2001) benutzt Hans-Jörg Rheinberger für die erkenntnisgenerierende Tätigkeit den sensationellen Begriff des *Überraschungsgenerators*. Der Ausdruck wurde von dem Molekularbiologen Mahlon Hoagland erfunden.

Mit unserem durch die Maschinen erweiterten Begriff von Lebenswirklichkeit können wir den Künstler, der sein Werk nicht durch seine Ego manie verstellt, sondern im Vordergrund der Wahrnehmung hält, im Gedankenexperiment als ein Gefüge oder als eine Fügung begreifen. Diese Konstellation wäre ein Experimentalsystem im Hoagland'schen Sinn. Damit verbunden ist die Hoffnung, dass die Künste immer noch und immer wieder neue Entdeckungen zu machen

in der Lage sind, wenn sie sich bei ihrer Tätigkeit nicht primär durch rigides planmäßiges Vorgehen, sondern durch die „Zufallsanordnung im und durch das Experiment“ anleiten lassen. Experimentalsysteme versteht der Biologe und Philosoph als „äußerst trickreiche Anlagen“, die man „als Strukturen, die wir uns ausgedacht haben, um Nicht-Ausdenkbares einzufangen“ ansehen müsse. Sie seien Spinnennetzen ähnlich. „Es muss sich in ihnen etwas verfangen können, von dem man nicht genau weiß, was es ist, und auch nicht genau, wann es kommt. Es sind Vorkehrungen zur Erzeugung von unvorwegnehmbaren Ereignissen,“ eben: Überraschungsgeneratoren.

QUELLEN:

Louis Althusser, „Der Unterstrom des Materialismus der Begegnung“, in: derselbe, *Materialismus der Begegnung* (Zürich, 2010).

Bertold Brecht, *Me-Ti/Buch der Wendungen* GW, Bd. 18 (Frankfurt am Main, 1967).

Matérialogies de Jean Dubuffet, Ausstellungskatalog (Frankfurt am Main, 1961).

Novalis, *Schriften. Die Werke Friedrich von Hardenbergs*, hg. v. Richard Samuel mit H.-J. Mähl und G. Schulz. Historisch-kritische Ausgabe in vier Bänden (Stuttgart, Berlin, Köln, 1975). Die römischen Ziffern in Klammern hinter den Zitaten beziehen sich auf die jeweiligen Bände.

Yves Bonnefoy, *Arthur Rimbaud* (Reinbek, 1962).

Hans-Jörg Rheinberger, *Experimentalsysteme und die epistemischen Dinge* (2001).

Hans-Jörg Rheinberger, *Man weiss nicht genau, was man nicht weiss. Über die Kunst, das Unbekannte zu erforschen* (Neue Zürcher Zeitung, 5.5.2007).

Surprise Generator: On Aleatory Materiology in Herwig Weiser's Artistic Practice

Siegfried
Zielinski

English

1 Band

"The *clinamen* is an infinitesimal swerve, 'as small as possible'; 'no-one knows where, or when, or how' it occurs, or what causes an atom to 'swerve' from its vertical fall in the void, and, breaking the parallelism in an almost negligible way at one point, induce an encounter with the atom next to it, and, from encounter to encounter, a pile-up and the birth of a world—that is to say, of the agglomeration of atoms induced, in a chain reaction, by the initial swerve and encounter" writes Louis Althusser, referring to *De rerum natura*, Lucretius's natural-philosophical poem from the first century BC (*PoE*, 22). Along with the Greek natural philosopher Lucretius, Althusser was convinced that "the origin of every world, and therefore of all reality and all meaning, is due to a swerve, and that Swerve, not Reason or Cause, is the origin of the world" (*PoE*, 23).

Seen from a deep-time perspective, Herwig Weiser's realm of ideas is heavily influenced by the band of thinkers, poets, and naturalists who are called "atomists" in intellectual history (*Geistesgeschichte*).

Socrates and, of course, before the great separators Plato and Aristotle, atomists essentially conceived of the world as a state of restlessness—an endlessly flowing exchange of the smallest particles, energies, and signals that did not yet require the split into subject and object, active and passive, matter and mind, receiving and sending. Anaxagoras, Anaximander, Democritus, Empedocles, Epicurus, Lucretius, and others considered the world as a world of constantly clashing objects (thus thinking in terms of the billiard-reality of interobjectivity two and a half millennia before this concept regained impact in the era of detached things); as chaos, its complex laws, and its unpredictability; as the world of porous objects that articulate and thus manifest themselves towards our perception, just like we open ourselves up, express ourselves, and become ecstatic for objects as well. In the 20th century, Martin Heidegger rediscovered and heavily fundamentalized this world, which at present is completely ontologized by speculative realists. Also, for the French philosophers of "Becoming" and energetic dialogues (from Gilles Deleuze to Felix Guattari, Alain Badiou to Jean-Luc Nancy and back), this world full of movement and events is the only conceivable one, or better, the only attractive one based on their general idea that the world we know has only a single right to exist, namely, that it needs to be changed.

2 States

Are machines dry dead bodies that are moved by equally lifeless cold mechanical levers, are they rotating wheels or bumping buffers driven by artificial energies? How isolated, how solitary are they conceivable as individual artifacts? Are they rather sovereign particularities and soloists or members of ensembles and orchestras in the first place? Or are they pure objectifications of abstractions?

For example, Friedrich von Hardenberg (who as a poet called himself Novalis) wrote: "Instruments and apparatuses are real indirect formulae. Machines are formulae" (*Schriften v. III*, 91). Do machines have eternal life, are they aionically charged or can they also die? And above all—if they are a species of individuals—can machines be in (mental) states?

We have repeatedly asked ourselves such questions when the kinds of arts that were made with and through media were still to be discovered as an exciting phenomenon on a daily basis in the laboratory of the Academy of Media Arts, which was founded more than a quarter of a century ago in Cologne. In the middle of this lab Herwig Weiser did his work, carried out his investigations, and caused a lot of excitement. "Good and Evil Machines" was one of the first Project Weeks in 1997, which we held for the laboratory's new adepts and sorcerer's apprentices. Friedrich Kittler was as actively involved as Arthur Kroker from Canada or a former high-ranking Russian 'cadre' scientist who had been responsible for computer planning in the just-vanished Soviet Union.

We were interested in the question of the states of machines in a psychoanalytical way, but also in a direct media-materialistic way. If a machine is a construct into which commands have been entered so that it functions as a subordinate subject is it conceivable that this artifact breaks free from the program, ultimately going wild, with individual parts trying to rebel against the universal principle?

Already in the 1990s, Herwig Weiser was one of those young determined artists who faced the challenge of a technologically expanded reality. Even if machines per se are incapable of experiencing different states, the magician who lays hands on them or artist who intervenes in the artifacts, like an operating surgeon, can certainly produce some states. The artist's studio looked as



if mechanical and electrical bodies were constantly being examined, diagnosed, and treated surgically.

The *homo faber* has long since entered the hyperreal world just as the *homo generator* has become both its prerequisite and its component. The *homo artefactus* that we became at the beginning of the 21st century, after being designed 100 years ago, is a creature profoundly constituted of nature and technology. The otherness of machines became the Other inside the machines. We have integrated so much of ourselves into the machines that our neuroses, our paranoia and melancholia have become part of them. Machines can now also go mad.

3 Physikoi

In the arts of the last 200 years, the subjective concepts on which they are based have two poles. One pole is formed by those who are talented enough to calculate their success as artists (which results in art that is economically calculable). Their work is relatively insignificant, but they present themselves as important personalities, which in turn are gratefully accepted by the art market and criticism. On the other side are those wasting themselves in the passion of doing and experimenting, whose art is always unpredictable, independent of the fact that it can occasionally become a product and a commodity. In between are endless variants of mixtures of both types. In pure form, they

rarely exist. Herwig Weiser certainly tends to the latter pole.

“... the body, a treasure to waste,” Rimbaud emphatically calls out in *Les Poètes de sept ans*. In Middle High German the word for both *Leib* (body) and *Liebe* (love) was still a single word: *Lip*. That is why dogmatic gnostics, for whom the act of wasting was always negative and only associated with the dismissed and materialist *physikoi*¹, spoke of *Leib* (body) when they wished to describe what is generally understood, praised, and practiced as *Liebe* (love).

The self-confessed *physiko* Herwig Weiser, just like Rimbaud, is full of inner passion, which is the unconditional prerequisite for a poetic relationship with the world. Art is more than a cumulation of aesthetically appealing gestures; it is the privileged field of the experience of doing and thinking in which the focus lies on creating and maintaining sensitivity to anything foreign and not identical to us, anything strange or difficult to access. This requires a porosity of the artist’s organs of thought and perception of the world—a world that, for the artist, is the greatest happiness and greatest danger alike. Visualizing the Other, translating it into acoustic structures or expressing it with poetic means requires the willingness to be a sensitive seismograph, to be available for the exploration and recording of the vibrations we call reality. An armored skin, needed to satisfy the strict requirements of society, is completely useless for this. The price is high: a porous shell protects only to a limited extent and thus entails a special vulnerability. This porosity puts the artist in the position of being extremely expressive but also highly receptive to destructive energies that flow into the organism, which modifies and projects them back to the outside.

Herwig Weiser approaches life in a radical way, constantly testing what to give and what to possibly get back from life. Every

square millimeter of his objects and images tells of this quest, especially when Weiser does not work in the broadest sense figuratively or with identifiable objects, but instead immerses himself directly in chemical, physical, and biological streams as manifestations of heterogeneous materials.

Being in a race with time means competing with a factor that particularly and urgently demands a wasteful attitude. This sounds and indeed *is* profoundly romantic. Concerning Herwig Weiser, however, it is romantic in a strongly shifted, literally distorted sense. Novalis liked to complain that in the constant search for the Unconditional we always encounter only profane things and are therefore permanently disappointed. Herwig Weiser began reversing this classical romantic attitude for himself and for his artistic practice early on. He seeks the living material and the things within, energetically working on both with aesthetic means, occasionally flashing glimpses of the Unconditional. Rimbaud’s French biographer, Yves Bonnefoy, summed up the attitude underlying this search within the profane when he spoke of “looking for luminous images of the otherworldly in everyday life”. In the postwar art of the 20th century, Jean Dubuffet was one of the artists who embodied this attitude wonderfully. “Personally I am not interested in what is exceptional and this extends to all domains,” he said in 1945, “I feed on the banal. The more banal a thing may be, the better it suits me”. The greatest artistic challenge for him was to open the boundaries of the visible to the extent that the invisible would become self-evident.

Such an attitude expresses respect for the artist’s particular responsibility towards nature, as opposed to what the artist considers life and how he aesthetically organizes it; there exists a deep inner connection. The decisive rejection of the “ship-pullers” (how Rimbaud so aptly named the political and



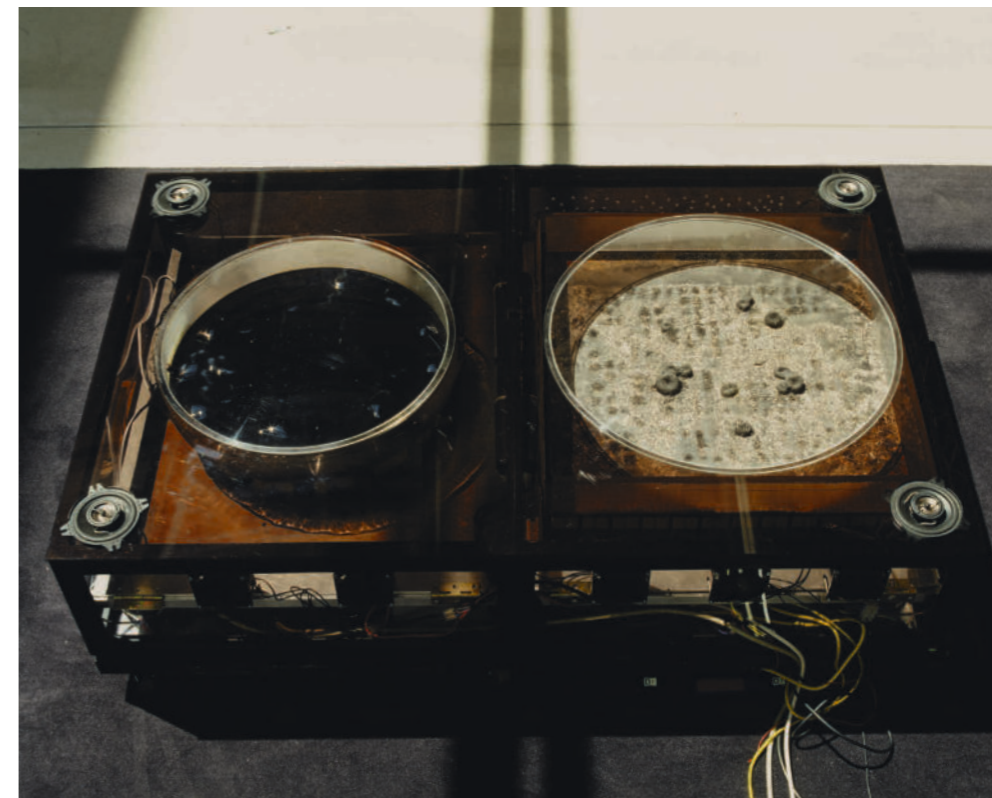
economic arrangers and leaders) by a personality permeated by poetry is only the reverse side of attention for the Other and its powers, requiring all attention. "The things, oh, the everyday things!" rejoiced the author Dieter Brinkmann (a Cologne version of a Beat Generation protagonist such as Burroughs, Gysin, or Kerouac) in one of his hymns to the profane. Like so many in the tradition of knight- or Rimbaud-types, he too died an idiotic early death in the London because he looked first to the left instead of the right before crossing a road. It is said that he was finally in love again when the accident happened.

4 Connections

The reason that Herwig Weiser, however, is able to persistently and consistently work has to do with another dimension of the artist's existence, which he intuitively and

excellently embodies and masters. Today, this kind of existence is entirely contemporary, even if Novalis already formulated it as early as 1800 in an ingenious anticipation of a then-still-future subjective concept: "I am—means I find myself in a universal relation, or I change" (*Schriften v. II*, 247).

With his diverse talents and abilities, Herwig Weiser is a *mixtum compositum*, embodying the poet, draftsman, photographer, painter, engineer, filmmaker, musician, electrician, magician and installer all in one. These diverse identities are interwoven in a particular aesthetic of existence, an inner intricate weaving. Weiser never seizes to activate these identities in various groupings and condensations, thus remaining full of surprises. This is one of the many reasons that make his work so hard to categorize. In fact, one should better avoid this categorization in favor of particularity.



But even in a very pragmatic way, Herwig Weiser is a network player par excellence. This dimension unfolds especially in the preparation of more complex works or groups of work, for which he needs a great deal of time and resources. Weiser systematically searches for allies for months or years and travels to university institutes, private research labs, or manufacturers who work with instruments, materials, and methods that interest him. He seduces engineers and scientists to temporarily participate in his thoughts and actions and collaborate in every sense of the word. He persuades sponsors or manufacturers of exclusive materials such as heavy oils or rare metals to assist in the realization of his projects. The signature of the author, that great nervous, energetic communicator, is always paramount but within the works and work processes, the others: electricians, mechanics, chemists, biologists, composers,

sound specialists, data analysts, and merchants express themselves.

The artist lives essentially from and through an economy of friendship developed over many years, whose shareholders do not first inquire about the cost of the bill, return for their investment and their profit, but whether the idea in whose realization they should participate is crazy and challenging enough. Usually, they also do not ask for a guarantee to get anything back from what they spend, but consider their commitment as a cultural investment.

5 Time / Rhythm / Vibration

In his natural-philosophical reflections, Friedrich von Hardenberg speaks of the "acoustic nature of the soul," of the "miracle of sound, as the mysterious doctrine of music, as the sculptor and solacer of the universe"



(*Schriften v. III*, 308). In this thought, he follows his friend, the physio-chemist Johann Wilhelm Ritter. According to von Hardenberg as well as to Ritter (the Silesian specialist for everything electric), dead matter does not exist. Everything is oscillation. Whether something sounds or radiates, is a question of the height or depth of the respective frequencies. "Being expresses a permanence...of alternation... In the temporal world being is a rhythmic relation" (Novalis, *Schriften v. II*, 217).

Herwig Weiser has a strong sensitivity for visual forms and is at the same time generally musical. A hierarchy of senses and perceptions does not exist for him. Hearing has the same authority as touch or sight. For Weiser, images are nothing static or fixed within an eternal framework. Rather, as a result of his manipulation they can become oscillating bodies. He makes their pictorial elements vibrate, enters their temporal deep information, and liquefies them into bodies of pigment that constantly change under the influence of electrical voltages. This is time-based art par excellence, which can no longer be categorized in terms of genre. Painting, sculpture, music, engineering, electronics, and performance are combined to form a hybrid artistic reality.

The pixel is not the infinitesimal form from which everything visible is composed in the computer age. Polish filmmaker Zbigniew Rybczynski tirelessly emphasized (when he was working at the Academy of Media Arts Cologne in the 1990s) that in the digital age of it would be a question of tricking the pixel. Herwig Weiser has accepted this challenge with a project of liquefying color mixtures, which are constantly being recombined electrolytically. One of his transparent pixel elements enlarged to gigantic proportions contains more color signals in four dimensions than an entire digitally controlled monitor wall. The fact that the artist toys with the idea of freezing the fluid contents of his pulsating pixels into sculptures at a particular moment shows that even great experimenters occasionally have to take care of materializing their experiments for market reasons.

6 dé-collâge

As an artistic process, collage emerged at a time of scarcity, as with montage. The collage is a process in which heterogeneous things are layered and accumulated. It evokes wealth by creating it in the form of pictures or objects. In much of the world in the 21st century there are far too many things. The late-capitalist world in which we live consists essentially of complexities (layerings) and accumulations (abundance). In such a situation, tactics are worthwhile that do not unnecessarily add anything to the world, but rather take something away. In a crammed world, removal leaves visible traces and generates surprises. That is how the concept of dé-collâge emerged in the era of the beginning economic miracle in France, Italy, and Germany. Before it was used, for example, by Wolf Vostell or Nam June Paik for the alienation of electronic images, it was a tactic to produce fissures in the waste products of civilization.

By removing fragments of palimpsest-like billboards in western metropolises, forgotten pictorial realities were revealed. The voids became constructive passages for perception.

In Bertolt Brecht's *Book of Interventions in the Flow of Things*, Me-Ti says: "Passionate people find no peace of mind in tranquility, only in liveliness. Circumspection is not much use to them. For them, rapid, vigorous decisions are often the most sober and practical of all. If they can't travel in a car, they must at least pull it, otherwise it will drag them along".

7 Materiology

Herwig Weiser is not a media artist. He does not fetishize the Medial. It is important to him as a means of work, literally as an instrument, but not as something to be explicitly displayed and euphorically celebrated. Also in this methodical context, the gesture of his work is Empedoclean and pre-Socratic. As an artist, he explores with aesthetic means what may happen between one and the other, between the natural and the artificial, between man and machine, but also between different substances, objects, and physical as well as chemical phenomena.

In 1961, Jean Dubuffet named his exhibition at Galerie Daniel Cordier in Frankfurt am Main "Materiologies." Will Grohmann enthusiastically explains Dubuffet's idea in the catalog for the exhibition as follows: "Materiology is the knowledge of the connection between heaven and earth". If one removes the pathos from this remark, one obtains a strong concept for the description of an artistic gesture, which can open itself completely to the profane and the material in order to acknowledge both in their private worlds and leave their heterogeneities interact. This is how I understand Herwig Weiser's aleatorially organized materiology.

In other words, the cited connection between heaven and earth means that the individual body projects itself into the world, which in turn frees itself in order to unite with the projected body as an indissoluble hybrid reality consisting of nature, man-made things and thought. This is the world of tomorrow in which the individual can feel comfortable, see in endless loops of visuality, and hear in endless loops of the acousmatic.

8 Alienation

In Bertolt Brecht's *Book of Interventions in the Flow of Things*, Mi-en-leh teaches that phrases such as "exposing a photographic plate turns it black" are wrong. They are too simple. "If you expose a photographic plate too long, it first turns grey, then black. If you expose it even longer, it turns grey again". This is epic thinking par excellence. Weiser, like the artists of material-based film in the 1970s, mastered it effortlessly. Alienation is one of the most important tactics in the world of non-Aristotelian aesthetics.

Herwig Weiser's work, however, is permeated by something beyond, something that rather consistently eludes fluid verbalization. It is irresistible and forms an important dimension in the aesthetic attraction of his works, especially his experimental films. What the artist offers is a kind of complicity, a friendship with his special heroes. When Georges Bataille tries to define friendship he speaks of a certain feeling of alienation in the world that we share with one another. This feeling can also be understood as the body's thinking. In principle, it perceives the real as absurd.

Film has excellent possibilities to stage the body's thinking as such, for example by irritatingly interfering with continuous motion by means of doublings and jumps or the creation of alienated spaces, which can only exist in the cinematic image due to animations



that can only be performed on pictorial, but not real, bodies.

9 Becoming

Herwig Weiser is never done. He shares this gesture with contemporary artists such as Thierry Kuntzel, Caspar Broetzmann, or David Larcher with whom he fought violently, even physically, but from whom he also learned a lot. A state reached during a work process is not an end point, but always passage to the next step. In a non-deterministic world there can be no beginning and no end. The reality known to us is to be understood as an open pluriverse. The basic forms in which such a worldview can be represented are not straightforward. Weiser's privileged forms are curved, arched, and winding: ellipses, circles, and spirals.

In his book *Toward a History of Epistemic Things* (1997), Hans-Jörg Rheinberger uses the sensational concept of the surprise generator (a term invented by molecular biologist Mahlon Hoagland) for the epistemizing

activity. With our concept of everyday reality extended by machines, we can conceive the artist (the one who does not obscure his work by his egomania, but keeps it in the foreground of perception) as a twist or serendipity within the thought experiment. This constellation would be an experimental system in Hoagland's sense, which includes hope that the arts will still and always be able to make new discoveries when they are not guided primarily by rigorously planned procedures, but by the "random arrangement in and through the experiment". Biologists and philosophers consider experimental systems to be "extremely tricky systems" that are to be regarded as "structures that we have devised in order to capture the non-conceivable," similar to spider webs. "Something must be caught in them that we can not really identify nor know when it arrives. They are provisions for the creation of unforeseeable events". Exactly: surprise generators.

Translation: Sonja Engelhardt

WORKS CITED:

Althusser, Louis. *Philosophy of the Encounter: Later Writings, 1978-1987*, Verso Books, 2006.

Bonnefoy, Yves. *Rimbaud*, Colophon Books, 1973.

Mi-en-leh. *Bertolt Brecht's Me-Ti - Book of Interventions in the Flow of Things*, Bloomsbury Publishing, 2016.

Novalis. *Schriften. Die Werke Friedrich von Hardenbergs: Historisch-kritische Ausgabe in vier Bänden*, Edited by Richard Samuel, H.J. Mähl, & G. Schulz. Stuttgart, Berlin, Köln, 1975.

Rheinberger, Hans-Jörg. *Toward a History of Epistemic Things*. Stanford University Press, 1997.



„Software Action Painting“: Ein Materialismus des Digitalen

Jenny
Nachtigall

Deutsch

1999, kurz vor der Wende in das Jahr 2000, produzierte Herwig Weiser einen experimentellen Kurzfilm, der den suggestiven Titel *Entrée* trägt: Eintritt in das neue Jahrtausend könnte man meinen, in eine Zeit, in der sich das Internet zunehmend von einem militärischen zu einem alltäglichen Medium entwickelt und in eine Kultur, die sich an der Schwelle zu einer umfassenden digitalen Vermittlung aller Lebensbereiche befindet. Das Sujet des Films kreist um die Zukunftsfantasien dieser Kultur, die sich in dem französischen Freizeitpark *Futuroscope* in symptomatischer Weise manifestierten. 1987 gegründet, widmet sich der Park zukunftsorientierten Medientechnologien: von Virtual Reality Modulen, Internet- und Videospiele zu 3D-Kinos.

Entrée beginnt mit Aufnahmen der futuristischen Parkarchitektur und bewegt sich sukzessive in dessen Innenräume. Der Film ist auf Super-8 und 16mm gedreht und anschließend nochmals mit Video abgefilmt worden, um so an einem Mischer (für Fernsehaufnahmen vorgesehen und von Weiser zweckentfremdet) bearbeitet werden

zu können. Mittels analoger Manipulation, das heißt Überlappung und Vervielfachungen, entstehen so digital erscheinende Effekte von Verzerrung und Zersetzung. Während *Futuroscope* kulturelle Fantasien von Digitalität als Raumstruktur inszeniert, wird in *Entrée* das kinematographische Bild selbst zum Terrain einer Fiktionalisierung von Digitalität als ‚Lebensform‘. Die schwarz-weiß Aufnahmen eines 3D-Kinos zerfallen in Elemente, die sich fortlaufend zu neuen Konfigurationen zu re-organisieren scheinen, als ob Farbe und Form ein Eigenleben entwickelt hätten, das von jeglicher repräsentativen Funktion der Bildebene gelöst, Digitalität als artifiziellen Vitalismus vorführt.

Bereits an Weisers frühen Arbeiten wird deutlich, dass das Medium hier nicht im Sinne von Entmaterialisierung oder Virtualisierung verstanden wird, sondern als kulturelles Phänomen und materielle Struktur – und durch das Verhältnis beider. Damit unterscheidet sich seine Perspektive von bildzentrierten und semiotischen Medienverständnissen, wie sie noch den postmodernen Kunstdiskurs der Zeit prägte und in Jean Baudrillard einen ihrer prominentesten Verfechter fand. Baudrillards These von der Semiokratie als einer neuen Herrschaftsform, die den Übergang von Waren- zu Zeichenform beschreibt, von dem industriellen Zeitalter in die informatisierte Ära der Simulation, stieß dabei insbesondere in dem Strang post-strukturalistisch versierter Kunsttheorie auf große Resonanz, dem es darum ging, die fotografischen Praktiken der 1960er und 70er als Bruch mit der dominanten Logik eines modernistischen Formalismus zu positionieren.¹ Ausgehend von dem Verständnis einer auf Repräsentation und auf Zeichenebene operierenden Macht, wurde für Kritiker wie Craig Owens und Douglas Crimp die Fotografie zum Leitmedium ihrer Gegenwart und damit auch zum Instrument kritischer Reflexion machtpolitischer

Subjektvierungsmodelle, ihrer geschlechtsspezifischen Codierungen und kommerziellen Mythologien.² Malerei war in diesem Diskurs und dem ihm zugrundeliegenden Medienverständnis Anathema. Während sie in den 1970er nahezu *tout court* als privilegierte Form einer künstlerischen Gattungsentologie abgelehnt wurde, war sie in den 1960er Jahren – hier v.a. der Abstrakte Expressionismus –, Zielscheibe der Kritik an einem regressiven Subjektivismus, selbst dort, oder gerade dort, wo sie als Element intermedialer Entgrenzungen zum Einsatz kam. Für die Filmkritikerin Annette Michelson waren z.B. die Allianzen des experimentellen Films (wie dem von Stan Brakhage) mit dem abstrakten Expressionismus Symptom einer schlechten Intermedialität, in der der vermeintliche Subjektivismus und der spezifische Materialismus der Malerei in das Medium des Films transportiert wurde – das Resultat sei eine „unkritische Parodie abstrakt expressionistischer Orthodoxie“.³

In Filmen wie *Entrée* lässt sich aber gerade dieser, nicht zuletzt an der Malerei geschulte mediale Materialismus des experimentellen Films, als fiktive Genealogie einer transversalen Praxis begreifen, in der Digitalität körperlich, materiell, eine gelebte wird. Weisers Arbeit lässt sich daher kaum in den postmodernen Repräsentations- und Simulationsdiskursen verorten, wie sie zum Teil immer noch Ansätze einer post-digitalen Kunst heute kennzeichnen. Nicht etwa weil sein Zugang zum Digitalen dem Abstrakten Expressionismus an sich näher stünde, sondern weil es sich hier nicht um eine Kunst handelt, die sich außer-künstlerischer Medien bedient. Weisers ist eine ästhetische Praxis, in der Kunst, einschließlich des abstrakten Expressionismus, selbst zu einem (digital vermittelten) Medium wird.

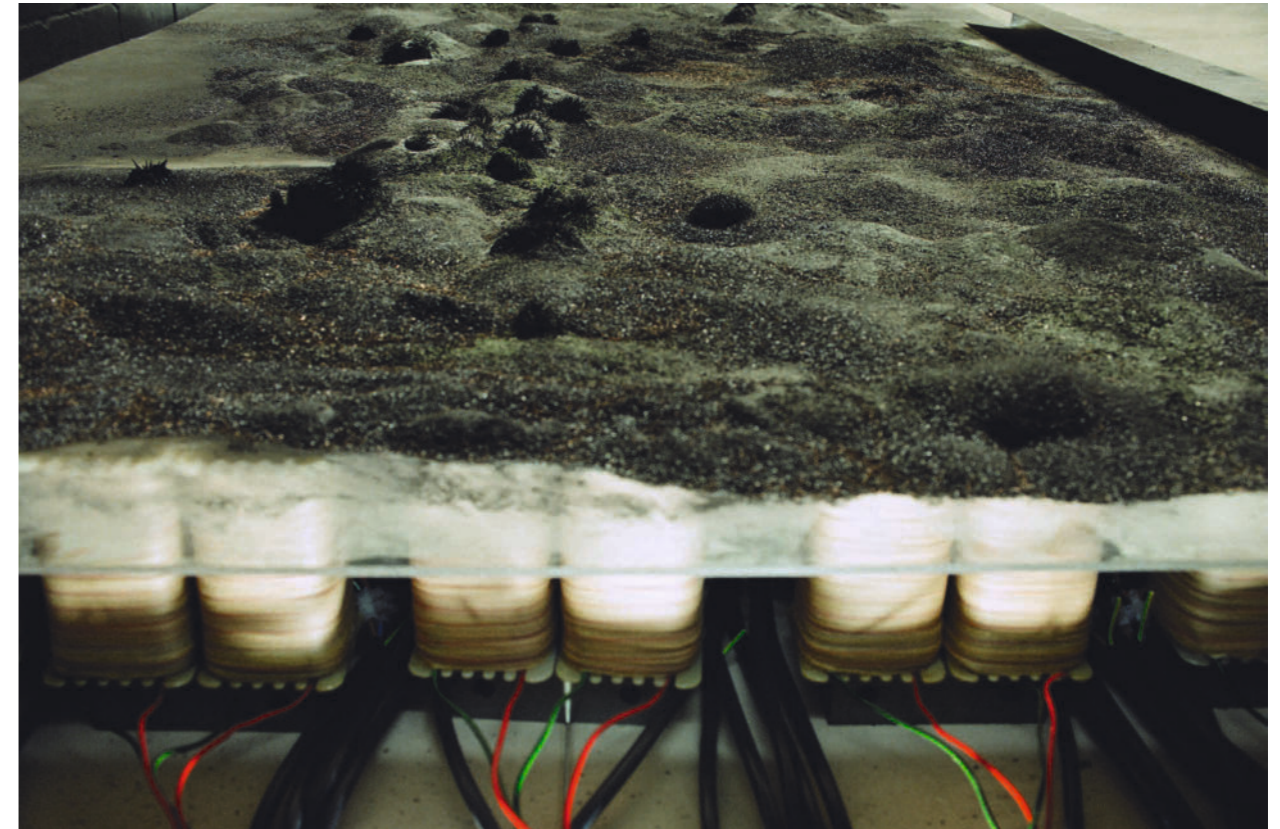
Digitalität ist hier ein gesellschaftliches vielmehr als nur ein technisches oder künstlerisches Medium und es sind folglich

auch die sozialen und kulturellen Funktionen und Fiktionen des Digitalen – seine räumliche Inszenierung in Freizeitparks, die Technokultur der 1990er und die Science Fiction Narrative der Zeit – die in Weisers Arbeit der künstlerischen (oder technischen) vorgeordnet sind: Ein medialer Materialismus, der an den alltäglichen Erfahrungen einer Kultur ausgerichtet ist, in der Digitalität zum Meta-Medium einer nicht nur künstlerischen, sondern gesellschaftlichen Vermittlung avancierte.⁴ Als Matrix des finanzierten Kapitalismus, als Grundlage alltäglicher Kommunikationsformen, als Wahrnehmungsmuster durchzieht sie das Leben – und auch die Kunst, deren Gattungshierarchien heute gleichermaßen digital nivelliert sind. Weisers Arbeit nimmt ihren Ausgangspunkt von einer in den 1990er einsetzenden Entwicklung, in deren Folge traditionelle künstlerische Gattungen wie Malerei und Skulptur zu zitierbaren, reproduzierbaren Modellen in einer digitalen Gegenwart wurden, in der unterschiedliche Zeiten und Medien entwurzelt zirkulieren. In der Arbeit des Künstlers finden sie unterschiedliche Ausprägungen.

Er arbeitet mit Skulptur, mit Film, mit Fotografie, mit Performance, mit Musik, mit Programmierung, mit Zeichnungen und mit gefundenem Material, von einer toten Ratte bis zu technologischen Abfall. Zu einer Zeit als net art-Künstlerinnen anfangen mit genuinen Web- oder Softwareformaten, mit html scripts oder browser-basiert zu arbeiten, reiste Weiser zu der Hannoverschen Industriemesse, suchte Kontakt zu den Chemielaboren der Kölner Universität oder zu der Deutsche Edelmetall Recycling AG in Hanau. Sowohl der Detritus der Informationsverarbeitung, das Material ausgesogter Computer von Frankfurter Banken, Hightechmaterialien, analoge und digitale Medien als auch die traditionellen Gattungen der Kunst sind Bestandteil seiner Praxis. In gewisser Weise ist es sogar die

Malerei. Denn durch die Digitalisierung der künstlerischen Produktionsmittel wurde auch sie nicht einfach ‚aufgehoben‘, sondern zu einem *template*, das selbst in den Arbeiten erscheinen kann, die am unmalerischsten wirken. So zum Beispiel Installationen wie *Zgodlocator* (1998–2002) oder *Lucid Phantom Messenger* (2008–2011), die Weiser mit fiktionalen Genrebezeichnungen wie „software action paintings“ oder auch „analogue sculptural process“ versieht und damit seine Materialisierungen von Digitalität mit einem fiktiven „Ursprung“ in der Malerei der 1950er ausstattet.

Während in Filmen wie *Entrée* Bilder mit analogen Mitteln einer „digitalen“ Bearbeitung untergehen, wird bei *Lucid Phantom Messenger* umgekehrt „Digitalität“ analog, materiell und quasi-malerisch. Die Arbeit besteht aus einer Plexiglaszellenstruktur, in die digitalisierte Bilder mit einer eigens entwickelten Software übertragen werden. Dadurch entstehen in einem analogen Vorgang, d.h. durch elektro-chemische Reaktionen von Substanzen, die gewöhnlich für digitale Bildproduktion eingesetzt werden (Glasfaser, Silizium, Flüssigkristalle u.a.), „software action paintings“. Zu einem schneidenden elektronischen Sound sieht man kobaltblaue pilzartige Sporen in die Höhe schießen, türkise Schwämme, gelb-grüne Nebel sich über korallenartige Strukturen legen. Digital induzierte Materialtransformationen suggerieren eine artifizielle Unterwasserwelt, in der die erste Natur (der Kunst) zu einem künstlich reproduzierbaren *template* wird: die Installation erscheint als Aquarium das Weisers „software action painting“ einen Rahmen verleiht, in dem aber das „Malerische“ zugleich entgrenzt, Zitat einer künstlerischen Ordnung wird, die jeglicher Ursprünglichkeit entkleidet nur noch als eine digital vermittelte, als eine originäre Künstlichkeit existieren kann. Ihre Verkörperungen ziehen sich wie ein roter Faden durch





die Arbeit des Künstlers. In *Lucid Phantom Messenger* kreuzen sich Versatzstücke des Malerischen mit einer programmierten Unterwasserwelt. In *Zgodlocator* dagegen treffen digitale Wüstenlandschaft und interaktive Computerspiele aufeinander. Künstlerische Gattungen und außer-künstlerische Medien, Malerei und interaktive Computerspiele, existieren hier auf der gleichen digital vermittelten Ebene. Beide werden von der Seite ihrer materiellen Manifestationen und affektiven Konsequenzen her begriffen. *Zgodlocator*, schreibt Weiser, ist „analogprozessor und affektgenerator“.⁵

Das existentialistische Pathos befreiter Subjektivität, das Harald Rosenbergs berühmten Definition des Abstrakten Expressionismus als „action painting“ animierte (und das in der Folge einem experimentellen „action filming“ zugeschrieben wurde), verschiebt sich in Weisers Praxis dahingehend, dass hier nicht das Künstlersubjekt Protagonist expressiver Selbstverwirklichung ist (oder diese Rolle auf das Material selbst übertragen wird).⁶ Vielmehr wird Kunst zum Medium einer Individuierung jenseits der Subjektform. Hier geht es weder um die Autonomie der Kunst, noch um die des Subjekts, sondern um Ästhetik als einen Modus von Autonomisierung, dessen transversale Ordnung sich mit Gilles Deleuze und Félix Guattari als die einer

„Begehrensmaschine“ begreifen ließe.⁷ Kunst wird zu einer Maschine in diesem Sinne, wenn sie den Funktionsweisen gesellschaftlicher und technischer Maschinen eine andere, ästhetische Dynamik abringen kann. Kurt Schwitters zum Beispiel ist nach Deleuze und Guattari ein maschinischer Künstler, nicht etwa weil sein *Merzbau* auf Montage als einem mechanischen Konstruktionsprinzip beruht – „Begehrensmaschinen“ sind weder mechanischer, noch psychischer Ordnung –, sondern weil er das degradierte Material und die kaputten Formen kapitalistischer Konsumsphären, aus ihren Funktionszusammenhängen löst und zum Ausgangspunkt ästhetischer Autonomisierung macht. Auf eine Formel gebracht heißt das: „Merz ist die letzte Silbe von Kommerz“.⁸ Weisers Ausgangspunkt dagegen ist die Ideologie des Digitalen als immaterieller Logik – als Baudrillard'sches „Simulacrum“, als Virtual Reality, als High Frequency Trading; in seiner Praxis werden sie zu „software action paintings“ und „analogue sculptural processes“ umfunktioniert und damit Vehikel ästhetischer Autonomisierung, „Begehrensmaschinen“. Was bei Schwitters also das Umschlagen von Kommerz in Merz war, ist bei Weiser das von Algorithmen in Körper, von „repräsentativen klischees virtueller echtzeitwelten“⁹ in einen „expressiven“, analogen Materialismus des Digitalen.

1 Vgl. z. B. Jean Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1986.

2 Vgl. Douglas Crimp, „Pictures“, in *October*, vol. 8 (Spring, 1979), S. 75–88 und Craig Owens, „The Indignity of Speaking for Others: An Imaginary Interview“, in: *Beyond Recognition, Representation, Power, and Culture*, Berkeley, 1994, S. 259–262. Die Neuverortung von Repräsentation war nicht zuletzt strategisch bedeutend, insofern als sie es erlaubte, einen rigiden Formalismus (samt seiner gattungsentologischen Materialitätsempfänger) wie er von Clement Greenberg propagiert wurde sowohl

politisch als auch historisch anzugreifen.

3 Annette Michelson, „Film and the Radical Aspiration“, in: *Film Culture*, Nr. 42, (Fall 1966), S. 404–421, hier S. 419.

4 Zu diesem Argument siehe Kerstin Stakemeier, „Verfransung und Digitalität. Medienspezifität in der Krise“, in: *Das Versprechen der Kunst: Aktuelle Zugänge zu Adornos ästhetischer Theorie*, ed. Marcus Quent and Eckardt Lindner, Wien, 2014, S. 141–155.

5 Herwig Weiser, „Zgodlocator substanz_oberfläche“, in: *Lab. Jahrbuch*

1999 für *Künste und Apparate*, hrsg. v. d. Kunsthochschule für Medien Köln mit dem Verein der Freunde der Kunsthochschule für Medien Köln, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 1999, 139–144, hier 144.

6 Vgl. Harald Rosenberg, „The American Action Painters“ (1952) <http://www.csus.edu/indiv/o/obriene/art112/readings/rosenberg%20american%20action%20painters.pdf>

7 Ich verwende hier eine direkte Übersetzung des französischen Originals „machine désirante“ anstatt der deutschen Übersetzung als „Wunschmaschine“. Gilles Deleuze und

Félix Guattari, „Balance Sheet – Program for Desiring Machines“, in *Semiotext(e) 2/3* (1977), S. 117–135.

8 Deleuze und Guattari, „Balance Sheet – Program for Desiring Machines“, S. 129.

9 Weiser, „Zgodlocator substanz_oberfläche“, in: *Lab. Jahrbuch 1999 für Künste und Apparate*, hrsg. v. d. Kunsthochschule für Medien Köln mit dem Verein der Freunde der Kunsthochschule für Medien Köln, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 1999, 139–144, hier 144.

“Software Action Painting”: A Materialism of the Digital

Jenny
Nachtigall

English

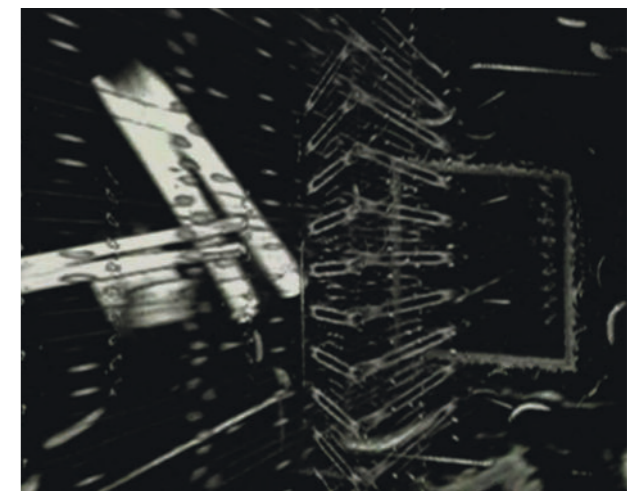
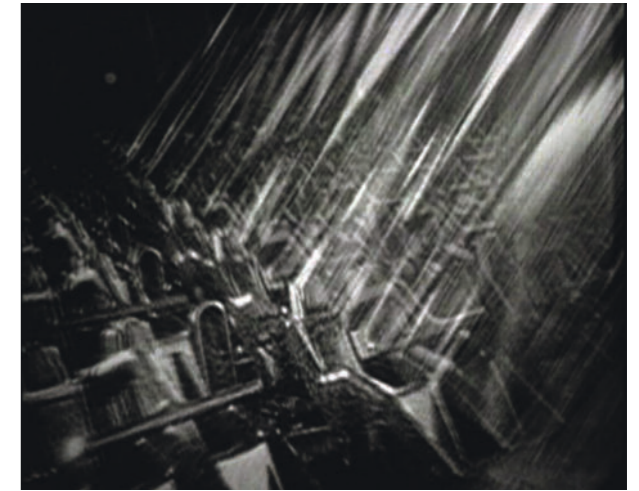
In 1999, shortly before the turn to the year 2000, Herwig Weiser produced an experimental short film, which bears the suggestive title *Entrée*: entry into the new millennium, one is tempted to think, into a time when the internet developed from a military to an everyday medium, and into a culture on the threshold of an ubiquitous digital mediation of all spheres of life. The subject of the film revolves around the future fantasies of this culture, which manifested itself symptomatically in the French leisure park *Futuroscope*. Founded in 1987, the park is dedicated to future-oriented media technologies: from virtual reality modules, internet and video games to 3D cinemas.

Entrée begins with images of the futuristic park architecture and moves successively into its interior spaces. The film is shot on super-8 and 16mm and then filmed again with video in order to be edited on a mixer (conceived for TV recordings and mis-used by Weiser). Though analogue manipulation, that is to say, overlapping and multiplication, Weiser thereby generated effects of distortion and decomposition that appear digitally produced. While *Futuroscope* stages the cultural

fantasies of digitality in its spatial structure, in *Entrée* the cinematographic image itself becomes the terrain of a fictionalisation of digitality as ‘life form’. The black-and-white images of a 3D cinema dissolve into elements that seem to perpetually re-organize themselves into new configurations, as if colour and form had developed a life of their own, which, divorced from any representative function of the pictorial plane, presents digitality as a kind of artificial vitalism.

Already in Weiser’s early work it is apparent that the medium is not understood in the sense of a dematerialization or virtualization, but as a cultural phenomenon and a material structure—and through the relation between both. His perspective thus differs from the image-centred and semiotic media concepts that shaped the postmodern art discourse of the time, with Jean Baudrillard as one of their most prominent advocates. Baudrillard’s thesis of semiocracy as a new form of sovereignty—defining the transition from commodity form to sign form, from the industrial age into the computerized era of simulation—was embraced especially in the strand of post-structuralist art theory that sought to position the photographic practices of the 1960s and 1970s as a break with the dominant logic of a modernist formalism.¹

Based on the understanding of power as operating on the level of representation and the sign, for critics such as Craig Owens and Douglas Crimp photography figured as the leading medium of their present, and hence also as the privileged instrument of critical reflection on models of subjectivisation, their gender-specific codings and commercial mythologies.² Painting was anathema in this discourse and in the media conception on which it was grounded. While in the 1970s it was rejected almost *tout court* as the privileged form of an artistic genre ontology, in the 1960s it was—in particular abstract



expressionism—criticized for a regressive subjectivism, even when, or precisely when it was used as an element of intermedial de-bordering (*Entgrenzung*). For the film critic Annette Michelson, the alliances between experimental film (such as that of Stan Brakhage) and abstract expressionism, were a symptom of a bad intermediality in which the supposed subjectivism and the specific materialism of painting were transposed into the medium of film—the result were an “uncritical parody of abstract expressionistic orthodoxy.”³

In films such as *Entrée*, however, it is precisely this medial materialism of experimental film, schooled not least in the lessons of painting, that can be understood to serve as a fictitious genealogy of a transversal practice in which digitality becomes a bodily, material and lived practice. Consequently, Weiser’s work can be hardly situated in the postmodern discourse on representation and simulation, that in part still defines approaches to post-digital art in the present; not so much because his take on the digital is closer to abstract expressionism per se, but because Weiser’s art is not simply one that employs non-artistic media. His is rather an aesthetic practice in which art itself, including abstract expressionism, becomes a (digitally levelled) medium.

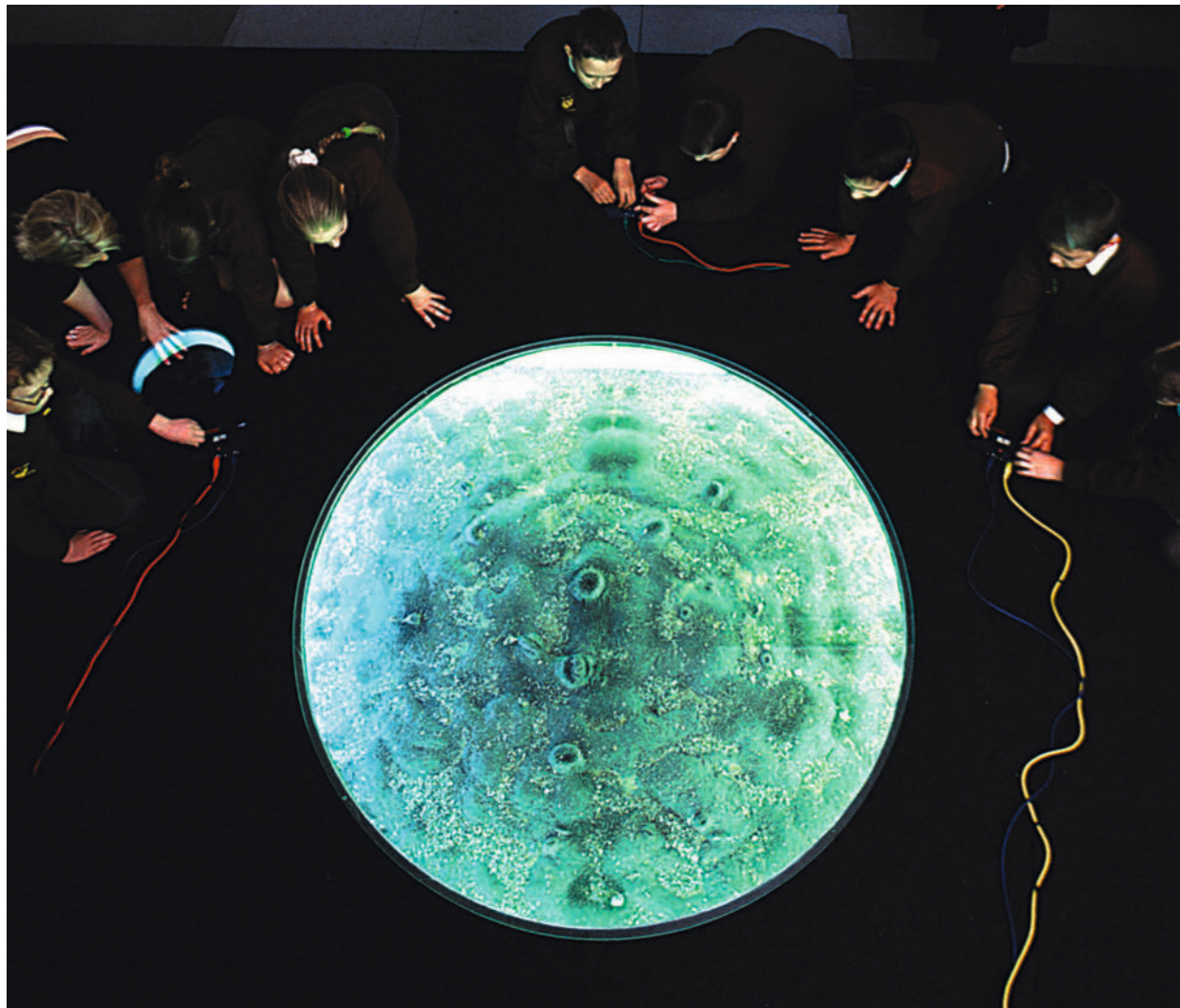
Here digitality is a social rather than a merely technical or artistic medium. It is accordingly also the social and cultural functions and fictions of the digital—the way it is staged spatially in leisure parks, the technoculture of the 1990s and the science fiction narratives of the time—that in Weiser’s work precede those that are artistic (or technical): A media materialism oriented at the everyday experiences of a culture in which digitality advanced not only to the meta-medium of artistic, but also of social mediation.⁴ As the matrix of financialized capitalism, as the basis of everyday forms of communication, as a pattern of perception,

it permeates life—as well as art whose genre hierarchies are now equally digitally levelled. Weiser’s work takes its starting point from a development that dates back to the 1990s, and in the course of which traditional artistic genres such as painting and sculpture turned into citable, reproducible models in a digital present, in which different times and media circulate uprooted. In the artist’s work of they find different manifestations.

He works with sculpture, with film, with photography, with performance, with music, with programming, with drawings and with found materials, from a dead rat to technological waste. At a time when net artists started using genuinely web- or software-based formats, e.g. html scripts or browsers, Weiser travelled to the Hannover Industrial Fair, contacted the chemistry labs of the University of Cologne or the Deutsche Edelmetall Recycling AG in Hanau. The detritus of information processing, the material remainders of old computers of Frankfurt-based banks, high-tech materials, analogue and digital media as well as the traditional genres of art are elements of his practice. In a way even painting is. Through the digitalisation of the artistic means of production painting too was not simply ‘sublated’, but turned into template that can appear in those works that seem the least painterly. For example, in installations such as *Zgodlocator* (1998–2002) or *Lucid Phantom Messenger* (2005–2010) that Weiser equips with fictional genre names such as “software action paintings” or “analogue sculptural process” and in so doing ascribes to his materializations of digitality a fictional “origin” in the painting practices of the 1950s.

While in films like *Entrée* images a subjected to a “digital” editing by analogue means, in *Lucid Phantom Messenger* conversely “digitality” becomes analogue, material and quasi-painterly. The work consists of a plexiglas cell structure into which





digitized images are transferred by means of a specifically developed software. As a result, in an analogue process, i.e. through electrochemical reactions of substances commonly used for digital image production (glass fiber, silicon, liquid crystals, etc.), “software action paintings” come into being. To an incisive electronic sound you can see cobalt blue mushroom-like spores shoot up, turquoise sponges, yellow-green fog that settles on coral structures. Digitally induced material transformations suggest a synthetic underwater world in which the first nature (of art) turns into an artificially reproducible template.

The installation looks like an aquarium that provides Weiser’s “software action painting” with a frame in which the “painterly”, however, is de-bordered (*entgrenzt*), turning into the quote of of an artistic order which, stripped of all originality, exists only as a digitally mediated, genuine artificiality. Its embodiments run like a red thread through the artist’s work. In *Lucid Phantom Messenger* painterly elements intersect with a programmed underwater world. In *Zgodlocator*, on the other hand, a digital desert landscape and interactive computer games are brought into an encounter. Artistic genres and non-artistic

media, painting and interactive computer games exist here on the same digitally mediated level. Both are understood from the side of their material manifestations and affective consequences. *Zgodlocator*, Weiser writes, is “analogue processor and affective generator”:⁵

The existentialist pathos of liberated subjectivity that animated Harald Rosenberg’s famous definition of abstract expressionism as “action painting” (and which was subsequently ascribed to an experimental “action filming”) shifts in Weiser’s practice in the sense that here the subject of the artist does not function as the protagonist of an expressive self-realization (nor is this role transferred onto the material).⁶ Rather art itself is turned into the medium of an individualization beyond the subject form. Hence, what is at stake is not the autonomy of art, nor that of the subject, but aesthetics as a mode of autonomization whose transversal order could be grasped with Gilles Deleuze and Félix Guattari as that of a “desiring machine”:⁷

Art can function as a machine in this sense, if it can wrest an other, aesthetic dynamics from the modes of operations that pertain to social and technical machines.

Kurt Schwitters, for example, is according to Deleuze and Guattari a machinic artist, not because his *Merzbau* is based on montage as a mechanical principle of construction—“desiring machines” are neither of a mechanical, nor a psychological order—but because he removes the degraded material and the broken forms of capitalist spheres of consumption from their functional interrelationships, making them starting points of an aesthetic autonomization. Put in a nutshell: “Merz is the last syllable of Komerz”:⁸ In contrast, Weiser’s point of departure is the ideology of the digital as an immaterial logic—as Baudrillard’s “simulacrum”, as virtual reality, as high frequency trading. In his practice, they are transformed into “software action paintings” and “analogue sculptural processes” and thus into vehicles of aesthetic autonomization, “desiring machines”. What in Schwitters case was the shift from Kommerz to Merz is in that of Weiser the shift from algorithms to bodies, from “representative clichés of virtual real worlds”⁹ into an ‘expressive’, analogue materialism of the digital.

Translation: Sonja Engelhardt

1 See for instance Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death* (1976), London: Sage Publications 2007.

2 See Douglas Crimp, “Pictures”, in *October*, vol. 8 (Spring, 1979), pp. 75–88 and Craig Owens, “The Indignity of Speaking for Others: An Imaginary Interview”, in *Beyond Recognition, Representation, Power, and Culture*, Berkeley, 1994, pp. 259–262. The reframing of representation was not least a strategically important move for interrogating politically and historically a rigid formalism (including its genre-ontologically grounded

emphasis on materiality) as it was propagated by Clement Greenberg.

3 Annette Michelson, “Film and the Radical Aspiration”, in *Film Culture*, Nr. 42, (Fall 1966), pp. 404–421, here p. 419.

4 On this argument see Kerstin Stakemeier, “Verfransung und Digitalität. Medienspezifisch in der Krise”, in: *Das Versprechen der Kunst: Aktuelle Zugänge zu Adornos ästhetischer Theorie*, ed. Marcus Quent and Eckardt Lindner, Vienna, 2014, pp. 141–155.

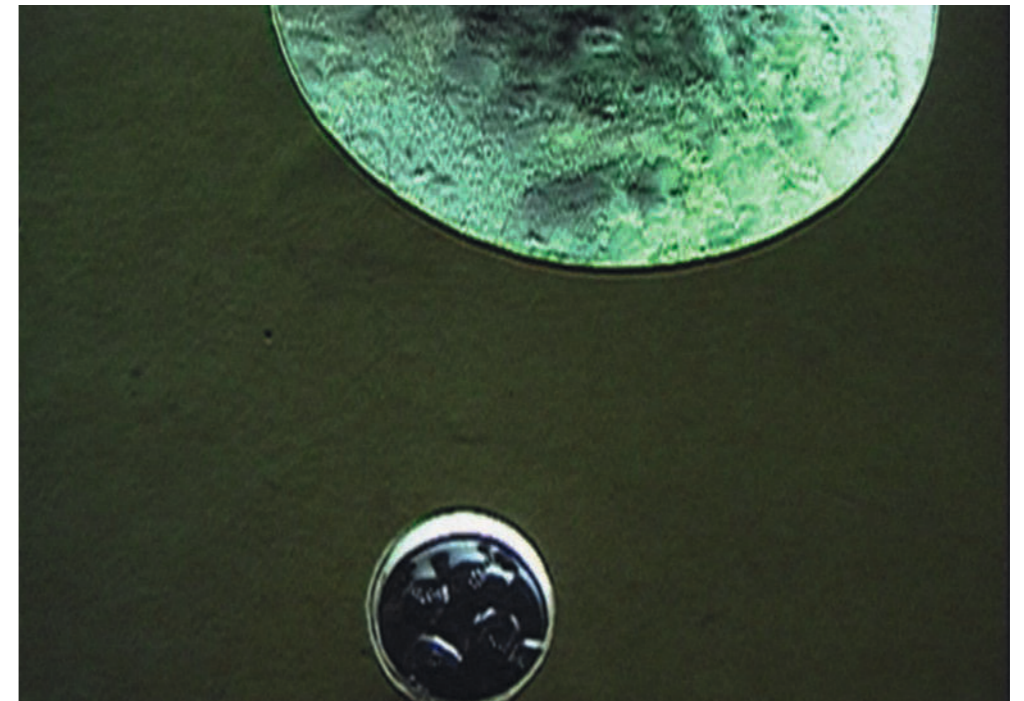
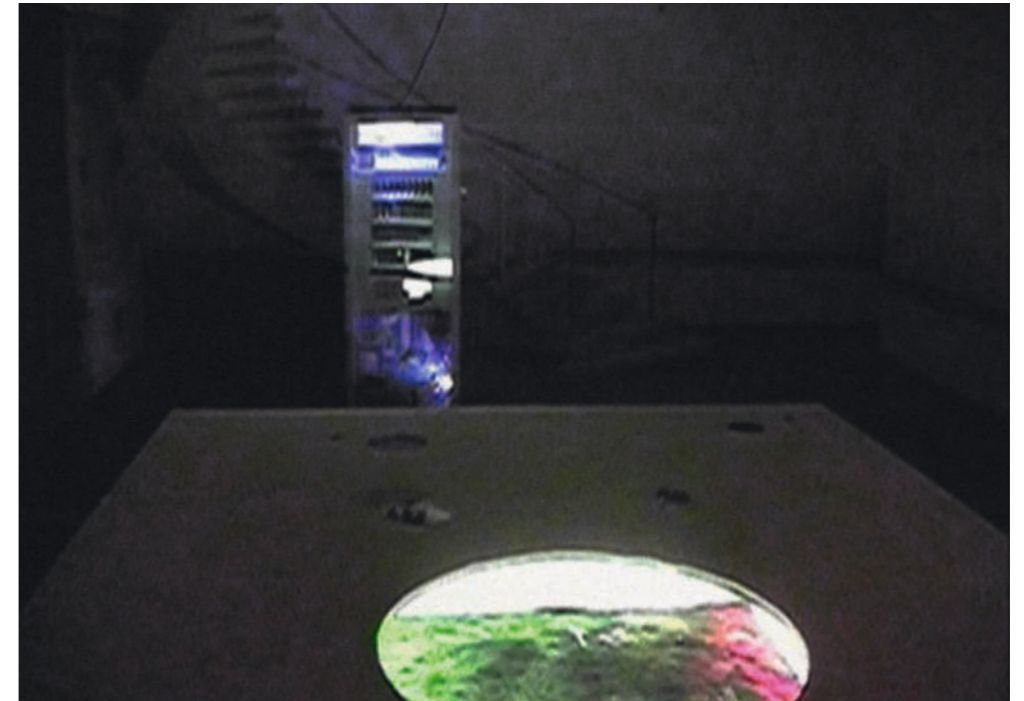
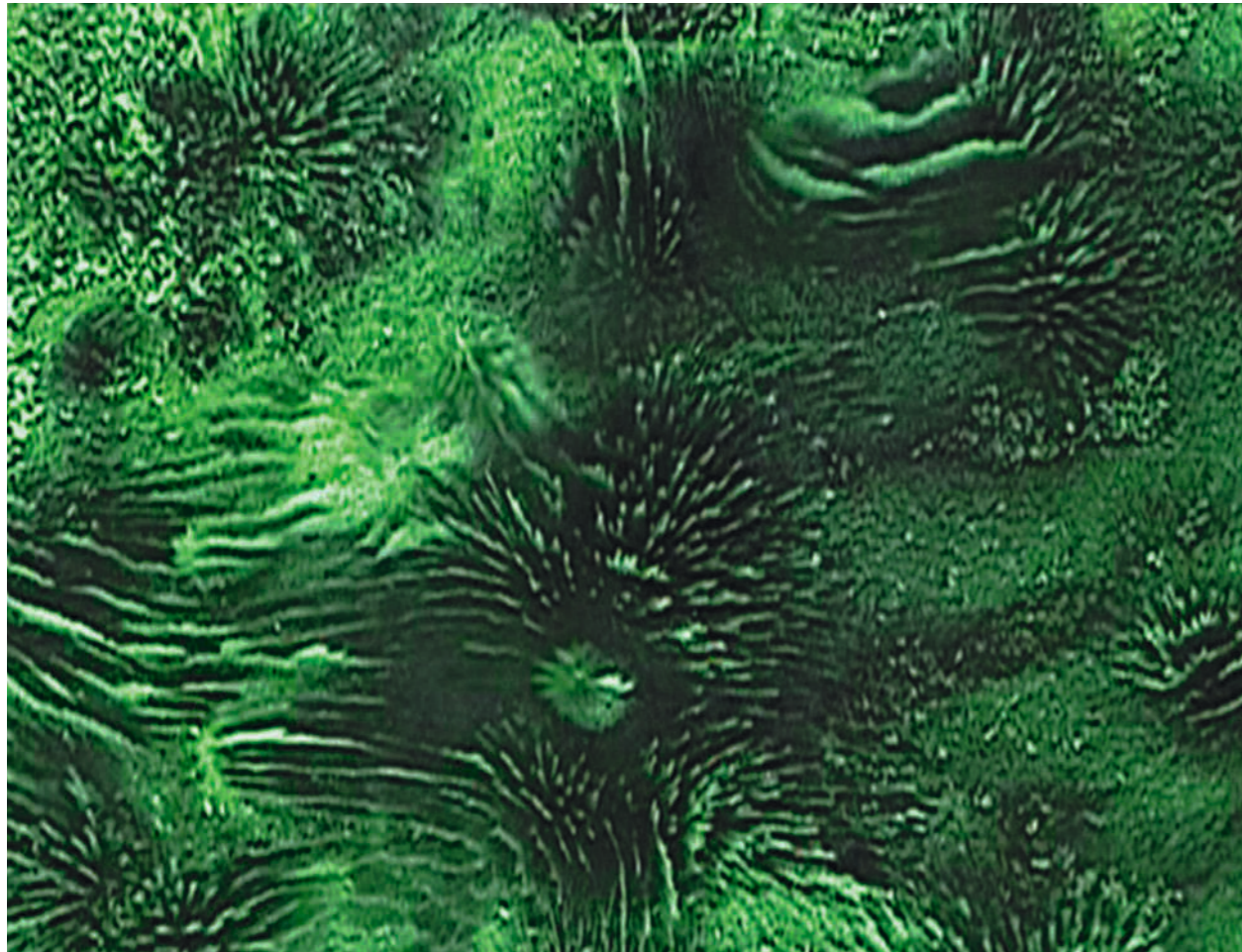
5 Herwig Weiser, “Zgodlocator substanz_oberfläche_” in: *Lab. Jahrbuch 1999 für Künste und Apparate*, ed. by Kunsthochschule für Medien Köln, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 1999, pp. 139–144, 144.

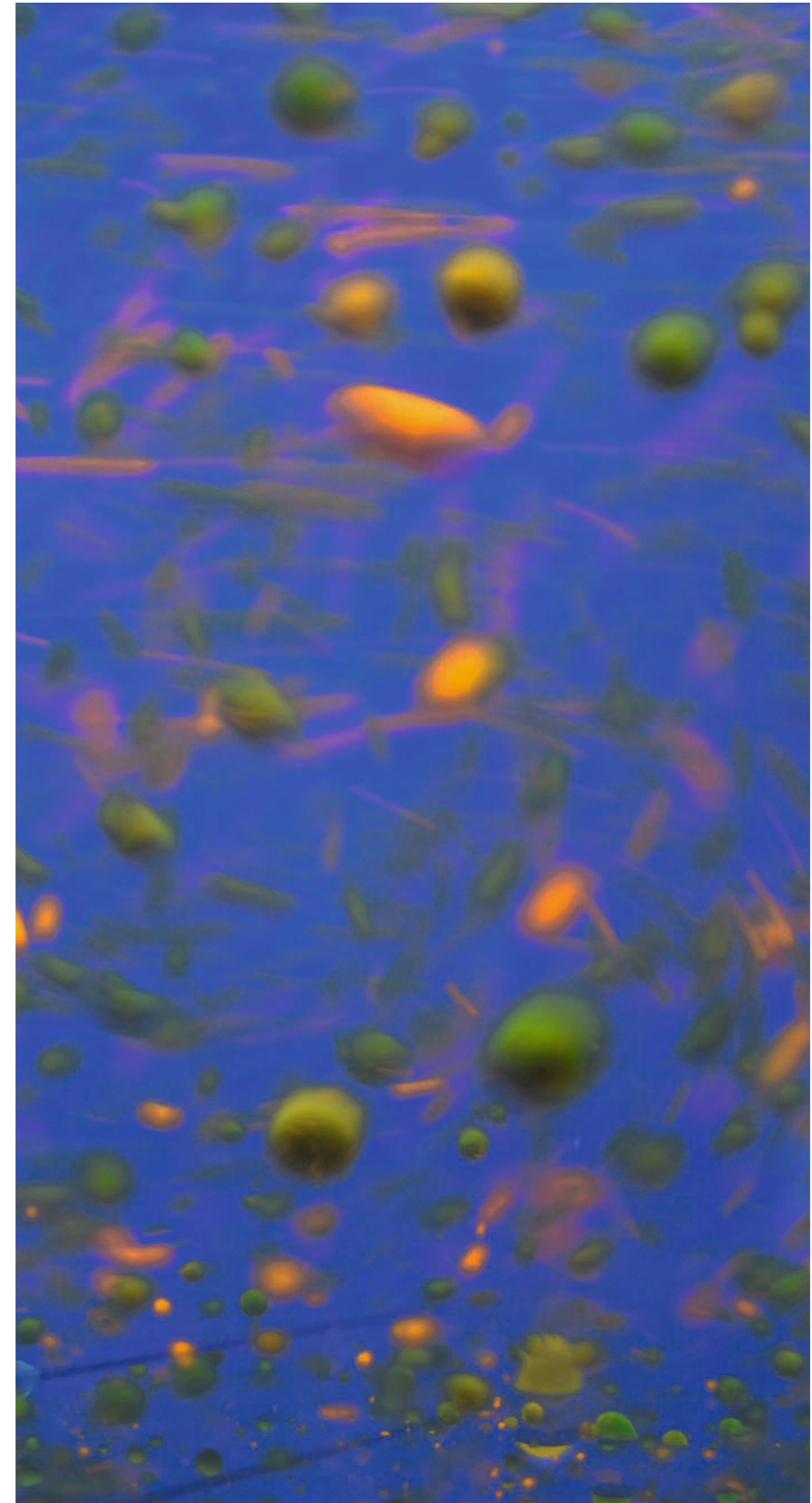
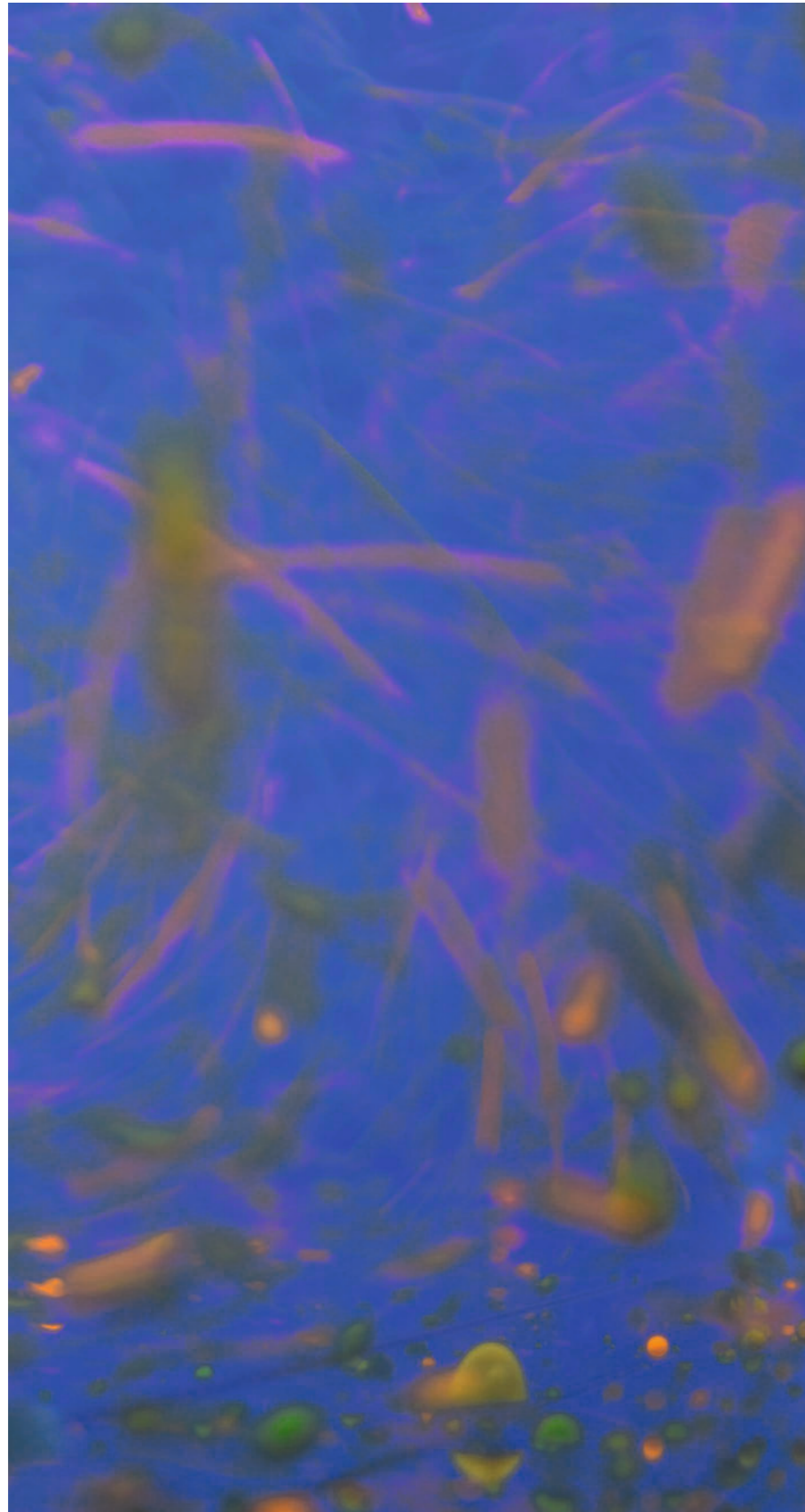
6 See Harald Rosenberg, “The American Action Painters” (1952) <http://www.csus.edu/indiv/o/obriene/art112/readings/rosenberg%20american%20action%20painters.pdf>

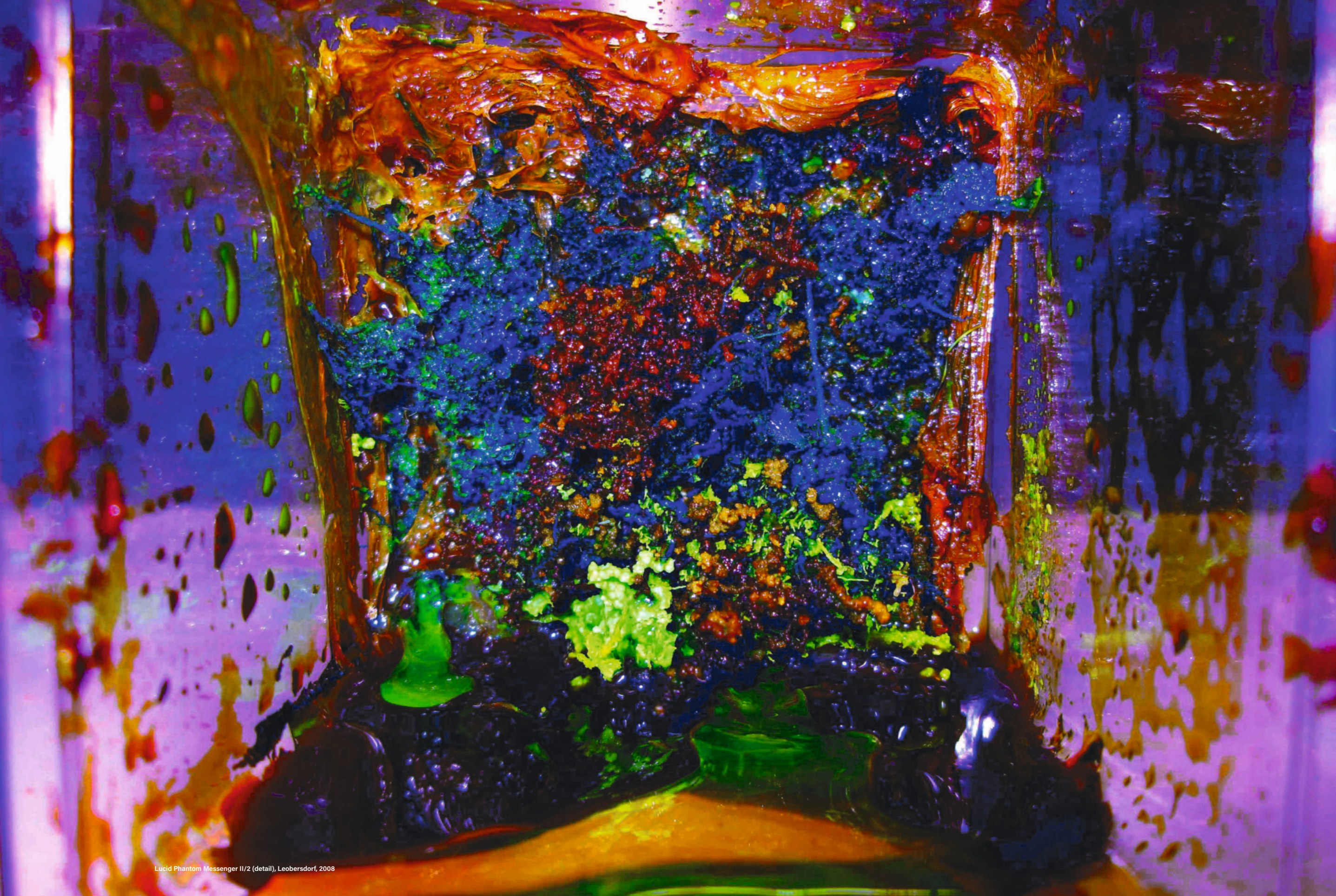
7 Gilles Deleuze und Félix Guattari, “Balance Sheet—Program for Desiring Machines”, in: *Semiotext(e) 2/3* (1977), pp. 11–135.

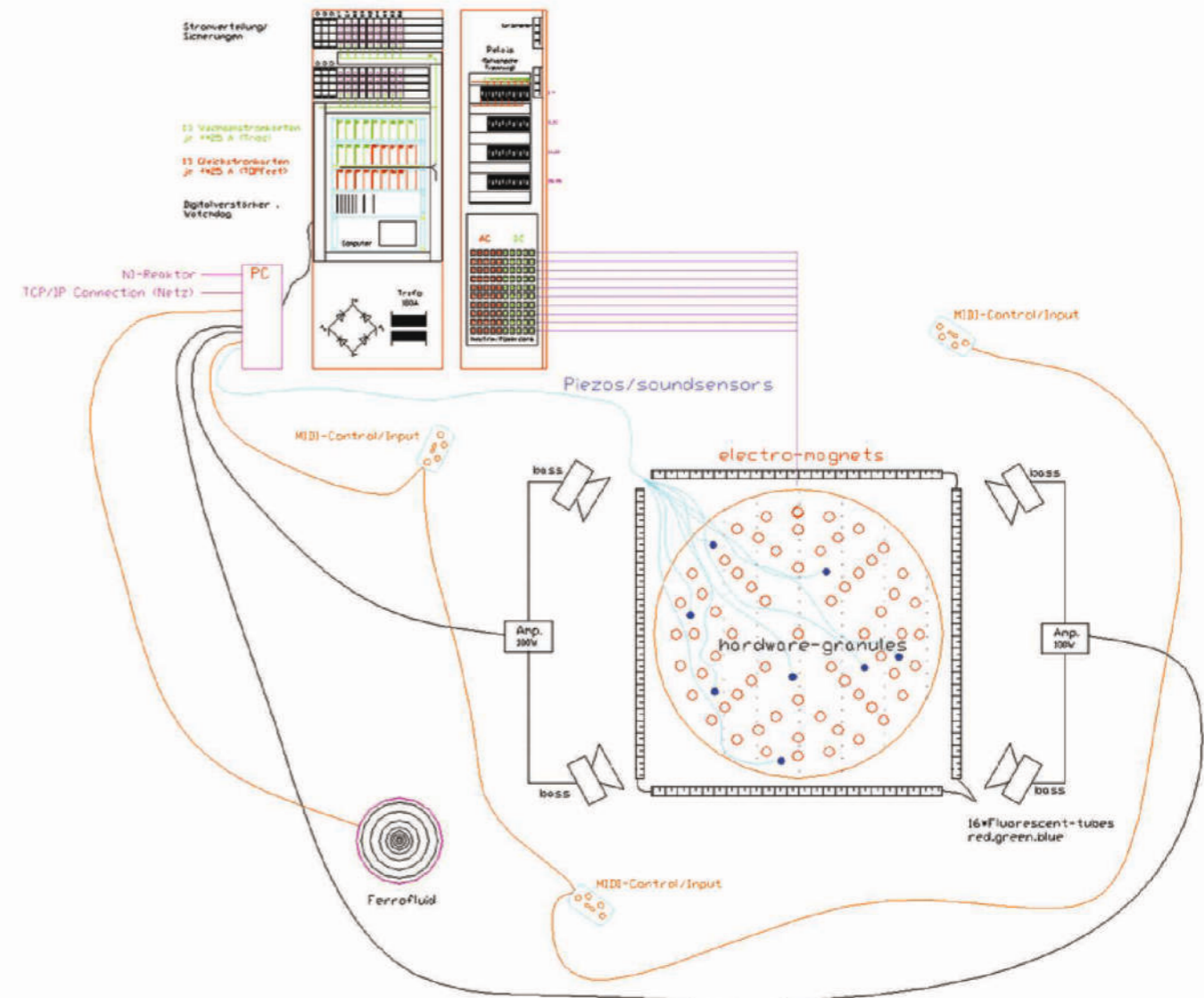
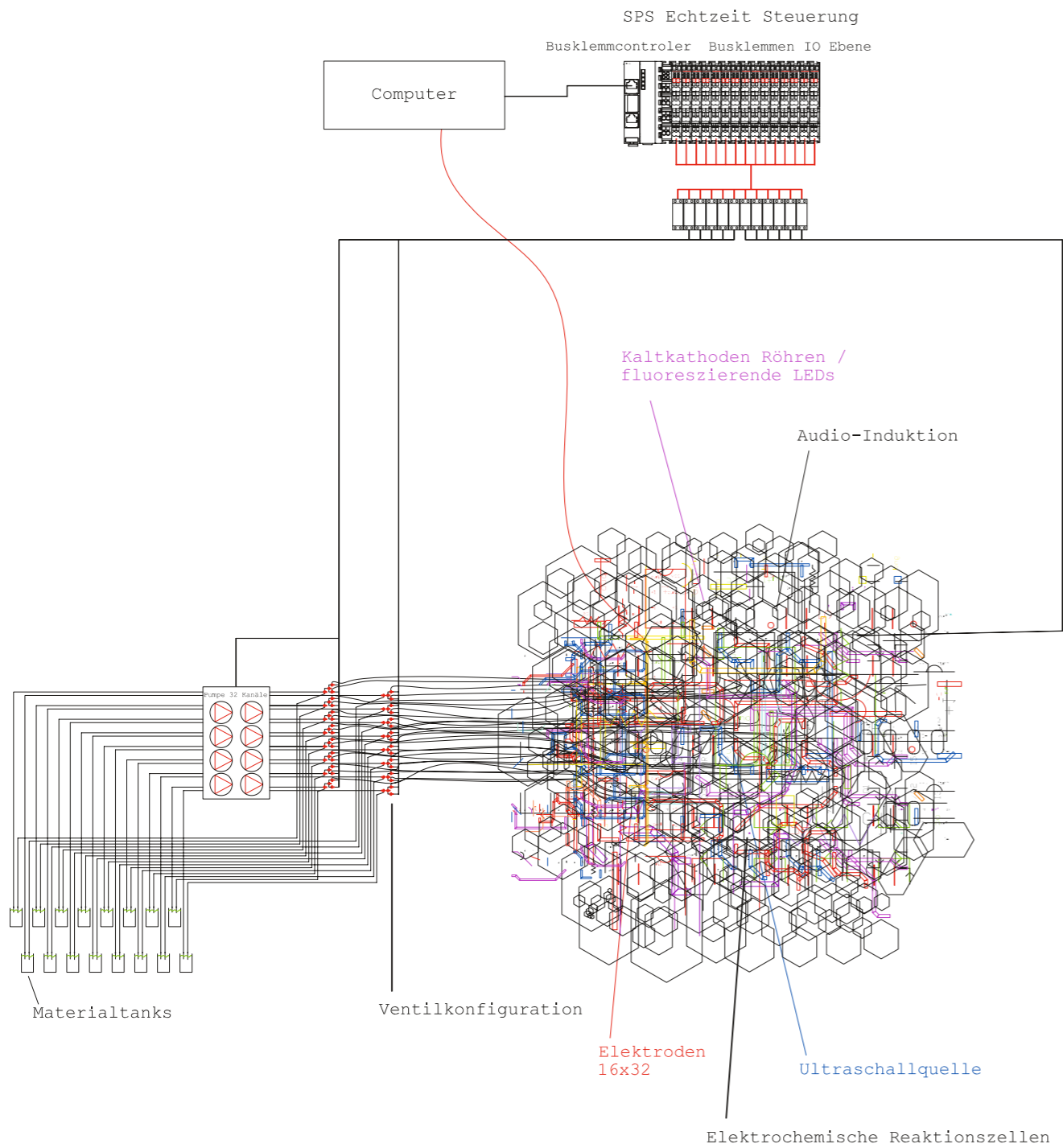
8 Deleuze und Guattari, “Balance Sheet—Program for Desiring Machines”, p. 129.

9 Weiser, “Zgodlocator substanz_oberfläche_”, in: *Lab. Jahrbuch 1999 für Künste und Apparate*, ed. by Kunsthochschule für Medien Köln, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 1999, pp. 139–144, 144.



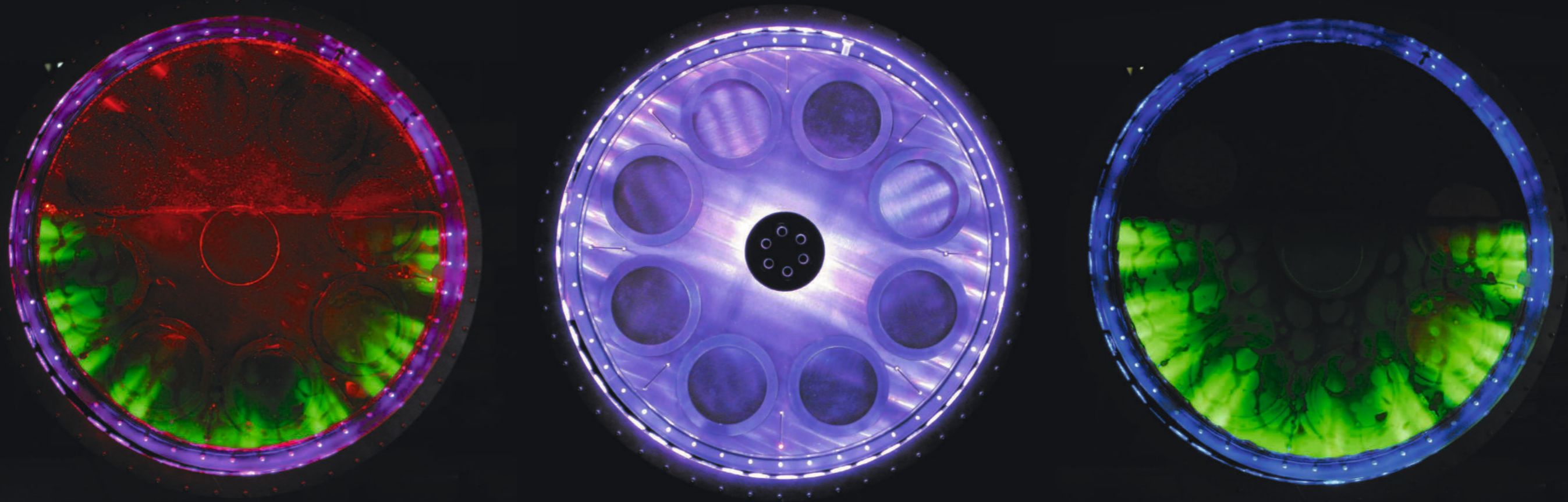


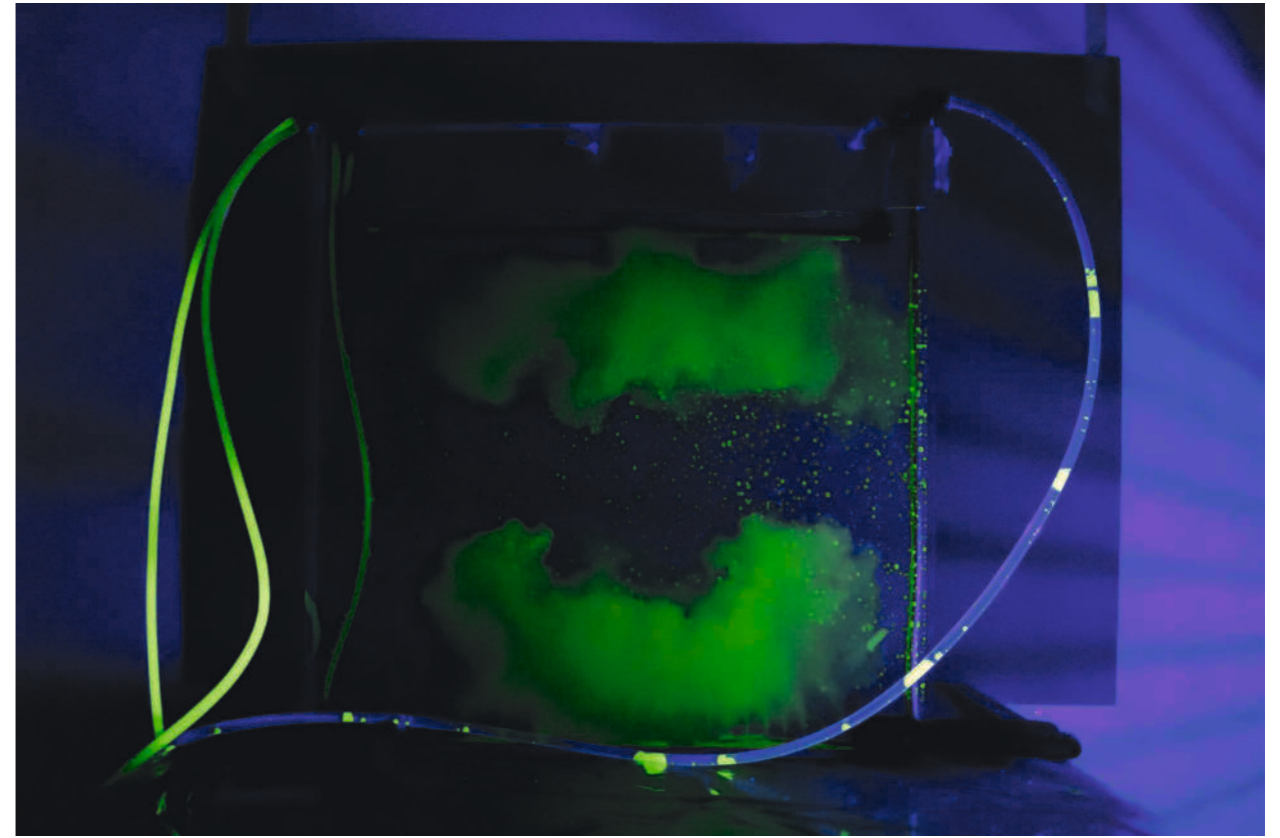




zgodlocator/Installation.Hardware

Anschlußwert der Anlage: 3*230V / 100A







Gespräch Marburger / Weiser

Interview

Deutsch

Marburger: Im Münchner Kunstverein war im September 2017 Deine Arbeit *Summoned Disambiguation* zu sehen – ein komplexes Werk, an dem Du bereits seit 2013 arbeitest. Bei der technischen Umsetzung unterstützt von Bernhard Sumper und Wendelin Weingartner PhD sind in den letzten Jahren verschiedene Versionen des Werkes entstanden.

Weiser: Von meinen apparativen Installationen gibt es meist verschiedene Versionen, da es prozessuale Arbeiten sind. Im Grunde sind es mediale ebenso wie skulpturale Experimente, von denen mehrere Entwicklungsstufen existiert haben. Die aktuelle Installation besteht aus einer transparenten Plexiglaskammer, in der phasenwechselnde Materialien unter hohem Druck miteinander kollidieren. Nach der Kollision scheinen visuell erfassbare Strukturen auf, die sich bei Erwärmung nach einer kurzen Dauer wieder in einen Zustand absoluter Klarheit verflüchtigen.

Marburger: Das sichtbare Phänomen ist nicht nur ephemeral, sondern nie gleich: jede Kollision führt zu anderen Formen – völlig zu Recht kann dies als temporäre Skulptur

begriffen werden, genauer sogar als temporäre Skulpturen. Wie Du mir gegenüber einmal in einem Gespräch betont hast, liegen die kurzzeitig sichtbaren und die unsichtbaren Zustände in der Kollisionsskulptur auf der gleichen epistemologischen Bedeutungsebene, für Dich haben sie die gleiche Wichtigkeit.

Weiser: Ja, die Zustände der Ordnung und die der Unordnung...

Marburger: Also der Wechsel von Neg-Entropie in Entropie und wieder zurück...

Weiser: ...sind für mich beide wichtig. Die Arbeit untersucht die Interferenz von Materie unter unwahrscheinlichen Zuständen – sichtbaren wie unsichtbaren. Außerdem ist Wachs ein frühes Speichermedium. Es geht auch um unbewusste Zwischenwelten und Zeichenwelten, wobei die medienkritischen Implikationen in *Summoned Disambiguation* eher hintergründig verhandelt werden.

Marburger: Gleichzeitig soll die Installation auch als Skulptur im Raum, also ästhetisch funktionieren. Warum aber muss die technische Apparatur, die eine temporäre Skulptur hervorbringt, selbst auch skulpturale Eigenschaften haben?

Weiser: Die Skulptur ist ja nicht statisch, sondern prozessual performativ. Wenn ein Performancekünstler agiert, inszeniert er den Körper ja auch – es geht schon auch darum, dass die Arbeit eine gewisse poetische Wirkung entfaltet. Außerdem soll man sehen können, was die Kollision ermöglicht.

Marburger: In ähnlicher Weise sieht man das auch bei der *Verlassenen Ruhezone eines Assistenzheiligen*.

Weiser: Ja, das war meine erste Installation, die mit einem Computer verbunden war und das Apparative zugleich thematisiert hat. Es ist ein Körper, der entkörperlicht wird und gleichzeitig als etwas Nichtmaterielles verkörperlicht wird. Ich wollte einen Raum als fragmentierten Körper inszenieren – die Ruhezone ist ein fragmentierter Medien-Körper, dessen



Klangwelt aus einer dichten Überlagerung von unzähligen gesampelten Stimmen besteht. Die Stimme ist ja ein Medium und so können die Stimmen der Hysteriker und Hysterikerinnen als Verweis auf die Medienhysterie gesehen werden. Das Glasfaserkabel durchdringt den Raum-Körper, der technoide Körper ist im weißen Kubus subkutan vernetzt – damals habe ich *Inside the White Cube* von Brian O'Doherty gelesen, ebenfalls hat mich auch Foucaults Panoptismus interessiert. Die Maschine wird entkoppelt, im White Cube entkontextualisiert und gerade dadurch als Maschinenkörper erfahrbar.

Marburger: Immateriell erfahrbar bei der *Verlassenen Ruhezone eines Assistenzheiligen* ist der in Kanalisationsröhren eingebaute Kugelbass, der als Schwingung direkt auf den Körper des Rezipienten einwirkt, ohne dabei



laut zu sein. Wie aber ist *Death before Disko* körperlich erfahrbar?

Weiser: *Death before Disko* war ursprünglich als einsehbarer Raum konzipiert, den man nur in der Vorstellung betreten kann, aber eben nicht physisch. Ein elektrophonischer Livestream von der NASA sollte über Radiowellen aus dem Internet gesaugt werden und die Wellen über eine umprogrammierte Soundsoftware so umgewandelt werden, dass die Frequenz der menschlichen Herzfrequenz ähnlich ist. Wenn die Frequenzen übereinstimmen, kann das Herz in gewissen Fällen stehen bleiben. Dafür muss die Herzfrequenz den Soundwellen für eine bestimmte Dauer ausgesetzt werden. Damals habe ich zu psychotropischen Waffen recherchiert, zum Beispiel zu Schallkanonen und akustischen Infrarotwellen. Für die Grundidee von *Death before Disko* muss man sich die ersten Entwurfs-Skizzen ansehen, es ging mir vor allem um die Schaffung von psycho-physischen Erfahrungsräumen. Ich wollte einen Raum schaffen, in dem man praktisch nicht existieren kann.

Man schaut in einen Raum rein, in dem nur ein einziger Magnetkopf ist, der in materielle Schwingungen versetzt wird und quasi explodiert. Das sieht man von außen und weiß, man würde drinnen nicht überleben. Bei der *Verlassenen Ruhezone eines Assistenzheiligen* war das übrigens ähnlich: Ein erster Ausgangspunkt war hierbei der Begriff des Horror vacui – zumindest noch in den 1990er Jahren besetzte die Medienkunst einen Raum, der von der Kunst leer gelassen worden ist. Jedenfalls wollte ich einen großen, von außen einsehbaren Vakuumraum bauen. Darüber habe ich damals mit Physikern gesprochen und die hielten die Idee nicht für realisierbar. Sie haben gesagt, was ich hier machen will, ist eigentlich nur mit gigantischen Mitteln möglich – ganz abgesehen von den sicherheitstechnischen Bedenken.

Marburger: Wie würdest Du die Rezeption von *Death before Disko* in seiner realisierten Version beschreiben? Eine physische Extremerfahrung ist nun ja nicht mehr möglich.

Weiser: In der realisierten Form von *Death before Disko* schaut man in einen Röhrenkörper, der in einen außergewöhnlichen Zustand versetzt worden ist. In der Röhre haben wir Neodym-Magnete entgegen ihrer magnetischen Vorzugsrichtung in einem Ring angeordnet, also in einen Zustand gebracht, der eigentlich nicht vorgesehen ist und in der Natur so nicht vorkommt. Es entsteht eine gegenläufige Fließbewegung in der Magnetflüssigkeit: einerseits fließt sie aufwärts und andererseits abwärts – das widerspricht jeder Logik. Diesen extrem unwahrscheinlichen Zustand kann man als Betrachter zwar nicht physisch erfahren, man kann ihn sich aber vorstellen – das ist sozusagen virtuelle Realität und reale Virtualität zugleich. Indem man den Raum in der Vorstellung betritt, kann die visuelle Rezeption zu einer gedanklichen Grenzerfahrung führen und dann entsteht vielleicht so etwas wie Autopoesie.

Marburger: Also wird die Maschine zu einer Art Spiegelbild?

Weiser: Ja, aber zum zerbrochenen Spiegelbild. Das Bild ist fragmentiert und die Fragmente muss jeder für sich wieder zusammenfügen. Es geht um die Transformation von Körpern und Zeichensystemen, um die Überführung derselben in andere Zustände, zum Beispiel darum, eine Maschine in eine gewisse Art von Trance zu versetzen. Meinen Maschinen sind ja keine Inszenierungen von Technik, sondern Manifestationen von gesellschaftlichen Zuständen.

Marburger: Das Ver- und Zerstörende scheint mir ebenso wie das Transformative grundlegend für Deine Arbeit zu sein. Auch in Deinen Filmen sind die Protagonisten ebenso im ständigen Prozess der Veränderung begriffen wie die sie umgebenden Objekte und Architekturen.

Weiser: Genau. Wenn man gesellschaftliche Artefakte wie zum Beispiel Glasfaserkabel, Vakuumpumpen oder Computer, aus

ihrer gewohnten Verwendung entkoppelt und in andere Kontexte überführt, wird es interessant: es entsteht so etwas wie eine technoide Zwischenebene – eine amorphe Realinstallation; das Eigenleben der Objekte wird sozusagen umprogrammiert und in eine andersartige, artifizielle Welt transferiert. Es wird ein Denkprozess ausgelöst, in dem das Technische belebt ist und in einer anderen technoiden Phantasiewelt erfahrbar wird.

Marburger: Kannst Du das noch ein wenig erläutern? Wie genau wird das Wesen des Technischen durch Deine Maschinen erfahrbar?

Weiser: Indem die Maschinen skulptural animiert werden, wird aus der animierten Maschine ein skulpturaler Prozess und es wird die Erfahrung für das Andere eröffnet – indem man z. B. beim *Zgodlocator* Bestandteile eines Computers zermahlt und eine Landschaft entstehen lässt, wird das Wesen des Computers erfahrbar. Denken ist ja auch wie Strom: durch die entfesselte Maschine wird das Denken kontextuell entfesselt und dann fügt sich etwas Neues zusammen. Diese Denkplateaus, die dann entstehen, um die geht es mir. Indem verschiedene Ebenen entstehen, die jeder in diesem Zusammenbruch neu zusammendenken kann. Man muss ja von sich selber überrascht sein.

Marburger: Also muss man die Dinge in der Anschauung voneinander entfremden, um überrascht zu sein...

Weiser: ...ja, nur dann können diese Verschiebungen, diese Brüche entstehen – und um die geht es ja. Wie schon gesagt, sind bei *Summoned Disambiguation* zwei Zustände gleich wichtig, der sichtbare und der unsichtbare. Wichtig sind aber auch die Schüsse, die zur Kollision führen und die den Übergangsbereich zwischen den Zuständen markieren. Diese wiederum sind so schnell, dass das Auge sie kaum erfassen kann. Das Material entwickelt ein Eigenleben – das ist wie eine

Bildexplosion. Im Übrigen ist das wie im Film: Auch da ist das Auge zu träge, um 24 Bilder pro Sekunde im Einzelnen zu erfassen. Auch im Film ist für den Betrachter etwas visuell und zugleich ist etwas nicht visuell fassbar; es ist etwas sichtbar und es bleibt etwas unsichtbar. Es ging mir auch bei meinen Filmen übrigens nie darum, etwas mimetisch abzubilden, sondern darum, Bilder zu schaffen, die sich als etwas Anderes entfalten, zum Beispiel als Körper, die in der Bewegung zugleich konstruiert als auch aufgelöst werden.

Marburger: Mit Fotografie und Film hast Du bereits in Amsterdam gearbeitet, als Du an der Rietveld studiert hast. Im ersten Jahr der Ausbildung im dortigen Kunststudium hast Du Dich auf das Performative konzentriert und hast dort auch schon eine Reihe von Performances realisiert. Gleichzeitig hast Du in Deiner Zeit in Amsterdam, zwei Jahre warst Du dort, auch Deine ersten Filme gedreht und auch Filmloops verwendet.

Weiser: Ja, auf der Rietveld habe ich mit Loops experimentiert und auch mit selbst konstruierten Pinholekameras gearbeitet. Dort habe ich bereits verschiedene Belichtungszeiten verwendet und pro Einzelbild eine andere Belichtungszeit benutzt. Dadurch sind ganz eigenartige Bildräume entstanden. Außerdem habe ich mit verschiedenen Optiken experimentiert und zum Beispiel gefärbte Plexiglasscheiben vor die Optik montiert, wodurch ein gewisses Bilddelirium entstand. Auch habe ich überlegt, wie Film auf der Zeitachse funktioniert und welche Rolle Einzelbilder dabei spielen.

Marburger: Was ändert sich denn durch die Einzelaufnahme?

Weiser: Durch die Einzelaufnahme wird den abgebildeten performativen Prozessen eine weitere Bedeutungsebene hinzugefügt – die filmische Darstellung geht über die bloße Dokumentation hinaus. Neben den verschiedenen Belichtungszeiten ist dabei

die fokussierte und individuelle Lichtsetzung bei jedem Einzelbild wichtig. Ich habe damals bereits mit verschiedenen Lichtquellen gearbeitet, zum Beispiel mit Taschenlampen. In Köln habe ich dann Loops durch ganze Räume gespannt, etwa bei den *Kämpfer*-Partys im Kunstwerk in den KHD-Hallen. Die Projektoren habe ich da auch schon als Zeit-Maschinen verstanden und unter anderem mit verschiedenen Geschwindigkeiten laufen lassen.

Marburger: In einem frühen Interview sprichst Du davon, Medien unter Drogen zu setzen und an anderer Stelle von den psycho-visuellen Wirkungen, die manche Deiner Arbeiten entfalten – beide Aussagen lassen sich meines Erachtens ebenso auf Deine apparativen Skulpturen und Installationen wie auf Deine filmischen Arbeiten anwenden. Für die psycho-visuelle Wirkung der filmischen Arbeiten ist vor allem die Wirkung des Lichtes entscheidend, die ja einerseits Resultat der in der Produktion verwendeten Lichtquellen ist, ebenso aber auch durch die Einzelaufnahmen hervorgerufen wird – zum Beispiel bei Deinen Filmen *Uff Uff* und *Haus der Regierung*. Wenn Du sagst, dass Du die von Dir modifizierten Projektoren damals bereits als Maschinen verstanden hast, ist das insofern aufschlussreich, als Du zu der Zeit, 1997, auch den ersten *Rotten Computer* als Vorstufe zum *Zgodlocator* hergestellt hast. Kannst Du erzählen, wie es dazu gekommen ist?

Weiser: Zu der Zeit habe ich, unter anderem am Chemie-Institut der Universität Köln, mit Königswasser experimentiert – einem Gemisch aus Salz- und Salpetersäure, in dem man Edelmetalle wie Gold und Platin auflösen kann. Auf einer Industriemesse in Köln habe ich zufällig Mitarbeiter der Deutsche Edelmetallrecycling AG getroffen. Daraufhin habe ich die Firma in Hanau besucht und dort Berge von alten Computern, Monitoren, Festplatten gesehen. Extrem sensible Daten von Banken aus Frankfurt mussten regelmäßig

zerstört werden und wurden von der Deutsche Edelmetallrecycling AG in ihre Wertstoffe zerlegt. Zum Beispiel haben sie große Mengen Silber extrahiert, sie nannten es „dreckiges Silber“. Den Namen habe ich übernommen. Die Firma hat mir die Wertstoffe portioniert und mit den Materialien habe ich dann gearbeitet, als wären es Grundmaterialien. Mit denen habe ich versucht, alle möglichen Arten von Transformationen zu erzeugen.

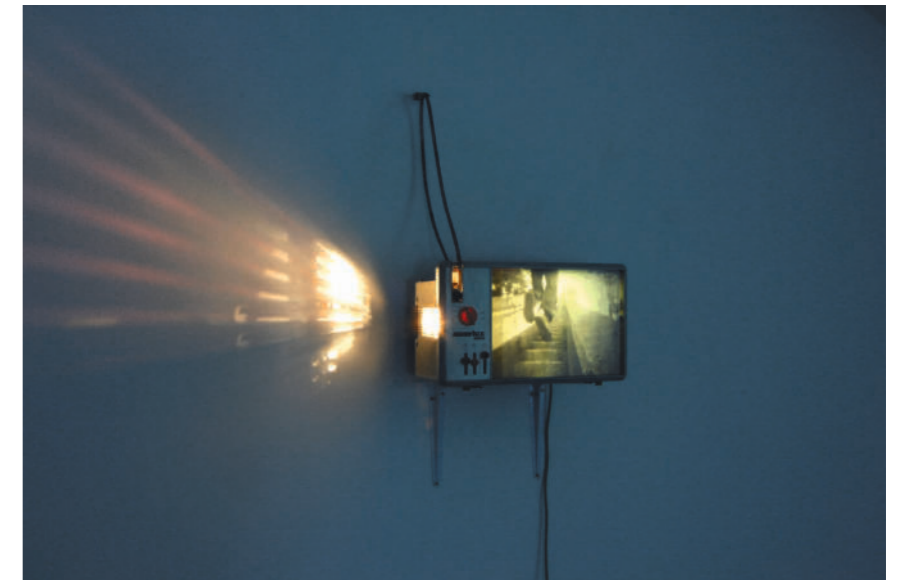
Marburger: Warum wolltest Du die Materialien denn transformieren? Sie waren doch durch die Extraktion im industriellen Verwertungsprozess bereits in einen komplett anderen Zustand überführt?

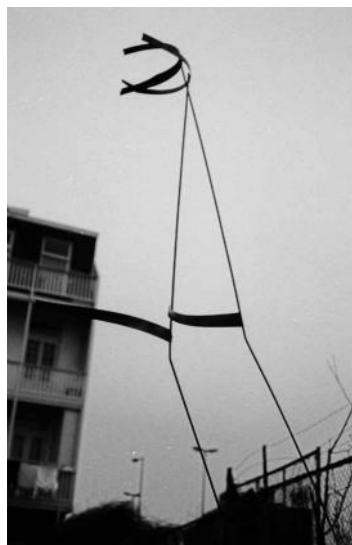
Weiser: Weil ich dem Kontext, der damals vorgeherrscht hat, wiederlaufen wollte. Die Skulptur *Dreckiges Silber* ist noch in der ursprünglichen Form belassen. Mit den späteren Arbeiten wollte ich die Maschine dann aber wieder auf sich selbst zurückzuwerfen und den vielleicht noch antikapitalistischen Kontext auf eine komplett andere Ebene erheben. Es ist mir dabei auch um das Thema Immaterialität gegangen, das damals den Diskurs maßgeblich bestimmt hat. Ich wollte

direkt in das Material eingreifen und über die analoge materielle Erfahrung einen immateriellen Denkprozess anregen.

Marburger: Die erste Version vom *Zgodlocator* bestand aus verschiedenen Modulen, unter anderem aus einem mit einer transparenten chemischen Flüssigkeit gefüllten Behälter, der äußerlich an einen Lautsprecher erinnert. Bestandteile dieser chemischen Substanz waren unter anderem in Königswasser aufgelöste Wertstoffe aus der Firma in Hanau – etwa Bestandteile von Computern. Ist der Name „Rotten Computer“ darauf zurückzuführen?

Weiser: Ja, dieser erste, sozusagen flüssige Computer war eine Art Prototyp für den *Zgodlocator*, wir wollten ihn über Soundwellen in Schwingung versetzen. Über die Schwingung sollten die chemischen Bestandteile neue Verbindungen eingehen. Die Chemikalien haben dann aber die ganze Membran zerfressen. Die Arbeit existiert übrigens noch und löst sich immer weiter auf. In der später beim *Zgodlocator* realisierten Fassung besteht die Grundsubstanz aus zermahlenden Ablenkspulen, die von Computermonitoren





stammen. Diese Ablenkspulen sind für den Bildherstellungsprozess in Monitoren essentiell. Als Trägermaterial haben die zermahlene Ablenkspulen im *Zgodlocator* aufgrund ihrer magnetischen Eigenschaften alle anderen Materialien mitgerissen. Und dann wollte ich das Magnetfeld aber auch in sich stören und habe, um Indifferenzen zu erzeugen, abwechselnd Gleichstrom und Wechselstrom verwendet. *Zgodlocator* war als Musikinstrument konzipiert, basierend auf Piezo-Mikrofonen, die in den Granulaten integriert waren, um dann in einem Soundprogramm über granulare Synthese neu kombiniert zu werden. Ich wollte, dass die Maschine wie ein Musikinstrument gesteuert werden kann; dass man analog direkt in den Computer eingreifen konnte, sozusagen direkt durch die Software geschickt wird, die FX Randomiz speziell dafür programmiert hat. Die Magnete waren wie ein mathematisches Raster angeordnet und Felix hat die Software reaktor benutzt, um die analogen Magnetschwingungen durch die Software zu jagen, wo mehrere Leute die Landschaft wie ein Musikinstrument bedienen und Zeichen einschreiben konnten.

Marburger: Die klanglichen Aspekte Deiner Werke sind bislang selten thematisiert worden. Du spielst Gitarre und Mundharmonika und hast bei mehreren Deiner Arbeiten mit Musikern kooperiert. Zumindest in den 1990 Jahren war Köln zudem ein wichtiges Zentrum für die Elektronische Musik. Kannst Du kurz sagen, was Dich an Musik interessiert.

Weiser: An der Musik interessiert mich unter anderem das Sphärische. Musik ist wie ein geistiger, wie ein immaterieller Zustand, der sich als „anderer Zustand“ manifestiert. Wie bei der Ruhezone, wo ein Kugelbass entsteht, der nicht laut, aber extrem körperlich erfahrbar ist. Der also in den Körper reingeht, ihn durchdringt und quasi in Schwingung versetzt.

Marburger: Kann man grundsätzlich sagen, dass Du Technik, analoge wie digitale, gegen ihren vorgesehenen Verwendungszweck einsetzt?

Weiser: Genau, und außerdem sollen Medien anders wahrgenommen werden. Dazu habe ich schon in den 1990er Jahren Medien materialisiert – also die Stofflichkeit des Digitalen thematisiert.

Marburger: Und gleichzeitig unterläufst Du den im Digitalen vorgesehenen Bildherstellungsprozess.

Weiser: Ja, mehr noch als die Bildherstellung interessieren mich Prozesse der Bildauflösung.

Marburger: Ein frühes Beispiel für eine transformatorische Arbeit, bei der Aspekte der Bildauflösung grundlegend scheinen, ist eine Installation, die Du unter dem Arbeitstitel *Im Luftloch* 1993/94 in Innsbruck und Amsterdam gezeigt hast.

Weiser: Teile der Installation habe ich bereits 1992/93 hergestellt. Ausgangspunkt war eine Plastik meines Kopfes, die ich aus Straßenteer gegossen habe. Die Installation bestand dann unter anderem aus einer Reihe von Betonköpfen, sowie aus einer



Plexiglasstegplatte mit Luftkanälen, die innen hohl war. Den Hohlraum in der Platte habe ich mit einem Hochdruckreiniger temporär mit Wasserdampf beschichtet und darauf ein Röntgenbild meines Kopfes projiziert. Innerhalb von ein paar Stunden hat sich mein Abbild dann aufgelöst – das Bild, mein Selbstporträt, war nur temporär verfügbar. Es war eine Körpermaschine und zugleich eine Videomaschine.

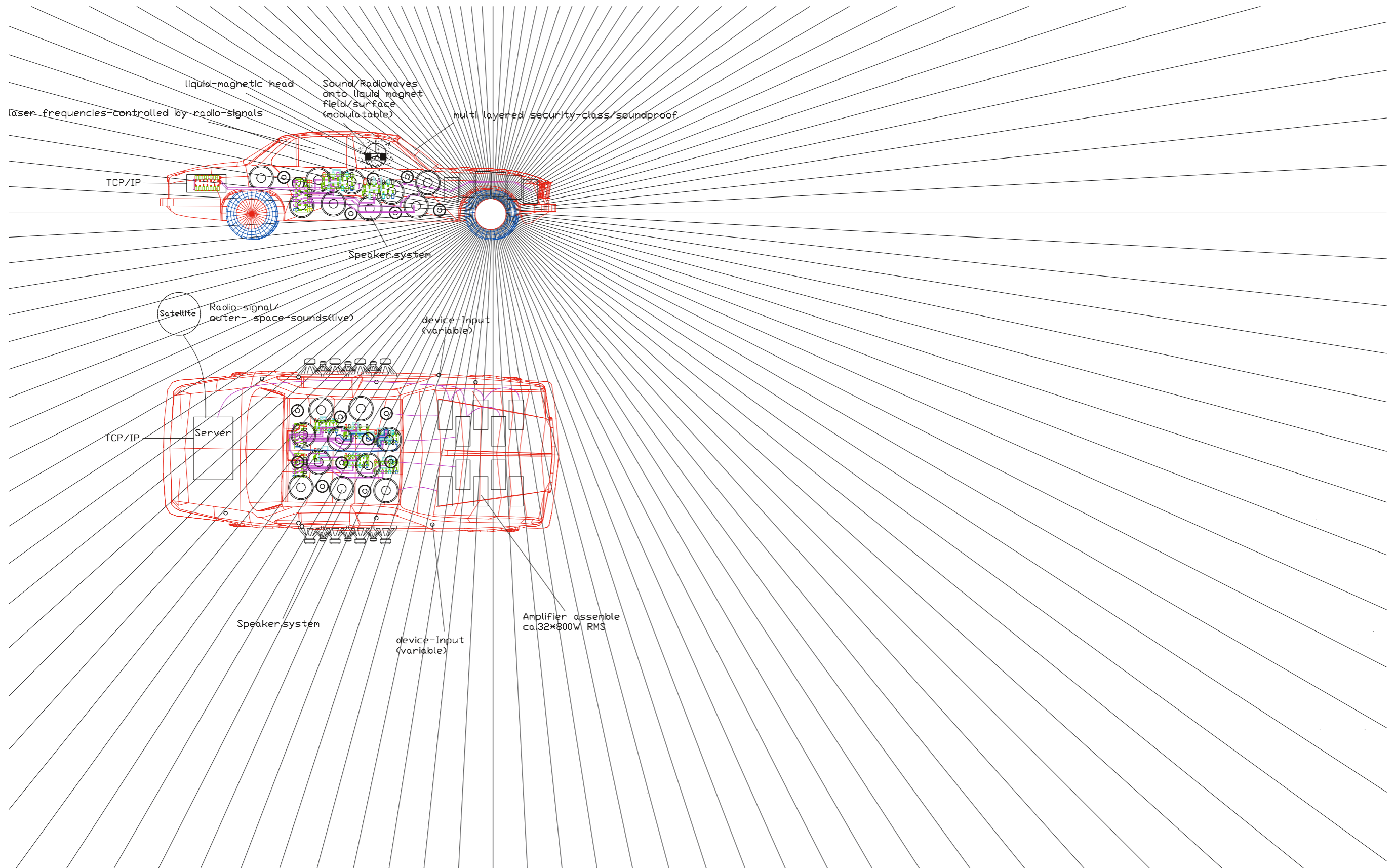
Marburger: Plexiglas ist ein statisches Material, ebenso aber auch flexibel einsetzbar – man kann Räume damit bauen und gleichzeitig kann es transparent sein: Abgesehen von der Ähnlichkeit der verwendeten Materialien kann diese frühe Arbeit von 1994 in der Verbindung von statischer Skulptur und Bildgenerierungs- bzw. Bildauflösungsmaschine als Vorläufer Deiner späteren Arbeiten *Summoned Disambiguation* und *Ambiguous Cut* gelten.

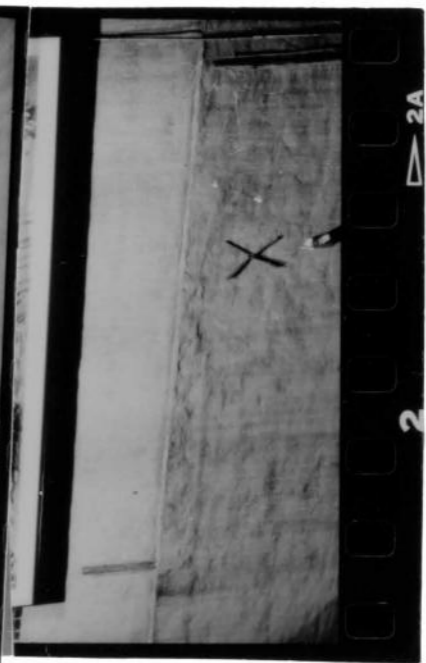
Weiser: Ja, aber es sind auch performative Skulpturen: unter anderem wird der Betrachter Teil einer Lichtperformance. Die Skulpturen sind zwar nicht im exakten Sinne des Begriffes interaktiv – eher haben

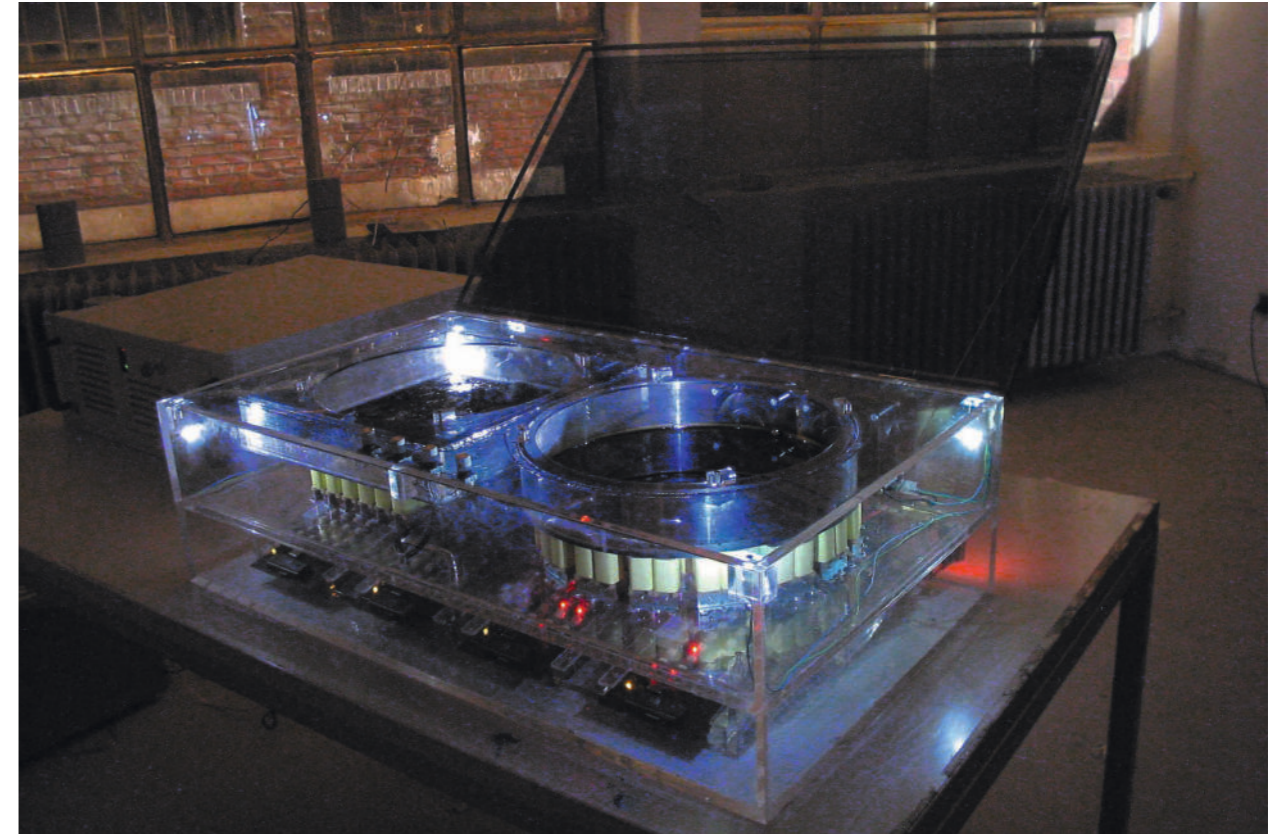
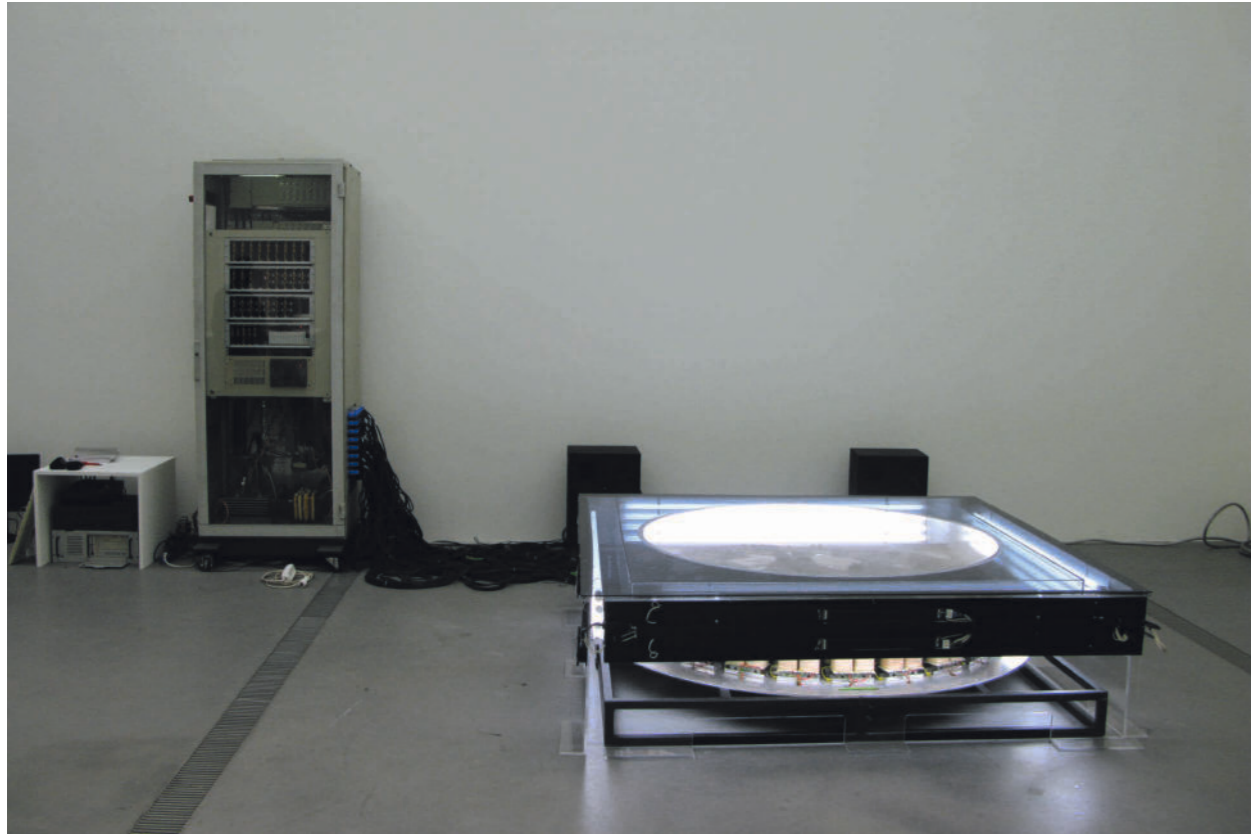
und zeigen sie ein Eigenleben, an dem die Betrachter teilhaben können. Man wird reingezogen in die Maschine und endet im visuellen Delirium. Aktuell arbeite ich an *Untitled Punkt Q*. Für die Arbeit werden Quantenmaterialien in verschiedenen Farbintensitäten hergestellt, die dann durch Ultraschall angeregt werden. Wie bei *Ambiguous Cut* fallen zwei Zustände, vergleichbar dem Negativ-Positiv Verfahren der Fotografie, in eins: die Komplementärfarben werden zu einer Farbe, die aber von jedem Betrachter als eine andere Farbe wahrgenommen wird – und das Rauschen der Bildgenerierungsmaschine sichtbar machen. Jeder nimmt das Licht anders wahr. Von der Produktionsseite aus gesehen, könnten wir das „psycho-visuelle Belichtung“ nennen.

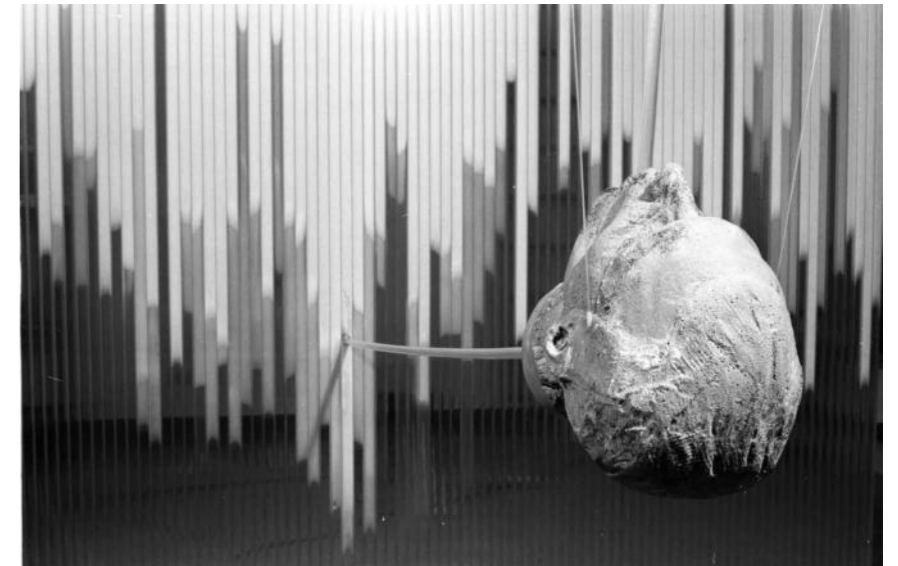
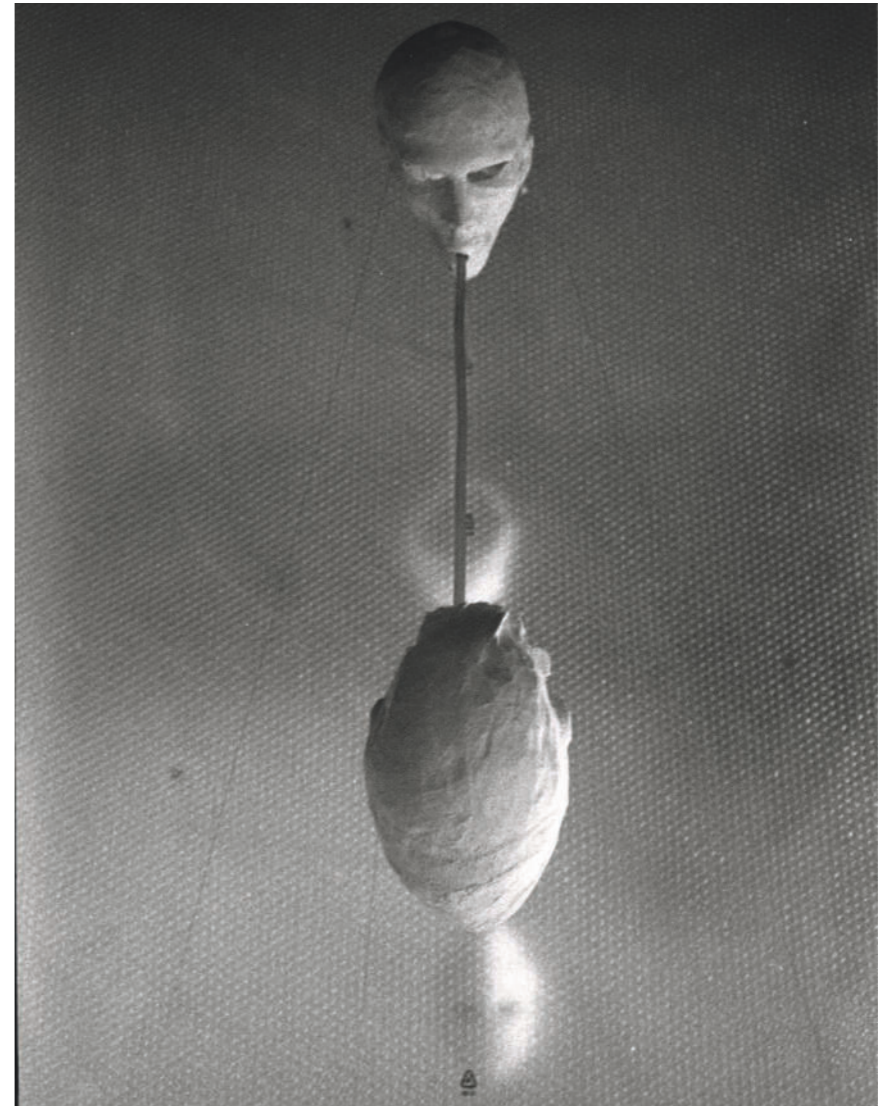
Marburger: Von einer Architektur wird man vollständig umgeben und ist dennoch nicht Teil von ihr – die Abgrenzungen zwischen einer Architektur und der sie betreffenden Person sind immer noch gegeben. Bei *Haus der Regierung* durchdringt der Mensch als Körper die Architektur, zugleich dringt der architektonische Körper aber auch in den menschlichen Körper ein. Inwiefern unterscheiden sich Architekturen und Deine skulpturalen Bildmaschinen im Aspekt der Immersion?

Weiser: Architekturen können als lebendige Organismen aufgefasst werden, ebenso sind es für mich aber auch Gesellschafts- bzw. Maschinenkörper. Und gleichzeitig haben Menschen auch etwas Objekthaftes. Indem ich Maschinen und Architekturen animiere und Menschen objektiviere, nähern sie sich einander an und durch die beidseitige Transformation entsteht etwas Andersartiges, vielleicht auch Befremdliches: Immersion durch beidseitige Transformation – das heißt Sein in der Maschine und maschinelles Dasein.









Interview

Marburger / Weiser

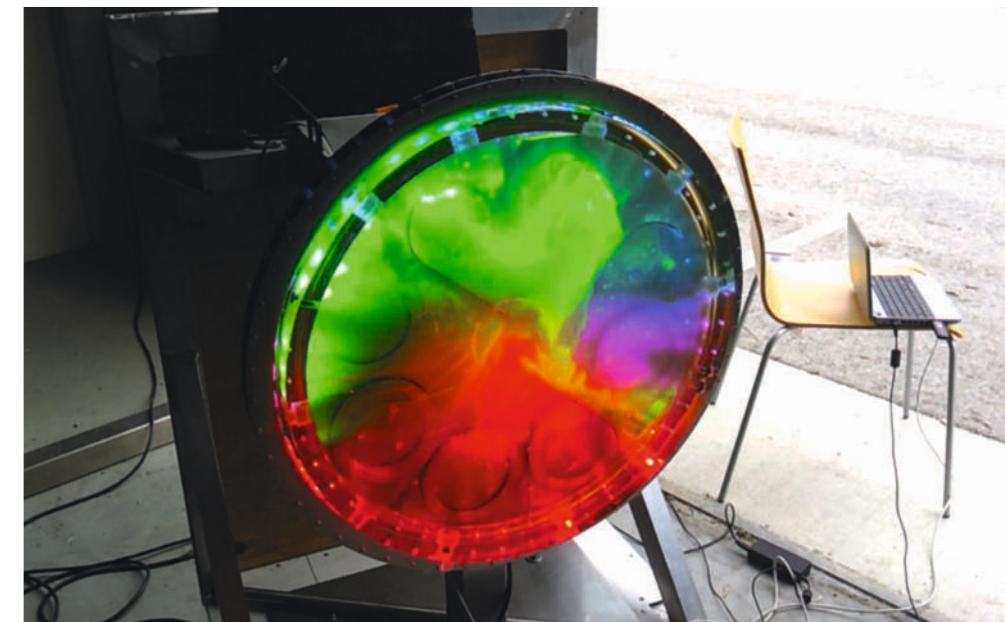
Interview

English

Marburger: Your piece, *Summoned Disambiguation*, was shown at Kunstverein Munich in September 2017. It is a complex piece that you have been working on since 2013. Different versions of the work were created in recent years, with technical support from Bernhard Sumper and Wendelin Weingartner PhD.

Weiser: There are usually several versions of my installations, as they are processual pieces. They are essentially experiments in media as well as sculpture, which have gone through several stages of development. The current installation consists of a transparent Plexiglas chamber in which phase-changing materials are made to collide under high pressure. After the collision, visible structures appear, which dissipate to a state of absolute clarity after a short period of time when heated.

Marburger: The visible phenomenon is not only ephemeral, but also never the same twice: Every collision leads to other forms – this can quite rightly be seen as a temporary sculpture, more precisely even as temporary sculptures. As you pointed out to me once in conversation, the briefly visible and the



invisible states in the collision sculpture exist on the same epistemological level of meaning; they have the same significance for you.

Weiser: Yes, the state of order and the state of disorder...

Marburger: That is to say, the alternation from negentropy to entropy and back again...

Weiser: ... are both important to me. The work examines the interference of matter under unlikely conditions—both visible and invisible. In addition, wax served as an early storage medium. It's also about unconscious intermediary and semiotic worlds, whereby the media-critical implications in *Summoned Disambiguation* are addressed rather subtly.

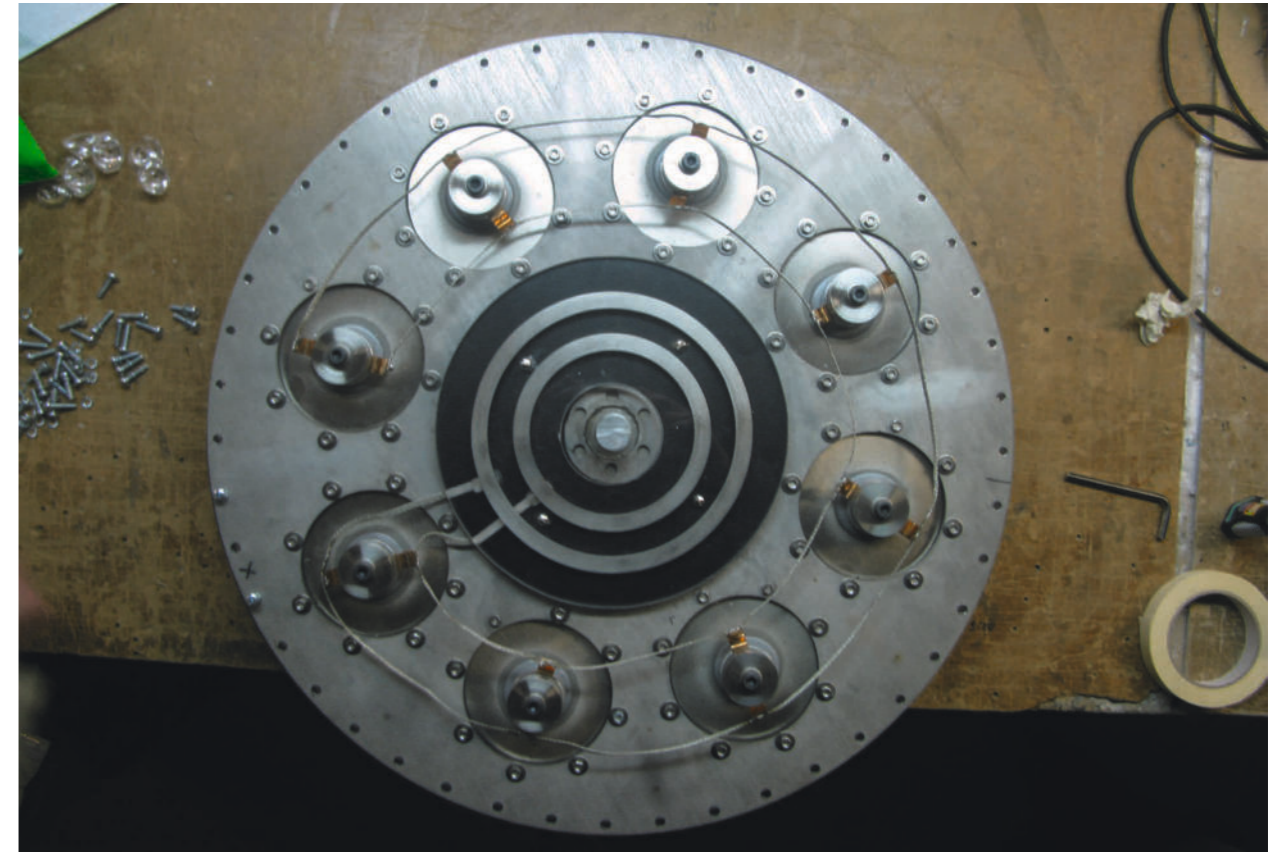
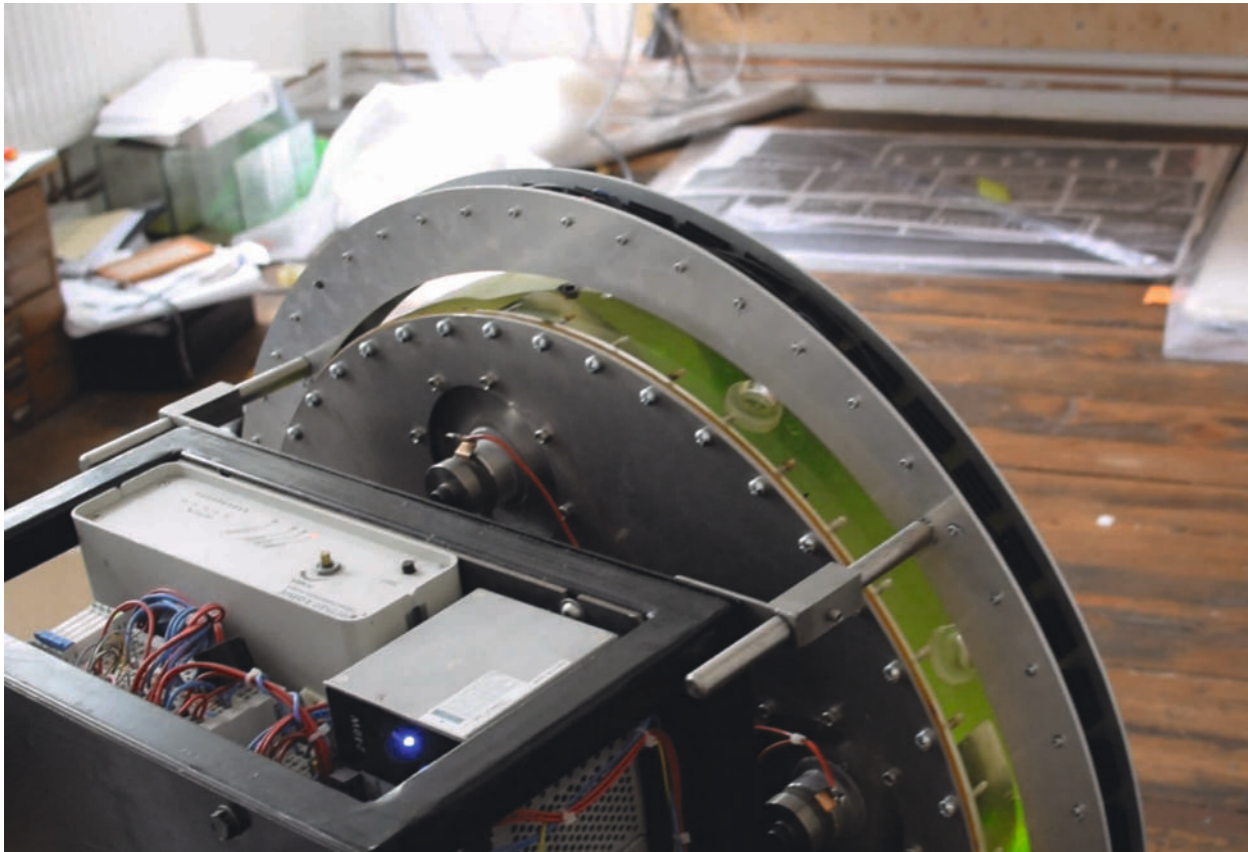
Marburger: At the same time, however, the installation is also intended to function as a sculpture, that is, aesthetically. But why does the apparatus that produces a temporary sculpture have to have sculptural qualities as well?

Weiser: The sculpture is not static, but processually performative. The performance artist also dramatizes the body, after all—allowing the work to unfold a certain poetic effect is important. And the viewer should

also be able to see what makes the collision possible.

Marburger: This can also be seen in a similar way in *Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen* [Abandoned Resting Zone of an Assistant Saint].

Weiser: Yes, that was my first installation that was connected to a computer and at the same time addressed the subject of the technical. It's a body that becomes disembodied and at the same time embodied as something non-material. I wanted to present a space as a fragmented body—*Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen* is a fragmented media body whose soundscape consists of innumerable, densely superimposed, sampled voices. The voice is a medium, after all, and so the voices of hysterics can be seen as a reference to media hysteria. The fiber-optic cable penetrates the spatial body, the technical body is subcutaneously networked within the white cube—I was reading *Inside the White Cube* by Brian O'Doherty at the time and I was also interested in Foucault's "panopticon." The machine is decoupled, decontextualized within





the white cube, and precisely as a result of this can be experienced as a mechanical body.

Marburger: *Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen* also provides an intangible experience through a spherical bass installed inside drainage pipes, the vibrations of which act directly upon the body of the viewer, yet without being loud. But how can *Death before Disko* be experienced physically?

Weiser: *Death before Disko* was originally conceived as a space that can be viewed from the outside, but which can only be entered in the imagination, not physically. An electrophonic livestream from NASA was intended to be drawn from the Internet via radio waves. The waves were then to be converted via reprogrammed sound software so that the frequency is becoming similar to the human heart rate. Should the frequencies coincide, the heart could, in certain cases, stop. For that to happen, the heart rate would have to be exposed to the sound waves for a certain duration. At that time, I was researching psychotronic weapons such as sound cannons and acoustic infrared waves. For the basic idea behind *Death before Disko* you have to look at the first draft sketches; I was mainly concerned with creating realms of psychophysical experience. I wanted to create a space in which one essentially cannot exist. You look into a space in which there is only a

single liquid magnetic head that is made to physically vibrate and all but explodes. You can see that from the outside and you know you wouldn't survive inside. Incidentally, this was similar to the case of *Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen*. A starting point here was the notion of horror vacui—at least in the 1990s, media art still occupied a space that had been left empty. Anyway, I wanted to build a large vacuum chamber that you could see into from outside. I talked to physicists about it at the time and they didn't think the idea was feasible. They said that what I had in mind would require enormous means...to say nothing of the safety concerns.

Marburger: How would you describe the reception of *Death before Disko* as it was ultimately realized? An extreme physical experience is no longer possible, after all.

Weiser: In the realized form of *Death before Disko* you look into a tubular body that has been put into an extraordinary state. We arranged neodymium magnets in a ring inside the tube, contrary to their preferred magnetic direction, thereby placing them into a state that they aren't actually intended to be in and doesn't occur in nature. This results in an counter-directional flow in the magnetic fluid: On the one hand it flows upwards and on the other hand downwards—it defies all logic. Although you can't physically experience this

extremely unlikely state, as a viewer you can imagine it—it is, so to speak, virtual reality and real virtuality at the same time. By entering the space in the imagination, the visual reception can lead to a conceptual threshold experience from which something like autopoiesis might emerge.

Marburger: So the machine becomes a kind of mirror?

Weiser: Yes, but a broken mirror. The reflection is fragmented and the viewers have to put the fragments together again themselves. It's about the transformation of bodies and sign systems, about the transfer of these into other states, for example, about putting a machine into something like a trance. My machines aren't a showcasing of technology, but rather manifestations of societal conditions.

Marburger: The disturbing and destructive seem to be as fundamental to your work as the transformative. In your films as well, the protagonists are in as much of a constant process of change as their surrounding objects and architecture.

Weiser: Exactly. Things start to get interesting when you decouple societal artifacts such as fiber optic cables, vacuum pumps, or computers, from their usual use and transfer them into other contexts. Something like a technological intermediary level emerges—an amorphous material installation. The independent existence of the objects is reprogrammed, so to speak, and transferred into a different, artificial world. A thought process is initiated in which the technical is brought to life and can be experienced in a different technological fantasy world.

Marburger: Can you explain that a little bit? How exactly do your machines allow the viewer to experience the essence of the technical?

Weiser: By sculpturally animating the machines, the animated machine becomes a sculptural process, creating an opportunity

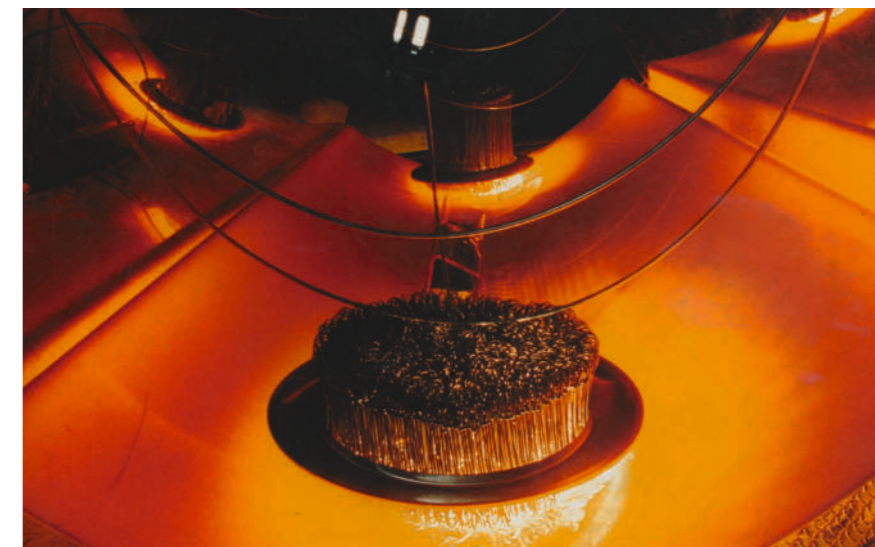
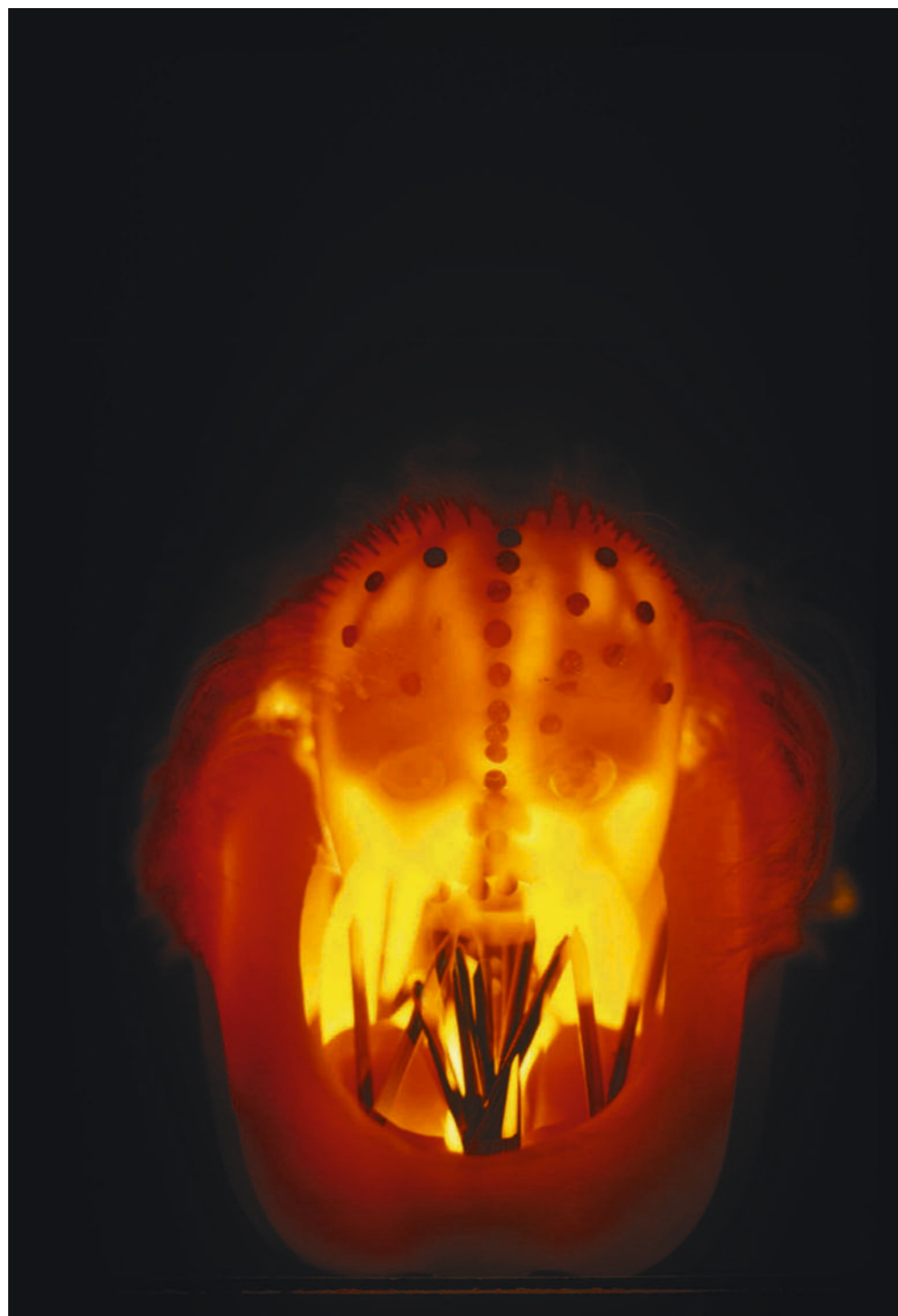
to experience the other. In *Zgodlocator*, for instance, grinding up computer components and creating a landscape allows the essence of the computer to become tangible. Thought is also like electricity: the unleashed machine contextually unleashes the thought process, allowing something new to arise. These thought-plateaus that emerge as a result, those are what I am interested in: creating different levels that everyone can reassemble from this breakdown. You have to be able to surprise yourself, after all.

Marburger: So we have to alienate things from each other, in our perception, in order to be surprised...

Weiser: ... Yes, only then can these shifts, these ruptures, arise and that's what it's about. As I mentioned, in *Summoned Disambiguation* there are two states that are equally important: the visible and the invisible. But the shots that lead to the collision and mark the transition area between the states are also important. These, in turn, are so fast that the eye can hardly grasp them. The material develops a life of its own—it's like an exploding image. Incidentally, it's similar to film, where the eye is also too sluggish to register twenty-four frames per second individually. In film you also have something visual that's, at the same time, not visually comprehensible: something is visible and something remains invisible. My films have never been about mimetic depictions, but rather about creating images that reveal themselves as something else, for example, as bodies that are both constructed and dissolved through movement.

Marburger: You were already working with photography and film when you studied at the Gerrit Rietveld Academie in Amsterdam for two years. In the first year of your art studies there, you concentrated on performative work and realized a number of performances. During your time in Amsterdam, you also shot your first films and used film loops.





Weiser: Yes, at the Rietveld I experimented with loops and also worked with pinhole cameras that I built myself. I was already working with different exposure times and used a different exposure time per frame. This resulted in some pretty unique pictorial spaces. I also experimented with different lenses, mounting colored Plexiglas panes in front of them, for example, which created a certain pictorial delirium. I also considered how film works along the axis of time and the role individual images play in this.

Marburger: What changes when you shoot frames individually?

Weiser: Shooting frames individually adds a further level of meaning to the performative processes depicted—the cinematic representation goes beyond mere documentation. In addition to the different exposure times, focused and individual lighting for every individual frame is also important. I was already working with different light sources back then, with flashlights for example. In Cologne I stretched loops through entire rooms, for example in the *Kämpfer* parties at Kunstwerk, in the KHD buildings. I was already thinking of the projectors as time

machines and, among other things, let them run at different speeds.

Marburger: In an early interview you talked about drugging media, and elsewhere about the psycho-visual effects that some of your work produces—it seems to me that both statements apply to your technical sculptures and installations as well as your film work. The light is vital for the psycho-visual effect in the films—the result of the light sources used in the production and also caused by shooting single frames, for example in your films *Uff Uff* and *Haus der Regierung* [Government House]. That you already considered your modified projectors to be machines back then is revealing, insofar as you made the first *Rotten Computer* in 1997 as a precursor to *Zgodlocator*. Can you describe how that came about?

Weiser: One of the things I was doing at that time was experimenting with aqua regia at the chemistry institute of the University of Cologne. Aqua regia is a mixture of hydrochloric and nitric acid in which precious metals such as gold and platinum can be dissolved. I happened to meet employees of Deutsche Edelmetallrecycling AG at an industrial fair in Cologne. Afterwards I visited the company in

Hanau and saw mountains of old computers, monitors, and hard drives there. Extremely sensitive data from banks in Frankfurt had to be destroyed on a regular basis, and were broken down into recyclable materials by Deutsche Edelmetallrecycling AG. They extracted large amounts of silver, for example, which they called “dirty silver.” I took the name. The company portioned out the recyclables to me, which I then worked with as if they were raw materials and tried to create all sorts of transformations.

Marburger: Why did you want to transform the materials? After all, they had already been transformed into a completely different state by extraction in the industrial recycling process.

Weiser: I wanted to go against to the prevailing context of the time. The sculpture *Dreckiges Silber* [Dirty Silver] was still left in its original form. With the later works though, I wanted to throw the machine back on itself and maybe also take what was still an anti-capitalist context to a completely different level. I was also interested in the topic of immateriality, which at the time had a decisive influence on the discourse. I wanted to intervene directly in the material and stimulate an immaterial thought process through the analog material experience.

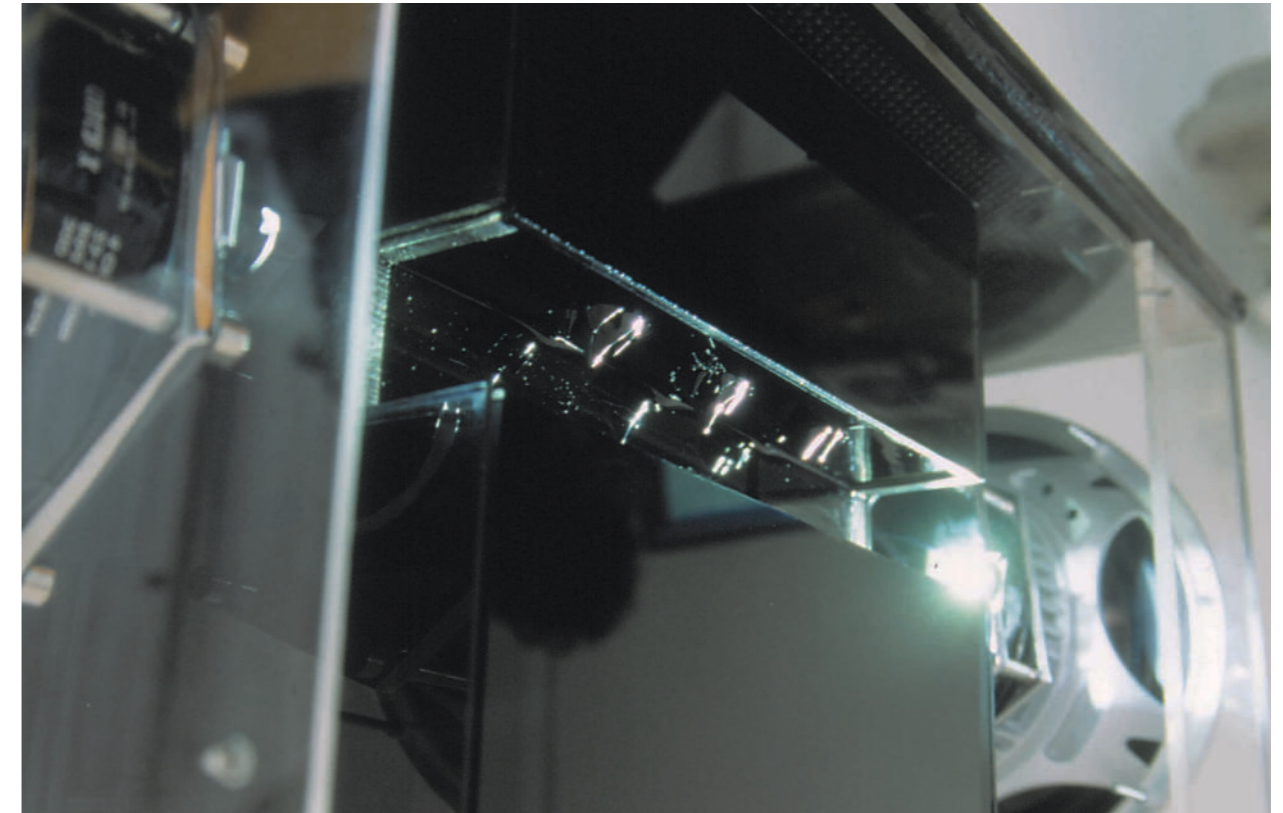
Marburger: The first version of the *Zgodlocator* consisted of various modules, including a container filled with a transparent chemical fluid, which outwardly resembled a loudspeaker. This chemical substance consisted of, among other things, recyclable material dissolved in aqua regia from the company in Hanau—for example, computer components. Is this the origin of the name *Rotten Computer*?

Weiser: Yes, this first liquid computer, so to speak, was a kind of prototype for *Zgodlocator*; we wanted to make it vibrate via sound waves. The vibrations were to cause

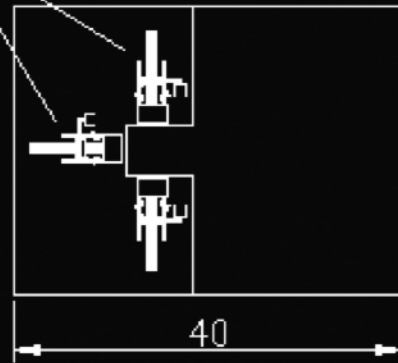
the chemical components to form new connections. But the chemicals then ate away the entire membrane. The piece still exists, by the way, and continues to dissolve more and more. In the version realized later as *Zgodlocator*, the basic substance consists of crushed deflection coils taken from computer monitors. These deflection coils are essential for the image-forming process in monitors. As a carrier material, the magnetic properties of the ground deflection coils in *Zgodlocator* caused them to sweep along all the other materials. But then I also wanted to disturb the magnetic field in itself and alternately used direct and alternating current to generate interference. *Zgodlocator* was conceived as a musical instrument based on contact microphones integrated within the granulate and then recombined in a sound program via granular synthesis. I wanted to make it possible to operate the machine like a musical instrument, to allow the user to intervene directly in the computer, to be sent directly, so to speak, through the software that FX Randomiz programmed specifically for it. The magnets were arranged like a mathematical grid and Felix [FX Randomiz] used the software reaktor to drive the analog magnetic vibrations through the software, where several people could operate the landscape like a musical instrument and inscribe signs.

Marburger: The tonal aspects of your works have rarely been addressed. You play guitar and harmonica and have cooperated with musicians in several of your pieces. In the 1990s, Cologne was also an important center for electronic music. Can you briefly describe what it is about music that interests you?

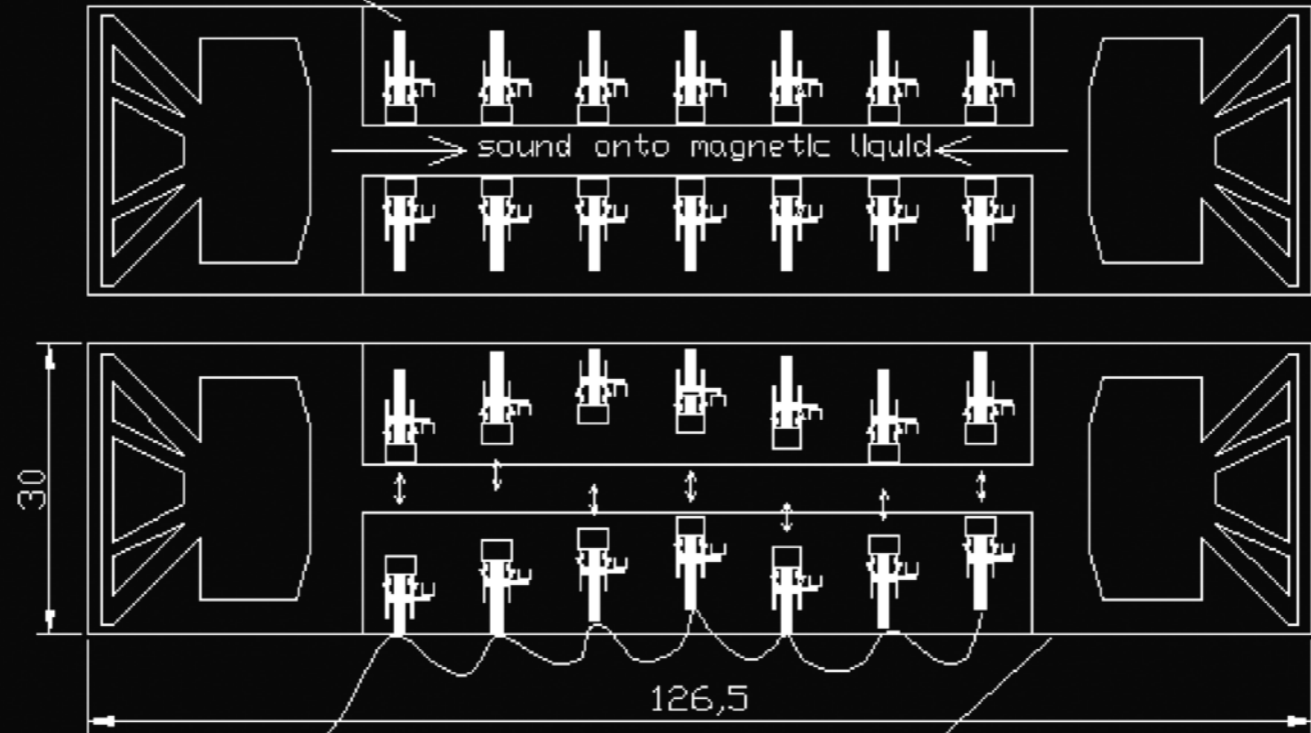
Weiser: One of the things that interests me about music is its ethereal aspect. Music is like a spiritual, immaterial state that manifests itself as “another state,” like with *Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen*, where a spherical bass is created that, though



NdFeB-Magnets



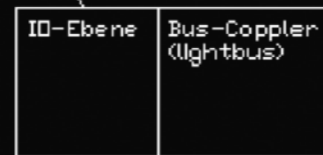
Japan-Servo-Hybrid-Step-Motor series KH42KM2 , d=42mm
controllable



speaker

electrophonic-sounds
(optional/live data)

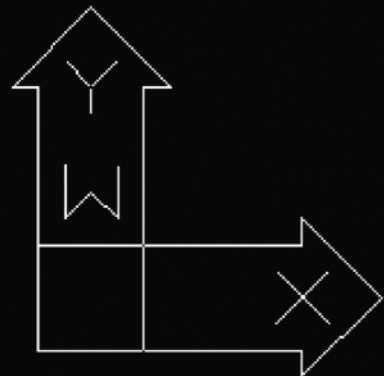
plexi-glass-construction



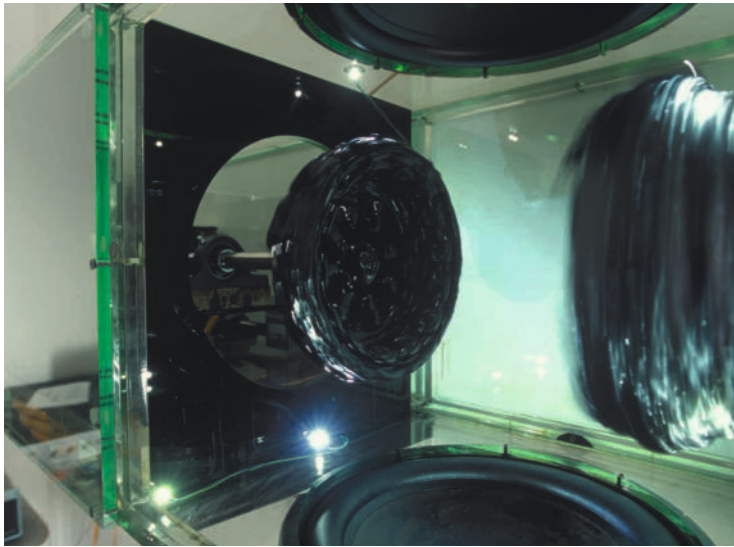
Light-bus



TPC/IP
768kB/s







not loud, creates an extremely physical experience—one that enters into the body, penetrates it, and essentially causes it to vibrate.

Marburger: So would it be correct to say that you generally use technology, both analog and digital, counter to its intended purpose?

Weiser: Exactly. And I also want to achieve a different perception of media. To that end I already materialized media in the 1990s—that is, addressed the materiality of the digital.

Marburger: And at the same time, you undermine the process of creating images as it is intended in digital applications.

Weiser: Yes, more than image production I am interested in processes of image dissolution or disruption?

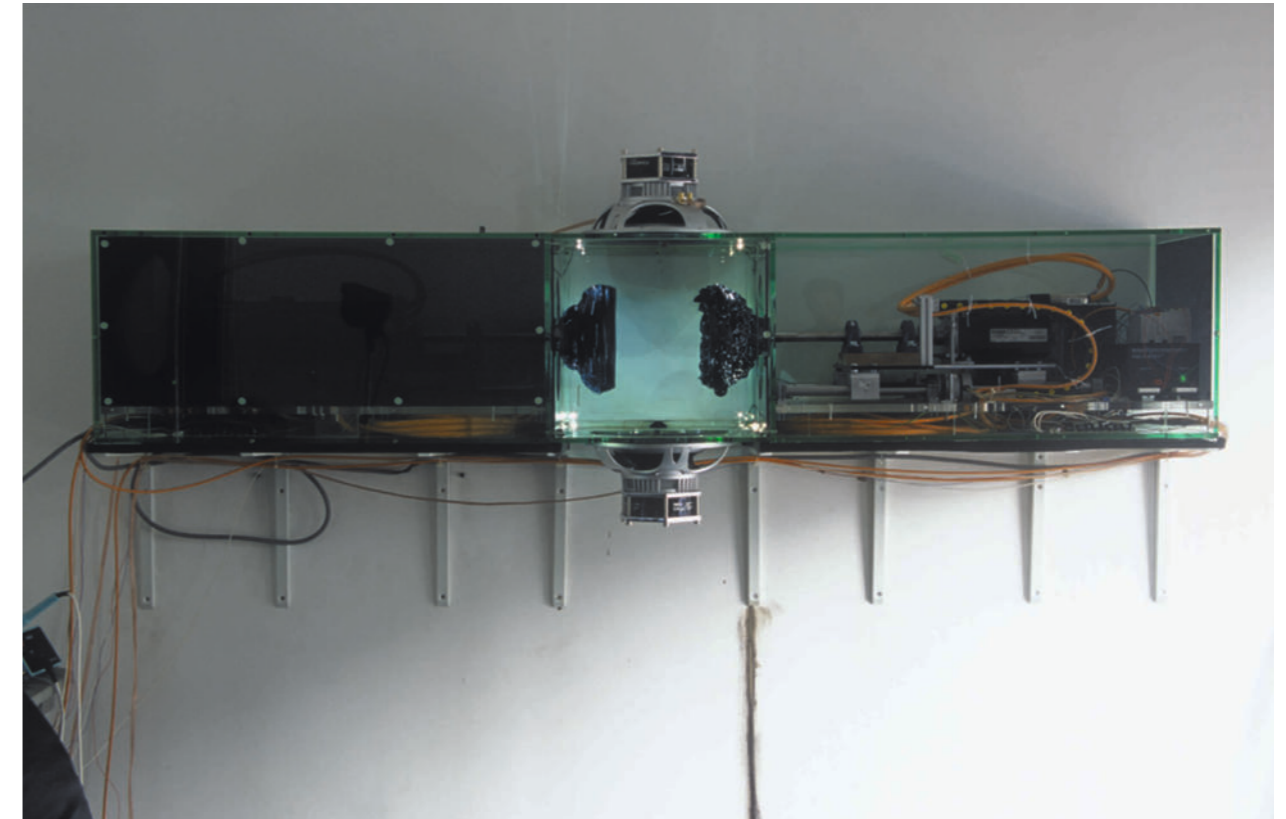
Marburger: An early example of a transformational work in which the dissolution of the image seems fundamental is an installation you showed in 1993/94 in Innsbruck and Amsterdam under the working title *Im Luftloch* [In the Air Hole].

Weiser: I had already made parts of the installation in 1992/93. The starting point was a sculpture of my head, which I cast in asphalt. The installation consisted, among other things, of a series of concrete heads

as well as a Plexiglas multiwall sheet with air ducts, which was hollow inside. I temporarily coated the cavities in the sheet with water vapor using a high-pressure cleaner and then projected an X-ray image—it was a video of my head onto it. Within a few hours, this image of me had dissolved—the image, my self-portrait, was only temporarily visible. It was a “body machine” and at the same time a video machine.

Marburger: Plexiglas is a static material, but also very flexible in how it can be used—you can build rooms with it and at the same time it can be transparent. Apart from the similarities in the materials used, the combination of static sculpture and image generation/dissolution in this early work from 1994 make it appear to be a forerunner of your later pieces *Summoned Disambiguation* and *Ambiguous Cut*.

Weiser: Yes, but they are also performative sculptures: the viewer becomes part of a light performance. The sculptures are not interactive in the precise sense of the term, rather they have and display a life of their own that the viewer can participate in. You get pulled into the machine and end up in visual delirium. I am currently working on *Untitled*



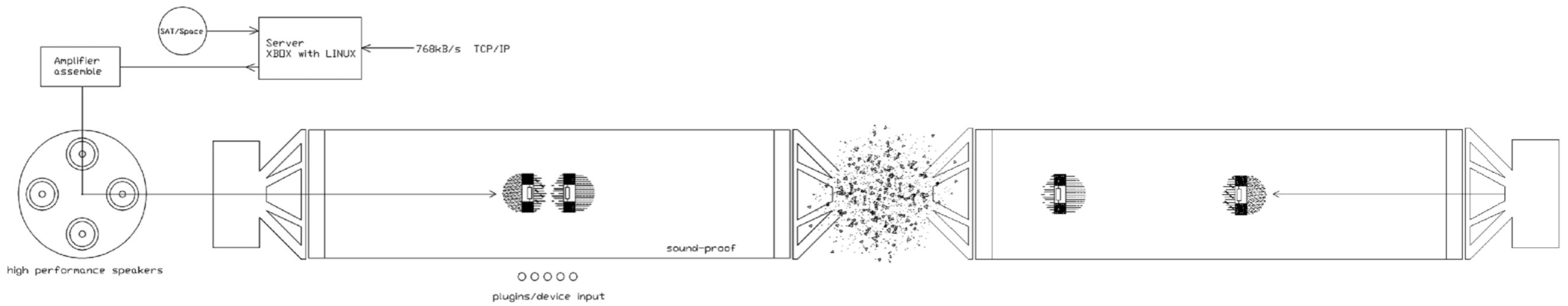
Punkt Q [Untitled Point Q]. In this piece, quantum materials are produced in different color intensities and then stimulated by ultrasound. As with *Ambiguous Cut*, two states—comparable to the negative-positive method of photography—are folded into one—the complementary colors become one color, though every observer perceives it as a different color—and they make the sound of the image-generating machine visible. Everyone perceives the light differently. From the production side of things, we might call it “psycho-visual exposure.”

Marburger: Architecture surrounds us completely and yet we are still not part of it—the boundaries between a building and the person entering remain. In *Haus der Regierung*, the individual as a body penetrates the architecture. At the same time, however, the architectural body penetrates into the human body. To what extent do architecture

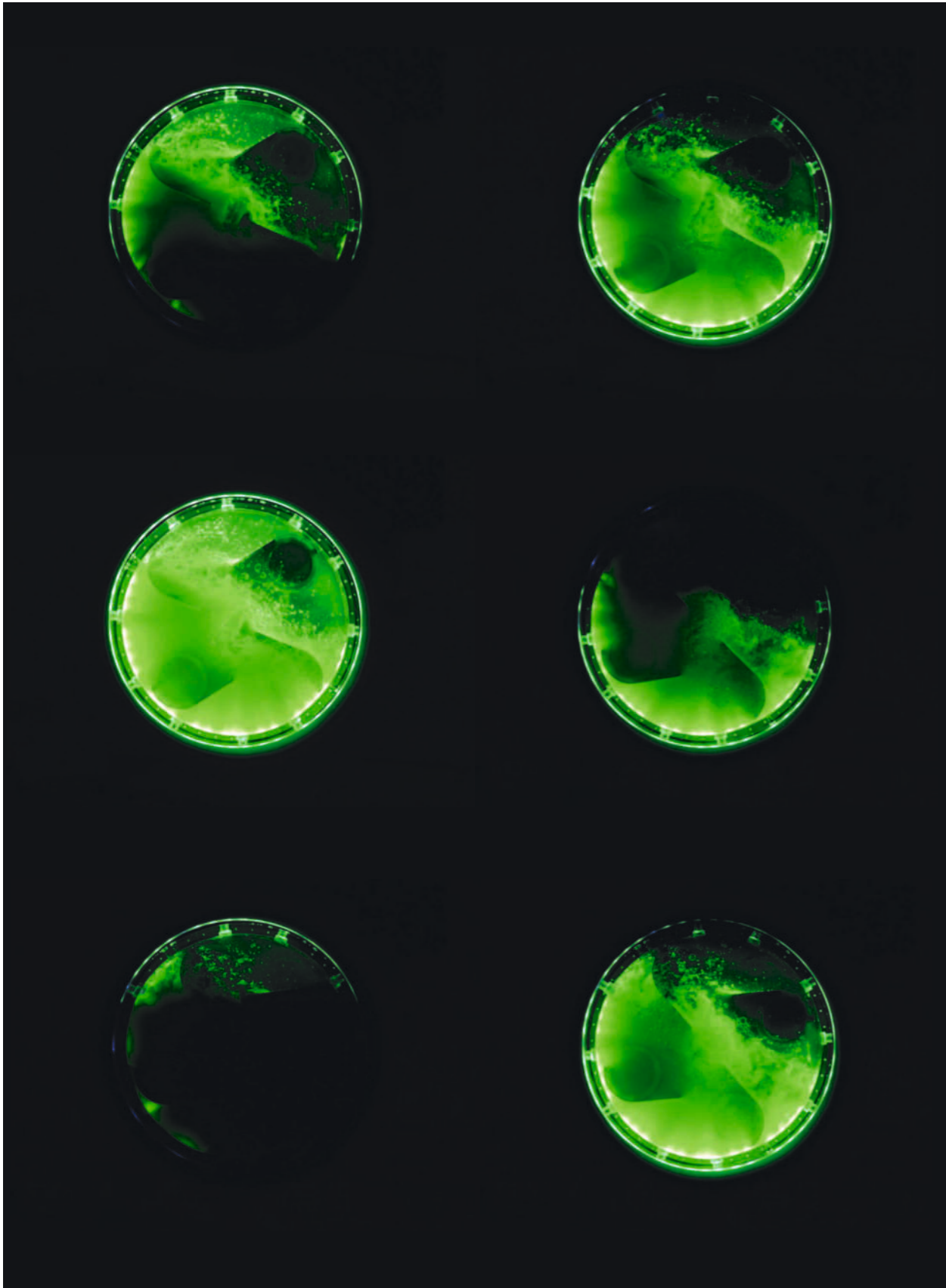
and your sculptural imaging machines differ in regard to their immersive aspects?

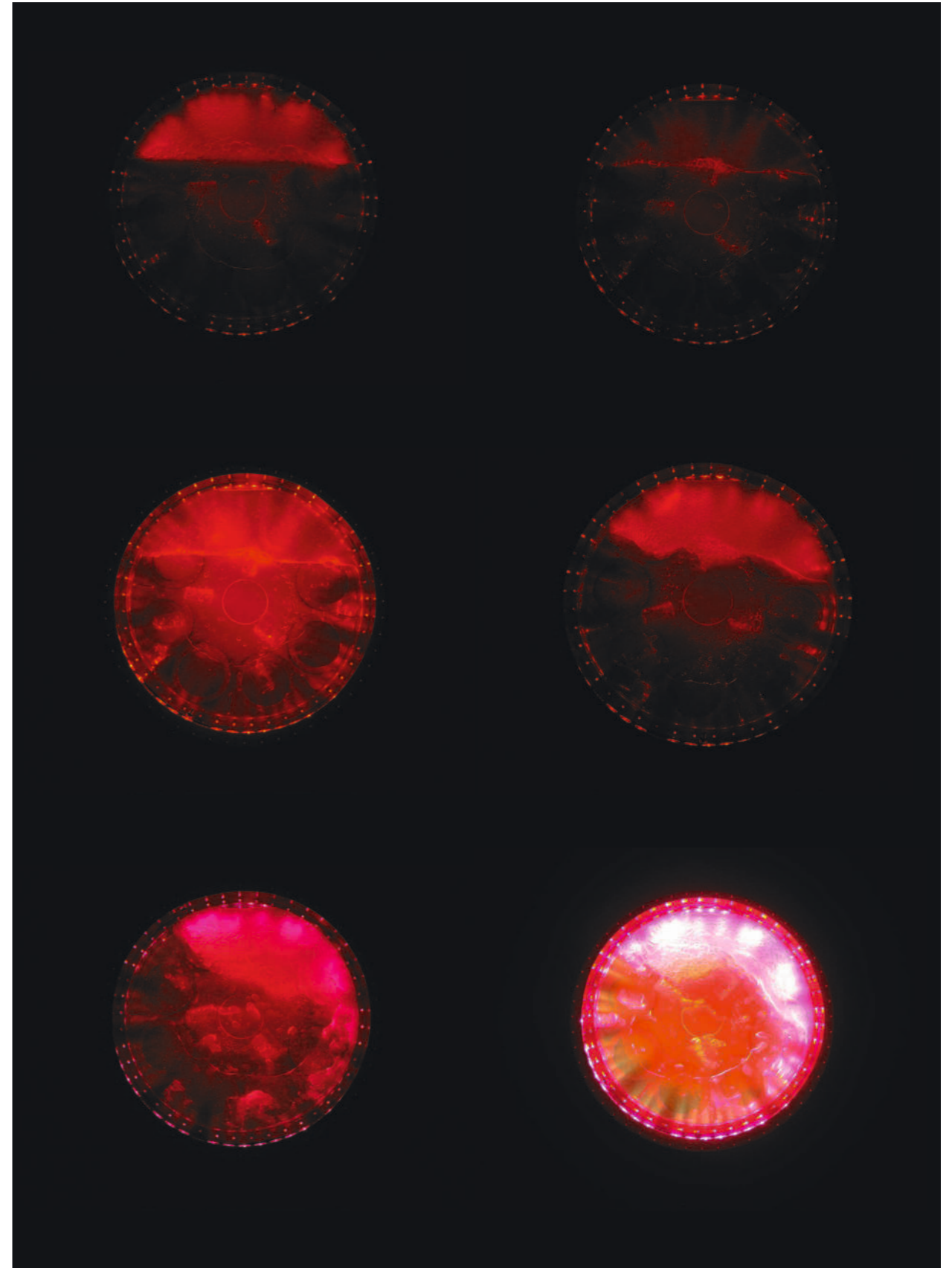
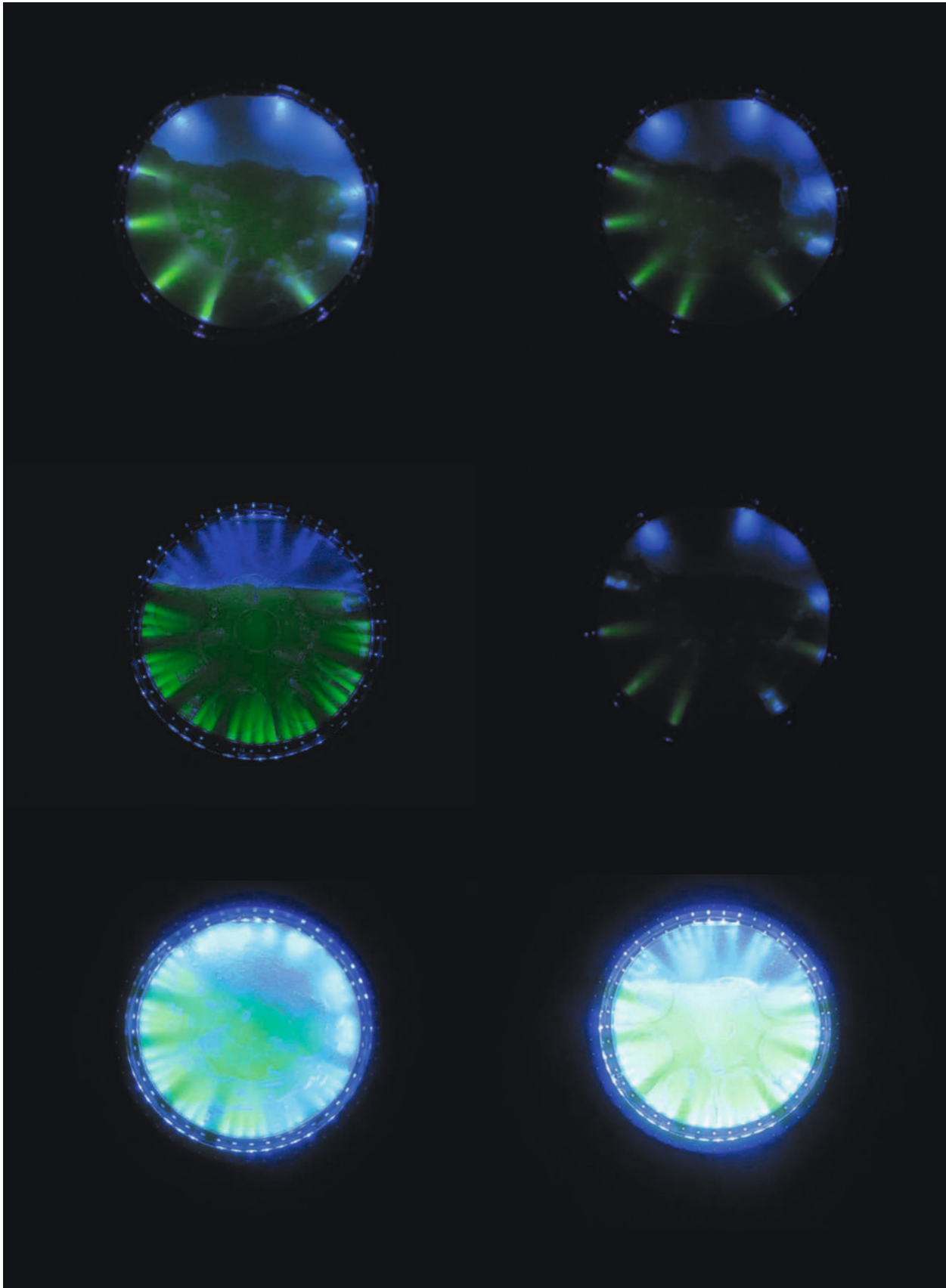
Weiser: Buildings can be understood as living organisms, but I also see them as social respectively as machine bodies. And at the same time, humans are also somehow object-like. By bringing machines and buildings to life while objectifying humans, they begin to approach each other and this mutual transformation gives rise to something different, perhaps also unsettling: Immersion through mutual transformation—that is, an existence within the machine as well as a machinic existence.

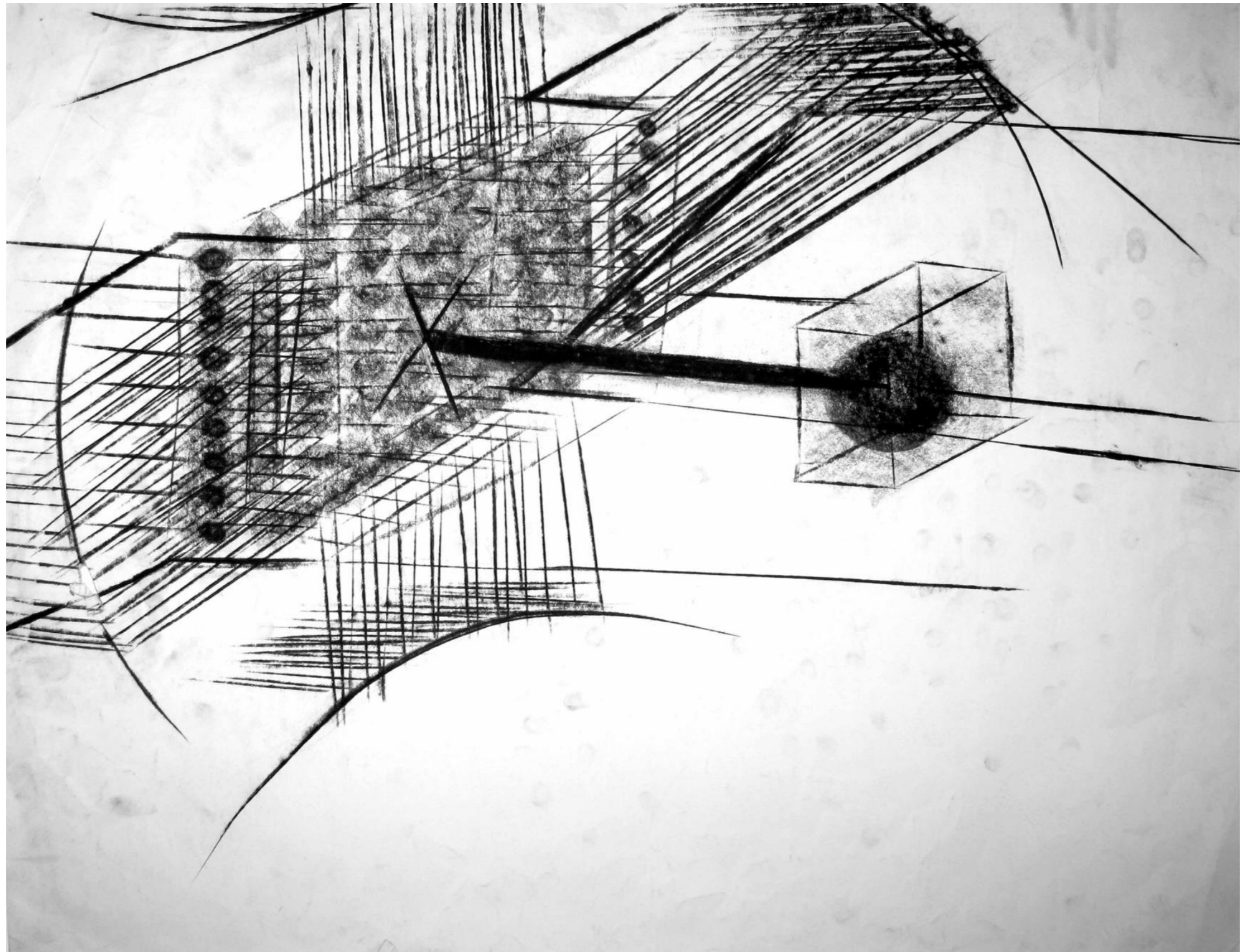
Translation: Georg Schreiner

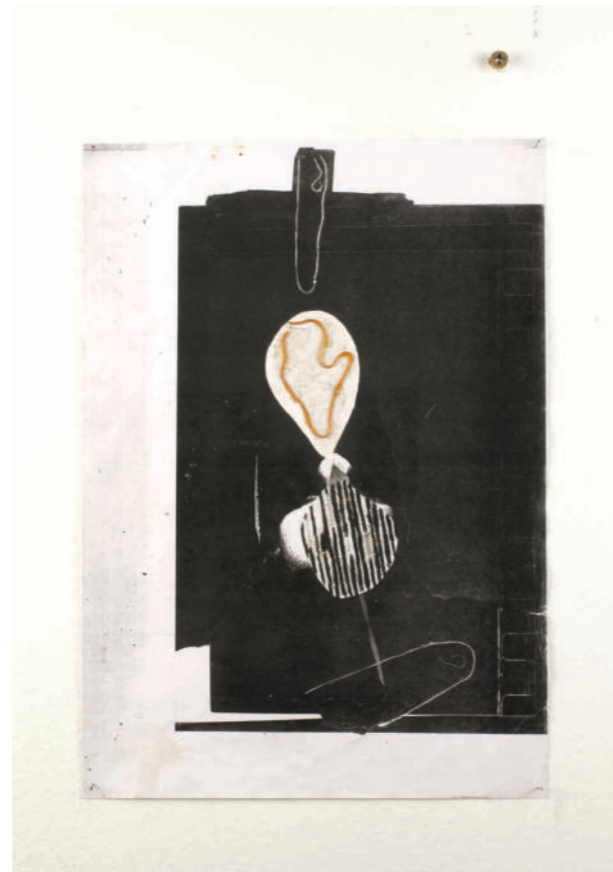
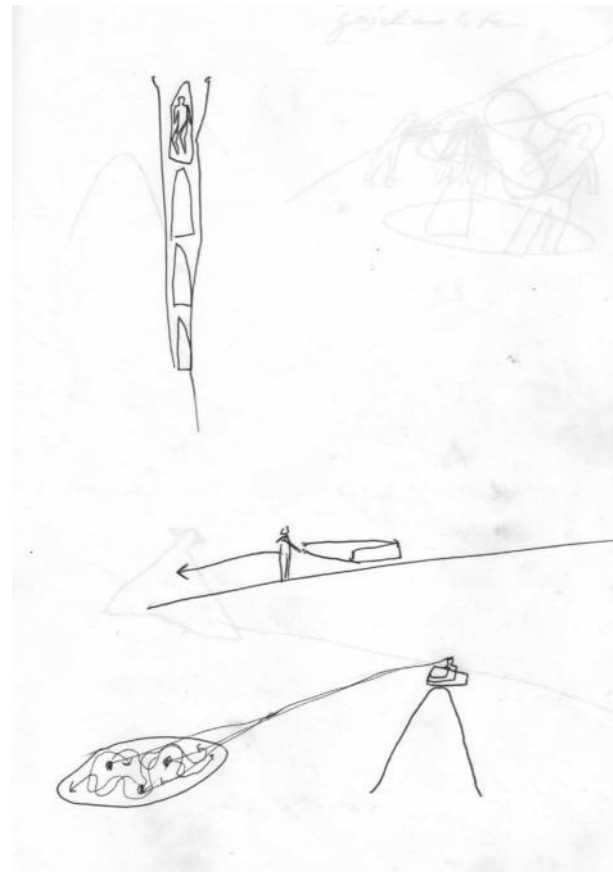
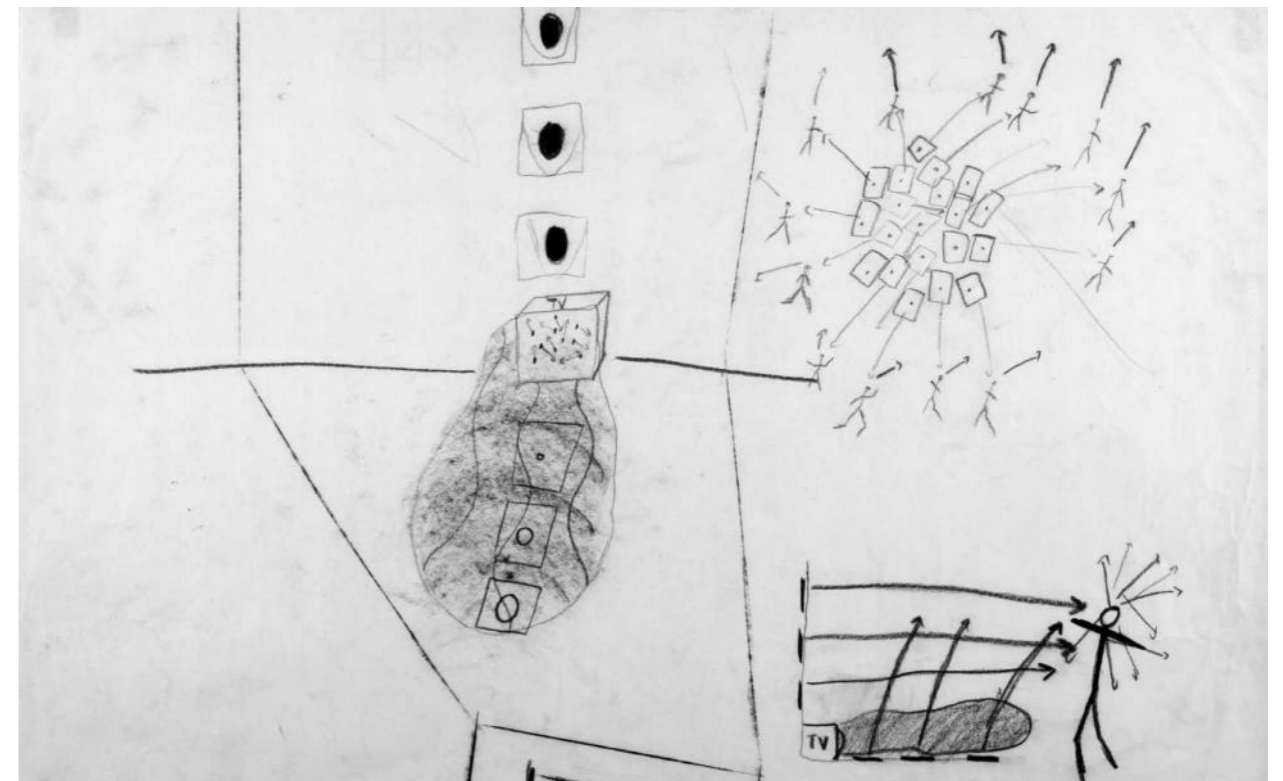
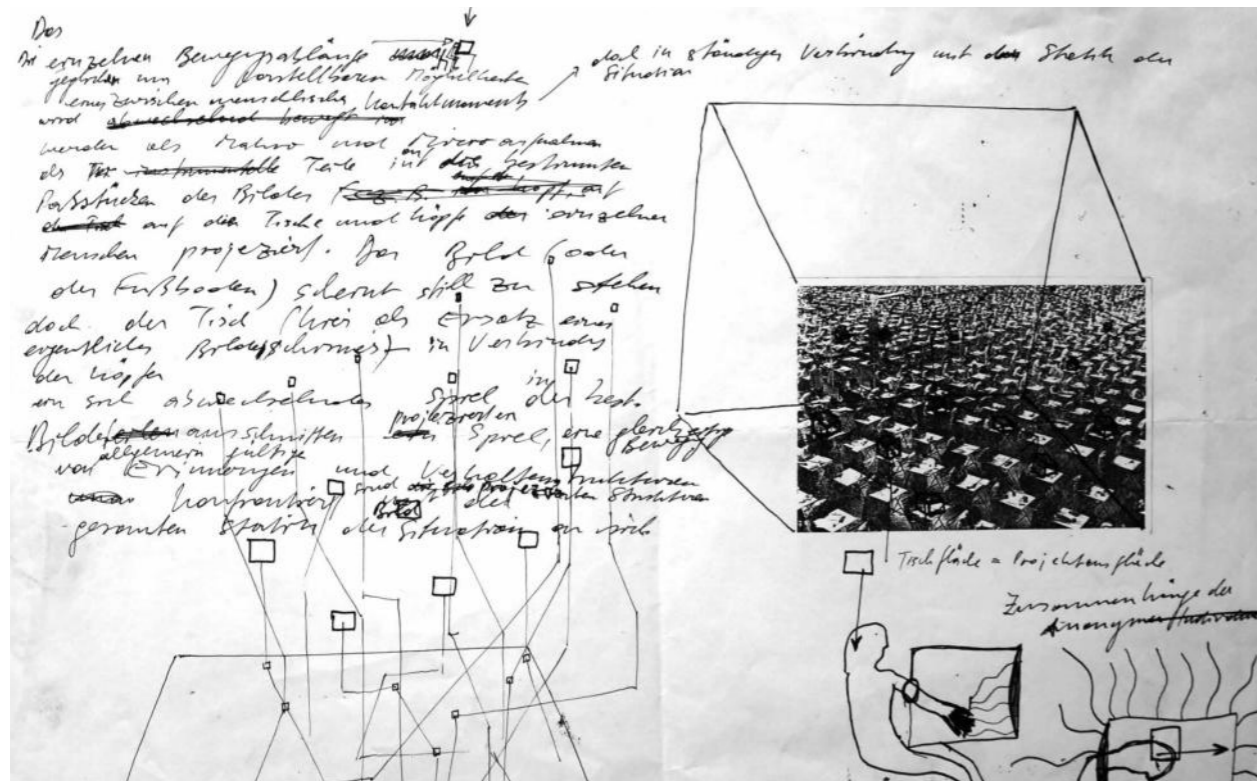


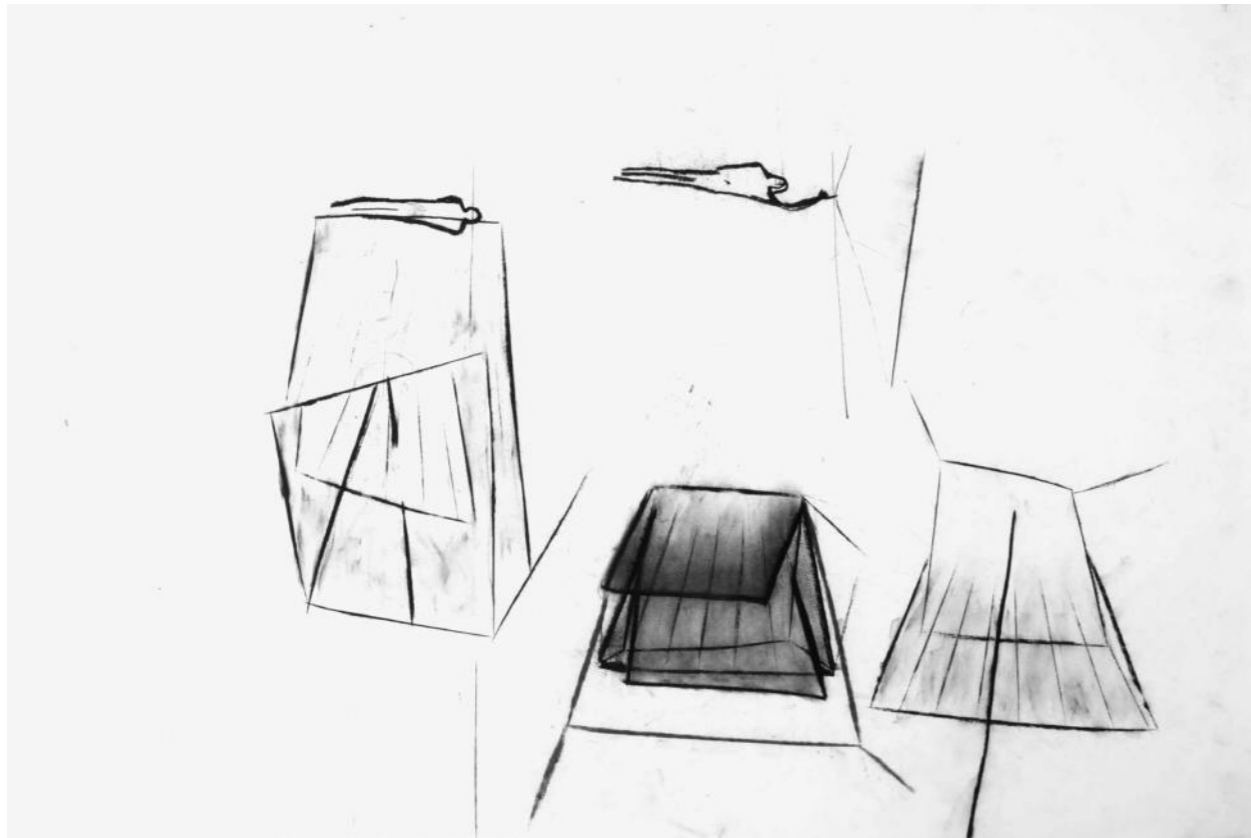
scale 1:18.89













Intersubjective Silver

Matthew
Fuller

English

In her book on the work of the biologist Barbara McClintock, Evelyn Fox Keller describes the way in which—by a remarkable and sustained act of seeing—McClintock was able to decipher the relations between the patterns of colouration on maize kernels and the genetic structures and processes that lead to them. Fox Keller proposes that both art and science work on the development of forms of “intersubjectivity”, and that each scientific project or work of art worth its salt implies the development of a new mode of such “joint modes of seeing”.¹ The development of such a thing is a complex, non-unified process that involves the specific qualities of individual subjectivities; process of veridiction that are variably institutional and collective; the interplay of the imagination and forms of training; work on the self; and the development of new ways of looking at and inspecting the world that work through the nurturing and suturing of abstractions; the invention or novel use of instruments; the play of intuitions and other means. The intersubjective aspect may arise at every one of these points, (even in the early years where McClintock’s work was often



solitary and misunderstood) in those moments when forms of—even an imagined—collectivity are interwoven with forms of individuation.

One may say that the development of forms and processes of intersubjectivity also occur and are invented at numerous scales, such as those of sexuality, economy, urbanism and so on, and around and amongst which numerous forms of turbulence, confluence and interference take place. Art makes direct and indirect propositions about forms of seeing and experiencing, amongst other things, that suggest, elicit or even occasionally attempt to compel forms of intersubjectivity. We tune in to what then becomes a common existential and aesthetic resource. Artists may occasionally work on intersubjectivity by explicitly elaborating inter-articulations between the resources of art and those of science or technology. Indeed, since many prominent

technologies in the present moment explicitly operate on the question of the subjective and the forms of infrastructure that make it collective, that stake their wager on identifying and operating on and in the “inter” of subjectivity, those works of art that do not neglect to reflect upon their technological nature come particularly to the fore as contemporary.

Following this, we can ask, what is the form of proposition for modes of intersubjectivity made by an early artwork by Herwig Weiser entitled *Dreckiges Silber* [Dirty Silver]? What is this severed block of substances? At a quick glance it looks like a block of metallic halva moulded into an ingot, glistening yet blemished, and incised by a severe blade. Are these traces that reach its surface residues of chemical reactions or those waiting to happen? Are they social forces become chemical,



are they simply the means of the periodic table arranging itself against the odds of an entropic mixing of stuff?

The work comes about in Hanau in 96-97 on the industrial premises of DEMET, the Deutsche Edelmetall Recycling AG & Co, a company that specialises in melting down old equipment from the information society and extracting metals from it. The heavy frames of electro-mechanical telephone exchanges, made redundant by digital ones; the computers and hard-drives of Frankfurt's banking sector whose data must be completely obliterated by being turned into slag; a multi-metallic mass of devices and machines that contain, amongst their innards, precious metals. Once these materials are broken apart, melted down, treated with acids and electricity they may be further separated out, refined, sold, and put back into circulation and use.

Dirty Silver is half of a bar of what is reckoned to be 30% silver, one that is impure, mixed with the residue of hard-drives, relays and circuit boards: it is a source of silver, a supply of silver to come. To be of much commercial value, it would have to be further refined, to have the impurities drawn and scorched out of it. It is muddled together in a hardened agglomeration. It looks promising, but it is in transit to another state.



According to Peter Sloterdijk², the first activity of humans is the creation of forms of resonance between people who live together. We can elaborate this thought to imagine that part of this problem consists of composing a way of living amongst the given conditions of nature, and of nature's inter-relation with the workings of culture, that is to say, the accreted modes of intersubjective processes. Such residues of intersubjective processes may indeed crop up as technologies, or the way in which materials and capacities of nature themselves fold into and trigger aptitudes and drives in intersubjectivity in a recursive and exploratory process. We might extend Sloterdijk's insight by suggesting that, at a certain level of description, this is a condition of all things, electrons, particles, molecules, things accreted into artefacts. At each scale that a thing or process might be described at (such as chemical, artefact, organism, culture, etc.) there is an operative search for resonance that is produced out of the "inter" operations between such scales. Alfred North Whitehead offers the term "prehension"³ to describe the way in which entities at any scale have a minimal, sub-perceptual registration of their mutual composition with other entities in the world - an ion or anion negotiating its way to a balance of its electrical charge for instance. Such a composition, in turn, changes



the nature of what is composed in movement, transformation and limitation across inner and outer scales. At a higher level of complexity prehension can describe the mutual excitation, bafflement, sorting, collusion, frustration and irritation of intersubjective compositions.

Ideas, propositions, logical statements, perceptions, affects, dreams, lusts, interoperate with and are induced by the "inter" of other scales, or are assembled in moments of partial autonomy or blockage.

One of the means of systematising this state is found in economic and political modes. Capitalisms transform substances into money, money into capital, capital into machines. In order to make machines, substances are dug out of the ground, transmuted and transformed. Different economic and symbolic modes are invented in relation to the capacities of materials to collaborate with them. Levels of reliable electrical conductivity, the predictability of behaviour of metals in relation to degrees of purity, the ability of logical forms to be described by electronic ones, all conjoin in the heterogenous concatenation of scales implied by the past lives of

this metal. Attention to seeing, the tracing of intersubjective forms that become conjoint across scales of matter, subjectivation and society, also shows the contingency of those that have congealed. The repetitions, flows, decisions, acts of informational capitalism that passed through this dirty silver in its prior state of purity are nowhere to be found in the composition of the metal. They have passed, they may well pass again.

From this perspective *Dirty Silver* makes a cut into the ongoing nature of such a process. It offers us both a manifestation and a diagram of processes of prehension in operation, live, in the simultaneously slow and fast time of metals and other substances, as they come into composition together. We might even call it progress: metal makes history, but not in conditions of its own making. One of the ways it does so is by holding onto and merging with, the various substances that it finds itself melted amongst, each with variable avidity and capacities of prehension and figuring out.

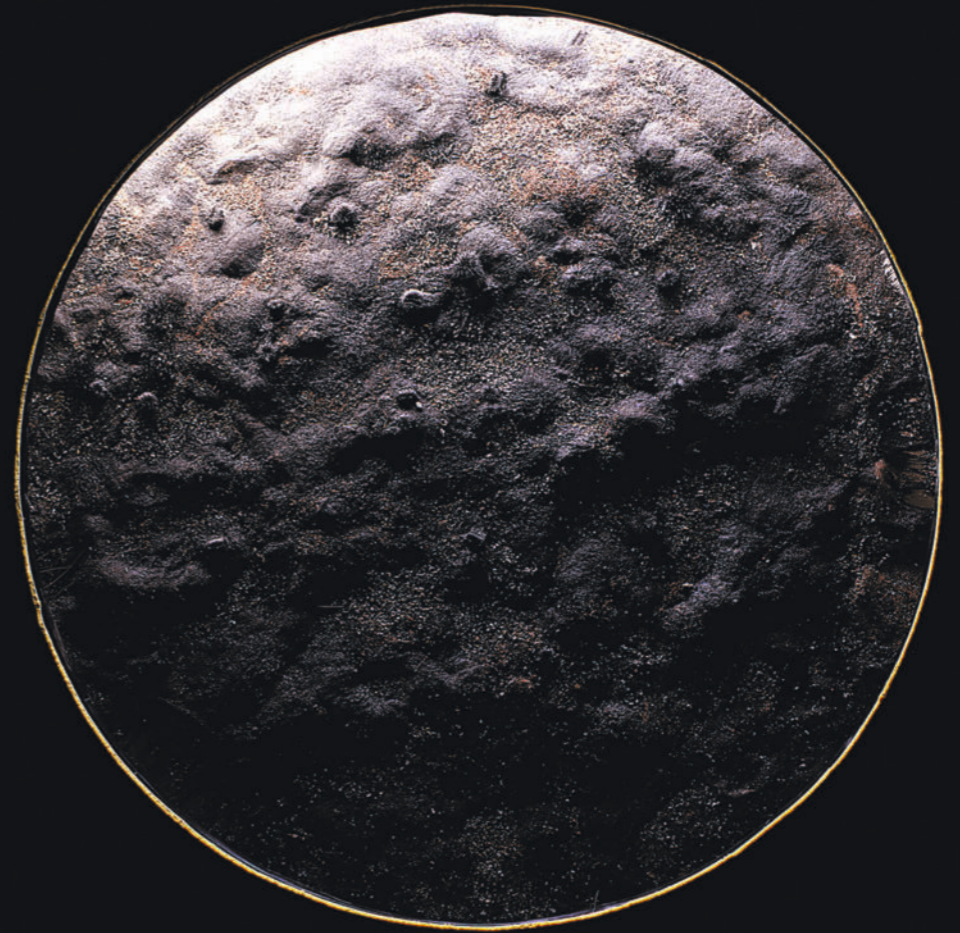
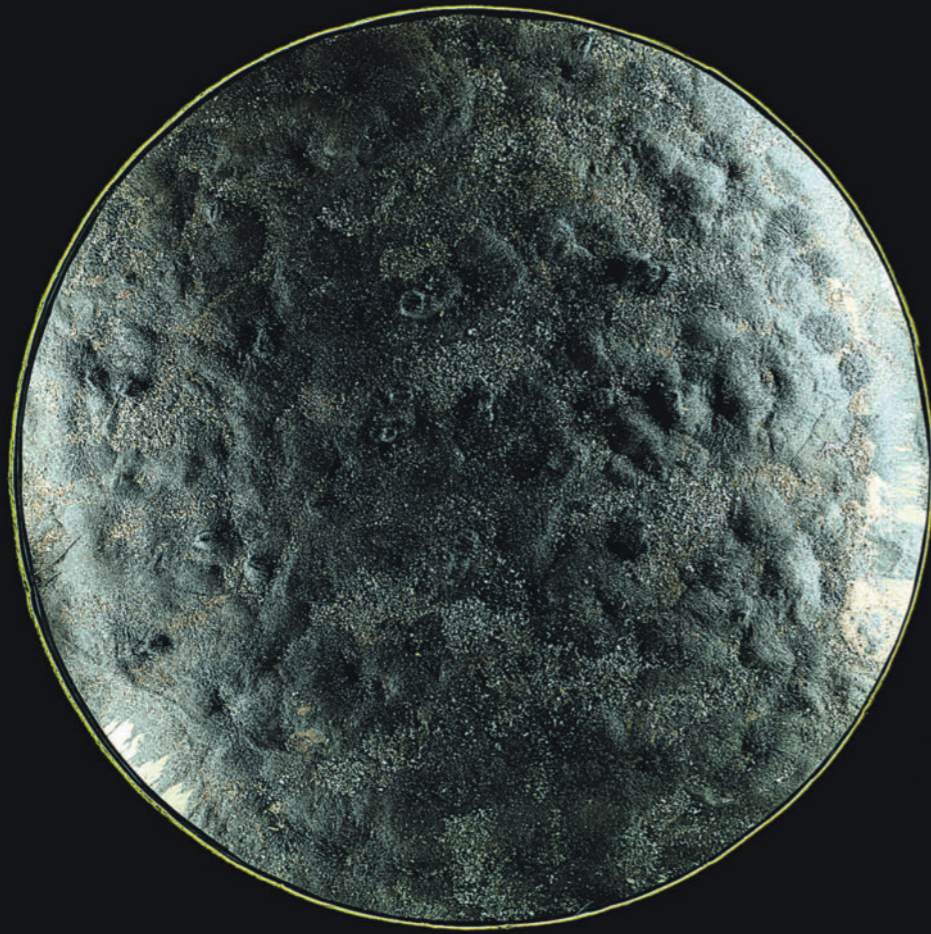
Purity of metals requires rare luck, such as volcanic operation, lightning strikes or the development of large-scale infrastructure. The complications of being pure mean that a purity is always mixed with, or held in place by, other things at different scales, an industrial system for instance, that stabilises quality and operates via conformity to standards. Alternately, another kind of precision of attention may be provided by art as a media system that has its own capacities for long chains of inference. To place a thick slice from an ingot of metal halted in a transit across states in a

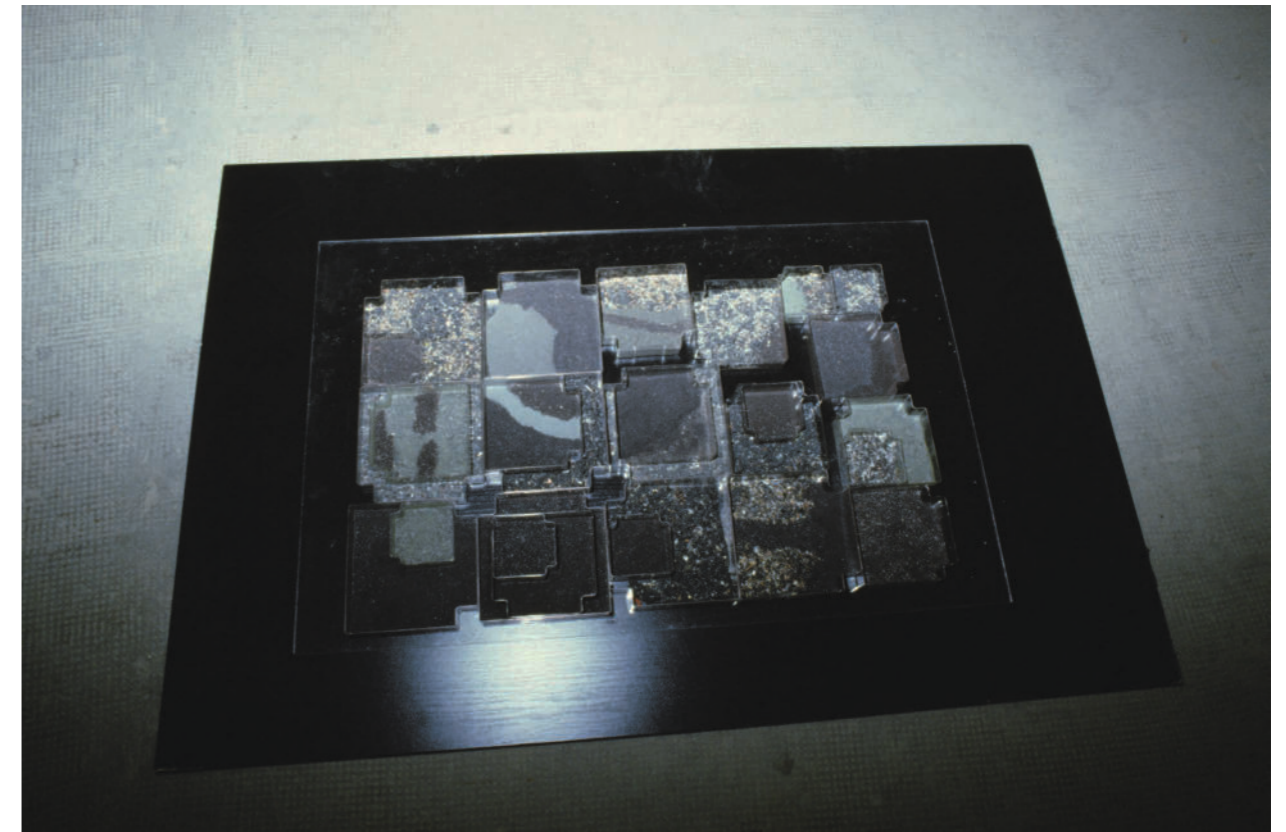
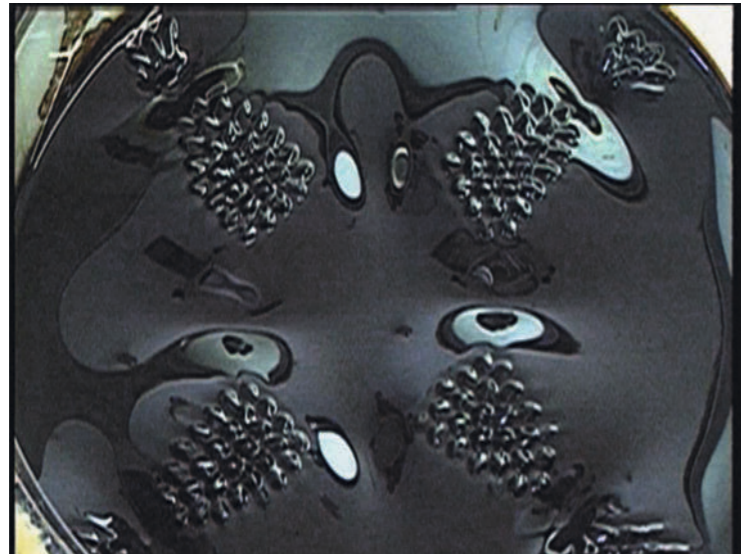
space coded by the customs of attending to the nuance of intersubjective states, such as a gallery, is, in part, to propose that metallic prehensions may, in all their convolutions of states, and however mutely and involving whatever difficulty, offer some propositions towards joint modes of seeing.

1 Evelyn Fox Keller, *A Feeling for the Organism, the life and work of Barbara McClintock* (Owl Books, New York, 2003), p.149-151.

2 Peter Sloterdijk, *Neither Sun nor Death*, trans. Steve Corcoran, in: *Semiotext(e)* (Los Angeles, 2011), p.245.

3 Alfred North Whitehead, *Process and Reality* (Free Press, New York), 1979.







Autopoietischer Medioklasmus: Kein Wärmetod, niemals

Friedrich
Weltzien

Deutsch

Im Œuvre von Herwig Weiser finden skulpturale und filmische Momente zusammen, Technologie und Ästhetik begegnen sich in einem metamorphotischen Bezug. Auch wenn dabei immer wieder Computer verwendet werden, griffe eine Einordnung der installativen Arbeiten als Medienkunst zu kurz, denn die Strategie des Künstlers lässt sich eher als einen ikonoklastischen, oder besser medioklastischen Zugriff beschreiben: hier werden Medien zermahlen, umgestülpt und gegen ihre Programmierung eingesetzt. In einem buchstäblichen Auflösungsprozess werden Vorgänge sichtbar, die Kommunikation, Verhalten und Entscheidungsfindungen im digitalen Zeitalter steuern. Im Folgenden soll der Versuch unternommen werden, in einer kunsthistorischen Vergleichsreihe den Charakter der Prozessualität, wie er bei einer Reihe von Weisers Werken zu beobachten ist, begrifflich zu fassen. Der Fokus dieser Interpretation ist dabei auf materialbasierte, quasi- oder postbiologische Mechanismen der Entwicklung scharf gestellt.

Die Arbeiten, um die es gehen soll, eröffnen einen Raum, in dem sich kaum kontrollierbare und schwer vorhersagbare Prozesse abspielen. Gleichwohl laufen diese Prozesse nicht nur autonom ab, sie befinden sich nicht in einem geschlossenen System, sondern interagieren auf unterschiedliche Weise mit ihrer Umgebung. Diese Arbeiten beruhen zu einem guten Teil auf den spezifischen Eigenschaften von Materialien. In diesem Vertrauen auf die autopoietischen Kräfte des Stofflichen kann Weisers Werk als ein früher und origineller Beleg für den sogenannten „material turn“ geltend gemacht werden.¹ Die folgende kunsthistorische Einordnung soll zeigen, dass sein Oeuvre weder unter dem Label der Medienkunst noch demjenigen der Bio-Art oder einer Wissenschaftskunst aufgeht, sondern vielmehr im Sinne eines autopoietischen Medioklasmus eine eigene neomaterialistische Strategie verfolgt. Weisers Ansatz stellt eine grundsätzliche Kritik an der Programmierbarkeit von Phänomenen dar, die er als Phantasma der digitalen Revolution entlarvt, indem er die wesenshafte Offenheit und Unvorhersagbarkeit der materiellen Selbstorganisation zur Erscheinung bringt.

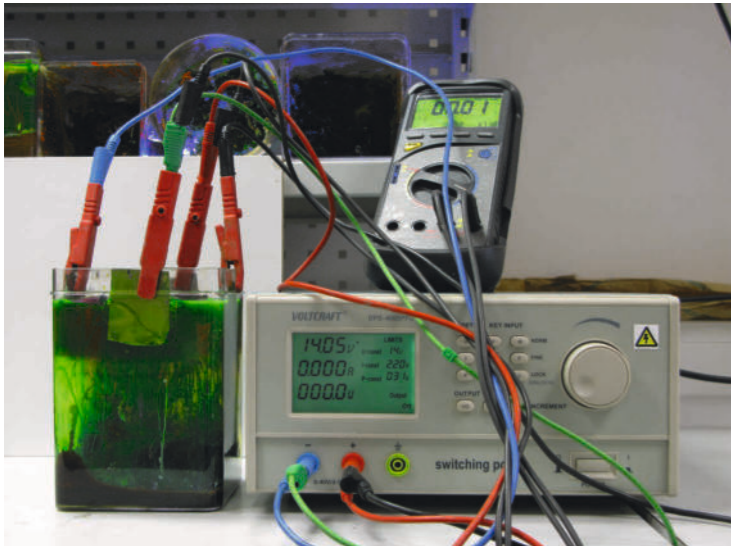
Alle Materialien verfügen über physikalische und chemische Dispositionen, die sie voneinander unterscheiden – etwa im Hinblick auf Schmelzpunkte, spezifisches Gewicht, chemische Reaktionsfähigkeit, in Bezug auf elektrische Leitfähigkeit und Magnetismus, Anziehungs- oder Abstoßungsverhalten und weitere Besonderheiten, die sie nicht nur im naturwissenschaftlichen Sinne charakteristisch machen, sondern ihnen darüber hinaus auch eine eigenständige (und eigenwillige) Aktivität verleihen. Über die ponderablen Eigenschaften hinaus sind jedem Material auch Zuschreibungen und Bedeutungen zu eigen, die vom kulturellen Kontext abhängen. In unserer Wahrnehmung prägen diese kulturellen und ästhetischen Sinnzusammenhänge

die Objekte allerdings ebenso stark, wie dies durch deren physikalische Eigenschaften geschieht. Über diese Sinngenerierung kommt den Materialien eine Macht zu, die zumindest ebenso gewaltig ist, wie jene, die auf naturwissenschaftlich geprägten Paradigmen beruht. Ob ein Material als wertvoll oder als Abfall erachtet, ob es als lebenserhaltend oder giftig eingestuft wird, ob man es suchen oder meiden soll, das kann nur eine kulturelle Zurichtung entscheiden, die zwar mit den mess- und wägbaren Spezifika immer schon und untrennbar verbunden ist, aber gleichwohl über selbstständige, nicht naturgesetzlich determinierte Kriterien verfügt.

Die Handlungsmacht des Materials, die „material agency“, meint insofern eine objektiv nachweisbare Energie, deren Bedeutung gleichwohl aus dem Subjekt heraus projiziert wird. Ein „Ejekt“ also, wie man mit Gilles Deleuze und Felix Guattari sagen könnte: ein durch ein Wollen funktionalisiertes Objekt.² Herwig Weiser spielt mit dieser eigentümlichen Handlungsmacht des Materiellen, mit diesen Kräften und den Dynamiken, die sie zu entfachen in der Lage sind. Es ließe sich sagen, dass die Materialien in Weisers Kunst zu Akteuren, zu Ko-Autoren werden, die vom Künstler mit einer Lizenz ausgestattet sind, innerhalb der gegebenen Rahmung autopoietisch, produktiv zu agieren.

Postbiologisches Wachstum

Exemplarisch für diese Vorgehensweise kann die Arbeit *Lucid Phantom Messenger* angesehen werden.³ Sie wird seit dem Jahr 1998, in dem der erste Prototyp entstand, bis in das Jahr 2014, als das bislang jüngste Exemplar der performativen Installation ausgestellt worden ist,⁴ stetig weiterentwickelt. Wie auch bei anderen Werken des Künstlers zu beobachten, entstehen sukzessive unterschiedliche Versionen. Da die technischen Bedingungen



des Aufbaus oftmals ziemlich aufwendig sind und insofern von einer Präsentation zur nächsten divergieren, muss man bei Herwig Weisers Arbeiten de facto von *site specific works* sprechen. Ganz im Heraklitischen Sinne des *panta rhei* kann ein Weiser-Werk nie an zwei Orten oder zu zwei Zeitpunkten das gleiche sein.

In der medialen Vermittlung der Kunstwerke ist darüber hinaus eine weitere Volte integriert, indem die Installationen filmisch aufgenommen werden. Die so entstandenen Videos, die verschiedene Fassungen in unterschiedlichen Perspektiven ineinander schneiden können und oft mit einer eigens erstellten Tonspur unterlegt sind, stellen Werke mit eigenem Recht dar, sind also keineswegs als schiere Dokumentationen zu begreifen.⁵ Der Film mit dem gleichlautenden Titel *Lucid Phantom Messenger* aus dem Jahr 2011 ist etwa dreieinhalb Minuten lang. Die gefilmte Installation zeigt eine transparente, flache Kiste, die aufrecht steht und mit Flüssigkeit gefüllt ist. Dabei montiert der Film offenbar unterschiedliche Installationszustände ineinander. Gelegentlich ist dieser Aufbau in frontaler Totale gezeigt, der überwiegende Teil des Films besteht jedoch aus Detailaufnahmen.

Die Tonspur trägt Klänge, die der Elektronikmusiker Philip Quehenberger zu den Bildern komponiert hat. Die Sounds, ein Rauschen oder Kratzen ohne melodische oder rhythmische Struktur, evozieren eine rohe, ja unbehagliche Atmosphäre.

In der Eröffnungssequenz fällt der Blick bildebeneparallel in den transparenten Behälter. Aus winzigen, braunen Punkten am oberen Bildrand schießen plötzlich lange schlauchartige Auswüchse wie Tentakeln nach unten. Die Farbigkeit entwickelt sich rasch von Braun über Orange zu lichthem, schwefeligem Gelb mit grünen Schleiern. Als zwei Drittel der Bildfläche von den von oben nach unten strebenden Wucherungen bedeckt sind, bringt ein Schnitt ein anderes Gefäß ins Blickfeld. Hier ist der Boden bedeckt mit moos- oder schwammartigen Strukturen. Die Farbigkeit wird von Blau, Violett und Türkis dominiert; rasant wuchern orange und braune Adern darüber hinweg und überlagern in Sekundenschnelle die blaue Unterlage. Neuer Schnitt auf ein drittes Gefäß: Darmzotten, neuronale Geflechte, Pilzsiedlungen wiegen sich, räumlich durch Wassertrübungen in Vorder- und Hintergrund gegliedert, Blasen schweben, Organellen pulsieren, Blattwerk entfaltet sich.

Diese fremdartigen Wachstumsprozesse sind Thema des Films. In jeder einzelnen Einstellung sind sie präsent. Manchmal als gemächliches Überziehen der Bildfläche, manchmal sich rapide und blitzartig entwickelnd. Manchmal provozieren auch Erschütterungen von außen katastrophale Zusammenbrüche, begleitet von Lichtblitzen, bei denen etwa in der Höhe, im oberen Bildviertel, größere Komplexe abbrechen und während ihres Sturzes auf den Grund des Gefäßes andere Wachstumsschichten durchschlagen und mit sich reißen. Aber auch derartige Dramen bieten stets Anlass zu neuer Produktivität. Die Bruchkanten treiben neu aus und auch die herabrieselnden Fragmente bleiben aktiv.

Was in dem Plexiglascontainer an Wachstums- wie an Zersetzungsprozesse gemahnt, Assoziationen an üppige Dschungelflora oder farbenreiche Ozeanökologie weckt, ist tatsächlich überhaupt nicht lebendig. Ganz im Gegenteil: hier wurde ein hochgiftiger Cocktail angerührt. Die Komponenten erhielt der Künstler zunächst von Chemikern der Kölner Universität später dann aus der Recyclingindustrie, die aus den materiellen Artefakten der digitalen Revolution – etwa Platinen oder Akkus – wertvolle Rohstoffe wie beispielsweise reines Kupfer oder Silber gewinnt.

Weiser lässt die sorgsam getrennten Chemikalien wieder miteinander reagieren. Weder die Chemiker noch der Künstler können bei dieser Experimentalanordnung genau sagen, wie die vielfältigen möglichen Reaktionen, samt den Kreuz- und Kettenreaktionen, aussehen werden und welche Verbindungen hieraus hervorgehen: ein autopoietisches System, den sich selbst organisierenden Kräften des Materiellen überlassen.

Der technische Aufbau integriert eine Anzahl von Kontrolloptionen und Eingreifmöglichkeiten. Die aufgelösten Materialien werden über ein regelbares Pumpensystem in den Container eingespeist. Elektrische Spannung

löst stellenweise katalytische Reaktionen aus und auch qua Licht und Ultraschall wird dem Aufbau Energie zugeführt. Dieser Input hält den Prozess am Laufen und die Vielfalt der Erscheinungsweisen hoch. Denn es geht Herwig Weiser nicht darum, im Sinne der Ingenieurskunst eine Maschine zu konzipieren, die etwas herstellt. Es geht um das ästhetische Ereignis, das Formenspiel und die entstehenden Farbsensationen: der Prozess trägt das Werk.

Lebendige Materialien

Die Spannung zwischen wissenschaftlich-technischem Aufwand und ästhetischem Reiz verbindet Weiser mit einer künstlerischen Tradition, die bis in die Entstehungszeit der modernen Naturwissenschaften, zumindest bis in die Romantik, zurückreicht. Insbesondere der Umgang mit chemischen Komponenten, elektrischer Energie und autopoietischen Systemen hat seit dem ausgehenden 18. Jahrhundert Wissenschaftler ebenso wie Künstler fasziniert und zur Entwicklung von allerhand Medien und bildgebenden Verfahren geführt.⁶ Von der sogenannten elektrischen Malerei, technisch eine Erfindung des Physikers Georg Christoph Lichtenberg und ein Vorläufer der auf Elektrostatik beruhenden Xeroxkopie, bis hin zu Friedlieb Ferdinand Runge's Chromatographie aus der Mitte des 19. Jahrhunderts lässt sich ein Faden spinnen. Bei Runge's chemischer Analysemethoden werden nacheinander zwei Lösungen auf Löschpapier aufgetropft, die miteinander reagieren, während sie vom Papier aufgesaugt werden. So entstehen farbenreiche, konzentrische Strukturen, die von innen nach außen gelesen gewissermaßen den zeitlichen Verlauf der Reaktion in der Fläche abbilden. In seinem Buch *Bildungstrieb der Stoffe* von 1855 pries Runge die Chemie als die größte Künstlerin überhaupt, da sie Farben und Bilder gleichzeitig in einem

Arbeitsgang hervorbringe, und das auch noch „ohne Pinsel“. Dies lässt sich auch für Weisers *Lucid Phantom Messenger* feststellen. Die Flüssigkeit im Container ist zunächst farblos und klar, die Farbigkeit und die sichtbaren Strukturen bilden sich erst im chemischen Reaktionsprozess.

Runge sprach davon, dass die Zunahme an Komplexion während des Reaktionsprozesses eine Grundlage aller Lebendigkeit augenfällig mache, mithin die hier beobachtbar gewordenen Kräfte auch für die Formfindung sämtlicher Lebewesen verantwortlich sei. Den Stoffen käme damit ein „Bildungstrieb“ zu, der insofern bereits in der anorganischen Chemie festzustellen wäre. Weitere 50 Jahre später griff ein Biologe aus Nantes dieses Konzept wieder auf. Stéphane Leduc entwarf zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein Projekt, das er *biologie synthétique* nannte. 1910 veröffentlichte er seine Ergebnisse in einem populärwissenschaftlichen Buch *Théorie physico-chimique de la vie et générations spontanées*, das bereits zwei Jahre später unter dem Titel *Das Leben in seinem physikalisch-chemischen Zusammenhang* ins Deutsche übersetzt wurde. Der Meeresbiologe und überzeugte Darwinist Ernst Haeckel, der eine Evolutionstheorie der Schönheit zu formulieren suchte, verwendete in seinem vielgelesenen Werk *Die Natur als Künstlerin* von 1913 Abbildungen Leducs und würdigt ihn ausdrücklicher in *Kristallseelen* von 1917. Haeckels Illustrationen wiederum waren kunst- und designhistorisch nicht nur für die Formensprache des Jugendstils, sondern auch für die Expressionisten wie auch die abstrakte Kunst außerordentlich einflussreich.

Leduc bezog sich ausdrücklich auf Runge, meinte aber, ohne die Hypothese einer eigenen Lebenskraft belegen zu können, dass der anorganischen Materie alle Eigenschaften innewohnen, die es zur Entwicklung des Lebens brauchte. Die Formenvielfalt, die der Franzose in seinen Silicattanks aus der

Eingabe von Schwermetallsalzen wie Kupfersulfat oder Eisenchlorid zog, gleicht Weisers Hervorbringungen aus den aufgelösten Materialien der digitalen Industrie: Fadenförmige Halme mit glashellen Köpfchen, dicke Säulen, die sich wie Wurzelknoten winden, moosige Flechten, breite Blätter oder Verdickungen, die an Blüten oder Knollen gemahnen, Pilze, Seeschnecken allenthalben.

Leduc kooperierte zudem mit dem Pionier der Zellbiologie und Strömungsexperten Henri Bénard. Der hatte gezeigt, wie sich aus bestimmten Turbulenzen in Flüssigkeiten zellartige Zustände stabilisieren können. Diese sogenannte Bénard-Konvektion war ein hilfreiches Argument, um das Entstehen von Zellen zu begreifen, einem Grundbaustein jeglicher organischer Formation. Bénard war zudem einer der ersten, die nicht nur die Fotografie und die Chronofotografie als Medium der Sichtbarmachung nutzte, sondern auch die neue Technik des Films.

Die fließende Kontinuität des Wirklichen

Den medientheoretischen Kontext im Zusammenhang von Kinematografie und Lebendigkeit lieferte zeitgleich der französische Philosoph Henri Bergson. Sein Buch *L'Évolution Créatrice* beschreibt Natur als ein stetiges Werden alles Seienden, wofür er den Begriff des „élan vital“ prägte. Nichts sei fixiert und unveränderlich, sondern alles, was ist, wandelt und bewegt sich stetig. Das Medium Film galt ihm dabei als die adäquate Darstellungsweise. Die aneinandergereihten Einzelbilder erzeugen den Eindruck einer konstanten Bewegung. Auch wenn der Film tatsächlich nur über eine Überforderung der zeitlichen Auflösungsfähigkeit unseres Seh-sinnes funktioniert, so könnten wir uns doch – meint Bergson – über das Filmeschauen an den Gedanken gewöhnen, dass die Realität beständige Bewegung bedeute: „Die fließende

Kontinuität des Wirklichen“ wird wahrnehmbar, so drückte er sich aus, indem „wir uns dem kinematografischen Instinkt unseres Denkens anvertrauen“.⁷

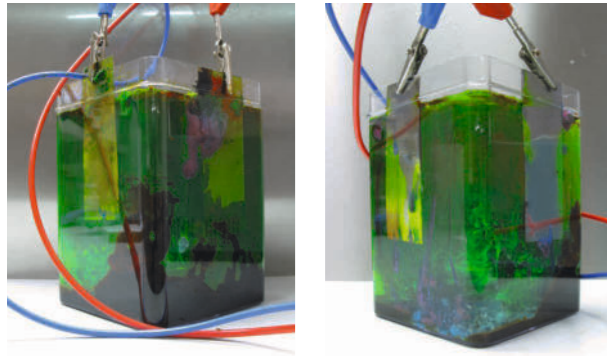
Auch Herwig Weiser filmt Vorgänge in Flüssigkeiten ab und setzt damit den Film als Kommunikationsmedium für eine in Wahrheit flüssige Realität ein, indem er das stetige Werden sichtbar macht. Dabei stellt die formale Ähnlichkeit der Gewächse eine enge Beziehung zu Leduc her. Man könnte auch bei Weiser von einem „jardin chimique“ sprechen, von einer synthetischen, hypothetischen, zukünftigen Biologie. Denn das, was Weiser uns hier zeigt, erinnert an eine Art Ursuppe, an die Grundsubstanz einer noch ausstehenden Evolution, die aus den Überresten des digitalen Zeitalters eine neue silikonbasierte Lebensform hervorbringen könnte.

Nochmals ein halbes Jahrhundert nach Leduc fand in den USA ein spektakuläres Experiment statt, das erneut auf der Suche nach den Ursprüngen des Lebens war. Die Biochemiker Stanley Miller und Harold Clayton Urey ließen an der Universität von Chicago in einer hypothetischen Atmosphäre der Ur-Erde durch elektrochemische Prozesse aus anorganischen Substanzen Aminosäuren (die Bausteine organischer Materie) entstehen. Miller und Urey nahmen an, dass die frühe Erdatmosphäre vor allem aus Wasser, Methan, Ammoniak, Wasserstoff und Kohlenmonoxid bestand. Sie brachten diese Stoffe in einem Glaskolben zusammen und setzten die Mischung einer elektrischen Spannung aus, die Blitzentladungen auf dem noch unbelebten Planeten simulieren sollte. Die dabei entstehenden Aminosäuren hätten sich dann in den Ozeanen angereichert und so eine „primordial soup“, eine Ursuppe gebildet. Bemerkenswerterweise wurden die so entstandenen chemischen Verbindungen mit Hilfe der von Runge entwickelten Chromatografie identifiziert. In dieser Ursuppe mögen sich daraufhin

Ereignisse abgespielt haben, die so ähnlich wie Weisers *Lucid Phantom Messenger* aussehen könnten.

Ästhetik der Chemie

Die künstlerischen Avantgarden der Moderne waren an diesen wissenschaftlichen Entwicklungen interessiert. In der Gruppe der Surrealisten wurden chemische Experimente durchgeführt, was unter anderen zur Bildtechnik der Chemogramme führte, die sich im Kontext der Nachkriegsmoderne nach 1945 großer Beliebtheit erfreuten. Autopoietische Prozesse wurden auch in der New Yorker Schule des Abstrakten Expressionismus weidlich erforscht. Unter Einfluss dieser Arbeitsweisen stellte die Japanerin Toshiko Kinoshita, Mitglied der Künstlergruppe *Gutai*, vor 1956 sogenannte chemische Gemälde her.⁸ Es ließe sich auch auf Gustav Metzger hinweisen, der 1965 eine „chemical revolution in art“ ausrief und in diesem Zusammenhang mit Flüssigkristallen experimentierte, die bei Temperaturwechsel ihre Farbe änderten oder schon 1959 Säure auf Nylonfolien sprühte, um bildhafte Strukturen zu erzeugen, was er eindrucksvoll auf dem von ihm initiierten „Destruction in Art Symposium“ 1966 in London demonstrierte.⁹ Zehn Jahre später, ab 1977, fertigte Andy Warhol sogenannte „Oxidation-“ oder „Piss Paintings“. Warhol hatte dazu Mitarbeitern viel Vitamin C zu essen gegeben und sie dann gebeten, auf polierte Aluminiumplatten zu urinieren. Die ohnehin schon aggressive Harnsäure war durch das Vitamin C noch ätzender geworden und oxidierte ebenso dauerhaft wie farbenfroh in Spritzern, Flecken und kleinen Flussläufen die Metalloberfläche. Metzgers und Warhols ikonoklastische Attitüde und ästhetische Offenheit autopoietischer kreativer Strategien, die auf chemischen Reaktionen aufbauen, bietet Parallelen zu Weisers künstlerischer Herangehensweise.



In einer eigenhändigen Projektbeschreibung für ein anderes Werk, *Summoned Disambiguation* aus dem Jahr 2013, spricht Herwig Weiser davon, dass seine Arbeit im Sinne eines „action paintings“ wahrgenommen werden könnte, als eine Art „plasmatisches Kino“. Es geht ihm um die ästhetischen Effekte, er versteht sich nicht als Forscher. Allerdings geht bei Weiser das Bild tatsächlich in der „action“ auf. Anders als die New Yorker Schule um Jackson Pollock wird nicht die lebendige Geste des Malers in der Farbspur aufbewahrt und festgehalten, sondern Farbigkeit und Materialität verbleiben im unfixierten Zustand. Es gibt kein Festhalten – nur die Sichtbarkeit des Unhaltbaren, ganz im Sinne von Bergsons kinematografischen Instinkt.

Auch *Summoned Disambiguation* trägt den starken medioklastischen Bezug, wie er in *Lucid Phantom Messenger* zu finden ist. Dieses Werk besteht ebenfalls aus einem transparenten Plexiglasgehäuse, an dem verschiedene technische Apparaturen montiert sind. Der durchsichtige Quader ist mit einer klaren Flüssigkeit gefüllt. Plötzlich schießen von rechts und links gleichzeitig Wolken flüssigen Wachses – Parafin – in die Kammer. Die weißen Cumuli rasen, zwei Rammböcken gleich, horizontal aufeinander zu und kollidieren in der Mitte des Gefäßes, wodurch sie einen Großteil ihrer Bewegungsenergie einbüßen: Ejekte, im buchstäblichen Sinne des Wortes. Ineinander verknäult zerdehnt sich das vorher kompakte Gebilde zu Nebelschlieren, die

sich schließlich unter Wärmeeinwirkung zu vollkommener Klarheit auflösen. Das Parafin ist ein „phase changing material“ (PCM), es kann unter bestimmten Bedingungen wie Druck- oder Temperaturänderungen spontan zwischen zwei Zuständen wechseln – entweder feststofflich-opak oder flüssig-transparent.

Medioklasmus

Die Turbulenzen, die hier für den Zeitraum von ein oder zwei Minuten ein quasiatmosphärisches Kräftespiel in den Raum der Sichtbarkeit zerren, bevor das Milieu wieder in scheinbar ungerührte Durchsichtigkeit zurückkehrt, hätten dem Turbulenzen-Forscher Henri Bénard bestimmt gefallen. Die besonderen Materialeigenschaften von Wachs haben Menschen zudem schon seit tausenden von Jahren inspiriert. Es ließ sich entzünden und erhellte so die Dunkelheit. Die weiche Viskosität zwischen fest und flüssig hat es auch zu einem klassischen Ausdrucksmittel der Skulptur gemacht und im antiken Mittelmeerraum war es für zumindest zweitausend Jahre das schlechthinige Medium der schriftlichen Kommunikation.¹⁰ Die *cera* genannte Wachstafel und der *stilus*, mit dem sich dort hineinkratzen ließ, boten jene Eigenschaften, die die Verwaltung von Weltreichen möglich machte. Bis hin zu den modernen phonografischen Walzen und Schallplatten kommt dem Material Wachs eine lange Geschichte als Informationsspeicher zu, der über Eingravieren und Ausstreichen das Erscheinen und Verschwinden von Wissen repräsentiert.

Auch bei der Arbeit *Zgodlocator*, die zwischen 1998 und 2005 in unterschiedlichen Versionen ausgestellt wurde, ist das Entstehen und Vergehen von bedeutungstragenden Materialien thematisiert. Hier wird ebenfalls mit fein vermahlenden Wertstoffen der Elektrotechnik gearbeitet, die in manipulierbare Magnetfelder gebracht, sich zu fremdartigen





Landschaften zusammenballen und gleichzeitig ein Geräuschfeld erzeugen. In der Version von 2005 kann der Betrachter Magnete unter den Ferrofluiden und dem elektrostatischen Computerstaub ansteuern und so Sandstürme erzeugen, Hügel aufhäufen oder Schluchten graben. Soundscapes und Landscapes bilden sich so interaktiv in einer Art posthumanen Geologie.

Dass Herwig Weiser mit dieser Nutzung von Computermaterial auch einen politischen Gehalt verbindet, zeigt sich an dem frühen Werk *Dirty Silver* von 1997. Recyclingtechnik wurde genutzt, um in Frankfurt aus alten Bankencomputern Rohstoffe und schlussendlich einen Silberbarren von dreißigprozentiger Reinheit zu gewinnen. Dieses Silber ist weit davon entfernt, makellos zu sein. Es hat als Material seine Handlungsmacht einst in den Dienst des Finanzkapitals gestellt und war somit Baustein einer komplexen Ausbeutungsmaschinerie. Insofern ist es auch im moralischen Sinne unrein, es ist nicht mehr unschuldig. Auch materielle Agenten spielen ihre Rolle in den globalen Gestaltungsprozessen, die das Antlitz unserer Welt jeden Augenblick umformen und überarbeiten. Es gibt kein unschuldiges Material, es bewahrt die Spuren seiner Nutzung auf und macht damit seine Mitverantwortung am Funktionieren der Machtverhältnisse nachlesbar. Material ist immer dreckig.

Die Arbeiten von Herwig Weiser greifen ein in den medialen Prozess aus Kommunikation und Informationsfluss, der niemals frei sein kann von Machtausübung und Unterdrückung. Indem er dabei ausbricht aus den vorgegebenen Programmen, die jede Maschine und jede Apparatur immer bedeutet, indem er die Schaltkreise pulverisiert und das Medium in seine Materialien auflöst, ermöglicht er neue Prozesse und stößt Entwicklungen an, die niemand überblicken oder kontrollieren kann. Kreativität im ursprünglichen Sinne

künstlerischer Schöpferkraft kann nur in diesem radikalen Ausbruch aus dem Gehege der Möglichkeiten existieren. Dieses Gehege, das über *tools*, *software* und *machines* nur den Nachvollzug von *special effects* erlaubt, die von Programmierern vorgedacht und eingebaut worden sind, löst sich im Säurebad auf und gibt die unbegrenzte Gestaltungspotenz frei. Darum kann Weisers Kunst nicht als Medienkunst verstanden werden, die die Technik als Werkzeug benutzt. Sein Medioklasmus befreit vielmehr die autopoietische Kraft, die dem Material selbst innewohnt, aus dem alle Medien aufgebaut sind. Der Film dient ihm dabei als medioklastisches Medium, denn es transportiert diesen kinematografischen Prozess unabschließbaren Werdens.

Kein Ende der Geschichte

Die historischen Vergleiche erbringen zweierlei: Zum einen wird die Selbstständigkeit sichtbar, mit der Weiser auf ein bestehendes Konzept künstlerischer Produktivität aufbaut – ohne dass er freilich das wissenschaftliche Erkenntnisinteresse von Runge oder Benard teilt. Die Vorstellung von Kunst als einer Praxis, die grundsätzlich nur in einer Offenheit gedeihen kann und nicht in programmierbaren Gehegen, führt bei Weiser und Leduc in zwei vollkommen unabhängig voneinander erarbeiteten Verfahren zu ikonografisch erstaunlich nahen Ergebnissen. Zum anderen wird das kinematografische Konzept der Repräsentationsfähigkeit eines derartigen offenen Begriffs des Werdens in steter Wandelbarkeit der Kunstwerke bei Weiser durch diese Spiegelung im kunsthistorischen Kontext evident. Es geht Weiser nicht um die Herstellung künstlichen Lebens, aber es geht um die Parallelität von künstlerischen mit Lebensprozessen hinsichtlich ihrer Freiheit und Unabgeschlossenheit. Ebenso wenig, wie die Geschichte auf ein prädeteterminiertes Ziel

zustrebt und damit eines fernen Tages erfüllt sein müsste, kann Kreativität mit einem teleologischen Modell einer zu erreichenden Vollkommenheit erklärt werden. Jede Entwicklung wächst auf dem Material des Vorfindlichen – ganz gleich ob sich dieses Werden darüber im Klaren ist oder nicht.

Das Ereignis, die Bewegung, die Veränderung – und kein statischer Zustand oder eine bildhafte Fixierung – erweist sich als zentrales Motiv in Weisers ästhetischer Konzeption. Der kreative Akt besteht darin, einen Raum bereit zu stellen und eine Reaktionskette auszulösen, deren weitere Entwicklung im Einzelnen nicht bestimmbar ist. Es existiert kein Endprodukt, kein Zielpunkt, in dem das vorhergehende Prozedere im Hegelschen Sinne aufgehoben würde. Es wird kein Rätsel gelöst, keine Frage beantwortet, kein Ruhepol der letztgültigen Erkenntnis in Aussicht gestellt. Kein Weltgeist winkt wie bei Hegel am Ende des Tunnels, auf dessen Selbstbewussterdung die Geschichte zuliefe, keine Utopie marxistischer Gerechtigkeit. Was vielmehr erkennbar wird, ist eine stete, unaufhaltsame und schmutzige Tätigkeit, in die sich der schöpferische Akt des Künstlers einhängt. Aus dieser rastlosen Bewegung empfängt die Kreativität ihren Impuls, ihr Momentum, und

hier ist die Energiequelle zu finden, die dem Kunstwerk seine Kraft verleiht.

Zur Sichtbarmachung des Unentwegten besteht für Herwig Weiser ein entscheidender Kunstgriff in der Aktivierung von Materialien. Ganz im Sinne des *material turn* basieren seine Arbeiten auf der Aktivität, auf der *agency* des Materiellen. Indem er die Hardware der digitalen Revolution durchpflügt, anstatt mit Programmierungen oder Anwendungsfeatures zu spielen, zeigt er, dass es keinen Tod des Materials gibt. Auch die Halde ist kein Endpunkt, sondern Brutstätte der Weiterentwicklung, Inkubator neuer Formen und Strukturen, die all das enthält, was für die uns vertraute Welt konstitutiv ist – aber neu zusammengesetzt in ebenso befremdlichen wie sprechenden Konstellationen erscheint. Weisers Prozesse sind gerahmte, aber keine geschlossenen Systeme. Im Sinne der Thermodynamik gibt es hier also kein weißes Rauschen, keine endgültige, irreversible Nivellierung. Immer bleibt irgendwo eine Asymmetrie, eine Unwucht, aus der erneut Komplexion entstehen muss. Letztlich transportiert Herwig Weisers Kunst, aller postapokalyptischen Anmutung zum Trotz, eine optimistische Note: kein Ende, kein entropischer Wärmetod, niemals.

1 Herwig Weiser begreift seine Arbeiten im Kontext des *new materialism*, der eine eigene Handlungsmacht von nichtmenschlichen Akteuren konstatiert. Vgl. u. a. Tony Bennett, Patrick Joyce, *Material powers: cultural studies, history and the material turn* (London, 2010); Arjun Appadurai, *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective* (Cambridge, 1986). Im Hinblick auf künstlerische Praktiken bietet einen Überblick das Themenheft »New Materialism« (Springerin, Heft 1, Frühjahr 2016); grundsätzlicher Diana Coole, Samantha Frost (Hg.), *New Materialisms. Ontology, Agency, and Politics* (Durham, 2010); Daniel Miller (Hg.), *Materiality* (Durham, 2005).

2 Gilles Deleuze, Felix Guattari, *What is Philosophy?* (New York, 1994), S. 215.

3 Ausführlicher gehe ich auf dieses Werk hier ein: Friedrich Weltzien, Postdigitale Ursuppe. Herwig Weisers *Lucid Phantom Messenger* in der Tradition der *biologie synthétique*, in: Frank Fehrenbach und Matthias Krüger (Hg.), *Der achte Tag. Naturbilder in der Kunst des 21. Jahrhunderts* (Berlin, 2016), S. 135–149. Aus diesem Text sind einige Passagen übernommen.

4 Von Herwig Weiser gezeigt während des BIO-FICTION Science, Art and Film Festival am 23. Oktober 2014 im Wiener Naturhistorischen Museum. Vgl.: <http://bio-fiction.com/2014/>.

5 Um die Arbeiten genauer zu analysieren, gälte es folglich, entweder Bezug auf eine einzelne Realisierung zu nehmen oder die Filme – und nicht die skulpturalen Installationen – als Basis heranzuziehen. Im Folgenden wird letzteres der Fall sein, sofern nicht anderweitig angegeben.

6 Hierzu eingehender: Friedrich Weltzien, *Fleck. Das Bild der Selbsttätigkeit. Justinus Kerner und die Klecksografie als experimentelle Bildpraxis zwischen Ästhetik und Naturwissenschaft* (Göttingen, 2011).

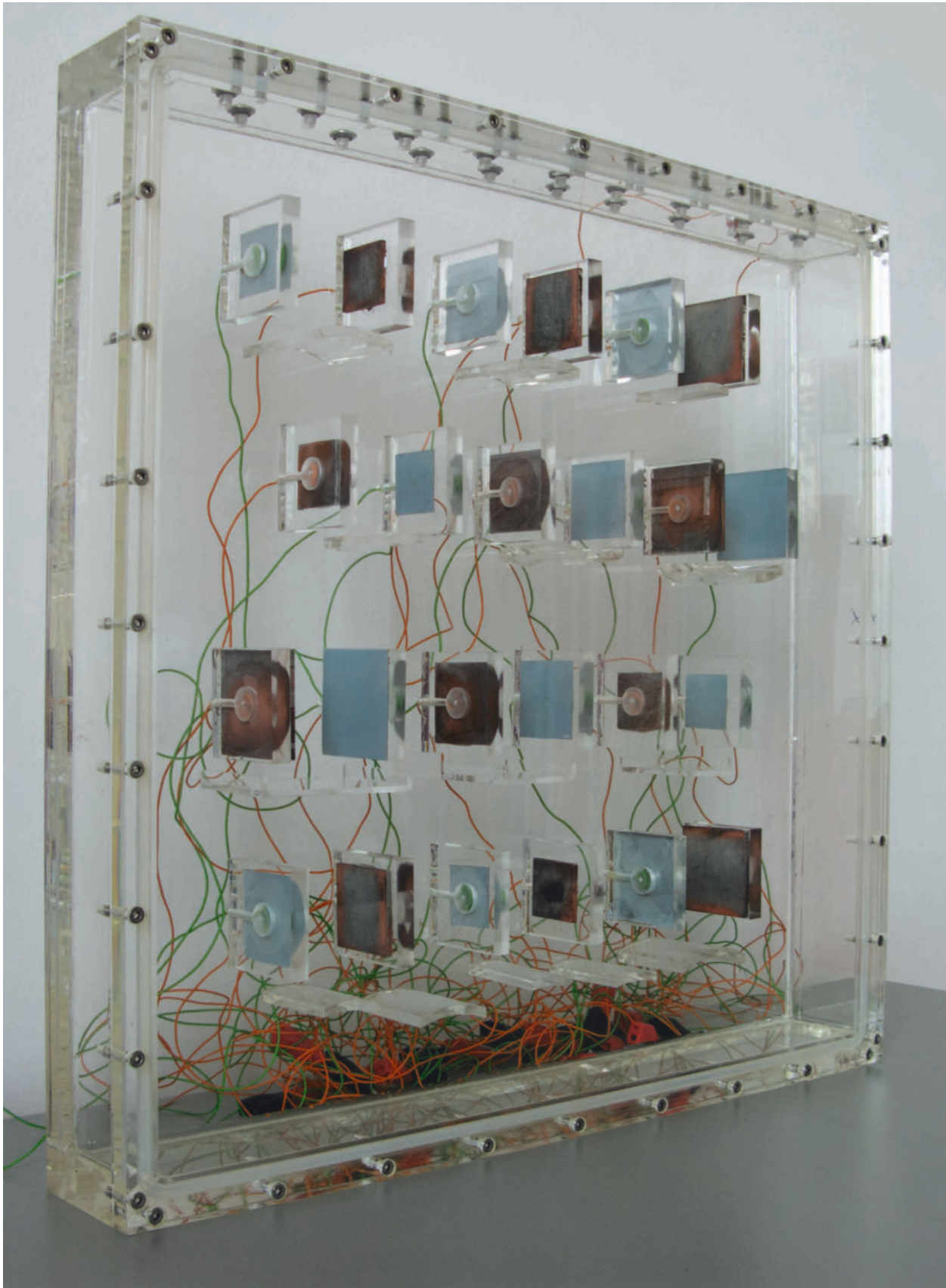
7 Henri Bergson, *Schöpferische Entwicklung. Berechtigte Übersetzung von Gertrud Kantorowicz* (Jena, 1921), S. 306

und 319 [im Original: *L'Evolution créatrice* (Paris, 1907)].

8 Jiro Yoshihara, *The Gutai Manifesto*, zuerst erschienen in: Geijutsu Shincho, Ausgabe Dez. 1956. Eine englische Übersetzung findet sich hier: www.ashiya-web.or.jp

9 Vgl. z.B. Julia Peyton-Jones (ed.), *Gustav Metzger, Decades 1959–2009, exhibition catalogue* (London: Serpentine Gallery, 2009), S. 48–53.

10 Vgl. hierzu Jessica Ullrich, *Wächserne Körper. Zeitgenössische Wachsplastik im kulturhistorischen Kontext* (Berlin, 2003).



Autopoietic Medioclasm: No Heat Death, Never

Friedrich
Weltzien

English

In Herwig Weiser's oeuvre, sculptural and cinematic moments converge, technology and aesthetics conjoin each other in a metamorphic relation. Even though frequently computer-controlled, to classify his installations as media art would fall short, as the artist's strategy can be described as an iconoclastic, or rather, medioclastic access. In Weiser's work, media get crushed, turned upside down and turned against their own programming. A literary-dissolving process reveals processes that control communication, behavior, and decision-making in the digital age. In what follows, an attempt will be made to conceptualize the character of "processuality," which can be observed in a series of Weiser's works, in an art-historical series of comparisons. The focus of this interpretation lies in material-based, quasi- or post-biological mechanisms of development.

The works in focus here open up an area where processes take place that are not quite controllable and difficult to predict. However, these processes are not exclusively autonomous; they are not in a closed system, but interact in different ways with their

surroundings. These works are largely based on the specific properties of materials. With this confidence in the autopoietic forces of matter, Weiser's work can be considered as an early and original proof of the so-called "material turn."¹ The following art-historical classification shows that his oeuvre does not conform to the labels of media art, bio-art or scientific art, but rather pursues its own neo-materialistic strategy according to an autopoietic medioclasm. Weiser's approach is a fundamental criticism of the programmability of phenomena, which he exposes as the phantasm of the digital revolution by revealing the intrinsic openness and unpredictability of material self-organization.

All materials have physical and chemical dispositions that make them different from one another. Melting points, specific gravity and chemical reactivity, electrical conductivity and magnetism, attraction or repulsion behavior and other features do not only characterize materials in a scientific sense, but also provide each of them with an independent (and idiosyncratic) activity. In addition to its ponderable qualities, every material is also characterized by attributions and meanings depending on cultural context. In our perception, however, these cultural and aesthetic contexts shape the objects as strongly as their physical properties. Through this formation of meaning, the materials gain a power that is at least as enormous as the power based on scientifically established paradigms. Whether a material is regarded as valuable or waste, whether it is classified as life-sustaining or toxic, and whether it is to be sought or avoided, can only be determined by a cultural finishing, which is always and inseparably connected with the measurable and ponderable specifics, but nevertheless has independent criteria not determined by laws of nature.

The "material agency" represents an objective evidence of energy whose significance

is nevertheless projected from the subject itself: an "eject," in the words of Gilles Deleuze and Felix Guattari—an object functionalized by will.² Herwig Weiser plays with this peculiar material agency and with the powers and the dynamics that it is able to unleash. It could be said that the materials in Weiser's art become actors and co-authors who are licensed by the artist to act autopoietically and productively within the given framework.

Post-Biological Growth

The work *Lucid Phantom Messenger* can be regarded as an example of this approach.³ It has been continuously developed since 1998, when the first prototype was produced, until 2014, when the most recent copy of the performative installation was exhibited.⁴ As is the case with other works by the artist, different versions are successively created. Since the technical requirements of the work's setup are often quite complex and diverge from one presentation to the next, one must actually speak of Herwig Weiser's work as *site-specific*. As in Heraclitus's *panta rhei*, a work by Weiser can never be the same in two places or at two points in time.

In addition, a further maneuver is integrated in the mediation of his works of art by the fact that the installations are being filmed. The resulting videos, often with custom-made soundtracks, can combine different versions from different perspectives via editing. Thus the videos are works in their own right and by no means sheer documentation.⁵ The film with the same title, *Lucid Phantom Messenger*, from 2011 is about three and a half minutes long. The filmed installation shows a transparent, flat crate placed upright and filled with liquid. The film's montage apparently intersects different states of the installation in long shots with close-ups of the film's main part. The soundtrack

comprises sounds that have been composed by electronic musician Philip Quehenberger based on the footage. The sounds—noise or scratching without a melodic or rhythmic structure—evoke a raw, even discomoforting atmosphere.

The film opens with a sequence that shows the transparent container parallel to the image plane. Suddenly, shooting downward like tentacles, long, hose-like excrescences emerge from the tiny, brown dots at the upper edge of the picture. The color rapidly changes from brown to orange to a light, sulfur yellow with a green haze. When the upper two-thirds of the picture's surface is covered by growths top down, a cut brings another vessel into view. Here, the ground is covered with mossy or spongy structures. The color is dominated by blue, violet and turquoise; orange and brown veins grow rapidly and superimpose the blue base in a matter of seconds. A new cut on a third vessel: intestinal villi, neural plexuses and fungal colonies are swaying, spatially divided by turbidities of water in the foreground and background—bubbles float, organelles pulsate, and foliage unfurls.

These strange growth processes are the film's subject and are present in every single shot—sometimes as a slow coating of the picture surface, sometimes developing rapidly and lightning-like. Sometimes, shocks from the outside provoke catastrophic collapses that are accompanied by flashes of light, of which larger complexes break off in the upper part of the picture, and during their fall to the vessel's bottom penetrate and tear away different layers of growth. But such dramas are always the reason for new productivity. The damaged edges sprout again and the trickling fragments remain active.

The imagery from inside the Plexiglass container reminds us of growth as well as decomposition processes and leads to

associations with lush jungle flora or colorful marine ecology, but is, in fact, not at all alive. On the contrary: a highly poisonous cocktail was mixed. The artist first obtained the components from chemists of the Cologne University and later from the recycling industry. The latter produced valuable raw materials such as pure copper or silver from the material artifacts of the digital revolution—for example, circuit boards or rechargeable batteries.

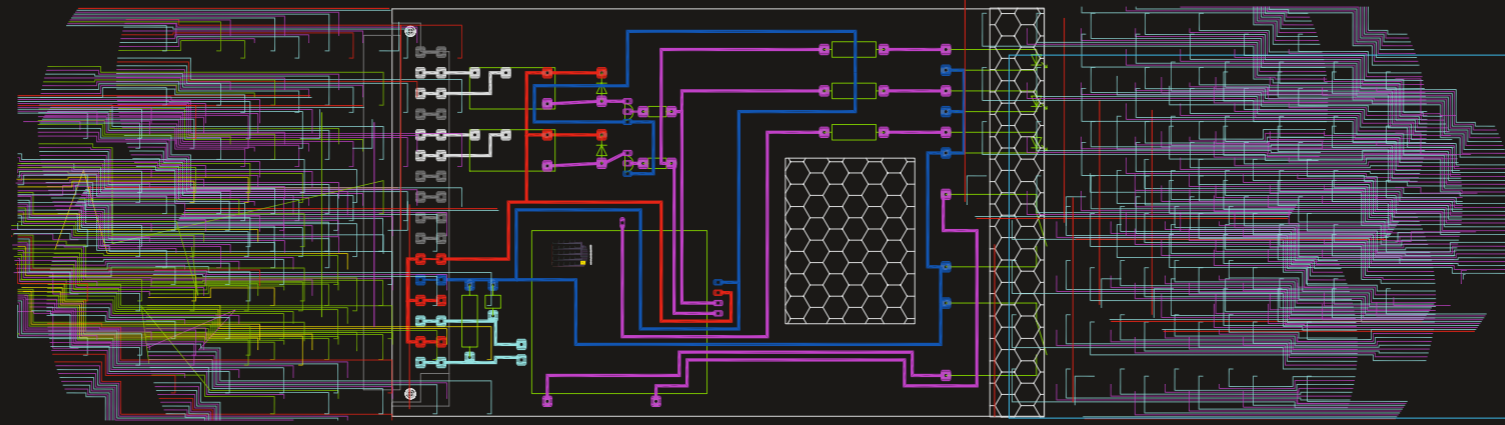
Weiser lets the carefully separated chemicals interact with each other again. In this experimental setup, neither the chemists nor the artist can precisely determine what the manifold possible reactions, including the cross and chain reactions, will look like, and which connections can result from it. It is an autopoietic system, left to the self-organizing forces of the material.

The technical setup integrates a number of control options and intervention possibilities. The dissolved materials are fed into the container via a controllable pumping system. Electric voltage can cause catalytic reactions in some places; and light and ultrasound also supply energy to the setup. This input keeps the process running and the variety of phenomena at a high level. Herwig Weiser is not concerned with designing a machine that produces something in the sense of engineering competence. It is all about the aesthetic event, the formal interplay and the resulting color sensations: the process carries the work.

Living Materials

The tension between scientific and technical effort and aesthetic appeal links Weiser to an artistic tradition, which reaches back to the time of the emergence of modern natural sciences, at least to the Romantic Period. Notably, dealing with chemical components, electrical energy and autopoietic systems has fascinated scientists as well as artists since





the end of the eighteenth century, leading to the development of all kinds of media and imaging techniques.⁶ A thread runs through so-called electrical painting, an invention of the physicist Georg Christoph Lichtenberg and a precursor of electrostatic Xerox-copy, to Friedlieb Ferdinand Runge's chromatography from the middle of the nineteenth century. In Runge's method of chemical analysis, two solutions are successively dripped onto blotting paper, which sucks up the solutions while they react with each other. In this way, colorful, concentric structures are formed which, read from the inside towards the outside, represent the temporal course of the reaction in the surface. In his book *Bildungstrieb der Stoffe (The Formative Tendency Of Substances)* from 1855, Runge praised chemistry as the greatest artist in the world, since it simultaneously produces colors and images in a single work process, and above all "without brush." This is also the case in Weiser's *Lucid Phantom Messenger*. The liquid inside the container is initially colorless and clear; color and visible structures are formed only in the chemical reaction process.

Runge spoke of the fact that the increase in complexion during the reaction process shows a basis for all vitality and that consequently, the forces observed here are responsible for the formation of all living creatures. The substances would thus have a "formative tendency," which could already be found in inorganic chemistry. Another 50 years later, a biologist from Nantes resumed this concept. At the beginning of the twentieth century, Stéphane Leduc designed a project, which he called *biologie synthétique*. In 1910, he published his results in a popular scientific book "Théorie physico-chimique de la vie et générations spontanées," which was translated into German two years later under the title *Das Leben in seinem physikalisch-chemischen Zusammenhang (Life in its physical-chemical context)*. The marine biologist and convinced Darwinist Ernst Haeckel, who sought to formulate an evolution theory of beauty, used illustrations of Leduc in his widely-read work *Die Natur als Künstlerin (Nature as an Artist)* in 1913, and expressed it more explicitly in *Kristallseelen (Crystal Souls)* in 1917. Haeckel's illustrations, on the other hand, were extremely

influential in art and design history, not only for the formal vocabulary of art nouveau, but also for expressionist and abstract art.

Leduc explicitly referred to Runge, but without being able to prove the hypothesis of an inherent vitality, he thought that inorganic matter possesses all the qualities that it needs to develop life. The variety of forms which the Frenchman grew in his silicate tanks from the addition of heavy-metal salts, such as copper sulfate or iron chloride, is similar to Weiser's creations from the dissolved materials of the digital industry: filamentous stalks with bright glassy heads, thick columns winding like root nodes, mossy lichens, broad leaves or knotty bulges that recall of flowers or tubers, mushrooms and sea-snails everywhere.

Leduc also co-operated with Henri Bénard, the pioneer of cell biology and expert in fluid dynamics. He had shown how cell-like states can stabilize from certain turbulences in liquids. This so-called Bénard convection was a helpful argument for understanding the formation of cells, the basic building blocks of any organic formation. Bénard was also one of the first to use not only photography and

chronophotography as a medium of visualization but also the new technique of film.

The Flowing Continuity of the Real

At the same time, the French philosopher Henri Bergson produced a media-theoretical context for the relation of cinematography and vitality. His book, *L'Évolution Créatrice*, describes nature as a constant becoming of all being, for which he coined the concept of "élan vital," in which nothing is fixed and unchangeable, but everything is constantly shifting. For Bergson, the medium of film was the adequate mode of representation for this concept. The series of single frames give the impression of a constant movement. Even if film actually works by overwhelming the temporal resolution capability of our sense of sight, according to Bergson, we could get accustomed to the idea that reality is in fact a constant movement, by watching films: "The fluid continuity of the real" becomes perceptible, according to Bergson, by "apply[ing] the cinematographical mechanism of the intellect."⁷

Herwig Weiser also films processes taking place in fluids. And by making visible the continuous development, he uses film as a communication medium for a reality that is truly fluid. The formal similarity of the growing forms establishes a close relationship with Leduc. With regards to Weiser, one could also speak of a “jardin chimique,” a synthetic, hypothetical, future biology. For what Weiser shows us here reminds us of a kind of primordial soup, the basic substance of a still-evolving evolution that could produce a new silicone-based form of life from the remnants of the digital age.

Another half century after Leduc, a spectacular experiment took place in the US, again in search for the origins of life. At the University of Chicago, the biochemists Stanley Miller and Harold Clayton Urey created amino acids (the building blocks of organic matter) from inorganic substances by electrochemical processes that took place in a hypothetical atmosphere of the primeval earth. Miller and Urey assumed that the early terrestrial atmosphere consisted primarily of water, methane, ammonia, hydrogen and carbon monoxide. They assembled these substances in a glass flask and exposed the mixture to an electrical voltage that was supposed to simulate the lightning discharges on the still inanimate planet. The resulting amino acids would then have accumulated in the archaic ocean, forming a primordial soup. Remarkably, the chemical compounds thus formed were identified using the chromatography developed by Runge. Events similar to those in Weiser’s *Lucid Phantom Messenger* may have occurred in this primordial soup.

Aesthetics of Chemistry

Modernity’s artistic avant-gardes were interested in these scientific developments. In the Surrealists’ group, chemical experiments

were carried out, which led, among other things, to the visualization method of the chemograms, which enjoyed great popularity in the post-war period after 1945. Autopoietic processes have also been thoroughly researched in the New York School of Abstract Expressionism. Under the influence of these methods, the Japanese artist Toshiko Kinoshita, a member of the artist group *Gutai*, produced so-called chemical paintings before 1956.⁸ Another possible reference is Gustav Metzger, who proclaimed a “chemical revolution in art” in 1965 and in this context experimented with liquid crystals that changed their color according to temperature. He also sprayed acid on nylon film as early as 1959 to create pictorial structures, which he impressively demonstrated during the “Destruction in Art Symposium” that he had initiated in London in 1966.⁹ Ten years later, starting in 1977, Andy Warhol produced his so-called “Oxidation Paintings” or “Piss Paintings.” Warhol gave his employees a plentyfull supply of vitamin C to consume and then asked them to urinate on polished aluminum plates. The already corrosive uric acid had become even more corrosive with the vitamin C, and permanently as well as colorfully oxidized the metal surface in splashes, spots and tiny currents. Metzger’s and Warhol’s iconoclastic attitudes and aesthetic openness of autopoietic creative strategies, which are based on chemical reactions, coincide with Weiser’s artistic approach.

In a personal project description for another piece, *Summoned Disambiguation* from 2013, Herwig Weiser says that his work could be perceived as a kind of “plasmatic cinema” in the sense of an “action painting.” He is concerned with aesthetic effects; he does not consider himself a scientist. However, Weiser’s imagery is indeed absorbed in “action.” Unlike painter Jackson Pollock’s New York School, Weiser’s vivid gesture is not captured and stored in color traces, but color and materiality

remain in an unfixed state. There is no storing—only the visibility of instability, entirely in line with Bergson’s cinematographic instinct.

Just like *Lucid Phantom Messenger*, *Summoned Disambiguation* establishes a strong medioclastic connection. This piece also consists of a transparent Plexiglas case with various technical devices attached. The transparent cuboid is filled with a clear liquid. Then all of a sudden, clouds of liquid wax—paraffin—shoot simultaneously into the chamber from both sides. The white cumuli horizontally race toward each other like two rams and collide in the middle of the vessel, thereby losing a large part of their kinetic energy and thus literally becoming ejects. The previously compact structure is now entangled and expands into misty streaks, which ultimately dissolve into complete transparency under the effect of heat. The paraffin is a “phase changing material” (PCM). Under certain conditions, such as pressure or temperature changes, it can spontaneously shift between two states—either solid-opaque or liquid-transparent.

Medioclasm

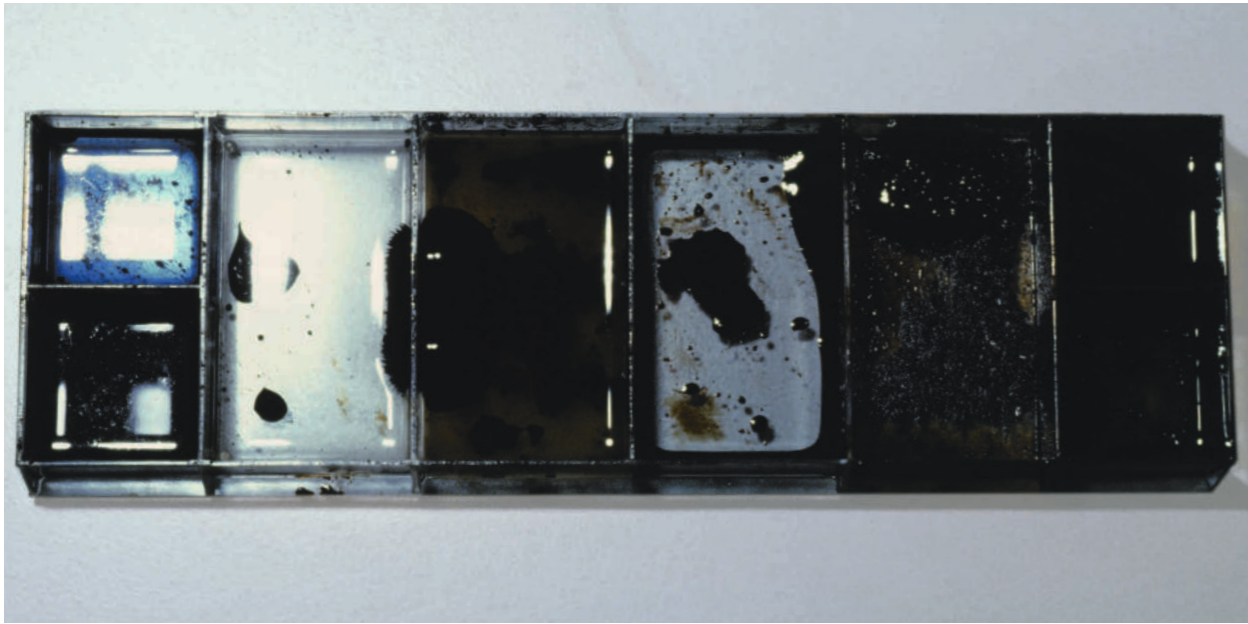
Henri Bénard, the researcher of turbulence, would have liked those turbulences, which for a period of one or two minutes pull a quasi-atmospheric interplay of forces into the space of visibility, before the milieu once again returns to seemingly unperturbed transparency. The special material properties of wax have inspired people since thousands of years. It could be set alight and illuminate darkness. The soft viscosity between solid and liquid states has also made it a classic means of expression in sculpture, and in the ancient Mediterranean it was the absolute medium of written communication for more than two thousand years.¹⁰ The wax tablet called *cera*, and the *stilus*, with which the wax was scratched into, offered the qualities which

made the management of empires possible. Up to modern phonographic cylinders and records, the material of wax has a long history as information storage device, which represents the appearance and disappearance of knowledge through engraving and deleting.

Also in the work *Zgodlocator*, exhibited in different versions between 1998 and 2005, the emergence and vanishing of meaningful materials is addressed. Here, too, finely ground materials used in electrical engineering are merged into manipulatable magnetic fields, forming alien landscapes and simultaneously creating an acoustic field. In the 2005 version, the viewer can control magnets that are placed underneath ferrofluids and electrostatic computer dust, and thus creating sandstorms, amassing hills, or excavating canyons. Soundscapes and landscapes thus interactively form a kind of posthuman geology.

Herwig Weiser’s early work *Dirty Silver* from 1997 shows that he combines this specific use of computer material with political content as well. Recycled technology was used to gain raw materials from old banking computers in Frankfurt and to ultimately extract a silver bar of thirty percent purity. This silver is far from being immaculate. As a material, it once placed its power in the service of financial capital and was therefore a building block of a complex machine for exploitation. Therefore, this material is impure also in a moral sense; it is no longer innocent. Material agents play their part in the global processes that transform and alter the face of our contemporary world. No material is innocent—it preserves the traces of its use and thus renders intelligible its co-responsibility with the functioning of the power relations. Material is always dirty.

The works of Herwig Weiser intervene in the medial process of communication and information flow, which can never be free from power and oppression. By breaking



free from the given programs, which each machine and apparatus implies, and by pulverizing the circuits and dissolving the medium into its materials, he enables new processes and pushes developments that no one can overlook or control. Creativity in the literal sense of artistic creation can only exist in this radical escape from the enclosure of possibilities. This enclosure of tools, software and machines, which only allow the tracking of special effects which have been planned and installed by programmers, dissolves in an acid bath and releases an unlimited potential of creation. Therefore, Weiser's art cannot simply be understood as media art using technology as a tool. Rather, his medioclasm frees the autopoietic force, which is inherent in the material itself and from which all media are built. Film serves Weiser as a medioclastic medium, because it transports exactly this cinematographic process of an interminable development of being.

No End to the Story

Historical classifications yield two things. On the one hand, Weiser's autonomy becomes apparent, which he adds to an existing concept of artistic productivity—without, of course, sharing the particular scientific interest of Runge or Benard. The notion of art as a practice that can only flourish in a certain openness, and not in programmable enclosures, leads to surprisingly similar results in Weiser's and Leduc's completely independent iconic processes. Through this reflection in historical contexts, on the other hand, Weiser's cinematographic approach of constant change becomes evident, which enables the representation of an open concept such as the development of being itself. Weiser's interest is not the production of artificial life, but rather the parallelism between artistic processes and life processes in regards to their freedom and incompleteness. No more than history is approaching a predestined goal and thus one distant day could be completed, creativity cannot be explained by a teleological model of a purposeful perfection. Every development

grows out of the material of the present, regardless of its own awareness.

Events, movements, changes, and not static states or pictorial fixations, prove to be a central motif in Weiser's aesthetic conception. The creative act consists in providing a space and initiating a chain reaction whose further development cannot be determined in detail. There is no end product, no destination point, in which the previous procedure would be abolished in the Hegelian sense of *Aufhebung*. No riddle is solved, no question answered, no resting post of ultimate knowledge is promised. Unlike in Hegel, no world spirit is beckoning at the end of the tunnel, whose process of becoming self-aware would be the purpose of the story; no utopia of Marxist justice is in sight. What becomes apparent rather is a constant, unstoppable and dirty activity to which the creative act of the artist is attached. From this restless movement, creativity receives its impulse, its momentum, and here lies the source of energy that gives the work of art its power.

In order to visualize ceaselessness, Herwig Weiser's artistic core is the activation of materials. In the sense of the material turn, his work is based on the activity, on the agency of the material. By ploughing the hardware of the digital revolution instead of playing with programming or application features, he shows that there is no death of the material. Even the waste dump is not an endpoint, but a hotbed for further development and an incubator of new forms and structures containing all that is constitutive of the familiar world, but finally reappears mingled in equally strange and telling constellations. Weiser's processes are systems that are framed, but not closed. In the sense of thermodynamics there is thus no white noise, no definitive, irreversible leveling. There is always somewhere an asymmetry, an imbalance, from which again complexity must rise again. Ultimately, and despite all the post-apocalyptic appeal, Herwig Weiser's art carries an optimistic note: no end, no entropic heat death, never.

Translation: Sonja Engelhardt

1 Herwig Weiser comprehends his works in the context of *new materialism*, which establishes a separate power of action by non-human actors. See Tony Bennett, Patrick Joyce, *Material powers: cultural studies, history and the material turn* (London, 2010); Arjun Appadurai, *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective* (Cambridge, 1986). With regard to artistic practices, an overview is provided by the special issue „New Materialism,“ Springerin, Heft 1, spring 2016; more fundamental: Diana Coole, Samantha Frost (ed.): *New Materialisms. Ontology, Agency, and Politics* (Durham, 2010); Daniel Miller (Hg.), *Materiality* (Durham, 2005).

2 Gilles Deleuze, Felix Guattari, *What is Philosophy?* (New York, 1994), p. 215.

3 I discuss this work in more detail in: Friedrich Weltzien, *Postdigitale Ursuppe. Herwig Weisers Lucid Phantom Messenger in der Tradition der biologie synthétique* [Postdigital primordial soup. Herwig Weiser's *Lucid Phantom Messenger* in the tradition of biology synthétique], in: Frank Fehrenbach and Matthias Krüger (ed.), *Der achte Tag. Naturbilder in der Kunst des 21. Jahrhunderts (The eighth day. Images of nature in the art of the 21st century)* (Berlin, 2016), p. 135-149. Some passages are taken from this text.

4 Exhibited by Herwig Weiser during the BIO-FICTION Science, Art and Film Festival on 23 October 2014 in the Natural History Museum in Vienna. See: <http://bio-fiction.com/2014/>.

5 In order to analyze the work more precisely, it would be necessary either to refer to a single realization or to use the films—and not the sculptural installations—as a basis. In the following, the latter will be the case, unless otherwise stated.

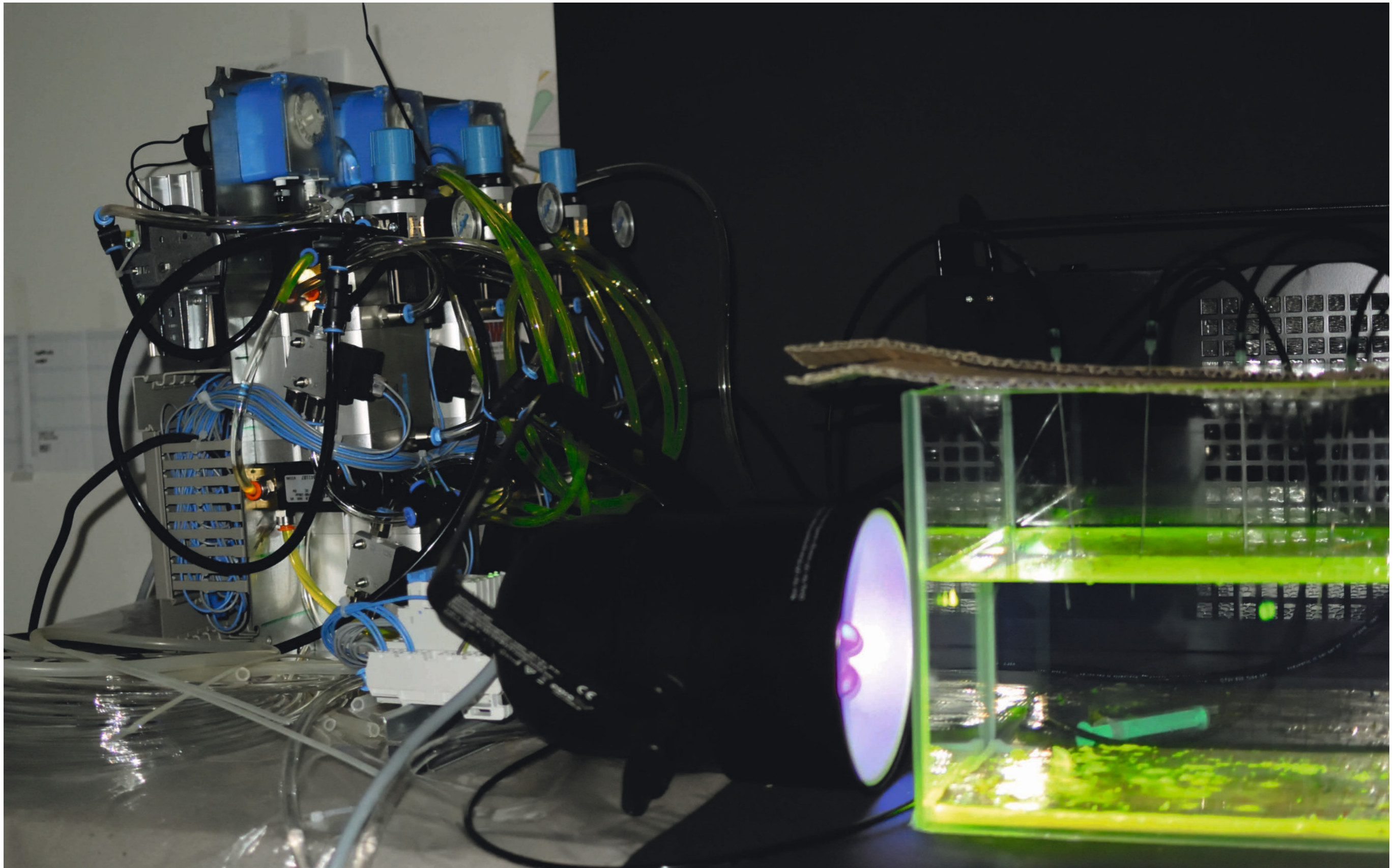
6 In more detail: Friedrich Weltzien, *Fleck. Das Bild der Selbsttätigkeit. Justinus Kerner und die Klecksografie als experimentelle Bildpraxis zwischen Ästhetik und Naturwissenschaft (Spot. The image of self-activity. Justinus Kerner and Klecksography as an experimental pictorial practice between aesthetics and natural science)* (Göttingen, 2011).

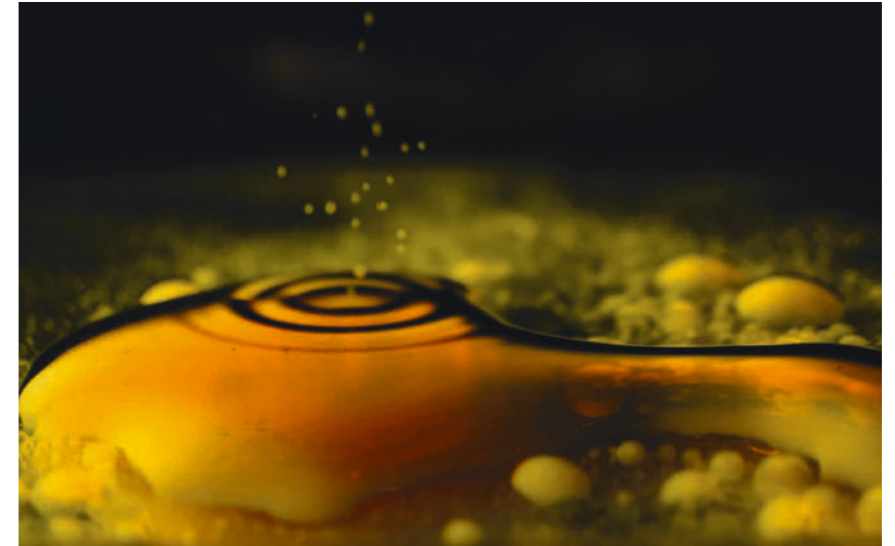
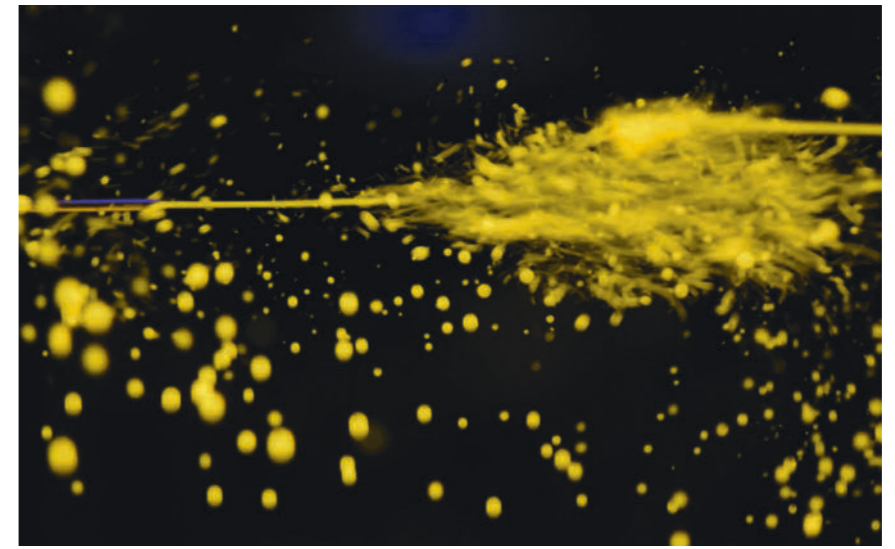
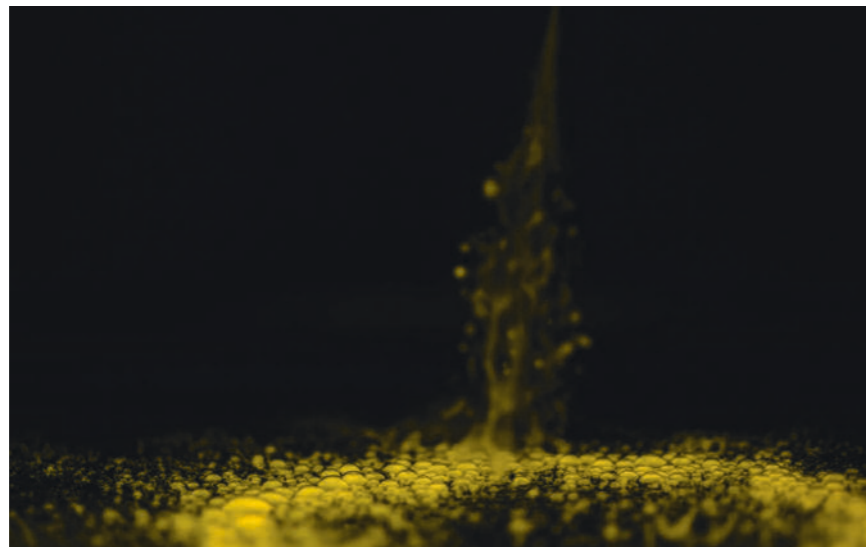
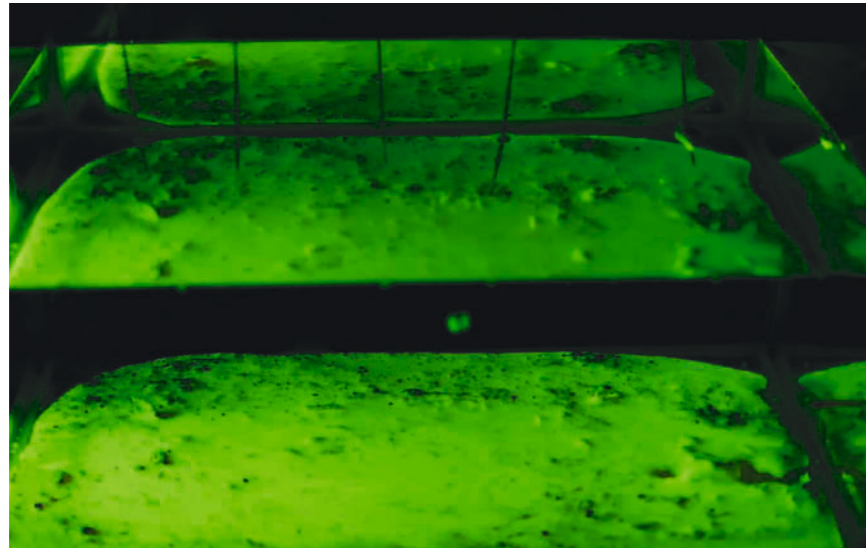
7 Henri Bergson, *Creative Evolution* (New York: Holt, 1911), p. 302 and 315 [original: *L'Évolution créatrice* (Paris, 1907)].

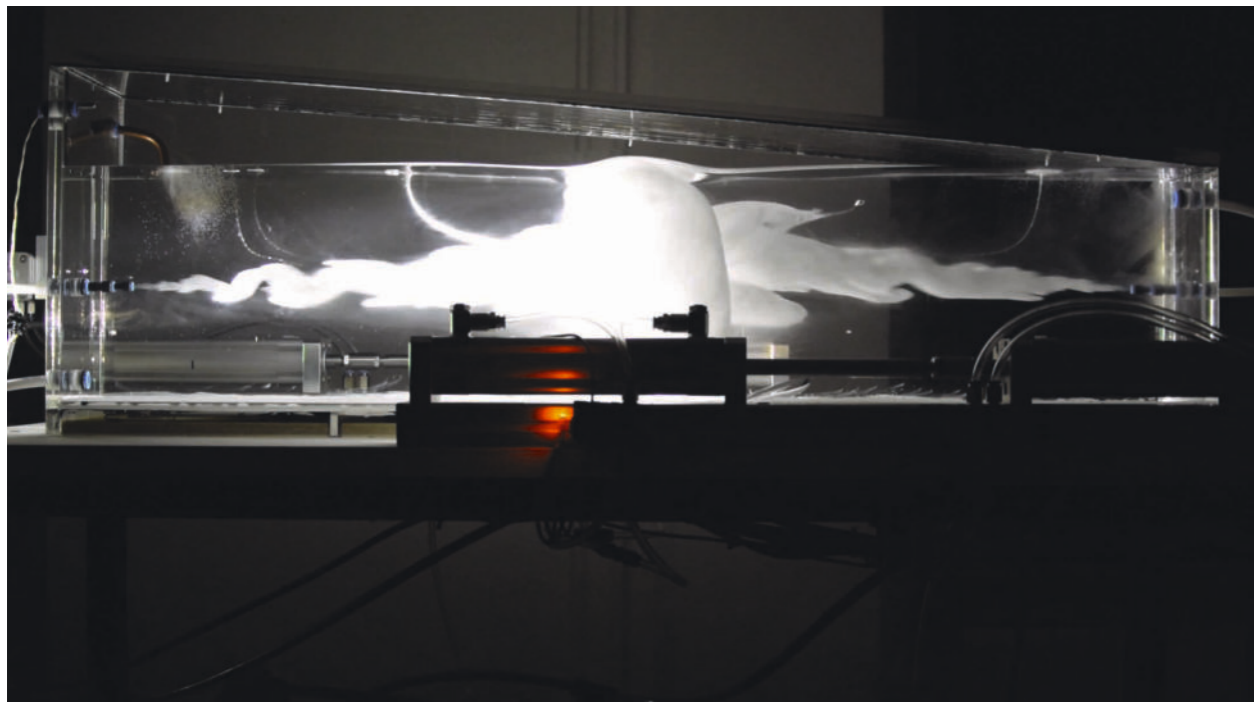
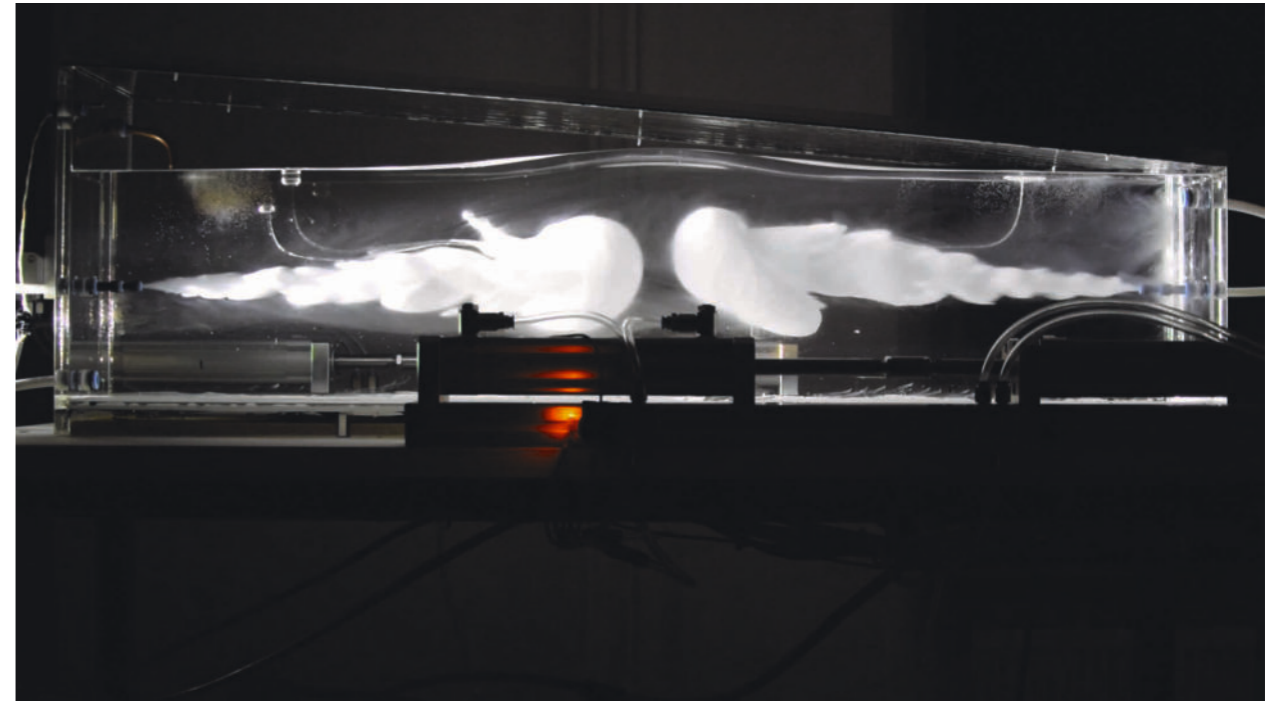
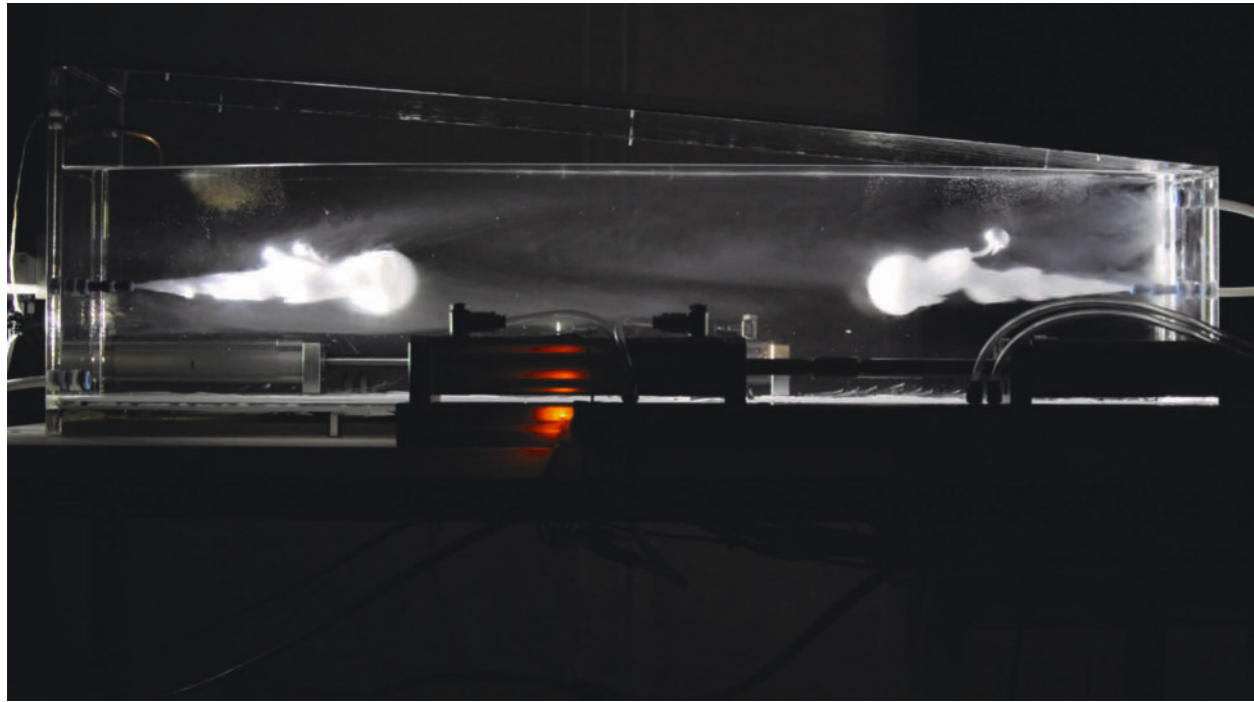
8 Jiro Yoshihara, *The Gutai Manifesto*, first published in: Geijutsu Shincho, edition Dec. 1956. An English translation can be found here: www.ashiya-web.or.jp

9 See for example Julia Peyton-Jones (ed.), *Gustav Metzger, Decades 1959-2009, exhibition catalogue* (London: Serpentine Gallery, 2009), pp.48-53.

10 See Jessica Ullrich, *Wächserne Körper. Zeitgenössische Wachsplastik im kulturhistorischen Kontext (Waxy bodies. Contemporary wax sculpture in a cultural-historical context)* (Berlin, 2003).







Kanalrohr und Kugelbass. Herwig Weisers experimentelle Parallelaktionen im Sichtbaren und Hörbaren

Marina
Sawall

Deutsch

Vielleicht ist die Unbewegtheit der Dinge um uns ihnen nur durch unsere Überzeugung aufgeprägt, dass sie diese Dinge sind und keine anderen, durch die Unbewegtheit unseres Denkens ihnen gegenüber.¹

Marcel Proust begibt sich bei seiner *Suche nach der verlorenen Zeit* auch auf eine wahrnehmungsästhetische Expedition. Er untersucht dabei, wie die Vorstellungskraft durch ein überraschendes Ereignis, ein Geräusch, einen Geruch dazu angeregt wird, die Gesetze der Rationalität hinter sich zu lassen und neue Einsichten in die Funktionsweisen der eigenen Wahrnehmung zu ermöglichen. Auf den ersten Seiten des Buchs befasst er sich mit den Zuständen zwischen Wachen und Träumen. Hier verschwimmt die zeitliche und räumliche Orientierung und eröffnet auf diese Weise einen Raum, der das scheinbar Gegebene, die Dinge um ihn, in Bewegung setzt.

Herwig Weisers Film *Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen* (2000) zeigt ein über Glasfaserkabel mit Frequenzschwingungen künstlich „beatmetes“

Matratzenwesen, das seine Zellkammern stetig hebt und senkt. Die Kameraperspektive ist zunächst die des Beobachters, der von einem leicht erhöhten Standpunkt auf den auf dem Boden liegenden „medialen Organismus“ blickt, wie Rainer Fuchs diese „anthropomorphe Maschine“ in seiner Analyse der Arbeit nennt.² Der Zuschauer nimmt die Rolle des Assistenten ein, der dem Experiment der „Erschaffung“ eines solchen Kunstwesens beiwohnt. Das Matratzenwesen wird über die Kabel mit Tönen animiert, die von Menschen stammen, genauer von VHS-Bändern mit Aufnahmen von Hysterikern und Hysterikerinnen aus den 1960er Jahren. Durch bis zu hundertfaches Layern der Stimmen und weitere Effekte, die Weiser im Tonstudio der Kölner Kunsthochschule für Medien generierte, sind diese jedoch nicht mehr als solche zu erkennen. Sie klingen nicht einmal mehr verzerrt, sondern vollkommen abstrakt und maschinell, höchstens noch dem Rauschen des Windes vergleichbar. Das Brummen kommt aus einer Bassbox, die Techniker der RWTH Aachen in ein Kanalrohr implementiert haben. Auf diese Weise wird aus den Hysterikerstimmen ein Kugelbass erzeugt, der zwar nicht sehr laut ist, dafür aber direkt mit seinen Schwingungen auf den menschlichen Körper wirkt. In der computergesteuerten Simulation eines atmenden Wesens steckt demnach weit mehr Menschliches, als es die Situation zunächst vermuten lässt.

Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen kann einerseits als ein Beispiel für Weisers Umgang mit dem Medium Film gelten, bei dem der Arbeit mit der Kamera eine eher dokumentarische Funktion zukommt. Filme wie dieser können deshalb auch als Zustands-, Bewegungs-, Farb- und Klangstudien betrachtet werden und verweisen aus dem Bereich des Filmischen hinaus auf die von Weiser bevorzugte Form der Installation.³ In *Die verlassene Ruhezone eines*



Assistenzheiligen wird der dokumentarische Blick von außen andererseits immer wieder von ins Absurde kippenden Verfremdungen und Verzerrungen auf der Bildebene irritiert und das räumliche Gefüge wird bis zur Orientierungslosigkeit instabilisiert. Diese Verfremdungseffekte sind charakteristisch für Weisers Filme und entsprechen den experimentellen Bearbeitungen der Klänge auf der Tonebene. In diesen häufig surreal oder psychedelisch anmutenden Sequenzen wird die Bewegung, die zur Entgrenzung des Bildfeldes, der *cadra-ge*, und damit auch des Blicks führt, teilweise durch „entfesselte“ Kameraführung⁴ erreicht. Weitau häufiger verharrt die Kamera jedoch statisch in einer Einstellung, während sich das Bewegungsgeschehen beispielsweise durch Lichteffekte, Spiegelungen oder Überblendungen im Bild abspielt. Die statische Kamera der Plansequenzen trägt dann eher die Züge eines optischen Instruments, das zur Beobachtung und Darstellung von Bewegungen oder Formprozessen verwendet wird.⁵

Weisers filmische Studien seiner Maschinen, von Dynamiken und Verhältnissen dienen aber anders als optische Experimente wie die eines Eadweard Muybridge und anderer keinem bestimmten Zweck. Sie nehmen



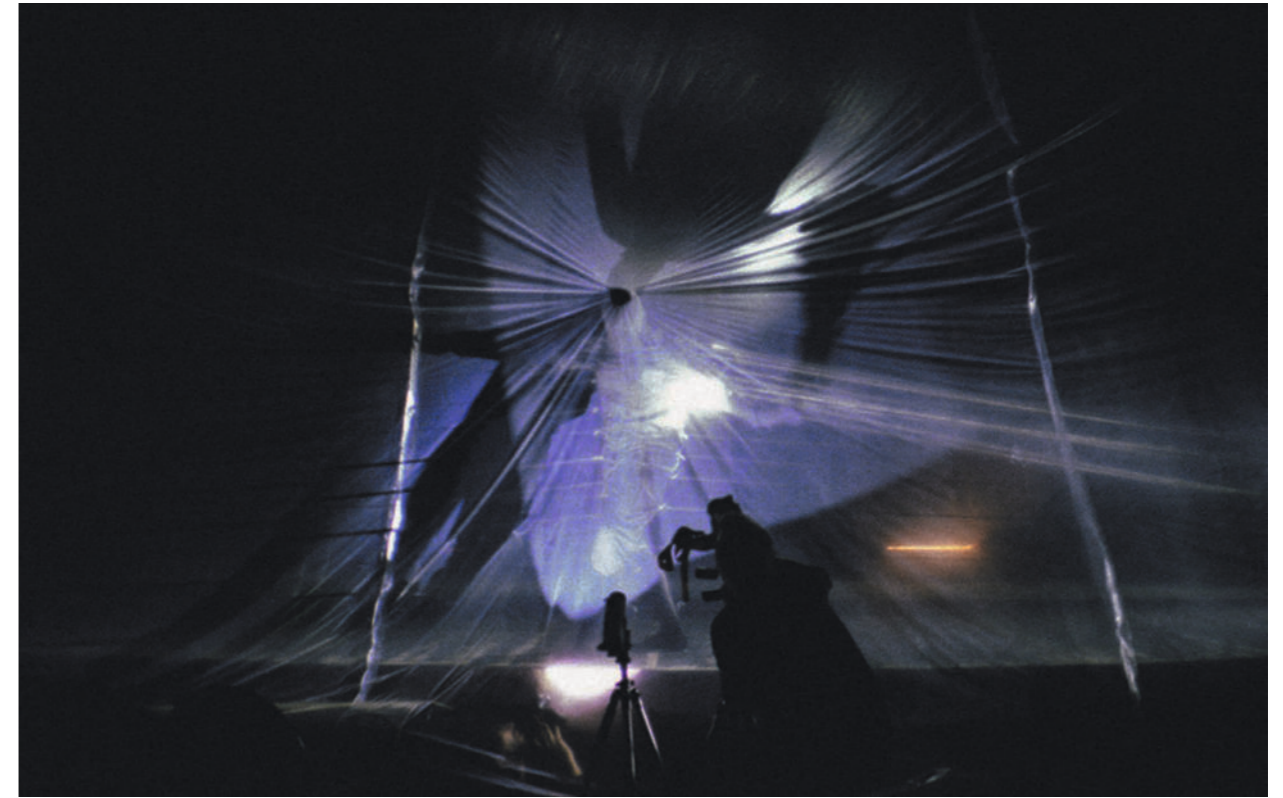
ihren Ausgang oftmals bei einer wissenschaftlich anmutenden Versuchsanordnung, um von dort aus zu fabulieren mithilfe von naturwissenschaftlichen und computertechnischen Errungenschaften, aber auch gestützt auf die zweifelhafte Eigenschaft der menschlichen Sinne, optischen und klanglichen Täuschungen aufzusitzen – auf der Suche nach unbekanntem Wechselspielen von Organismus und Maschine, Materie und Vorstellungskraft.

Ein weiteres Beispiel dafür ist die Skulptur *Ambiguous Cut into Space of Conjecture*, an der Weiser seit 2011 arbeitet und die er in einem Film ebenfalls dokumentiert hat. Für diese als „Bildmaschine“ konzipierte Skulptur verwendet er eine Technik, bei der Komplementärfarben aus Quantenpunkten in Bewegung versetzt und immer wieder neu gemischt werden. Dabei ändert sich die Dichte der eingesetzten Flüssigkeiten. Der für Menschen normalerweise unhörbare Klang des

Ultraschalls, der bei diesem Prozess entsteht, wird durch 500 Watt-Piezos hörbar.⁶

Film und Installation, die den gleichen Titel tragen, sind hier zwei Annäherungsformen an ein Experiment und stehen nahezu gleichwertig nebeneinander. Die filmische Dokumentation ermöglicht in diesem Fall vor allem eine konzentrierte Beobachtung des visuellen Transformationsgeschehens, bei dem Rotation und Ultraschall die Formwerdung beeinflussen. Die Kamera bleibt in einer Einstellung auf die kreisrunde Maschine gerichtet, die selbst wie ein Bullauge Einblick in ein scheinbar selbstständiges Farb- und Formenleben hinter Glas bietet, begleitet von den daraus resultierenden, hörbar gemachten Ultraschallklängen.

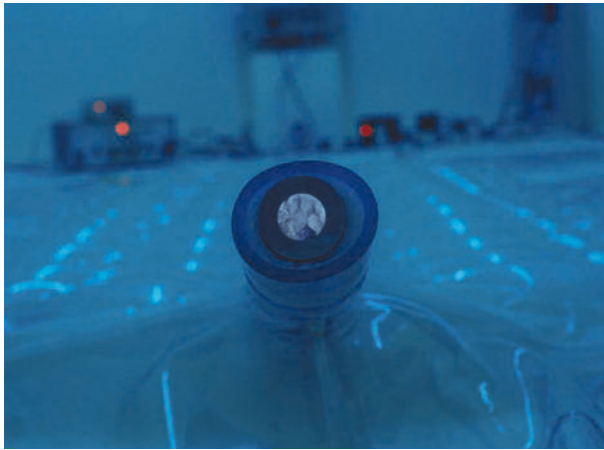
Optische Täuschungen bilden auch die Grundlage für Weisers neuesten Film *Haus der Regierung*. Mit den Mitteln der Langzeitbelichtung wird hier ein neuer Raum im Raum



geschaffen. Dafür benutzt Weiser Taschenlampen, die bis zu 500 Meter weit fokussieren können und leuchtet mit ihnen u. a. den verlassenem Kinosaal des Moskauer Hauses der Regierung aus. Die Strahlen werden von vier Kameras gleichzeitig, aber jeweils unterschiedlich lang fotografiert und im Anschluss durch Montage animiert, sodass sich schließlich ein bewegliches spinnennetzartiges Lichtgeflecht durch den Raum spannt. Der damit einhergehende Hell-dunkel-Kontrast steigert den Eindruck des verräumlichten Linientanzes noch. Er hat aber zudem den Effekt, dass der Kinoraum, der auf diese Weise immer wieder partiell sichtbar wird, im Kopf des Zuschauers eine neue Form erhält, die er aus diesen unterschiedlichen Raumfragmenten und Lichtpunkten selbst zusammensetzt. Weiser sieht darin die Möglichkeit, Architekturen als feststehende Gebilde wieder in Bewegung zu setzen und auf diese Weise einen neuen

Zugang zum Umgang mit Architektur vorzustellen, der von der menschlichen Sinneswahrnehmung in Kombination mit kognitiven Fähigkeiten bestimmt ist und nicht eine bestimmte, der Wahrnehmung aufgeprägte Form zum Ziel hat.

Der Simulation atmender Dinge, die sich geräuschhaft verlebendigen, entsprechen in anderen Filmen Weisers flatternde Mäntel, tanzende Jacken oder eben mit einer bewegten Lichtschrift dynamisierte Innenräume oder Fassaden. Bild und Ton sind dabei experimentell angelegt. Die besondere Bedeutung des Tons ist im Experimentalfilm zwar allgemein stärker ausgeprägt als im Spielfilm, konnte sich bei Weiser auch aufgrund der Bedingungen an der Kölner Kunsthochschule für Medien entfalten, die ihm Zugang zu einer hochwertigen Studiotechnik bot. Köln ist seit den 1950er Jahren ein Zentrum der elektronischen Musik und zieht seitdem herausragende



Musiker und Komponisten an. Weiser nutzte die Technik bereits in seinen frühen Filmen, um Ausgangspunkte eines visuellen Ereignisses zu verfremden, rückzukoppeln oder sie immer wieder mit sich selbst zu überlagern. Für seine Filme arbeitete er mit Musikern wie Philipp Quehenberger, FX Randomiz oder Marcus Schmickler zusammen, die Musik für seine Filme komponierten, während er häufig gleichzeitig die Originaltöne experimentell bearbeitete. So existieren, ein filmgeschichtlich seltenes Phänomen, für mehrere seiner Filme zwei Tonspuren, die bisher jedoch noch nicht vergleichend ausgestellt wurden.

Weiser geht es in seinen Versuchsanordnungen, bei denen das Tonstudio als Klanglabor und die Kamera als optisches Instrument fungieren, um die Möglichkeit, Vorgänge der Formwerdung auf visueller wie akustischer Ebene in Gang zu setzen. Diese Formwerdungen beschränken sich dabei nicht allein auf mediale Prozesse im Sinne der filmischen Darstellung. Die Filme können vielmehr als Nebenprodukte oder Weiterführung seiner wahrnehmungsästhetischen und biomorphen Studien mit anderen Mitteln betrachtet werden. Weisers eigener Umgang mit der Filmtechnik lässt sich so gesehen als Parallelaktion zu seinen Versuchen der Zusammenführung von biologischen und

technischen Körpern, also von Mensch und Maschine verstehen.

Zgodlocator (1998–2001), eine der bekanntesten Installationen Weisers, die in zwei Varianten realisiert wurde, basiert auf einer zufallsgesteuerten Technologie, die Besucher zu Akteuren werden lässt.⁷ Die Maschine funktioniert wie ein Musikinstrument, das aber Züge eines Lebewesens trägt, da es von den Besuchern zwar gesteuert werden kann, durch die zufälligen Klangerzeugungen aber selbstbestimmt wirkt. In einer Variante der Installation wird der lebendige Eindruck noch dadurch verstärkt, dass *Zgodlocator* einen ganzen Raum füllt, der die Besucher wie eine Landschaft umgibt, wobei in der Maschine sichtbare Prozesse der Verflüssigung von Granulaten aus entsorgten Computern stattfinden, die die Funktion von Körperflüssigkeiten simulieren.

Die Maschinenwesen, als die man seine Installationen in und außerhalb seiner Filme bezeichnen kann, sind weder Ausdruck einer positiven noch einer negativen Utopie. Indem Weiser mit Bezug auf neueste Erkenntnisse aus wissenschaftlichen Verfahren den Funktionslogiken von Maschinen entgegenarbeitet, führt er sie ad absurdum. Statt zu zerstören, kreiert er mit seinen Arbeiten etwas im Sinne der Produktivität scheinbar Unsinniges,

aber sinnlich Apperzeptives, das in seiner Neugestaltigkeit zur Frage Anlass gibt, wie radikal Gestaltung sein kann und muss, um zu überzeugen und zu „neuen“ Gestalt- und Formideen zu animieren.

Besonders in Hinblick auf die Arbeit des Menschen an und mit Maschinen wird virulent, dass, wie Bazon Brock schreibt, der Mensch immer nur als „Zweiter Schöpfer“ tätig werden kann, wobei die „schöpferische Zerstörung“, wie sie auch angesichts der Installationen Weisers zu beobachten ist, eine Form dieser „seconda creatio“ darstellt.⁸ Schließlich ist Formwerdung zumeist die Transformation von etwas bereits Vorhandenem in etwas „Neues“, das nur deshalb als neu bezeichnet werden kann, da es, so Brock, einen veränderten Blick auf das „Alte“ ermöglicht oder notwendig macht.⁹

1 „Peut-être l’immobilité des choses autour de nous leur est-elle imposée par notre certitude que ce sont elles et non pas d’autres, par l’immobilité de notre pensée en face d’elles.“ – Marcel Proust, *À la recherche du temps perdu*, hrsg. v. Jean-Yves Tadié. Bd. 1 (Paris: Gallimard, 1987), S. 6 [Bibliothèque de la Pléiade].

2 Vgl. Rainer Fuchs über Herwig Weiser in: *Coming up: junge Kunst in Österreich*. Katalog anlässlich der Ausstellung vom 11.6. bis 15.9.1996 im Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, 20er-Haus, hrsg. v. Rainer Fuchs (Wien, 1996).

3 Im Gegensatz dazu sind einige der Filme, vor allem *Haus der Regierung* (2014–2016), auf den später noch eingegangen wird, sowie *Entrée* (1999) metafilmisch konzipiert und spielen selbstreflexiv mit den Bedingungen ihres Mediums. In beiden Filmen dient ein Kinosaal als Ausgangspunkt für audiovisuelle Experimente.

4 Der Begriff „Entfesselte Kamera“ wurde in der Frühgeschichte des Kinos geprägt, besonders durch Filme von Murrau u.a. aus den 1920er Jahren, bei denen die Kamera

vom Stativ genommen und auf Schaukeln, Fahrrädern, in Autos bewegt wurde. Vgl. auch: Karl Prümm, *Das schwebende Auge. Zur Genese der bewegten Kamera*, in: *Medien und ihre Technik. Theorien – Modelle – Geschichte*, hrsg. v. Harro Segeberg (Marburg: Schüren, 2004), S. 235–256.

5 Frühe historische Vorbilder dafür finden sich beispielsweise in den Arbeiten des Fotografen Eadweard Muybridge oder in den ersten kinematographischen Apparaten. In Wien wurde jüngst im neu eröffneten Metro-Kinokulturhaus die Ausstellung „Kino.Magie – Was geschah wirklich zwischen den Bildern?“ mit optischen Instrumenten aus der Sammlung des Filmemachers Werner Nekes eröffnet, die diese Dimension des frühen Kinos und der kinematographischen Apparate wieder erlebbar werden lässt.

6 „In Herwig Weisers Skulptur *Ambiguous Cut Into Space of Conjecture*, aus der aktuellen Installationsserie *Lucid Phantom Messenger* (2008–2011), bedingen Ultraschallwellen die Transformation elektrochemischer Substanzen. Wie beim Action Painting gehen diese dank dank chemisch nicht

mischbarer Flüssigkeiten, deren natürliche Gleichgewichte durch massive physikalische Kräfte aus dem Lot gebracht werden, spontane Verbindungen, Mutationen und fluoreszierende Neuordnungen ein. Gleich einer lokalen Explosion entstehen über hochfrequenten Schall Turbulenzen und Verwirbelungen, welche die Molekülcluster der Flüssigkeiten auf molekularer Ebene sprengen. Wie in jedem autopoietischen System ist auch dieser Zyklus operativ geschlossen und jede Dimension scheint dabei im wiederholten Prozess mythisch, psychedelisch leuchtend, wechselwirkend dematerialisierend, hochfrequent fliehend.“ – Vgl. *transmediale/ archive*, online unter: <http://transmediale.de/de/content/ambiguous-cut-space-conjecture-lucid-phantom-messenger-2-herwig-weiser> (05.11.2015).

7 Programmierung der Installation: Albert Bleckmann. Auch zu dieser Maschine existiert eine filmische Studie: *Zgodlocator* (Herwig Weiser, 2000; Sound programming: F.X.Randomiz).

8 Vgl. bspw. den Abschnitt „Scheitern als Gelingen“ in: Bazon Brock, *Der Künstler als gnadenloser Konkurrent*

Gottes, in: Ders., *Der Barbar als Kulturheld* (Köln: DuMont, 2002), S. 263. Das Theorem von der „schöpferischen Zerstörung“ stammt aus dem Werk *Kapitalismus, Sozialismus und Demokratie* des Ökonomen Schumpeter aus dem Jahr 1942. Vgl. dazu auch Bazon Brock: *Der Barbar als Kulturheld – Der Künstler als Barbar*, in: Ebd., S. 232.

9 „Das Neue zwingt einen, sofort den Blick zurück zu dem Alten, zum Tradierten, zu den Konventionen zu wenden, und dabei stellt man etwas Merkwürdiges fest – und das ist die Dynamik der Moderne seit 600 Jahren: daß durch den Blick vom Neuen der Blick auf das Alte, Konventionelle völlig verändert wird und einem das Alte, tausend Mal Bekannte, gar nicht mehr Ansehenswerte plötzlich wie neu erscheint, als ob man es noch nie gesehen hätte.“ Vgl. Bazon Brock: *Barocke Evidenzkritik in der Filmavantgarde* von Werner Nekes, in: *Utopie und Evidenzkritik*, hrsg. von Bazon Brock und Ulrich Reck (Hamburg: Philo Fine Arts, 2010), S. 113.

Sewage Pipe and Spherical Bass. *Herwig Weiser's experimental* *parallel actions in vision and sound*

Marina
Sawall

English

*"Perhaps the immobility of the things that surround us is forced upon them by our conviction that they are themselves, and not anything else, and by the immobility of our conceptions of them."*¹

In *In Search of Lost Time*, Marcel Proust embarked on a quest for cognitive aesthetics, on which he examines how the power of imagination is stimulated by a surprising event, sound or smell, consequently leaving the laws of rationality behind and allowing new insights into the workings of one's own perception. In the first pages of his book, he engages with the states between waking and dreaming, where temporal and spatial orientation blur and thus open up a space that sets in motion what is seemingly given as well as the things around him.

Herwig Weiser's film *Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen* [Abandoned Resting Zone of an Assistant Saint] (2000) depicts a continually rising and falling mattress-entity that is artificially "ventilated" by frequency oscillations streaming through glass-fiber cables into its cell chambers. The camera perspective begins with that of the

observer who looks from a slightly elevated viewpoint at the "medial organism" lying on the ground, at what Rainer Fuchs calls an "anthropomorphic machine" in his analysis of the work.² The spectator assumes the role of the assistant, who tends to the experiment of the "creation" of such an art-entity. The mattress-entity is animated via cables carrying human sounds, more precisely sounds from VHS tapes with recordings of male and female hysterics from the 1960s. Created in the recording studio of the Academy of Media Arts Cologne, the layering of sounds up to a hundred times and with additional effects, however, render the voices no longer recognizable. They sound not even distorted, and are completely abstract and machine-like, at most akin to the sound of the wind. An additional hum comes from a subwoofer that technicians of the RWTH Aachen University have implemented in a sewage pipe. In this way, a spherical bass is generated from the hysterical voices; an effect that is not very loud, but with its vibrations has a direct impact on the human body. The computer-controlled simulation of a breathing entity, therefore, contains far more human aspects than the situation initially suggests.

Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen can, on the one hand, be regarded as an example of Weiser's skills in the use of the film medium, in which he works with the more documentary function of the camera. Films like this can also be viewed as studies of conditions, motion, color and sound, which point beyond the area of the cinematic toward Weiser's preferred form of installation.³ Then, again, in *Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen*, the documentary view from the outside is constantly irritated by absurdly distorted alienations and distortions on the image plane. The spatial structure is destabilized to the point of disorientation. These alienation effects are characteristic of Weiser's

films and correspond to the experimental audio processing on their sound levels. In these often surreal or psychedelic sequences, the motion that leads to the delimitation of the field of view, the *cadrage*, and thus of the view itself, is partly achieved by an "unchained" camera technique.⁴ However, the camera remains much more frequently in a static position, whereas the movement takes place, for example, by means of light effects, mirroring, or fading within the image. The static camera used for long shots recalls an optical instrument used for observation and representation of movements or processes.⁵

Weiser's cinematic studies of his machines, of dynamics and relations, however, serve no specific purpose, as opposed to optical experiments such as those of Eadweard Muybridge and others. Films by Weiser often take their origins in a seemingly scientific experimental set-up as a starting point for fantasy by means of scientific and computer and technological advancements, but they are also based on the dubious property of the human senses to fall for optical and acoustic illusions—always in search for unknown interplays of organism and machine, of matter and imagination.

Another example is the sculpture *Ambiguous Cut into Space of Conjecture*, which Weiser has been working on since 2011 and which he documented in a film. For this sculpture, which was conceived as an "image machine," he uses a technique in which complementary colors comprised of quantum dots are set in motion and repeatedly mixed, by which the density of the used liquids changes. Ultrasound, which is generated during this process and normally inaudible to human beings, is rendered audible by 500 watt piezo.⁶ The film and the installation, which share the same title, are two approaches to a single experiment and are almost-equivalents. In this case, the cinematographic documentation

allows a concentrated observation of the visual transformation process in which rotation and ultrasound influence the formation process. The camera remains focused on the circular machine, which itself, like a porthole, provides an insight into a seemingly independent life of color and form behind glass, accompanied by the resulting audible ultrasonic sounds.

Optical illusions are also the basis for Weiser's latest film *Government Building*, in which a space within a space is created by means of long-term exposure. For this, Weiser uses flashlights that can be projected up to 500 meters, illuminating the abandoned cinema auditorium of the Government Building in Moscow. The rays of light are recorded by four cameras at the same time, but each for a different duration. They are subsequently animated by montage, so that a movable spiderweb-like light mesh of light eventually extends throughout the space. Moreover, the corresponding contrast of light and shadow strengthens the impression of a spatialized dance of lines. These contrasts have the effect of imbuing the cinema space, which becomes partially visible, on and off again, with new forms composed of different spatial fragments and light points in the viewer's mind. In this continuous process, Weiser sees the possibility of setting the fixed architectural structures in motion and thus presents a new approach to architecture, namely that which is determined by human sensory perception in combination with cognitive abilities, instead of a particular form embossed on our perception.

In other films by Weiser, the simulation of breathing things that are brought to life in an acoustic way corresponds to fluttering coats, dancing jackets, or interiors and facades spurred by animated writing of light. Sound and vision are arranged experimentally. The significance of sound is generally more pronounced in experimental films than in

feature films, but in Weiser's case, sound could flourish thanks to the conditions at the Academy of Media Arts Cologne, which offered him access to high-quality studio techniques with synthesizers. Since the 1950s, Cologne has been a center of electronic music, attracting eminent musicians and composers. Weiser used sound technology already in his early films in order to alienate the original sounds of a visual event, to generate feedbacks, or to repeatedly superimpose them. For his films, he has worked with musicians such as Philipp Quehenberger, FX Randomiz, and Marcus Schmickler, who composed music for his films and often experimented with the original sounds at the same time. Thus, as a rare phenomenon in film-history, two soundtracks exist for several of Weiser's films, but these versions have yet to be shown comparatively.

Creative Destruction

For Weiser, his experimental set-ups, where the sound studio functions as a sound lab and the camera functions as an optical instrument, exist in order to initiate the processes of formation on a visual as well as on an acoustic level. These formations are not limited to media processes in the sense of cinematic representation. The films can be regarded as by-products or continuations of Weiser's perception-aesthetic and biomorphic studies by other means. Weiser's own approach to film technology can thus be seen as a parallel action to his attempts in combining biological and technical bodies, that is, of man and machine.

Processes of formation are usually the transformation of something that already exists into something „new,“ which can only be described as new because it made possible, or made necessary, an altered perspective on the „old,“ to quote Bazon Brock.⁷

Specifically regarding the work of humans on and with machines, it becomes virulent that human beings, according to Brock, can always only act as „Second Creator.“ The machine-entities, which Weiser's installations within and outside his films could be called, can be viewed as products of such a „seconda creatio.“⁸ They are neither the expression of a positive or a negative utopia. Rather, Weiser uses the possibilities of formation processes relating to the latest findings in scientific procedures in order to reduce the functional logic of machines to absurdity, in the sense of „creative destruction.“

An example of this is *Zgodlocator* (1998–2001)⁹, one of Weiser's most known installations, which was realized in two versions. It is based on a randomly controlled technology that turns the visitors into actors. The machine works like a musical instrument that is reminiscent of a living being. The installation can be controlled by the visitors, but appears to

be self-determined due to its random sound creation.

In the installation version of *Zgodlocator*, the vivid impression is reinforced by the fact that it fills an entire room that surrounds the visitors like a landscape. Visible processes of the liquefaction of granules from disposed computers take place in the machine, simulating the function of bodily fluids.

The formation processes that take place in installations such as *Zgodlocator* or *Ambiguous Cut into Space of Conjecture* as well as between installation and film are always intermediary results in the search for new ways and new technologies of inciting inanimate material to interact with other bodies or humans, to do something unexpected in order to counter what Proust critiques as „immobility of our thought!“

Translation: Sonja Engelhardt

1 Translated from the French by C. K. Scott Moncrieff (1922): Marcel Proust, *In Search of Lost Time: Swann's Way* (Courier Corporation, 2002), p.3

2 See Rainer Fuchs about Herwig Weiser in: *Coming up: junge Kunst in Österreich (Coming up: Young Art in Austria.)* Catalog on the occasion of the exhibition from June 11 to September 15 1996 in the Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, 20er Haus. Edited by Rainer Fuchs (Vienna, 1996).

3 In contrast, some of the films, especially *Government Building* (2014/2015), which will be discussed later, and *Entrée* (1999) are meta-cinematically conceived and play self-reflectively with the conditions of their medium. In both films, a cinema auditorium serves as the starting point for audiovisual experiments.

4 The term „Unchained Camera“ was coined in the early history of cinema, especially by films by Murnau et al. from the 1920s, where the camera was taken from the tripod and moved by cars, swings and bicycles. See also: Karl Prümm, *Das schwebende Auge. Zur Genese der bewegten Kamera*, in: *Medien und ihre Technik. Theorien*

- *Modelle - Geschichte. (The Floating Eye. On the Genesis of the Moving Camera. In: Media and its Technology. Theories - Models - History.)* Edited by Harro Segeberg (Marburg: Schüren, 2004), pp. 235–256.

5 Early historical examples for this can be found, for example, in the work of the photographer Eadweard Muybridge or in the first cinematographic apparatuses. In Vienna, recently, the exhibition *Kino.Magie—Was geschah wirklich zwischen den Bildern? (Cinema.Magic—What really happened between the images?)* presented optical instruments from the collection of the filmmaker Werner Nekes, which allow for direct experience of early cinema and its cinematographic apparatuses.

6 „In Herwig Weiser's sculpture, *Ambiguous Cut Into Space of Conjecture*, from the current installation series, *Lucid Phantom Messenger* (2008–2011), ultrasonic waves trigger the transformation of electro-chemical substances. Spontaneous connections, mutations and fluorescent rearrangements are formed as in Action Painting thanks to chemically immiscible fluids whose natural balance is knocked out of kilter by massive physical

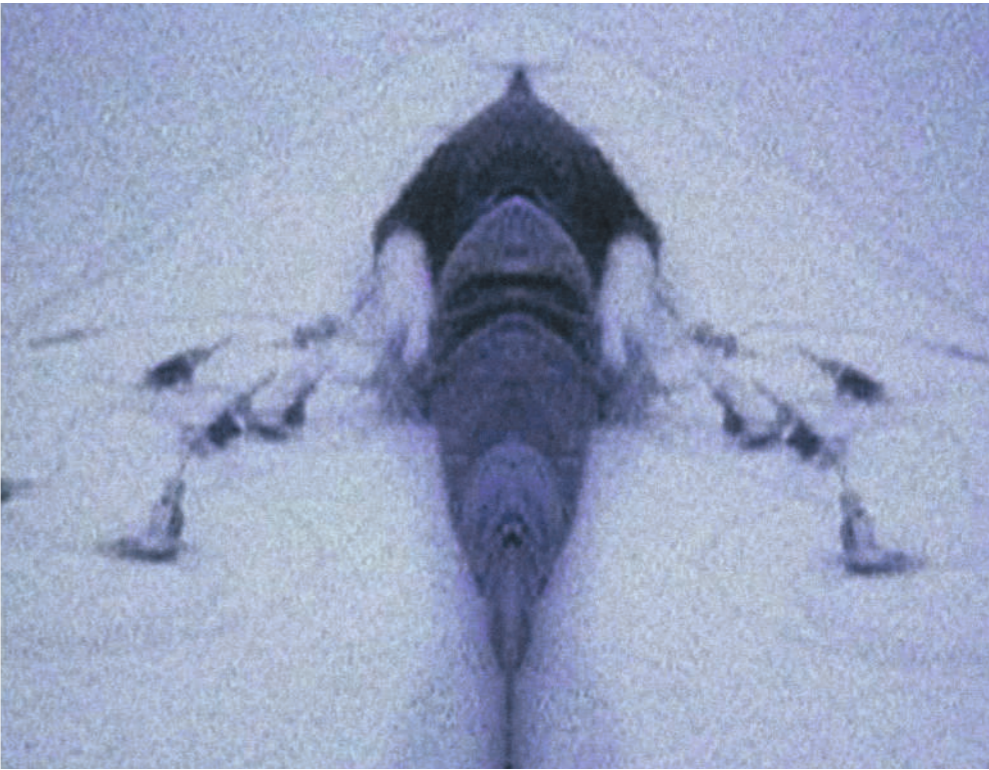
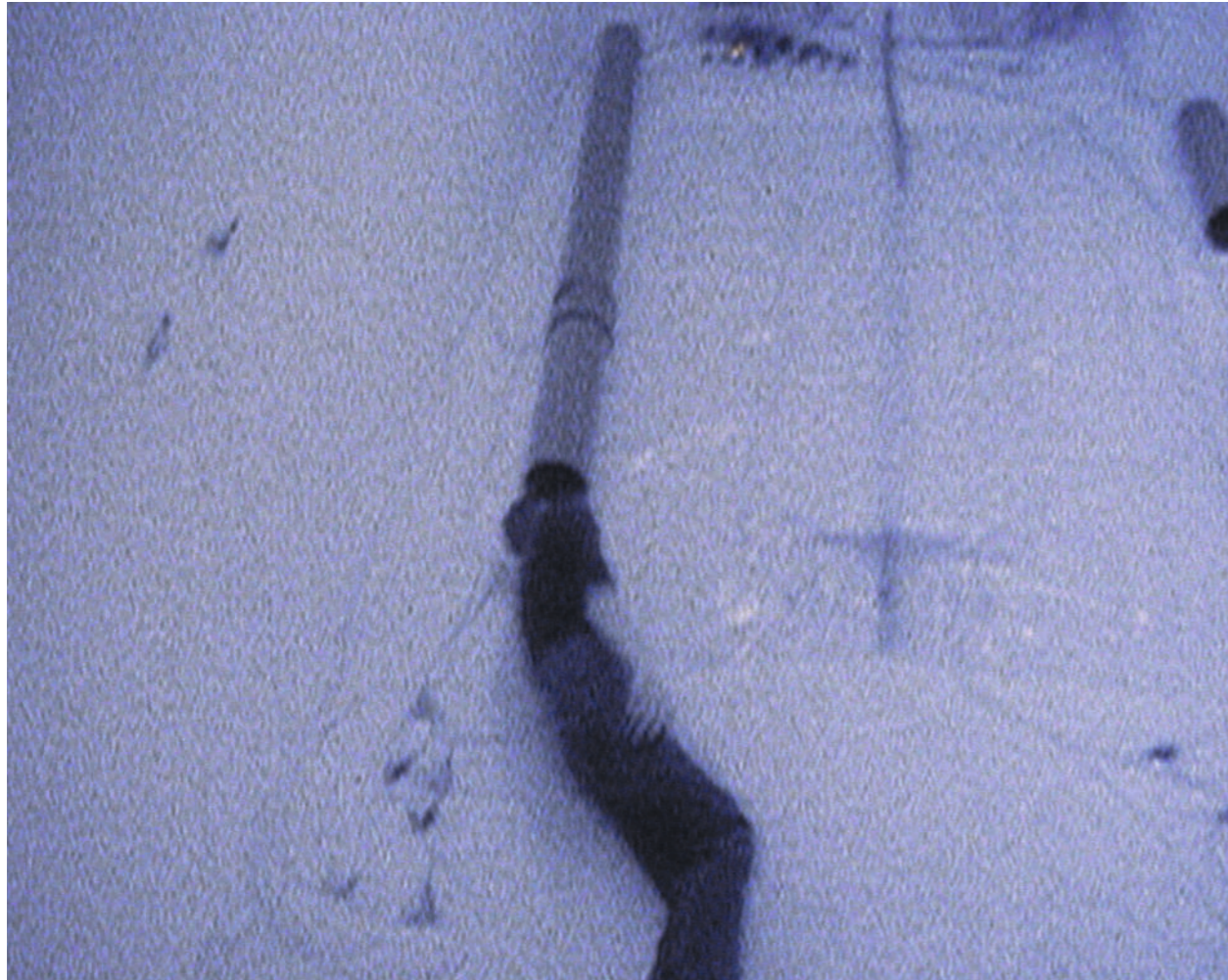
forces. In situ explosions and high-frequency sound cause turbulences and commotions in which the molecule clusters of the liquids are detonated at the molecular level. Like every autopoietic system this cycle is operationally closed, hence making each dimension in the repeated process seem like a mythical, psychedelically luminous, interactively dematerialised, high-frequential flight.“ See <https://transmediale.de/content/ambiguous-cut-into-space-of-conjecture-lucid-phantom-messenger-2>, last access: March 28 2017.

7 „The new forces you to immediately turn your eyes back to the old, to the traditional, to the conventions, and thereby one discovers something remarkably strange—namely modernity's dynamism for the past 600 years: the fact that through the viewpoint from the new, the view of the old and the conventional gets completely altered, and thus the old, what is known well enough and no longer worth a sight, suddenly appear as if new, as if it had never been seen before.“ See Bazon Brock, *Barocke Evidenzkritik in der Filmavantgarde von Werner Nekes in: Utopie und Evidenzkritik. (Baroque Critique of Evidence in Werner Nekes'*

Film Avant-Garde, in: *Utopia and Critique of Evidence.*) Ed. Bazon Brock and Ulrich Reck (Hamburg: Philo Fine Arts, 2010), p. 113.

8 See, for example, the section Scheitern als Gelingen [Failure as Success] in: Bazon Brock, *Der Künstler als gnadenloser Konkurrent Gottes [The Artist as Merciless Competitor of God.]*, in: Bazon Brock, *Der Barbar als Kulturheld [The Barbarian as a Cultural Hero.]* The theorem of „creative destruction“ stems from the book *Kapitalismus, Sozialismus und Demokratie* [Capitalism, Socialism and Democracy] by the economist Schumpeter from 1942. See also Bazon Brock, *Der Barbar als Kulturheld - Der Künstler als Barbar [The Barbarian as a Cultural Hero—The Artist as a Barbarian]*, in: *Ibid.*, p. 232.

9 Programming of the installation by Albert Bleckmann. There also exists a cinematic study on this machine: *Zgodlocator* (Herwig Weiser, 2000; sound programming by F.X.Randomiz).



Das Prinzip der Verzerrung: Zur Kunst des „anderen“ Musikclips

Christian
Höller

Deutsch

Sound oder im engeren Sinne elektronische Musik spielen im Oeuvre von Herwig Weiser eine maßgebliche Rolle. Da sind zum einen die technisch recht komplexen installativen Sound-Generatoren, von *Zgodlocator* über *Death Before Disko* bis hin zu *Ambiguous Cut into Space of Conjecture*, von denen – durchaus auch mit Pop-Bezügen – eine Art Klang der Materie erzeugt wird. Erdig, brachial, teils auch auf das Übersinnliche oder Nicht-mehr-Wahrnehmbare zielend. Sound wird darin als etwas vom Materiellen Herrührendes, wie immer dieses beschaffen sein mag, verstanden – als Eigenklang des Atomaren und Molekularen, wenn man so will. Zum anderen zieht sich von den frühesten Arbeiten Mitte der 1990er-Jahre an eine zweite Linie durch Weisers Werk, derzufolge Klang noch eine ganz andere Rolle spielt. Sound oder immer wieder auch „fertigen“, sozusagen schon abgepackten Musikstücken kommt darin die Funktion eines gestalterischen Pendants, ja eines spannungsintensiven Anziehungspols für das Visuelle zu. Zumindest gilt dies für die zahlreichen Super 8-, 16mm-, Analog- und Digitalvideoarbeiten, die Weiser immer

wieder ausgehend von einzelnen Tracks, meist aus dem Bereich der abseitigeren Electronica-Ecke stammend, produziert hat. Inwiefern die Spezifik der gewählten Stücke dabei Einfluss auf die Bildgestaltung nimmt, oder inwiefern die Bilder ihren eigenen Beitrag dazu leisten, die gehörte Musik nochmals einen Dreh' rabiater wirken zu lassen – dies macht das Besondere der Weiser-typischen *Musikclip-Verdrehung* aus.

Eine besondere Rolle spielt dabei das Prinzip der Verzerrung, das sowohl auf der Sound- wie auch auf der Bildebene zum Tragen kommt und wechselseitige Verstärkereffekte zeitigt. So sind viele der von Weiser visualisierten Musikstücke schon in sich von „gestörten“ Sounddesigns oder „unreinen“ Klangfarben geprägt. Der Elektronikmusiker F.X. Randomiz etwa hat früh schon mit der gezielten elektronischen Verfremdung allen möglichen, gefundenen bzw. appropriierten Materials gespielt. Auch *Mouse on Mars*, für die Weiser zusammen mit Rosa Barba den YouTube- bzw. Festival-Hit *Distroia* (1999) gedreht hat, haben häufig mit gezielter Klang-Entstellung gearbeitet. Und Philipp Quehenberger, von dessen Tracks Weiser seit 2007 einige „verfilmt“ hat, kann überhaupt als eine Art Gottseibeius der augenzwinkernden Sound-Verrohung betrachtet werden. Sie alle bilden kongeniale Medienpartner für ein Schaffen, das nicht bei der Bebilderung von Klangassoziationen, wie durchgeknallt diese auch sein mögen, Halt macht. Vielmehr geht dieses Schaffen mit den gewählten Sounds gemeinsam auf die Reise und strebt im Verbund mit ihnen allerlei entlegene Orbits an. Dieses gemeinsame, sich wechselseitig fordernde und auf die Spitze treibende Ansteuern anderer Dimensionen, dieses meist rasende Unterwegssein ist in erster Linie von besagtem *Prinzip der Verzerrung* geleitet. Wobei Verzerrung sowohl in einem technischen Sinn (der geometrischen Deformation von Videobildern

etwa oder der überunmäßigen Skalierung einzelner Filmkader) als auch in einem erweiterten, gleichsam synästhetischen Sinn zu verstehen ist: dem gemeinsamen Übersteigen jedes festen Raum- und Zeitbezugs, woran Bild und Ton in ihrem verschlungenen, sich gleichsam gegenseitig in die Raserei treibenden Verbund arbeiten.

Bereits die frühesten, meist auf Super 8 gedrehten Arbeiten sind von derlei Zuspitzungen geprägt. *Untitled (Testbild)* (1993) etwa ist ein noch ganz der abseitigen Körperinszenierung verpflichteter Performance-Film. Weiser selbst und sein damaliger Studienkollege Wim Jongedijk geben darin zwei nackte Erdmenschchen, die in entsprechender Umgebung, einer riesigen Kiesgrube in der Nähe von Groningen, eine Art Initiationsritual aufführen. Was man angesichts der grobkörnigen Schwarzweiß-Ästhetik wie ein Stummfilmextrakt aus einem anderen Zeitalter auffassen könnte, wird durch die sukzessive eindringlicher werdende Elektronikvertonung, vor allem auf Feedbackschleifen basierend, zu einem Proto-Musikclip par excellence – den Sound generierte Paul Carriere. Am Ende, wenn die zwei „jungen Wilden“ bzw. ihre der Erde entwundenen Körper sich zur Befreiung durchringen, unterstreicht der immer störrischere Sound diesen Akt mit besonderem Nachdruck. Bild und Ton bilden zwei sich gegenseitig verstärkende, sich gleichzeitig zu einem fratzenhaften Ganzen ballende mediale Komponenten. Liegt die Essenz der medialen Verzerrung in einem Zuspitzungseffekt – den Klang so „unrein“ werden lassen, dass er in Lärm umschlägt; das Bild dermaßen von seinem Inhalt evakuieren, dass das unverdeckte Wesen der Visualität zutage tritt –, so wird bei Weiser derlei Intensivierung noch zu überbieten versucht. Durchgehend, von den frühesten bis zu den jüngsten Arbeiten, werden bei ihm Medien nicht isoliert, sondern mit-, gegen- und ineinander „verzerrt“: Auch Mini-Narrative



und Körper-, ja Schauspielrituale fallen in dieses Schema, wobei die Einzelkomponenten des Audio- oder besser: Technovisuellen sukzessive an Eigendynamik gewinnen. Als wollten sich Sound- und Bildebene, möglichst eng ineinander verhakt, gegenseitig zum Exzess treiben.

Auch *Untitled (Thai)* (1993) funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip; neben realen Körpern wird hier mit diversen Körpersurrogaten (Props, Masken und einer Puppe) operiert, das um sie gebaute Anti-Narrativ wird von einer fiependen und surrenden Electronic-Spur noch weiter „entstellt“. Noch prägnanter tritt dieser Ansatz in *Entrée* (1999) zutage, basierend auf Super 8- und 16mm-Aufnahmen eines Freizeitparks (dem *Futuroscope*, früher *Parc d'Image* genannt, im französischen Poitiers). Die teils bizarre Architektur wird darin, wie in vielen von Weisers architekturbezogenen Filmen, in zuckende Vibration versetzt, ja in ein hypermechanisches Ballett eingespannt. Dieser stotternen Verzerrung, ja „Stakkato-isierung“ der gebauten Umgebung korrespondiert auf der Tonebene ein gleichfalls ruckelnder, extrem

zerhackter Cut-up-Sound. Wobei „korrespondiert“ ein viel zu milder Ausdruck ist – sticht und hackt der aus bearbeiteten Samples und live im NB1-Studio der Kunsthochschule für Medien generierten Bildern bestehende Track doch heftigst in die ohnehin schon hochgradig nervöse Bilderfolge hinein. Wie ein Sperrfeuer, das aber nicht bloß dem analytischen Auseinandernehmen, ja der Auflösung der gefilmten Sujets dient, sondern zusammen mit den sich immer mehr krümmenden, verbiegenden und verwischenden Raumaufnahmen gemeinsame „synästhetische Distorsionseffekte“ zeitigt.

Derlei kontaminierende Distorsion ist auch in den sprachbasierten Arbeiten mit am Werk, die gleichfalls Wege und Fluchlinien eines *anderen* Musikclips aufzeigen. In *Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen*, basierend auf einer Rauminstallation aus dem Jahr 1996 und 2000 zu einem fünfminütigen Clip verdichtet, kommen gleich mehrere Ebenen zusammen, die sich verquer miteinander verschlingen. Sprach-Samples von HysterikerInnen sind hier ebenso mit eingearbeitet wie computergesteuerte, gleichfalls soundgenerierende Vakuumpumpen bzw.



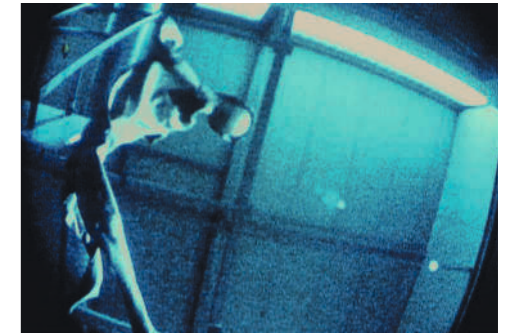
Membrankompressoren, die zwei übereinander verschweißte Wechseldruckmatratzen ansteuern; dazu kommen Lichtimpulse, die unterschiedliche Datenmuster am Ende eines Glasfaserstrangs generieren, und nicht zu vergessen eine durch und durch erratische menschliche bzw. technoide körperliche Präsenz, die mehr wie ein Anhängsel, ja ein Effekt der Apparate wirkt, als dass sie diese aktiv steuern würde. All diese Bits and Pieces, Ebenen und Module verschränkt der Film zu einem entrückten Maschinenszenario, bei dem die klaustrophobisch wirkende Geschlossenheit des Raumes ein Übriges tut. Der von Weiser weiterbearbeitete Installationsound von *Dü* (F.X.Randomiz und Jan St. Werner) ist hier erneut ganz der bild- und tonübergreifenden Zerrung und Dehnung verpflichtet. Dabei wird die „verlassene Ruhezone“ gleichsam subkutan spürbar: So wie die Bilder im Film zunehmend körniger, „granularer“ werden, so wird auch der Klang zunehmend kleinteiliger und zerhackter – als ob beide Komponenten in immer mikroskopischerer Ballung direkt unter die Haut dringen wollten.

Eine Art Sonderstellung unter den musikbezogenen Arbeiten nimmt *Distroia* ein, den Weiser 1999 zusammen mit der Künstlerin Rosa Barba für das Kölner Elektronik-Duo Mouse on Mars gedreht hat und der, vor allem aufgrund seiner anhaltenden Präsenz auf YouTube, zu seinen meistgesehenen Werken zählt. Die Hauptrolle spielen zwei Silikonabgüsse – nach Art von Crashtest-Puppen – der beiden Musiker Andi Thoma und Jan St. Werner. Und einen Crashtest mit allen dabei auftretenden, bewusst in Kauf genommenen Schäden vollzieht *Distroia* wahrlich auf mehreren Ebenen. Dem Stil nach entfernt an den berühmten Clip zu Herbie Hancock's *Rock It* angelehnt – darin spielt gleichfalls eine ruckartig mechanisierte Kleiderpuppe die Hauptrolle –, exerziert der Film (auf 16mm gedreht) eine exemplarische Versuchsanordnung durch: Die beiden Puppen, stakkatoartig animiert, werden in einer gleichfalls nicht stillstehenden Turnhalle samt selbsttätig bewegter Teile und Ausstattungselemente immer gewagteren Aufprallversuchen unterzogen. Dabei wippen und shaken die beiden Figuren im Takt des hyper-rhythmisierten Musikstücks, bis das drastische

Prozedere immer mehr an ihre Substanz, ja ihre physische Integrität rührt. Am Ende treiben sie wie zwei fahle Ballonhäute, denen alle Luft entwichen ist, in einem Swimmingpool – Erschöpfung und Entäußerung nach der dreiminütigen Tour de force, kontrapunktiert von einem gleißenden roten Laserlicht, das in Richtung eines Ausgangs zeigt, den es hier jedoch nicht gibt.

Reale Fluchtlinien spielen in einer Reihe weiterer Arbeiten eine wichtige Rolle, vor allem was das Verhältnis von Körpern zu gebauten bzw. bei Weiser speziell bizarren Umgebungen angeht. In *Untitled (Spiegeltuxer)* (2011/2015) etwa wird eine Figur, mit der ausladenden konstruktivistischen Version einer Tiroler Fastnachtsmaske auf dem Kopf, unter anderem auf eine Reise durch eine gigantische Schiffswerft geschickt – die ehemalige Leninwerft in Danzig. Auch hier dominiert das Prinzip der Verzerrung, wobei dies in erster Linie das Verhältnis einer absurd deformierten Figur zu einer nicht minder monströsen Architektur betrifft. Man könnte dies als den desillusionierenden Weg einer traditionellen (Fastnachts-) Figur durch die immer kolossaleren Auswüchse der Moderne betrachten, als imaginären Crashtest eines „Traditionsverschnitts“, der auf modernistische „Abwege“ geraten ist. Wobei der „Spiegeltuxer“ ähnlich wie die „Schellerer“, ein anderer musikclipartiger Film von Weiser, der auf Aufnahmen aus dem Jahr 1997 zurückgeht, ein universelleres Missverhältnis anzeigt: dasjenige von grundlegend deplatzierten Identitäten oder Identitätsentwürfen zu gebauten oder kulturellen Umgebungen, woraus stets eine Spaltung (oder Verzerrung) resultiert, auf die Weiser sein beharrliches Augenmerk legt.

In *Cup of Coffee* (2011), basierend auf Filmmaterial aus den Jahren 2000 bis 2002, erfolgt dies in Form eines „speed trip“ durch vielerlei Landschaften und abrupt darin auftauchende bzw. damit verschnittene





Architekturen. Die rasante Fahrt beginnt in Köln und verläuft durch das kalifornische Death Valley, das marokkanische Sidi Ifni, an halbverfallenen Art-Deco-Bauten vorbei zur Alten Nordkettenbahn in Innsbruck und so fort, wobei der stakkatoartige Schnitt keine Ruhe aufkommen lässt, zugleich aber auch den Anschein einer seltsam höherrangigen Kontinuität erweckt. Philipp Quehenbergers Musikstück „Cup of Coffee“, worin eine verzerrte Bass- und Rhythmusspur einen düsteren Gesangsrefrain („break it up“) vor sich herreibt, wird visuell durch die beschleunigte Stottermontage noch einmal getoppt. Man driftet, nein rast durch gestauchte, komprimierte Landschaften, verhakt sich in darin plötzlich aufschießenden Betonbauten und

sonstigen Moderne-Einsprengseln – nur um aus dieser unwirtlichen Zeit-Raum-Verdichtung unbarmherzig wieder ausgespuckt zu werden. So wie es seit geraumer Zeit vielerlei Subjekten der Globalisierung ergeht, die sich innerhalb der medialen Weltzeitkrümmung und -stauchung immer schwerer tun, realen Halt und Verankerung zu finden.

Konsequenterweise sind es Körper und Physiognomien, auf deren Deformierung im Zuge einer immer ungleicheren raumzeitlichen Fragmentierung Weiser ein weiteres Augenmerk legt. Hier kommt zum Tragen, was Gilles Deleuze in seiner *Logik der Sensation* (1984) im Hinblick auf die Malerei von Francis Bacon beschrieben hat: nämlich dass der deformierte Körper, wie er bei Bacon auftritt,

aber bei vielen anderen KünstlerInnen auch, zumal in einem experimentellen Film- oder Videozusammenhang, in erster Linie auf eine Art „Entrealisierung“ zielt. Der entstellte und nicht mehr auf ein organisches Ganzes rückführbare Körper zeigt demnach einen Prozess der Befreiung an – Befreiung vom Diktat der Funktionalität, welche die empirische Physis voll und ganz einem bestimmten Organisationsprinzip, einer Struktur unterwirft. Erst in der Deformation, herbeigeführt durch den Akt medialer oder besser: techno-medialer Verzerrung, deutet sich eine ereignishaft „Sensation“ an, die erschließen lässt, was Körperlichkeit und Materialität jenseits organischer (bzw. anthropomorpher) Gesetzmäßigkeiten sein könnten. Dementsprechend ist auch das Gesicht nichts anderes als eine „strukturierte räumliche Organisation, die den Kopf überzieht“ (Deleuze) – eine von vielen Körper-Limitierungen, die es künstlerisch zu überwinden, ja deren Unterdrücktes und Verborgenes es freizusetzen gilt.

In *Franz Speck (Theoriefilm)* (1998) hat Weiser willkürlich Textstellen aus der *Logik der Sensation* entnommen und neu kombiniert, um, wie er sagt, eine „Deformation der Funktionalität des Textes“ vorzunehmen. Im Clip *Wives with Knives* (2008), zum gleichnamigen Stück von Philipp Quehenberger, wird dieser Akt der Deformation auf fratzenhaft bzw. maskiert wirkende Gesichter angewandt, die in Folge Weisers Crashtestprozedere unterzogen werden. Das pulsierende Bild, zurückgehend auf das Urmoment eines Augenaufschlags, erlangt seinen Horroreffekt nicht zuletzt dadurch, dass man ein wahres Antlitz, man könnte auch sagen „face value“, einfach nicht zu fassen kriegt. Vielmehr findet sich dieses, so wie in den zwei anderen Versionen von *Untitled (face)*, in ein flackerndes, pochendes Distorsionsgewebe aufgelöst, aus dem immer wieder schemenhaft Reste einer realen Physiognomie durchscheinen. Ohne

dass daraus aber ein unversehrtes organisches Ganzes ableitbar wäre.

Ähnlich verhält es sich mit den beiden Versionen von *Uff Uff* (2011 und 2013). Hier finden wir uns in einem finsternen Wald wieder, gespenstisch beleuchtet, inmitten irrlicherer Baumreihen. Eine an einem Seil baumelnde Figur, ein wahrhaftiger Fürst der Finsternis, vollführt einen derwisch-artigen Tanz, rotiert, schlenkert, verbiegt sich und verrenkt sich – um letztlich doch nicht aus dem Baumgefängnis entfliehen zu können. Die beiden Musikvarianten, beide erneut von Quehenberger, machen die beklemmende Ausnahmesituation einmal mehr betörend, einmal mehr stampfend spürbar. Aber es gibt auch hier kein Entrinnen: Der „Hangman“, der sich gleichsam in sich selbst verhängt hat, wird vorübergehend zur Lichtgestalt, driftet zuletzt aber doch wieder in die Finsternis ab und krümmt sich am Ende, immer noch am Seil hängend, resignierend über dem Boden. Es herrscht, so wie durchgehend in Weisers musikbezogenen Arbeiten, das Prinzip der Verzerrung und Verrenkung, oder anders gesagt: der technisch kanalisierte Wille, alle wie immer gearteten Sicherheiten in einem Akt der techno-medialen Entsicherung unablässig zu hintertreiben. Selbst wenn dabei in letzter Konsequenz nur ein baumelnder oder sonstwie schwer verdaulicher Rest zurückbleibt.



Principle of Distortion: The Art of the “Different” Music Clip

Christian
Höller

English

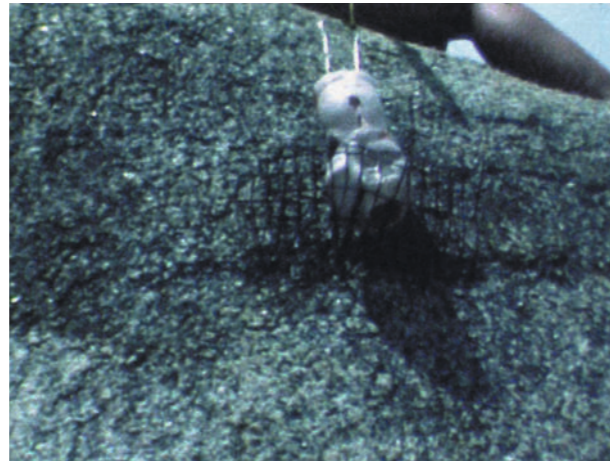
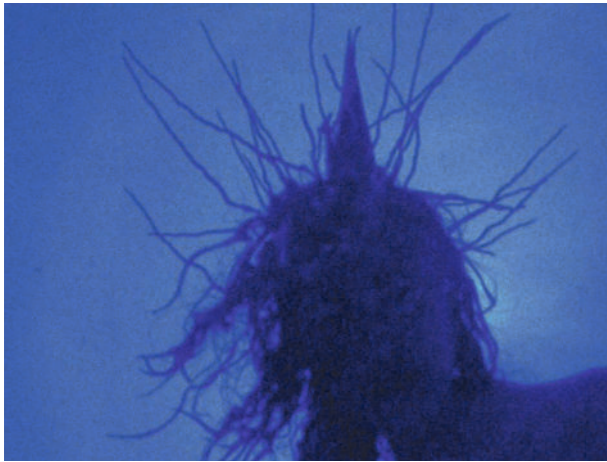
Sound, or more narrowly defined, electronic music, plays a decisive role in Herwig Weiser’s oeuvre. On the one hand are technically complex, sound-generating installations such as *Zgodlocator*, *Death Before Disco*, or *Ambiguous Cut into Space of Conjecture*, which—synonymous with pop references—generate a sound of matter: earthy and brute, partly addressing extrasensory perception or what eludes perception. Here, sound is understood as something originating from any material—as a natural sound of the atomic and molecular. On the other hand, a second thread runs through Weiser’s work, starting with his earliest works from the mid-1990s in which sound plays a completely different role. During this period, sound or pieces of music that are “ready” and might be considered already packaged, function as formal counterparts: tension-laden poles of attraction to the visual. This applies to the numerous Super 8, 16mm, analogue, and digital video works that Weiser has produced based on individual tracks, mostly stemming from the remote nook of electronica. The extent to which the specifics of the selected pieces influence the visual



artwork, or to which the imagery allows the music once again to appear a bit more rugged, typifies Weiser’s twists on music clips.

The principle of distortion plays a special role and is applied to sound as well as imagery, producing mutual amplification effects. Thus, many of the visualized music pieces are intrinsically characterized by “disturbed” sound designs or “impure” tonal colors. The electronic musician F.X. Randomiz, for example, has systematically used electronic alienation of all kinds on found or appropriated materials. *Mouse on Mars*, for which Weiser and Rosa Barba shot the YouTube and festival hit *Distroia* (1999), has often worked with systematic sound distortion. Philipp Quehenberger, some of whose tracks Weiser has “made into film” since 2007, can in general be considered a “he who must not be named” of tongue-in-cheek sound-brutalization. Together, these artists from different media found perfect partners for an oeuvre that does not stop at the imagery of sound associations, as freaky as they may be. Rather, their oeuvre embarks on a journey with selected sounds, striving towards multiple, remote orbits. This

collective—mutually demanding and culminating—heads towards other dimensions in a frenzy primarily guided by the *principle of distortion*. Distortion is to be understood both in a technical sense: the geometrical deformation of video images or over-scaling of individual frames; and an extended, synesthetic sense: the collective overcoming of every fixed spatial and temporal reference by means of both imagery and sound and their intricate, reciprocal frenzy. Weiser’s earliest, mostly Super 8, works are characterized by such exaggerations. *Untitled (Testbild)* (1993) is a performance film shaped by an esoteric staging of the body. Weiser and his former colleague, Wim Jongedijk, play two naked earthlings performing in an environment appropriate for initiation: a huge gravel pit near Groningen, The Netherlands. What in the face of its grainy black & white aesthetics could be read as an extract of a silent film from another era is transformed into a proto music clip *par excellence* by the successively more penetrating electronic score based mainly on feedback loops with sounds generated by Paul Carriere. Towards the end of the film the two “young



savages" rise from the earth and achieve liberation, which the increasingly obstinate sound stresses. Image and sound form two mutually reinforcing media components that build into a grotesque whole. If the essence of the media distortion is dramatized—letting the sound become so "unclean" that it turns into noise and evacuating the image so much from its content that the uncovered nature of visuality becomes apparent—Weiser attempts to surpass its intensification further. This media (from his earliest to most recent works) is never isolated, but "distorted" with, against, and towards itself. Mini-narratives—theatrical and dramatic rituals—fall into this scheme, whereby the individual components of audio, or rather techno-visuality, successively gain momentum. It is as if the sonic and image planes, as closely intertwined as possible, want to drive each other to excess.

In a similar manner, *Untitled (Thai)* (1993) functions by operating with body surrogates (props, masks, and a doll) next to real bodies. The anti-narrative built around these elements is "distorted" by a chirping and buzzing electronic track. This approach

is even more striking in *Entrée* (1999), based on Super 8 and 16mm images of an amusement park (*Futuroscope*, formerly known as *Parc d'Image* in Poitiers, France). Here, the partly bizarre architecture is set into twitching vibration, creating a hyper-mechanical ballet similar to that in many of Weiser's architecture-related films. As stuttering distortion, the "staccato-ization" of the built environment acoustically corresponds with a jerky, extremely chopped, cut-up sound. Though to call it a "correspondence" might be putting it mildly, considering that the track (consisting of edited samples and footage live-edited in the NB1 studio at the Academy of Media Arts Cologne) violently prickles and chops the already highly agitated sequence of images. It resembles a curtain fire, which not only serves as analytical disassembly or the breakdown of the filmed subjects, but also produces "synesthetic distortion effects" in conjunction with increasingly winding, bending, and blurring interior shots.

Such contaminating distortion is also present in Weiser's language-based works, which reveal the paths and vanishing lines

of a *different* music clip. In *The Abandoned Resting Zone Of An Assistant Saint* (based on a 1996 installation condensed into a five-minute clip in 2000), multiple layers accumulate and warp into each other obliquely. Voice samples from hysterics are incorporated, as well as computer-controlled, sound-generating vacuum pumps or diaphragm compressors that control two pressure mattresses welded on top of each other. Additionally, light pulses generate different data patterns at the end of a glass strand. Let's not forget that a thoroughly erratic human or technoid physical presence acts more like an appendage or an effect of the apparatus, rather than actively controlling it. The film interpolates all these bits and pieces, layers and modules, into an enraptured machine scenario in which the claustrophobia-inducing confinement of space does the rest. The installation sound by *dü* (F.X. Randomiz and Jan St.Werner) has been further processed by Weiser and is completely committed to the interlinked distortion and expansion of image and sound. The "abandoned resting zone" is felt subcutaneously: as the film's images become increasingly grainy and "granular" the sound becomes increasingly fragmentary and chopped as if both components want to get directly under the skin in ever more microscopic conglomerations.

Distroia holds a special position among Weiser's music-related works. It was shot with the artist Rosa Barba in 1999 for the Cologne-based electronic duo Mouse on Mars. Mainly due to its continuing presence on YouTube, it is one of Weiser's most-viewed works. Two silicon casts that resemble crash test dummies, representing musicians Andi Thoma and Jan St.Werner, play the video's lead roles. In the work, a crash test with all participants accruing deliberately accepted damages is performed on several levels. In the style of the famous clip from Herbie Hancock's "Rock It," in which a jerkily mechanized

mannequin plays a leading role, the 16mm film goes through an exemplary test arrangement: the two dolls, animated in staccato-like fashion, are subjected to evermore daring impact tests, along with self-moving parts and non-stationary equipment in a gymnasium. At the same time, the two figures rock and shake to the hyper-rhythmic music until the drastic procedure affects their substance and physical integrity. In the end, the two figures float in a swimming pool like two pale balloon-skins devoid of air. Exhaustion and alienation prevail after the three-minute *tour de force*, contrasted by a gleaming-red laser light that points towards an exit that does not exist.

Real vanishing lines play an important role in a series of Weiser's other works that focus on the relationship of bodies to his especially bizarre, built environments. In *Untitled (Spiegeltuxer)* (2011/2015) for example, a figure wearing an expansive, constructivist version of a Tyrolean carnival mask is sent, amongst other destinations, on a journey through a gigantic shipyard: the former Lenin shipyard in Gdańsk, Poland. Here the principle of distortion also dominates, primarily concerning the relationship of an absurdly deformed figure to architecture no less monstrous. One could regard this as the disillusioning path of a traditional carnival figure through the increasingly colossal excesses of modernity: an imaginary crash test of a "tradition-wannabe" who has come to a modernist "departure." *Spiegeltuxer* (similar to *Schellerer*, another music-clip-esque film by Weiser using recordings from 1997), indicates a more universal mismatch: fundamentally misplaced identities or identity models in relation to built or cultural environments continuously resulting in a schism (or distortion) on which he directs persistent attention.

In *Cup of Coffee* (2011), based on film material from 2000 to 2002, this schism is created in the form of a "speed trip" through a



variety of landscapes and abruptly occurring or cut-in architectures. This fast ride starts in Cologne and crosses California's Death Valley and Morocco's Sidi Ifni, past half-decayed art deco buildings to Innsbruck's old Nordkette cable car and so forth with unceasing staccato-like editing that gives the impression of a strangely higher-ranking continuity. Philipp Quehenberger's musical piece "Cup of Coffee," in which a distorted bass and rhythm track pick up a gloomy chorus ("break it up"), is again visually accompanied by the accelerated stutter-montage. One drifts or rather rushes through compressed landscapes—interlocks in suddenly mushrooming concrete buildings and other particles embedded in modernity—only to be spat out mercilessly by this inhospitable time/space compression. This is very similar to the contemporary struggle of a variety of subjects enduring globalization: trying to find real footing and anchoring within media-world-time-warps.

Consequently, Weiser pays further attention to bodies and physiognomies and their deformities in the course of an increasingly unequal spatio-temporal fragmentation. This

is what Gilles Deleuze described in *The Logic of Sensation* (1984) with regard to Francis Bacon's paintings. According to Deleuze, the deformed body in Bacon's work (and many other artists', especially in the context of experimental film or video) is primarily aimed at a kind of "de-realization." The disfigured body, which is no longer traceable to an organic whole, thus indicates a process of liberation from the imperative of functionality, which entirely subordinates the empirical physique to a certain organizational principle: a structure. It is only in the deformation brought about by the act of media distortion, or better yet techno-media distortion, that an "eventful" sensation emerges, revealing what physicality and materiality could actually be beyond organic (or anthropomorphic) laws. Accordingly, the face is nothing but a "structured spatial organization that conceals the head"; one of the many body limitations that must be artistically overcome in order to release what is oppressed and hidden.

In *Franz Speck (Theoriefilm)* (1998), Weiser arbitrarily removed passages from *The Logic of Sensation* and recombined them,

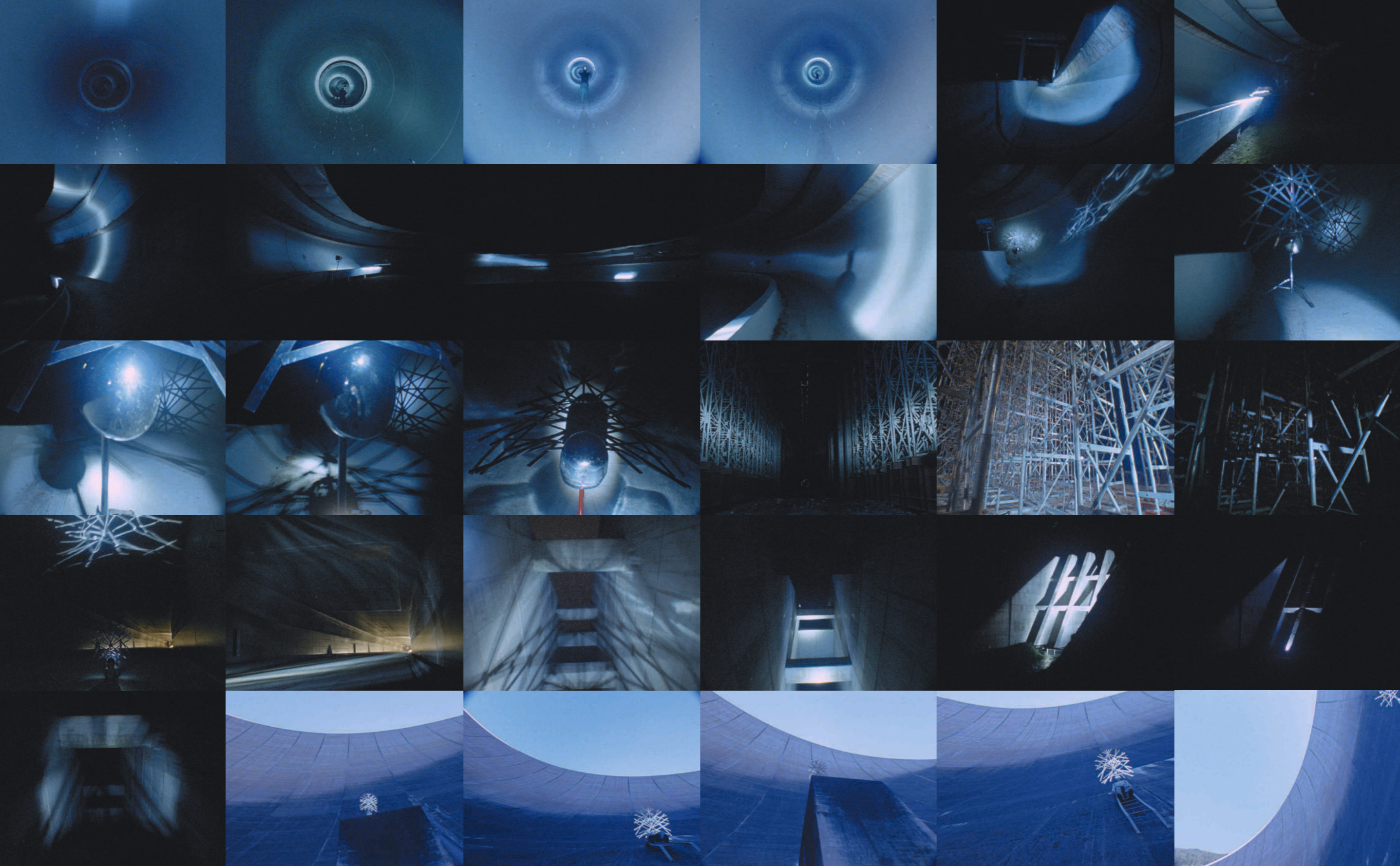
as he says: "to deform the functionality of the text." In the clip *Wives with Knives* (2008), created for a musical piece with the same title by Philipp Quehenberger, this act of deformation is applied to grotesque or seemingly masked faces that are subject to Weiser's crash-test procedure. The pulsating image, going back to the primordial moment of eye contact, gains its horror effect not least by the fact that a true face (one could also say "face value") simply cannot be grasped. Rather, as with the two alternate versions of *Untitled (face)*, the face is dissolved in a flickering, throbbing distortion tissue from which remnants of a real physiognomy repeatedly appear without deriving to an intact, organic whole.

The same is true of the two versions of *Uff Uff* (2011/2013). Here, we find ourselves in a dark forest that is eerily illuminated within a ghostly outline of trees. A true prince of darkness—a figure dangling on a rope—performs a dervish-like dance and rotates, dangles, bends, and distorts in order to escape from this prison of trees while the track's two heavily thumping variations render this abnormal situation beguiling. There is no escape:

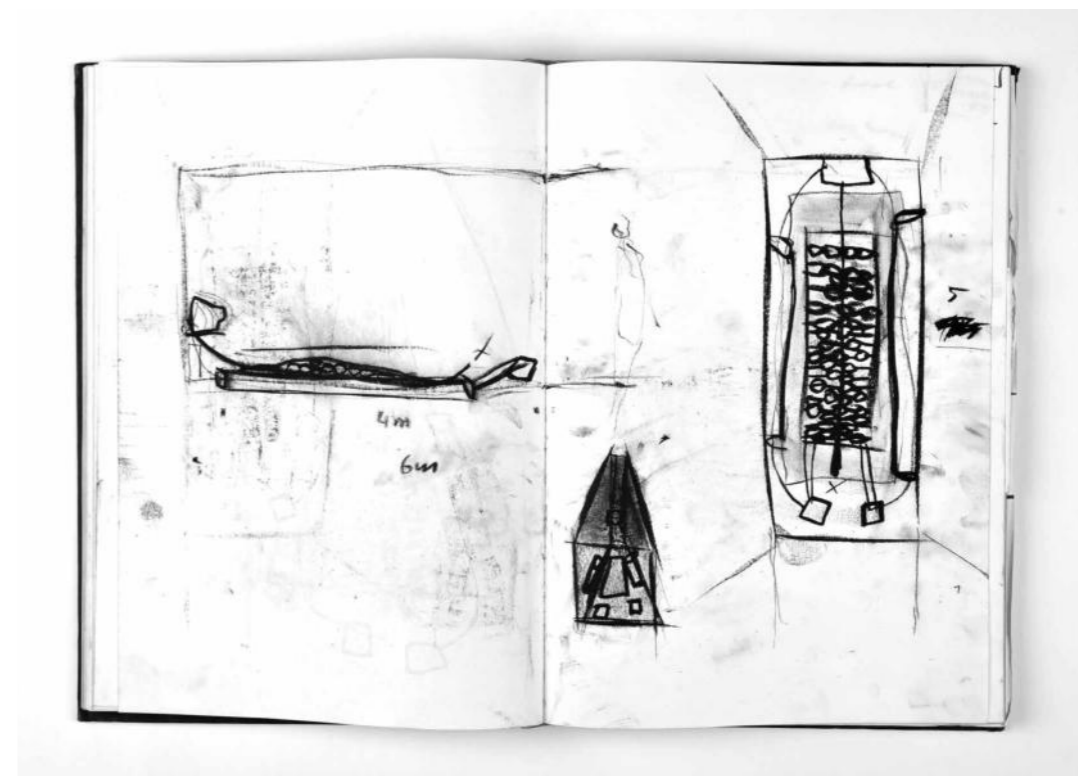
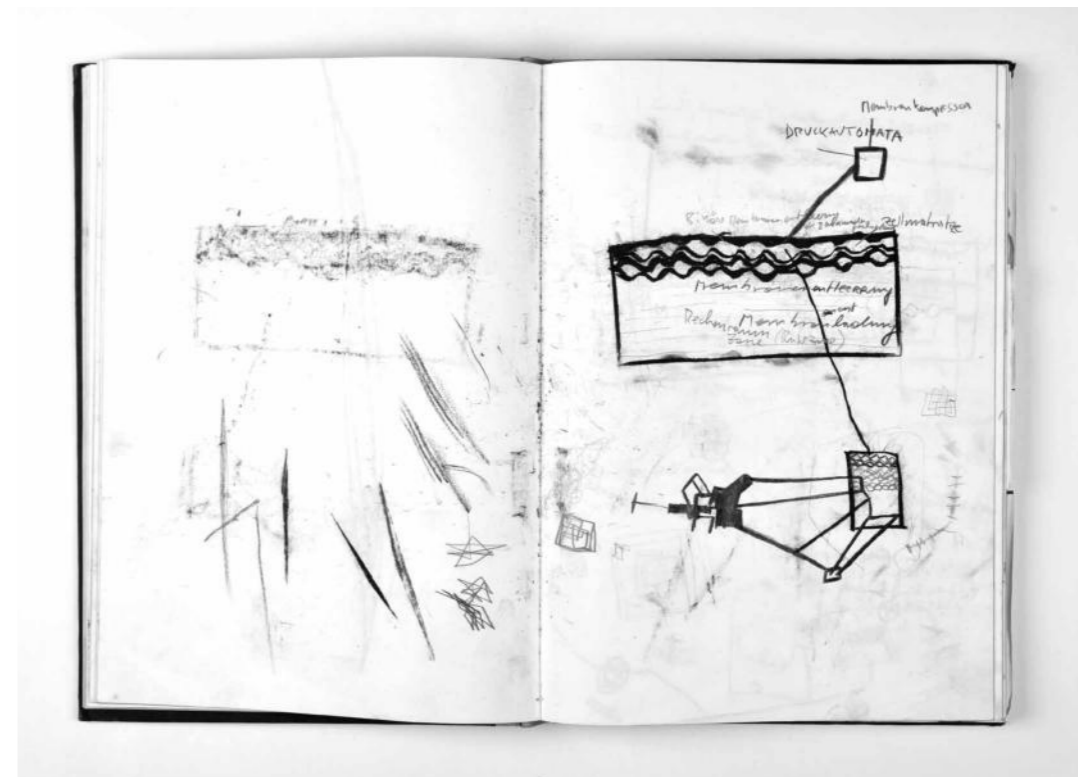
the "hangman" that has ostensibly imposed himself upon himself temporarily becomes a shining light only to drift back into the darkness. In the end, the captive curls up in surrender, still hanging above the ground.

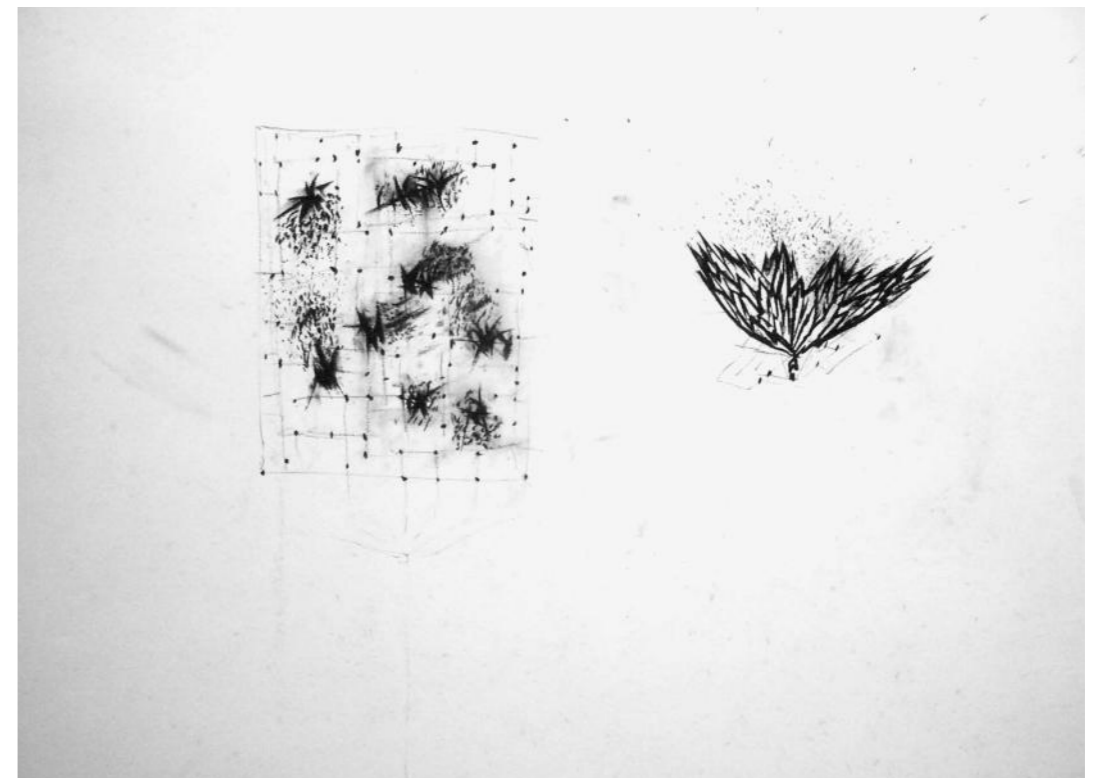
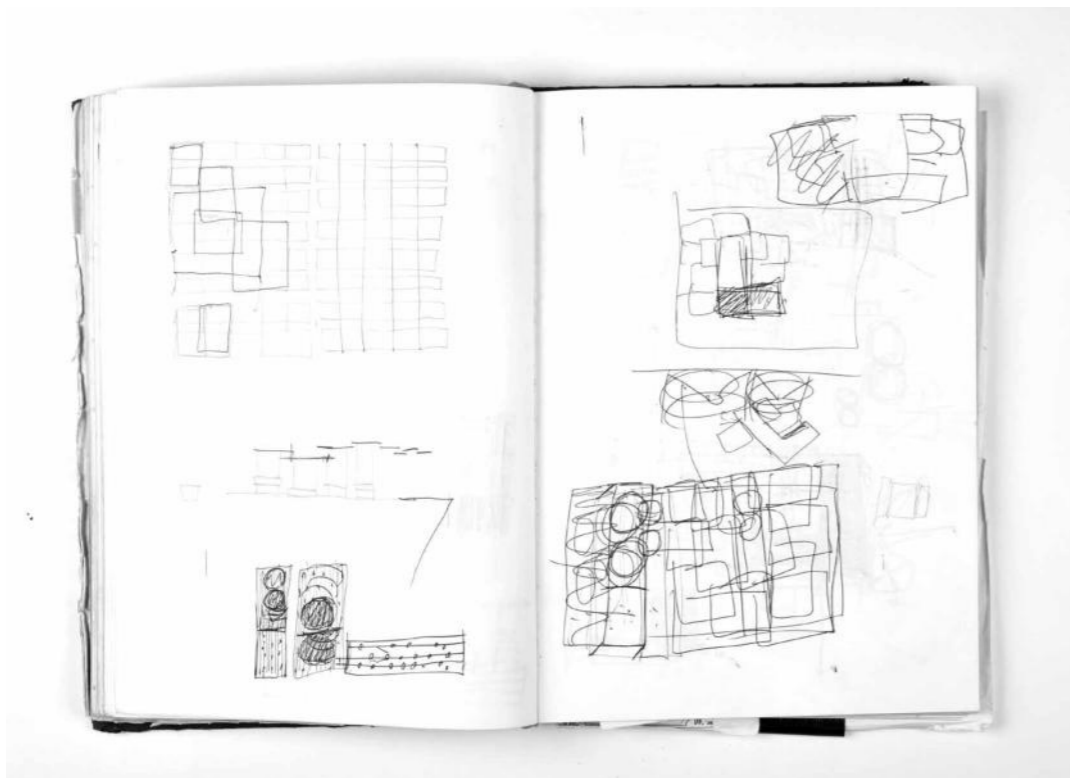
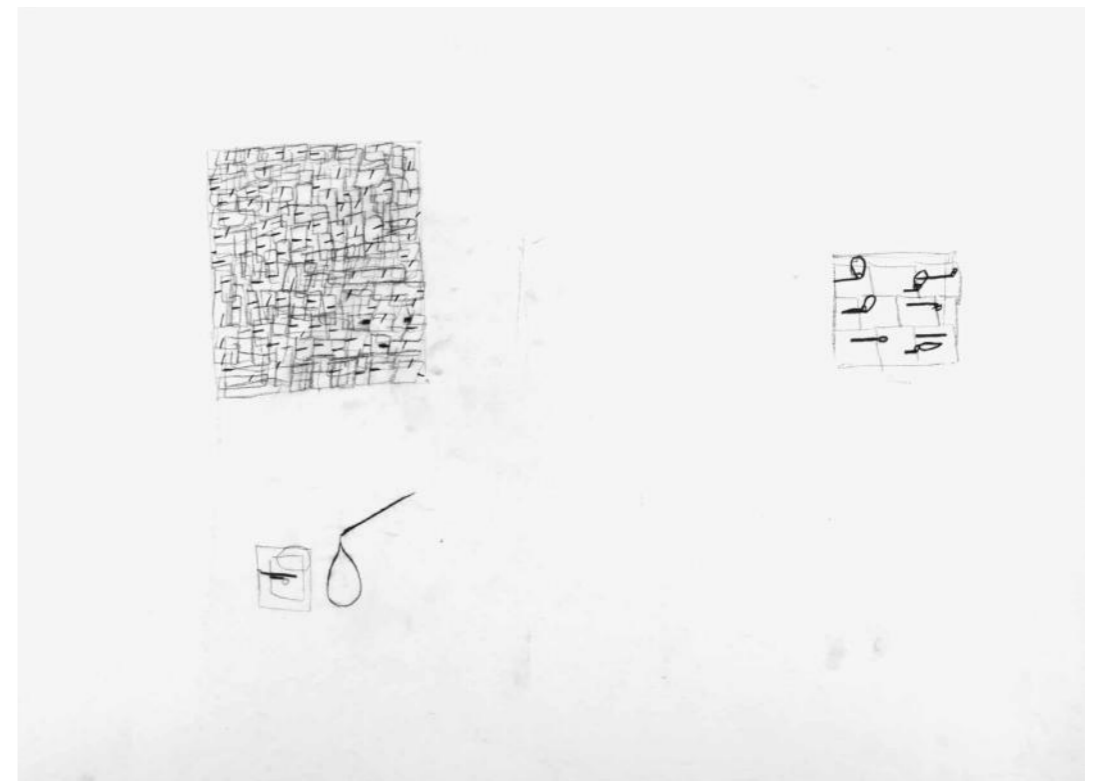
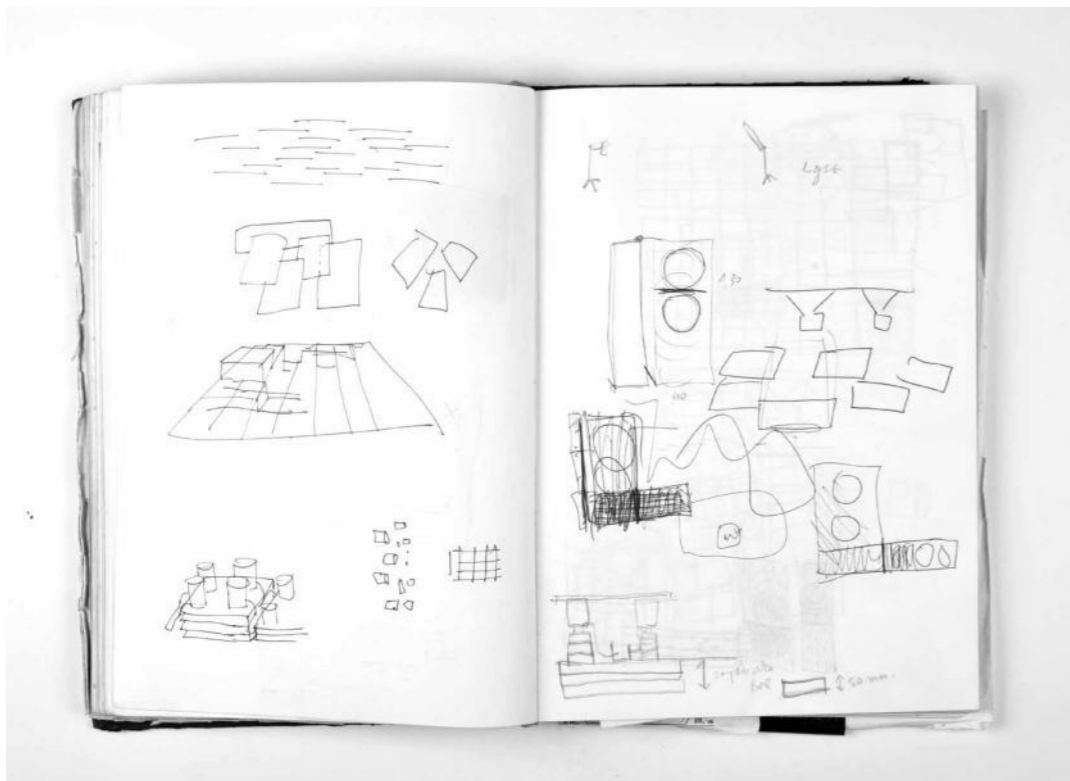
The principle of distortion and contortion—the channeled will to continually disturb any kind of security in an act of destabilization—prevails throughout Weiser's music-oriented works, even as one is ultimately left with nothing but dregs: pendulous or otherwise non-digestible.

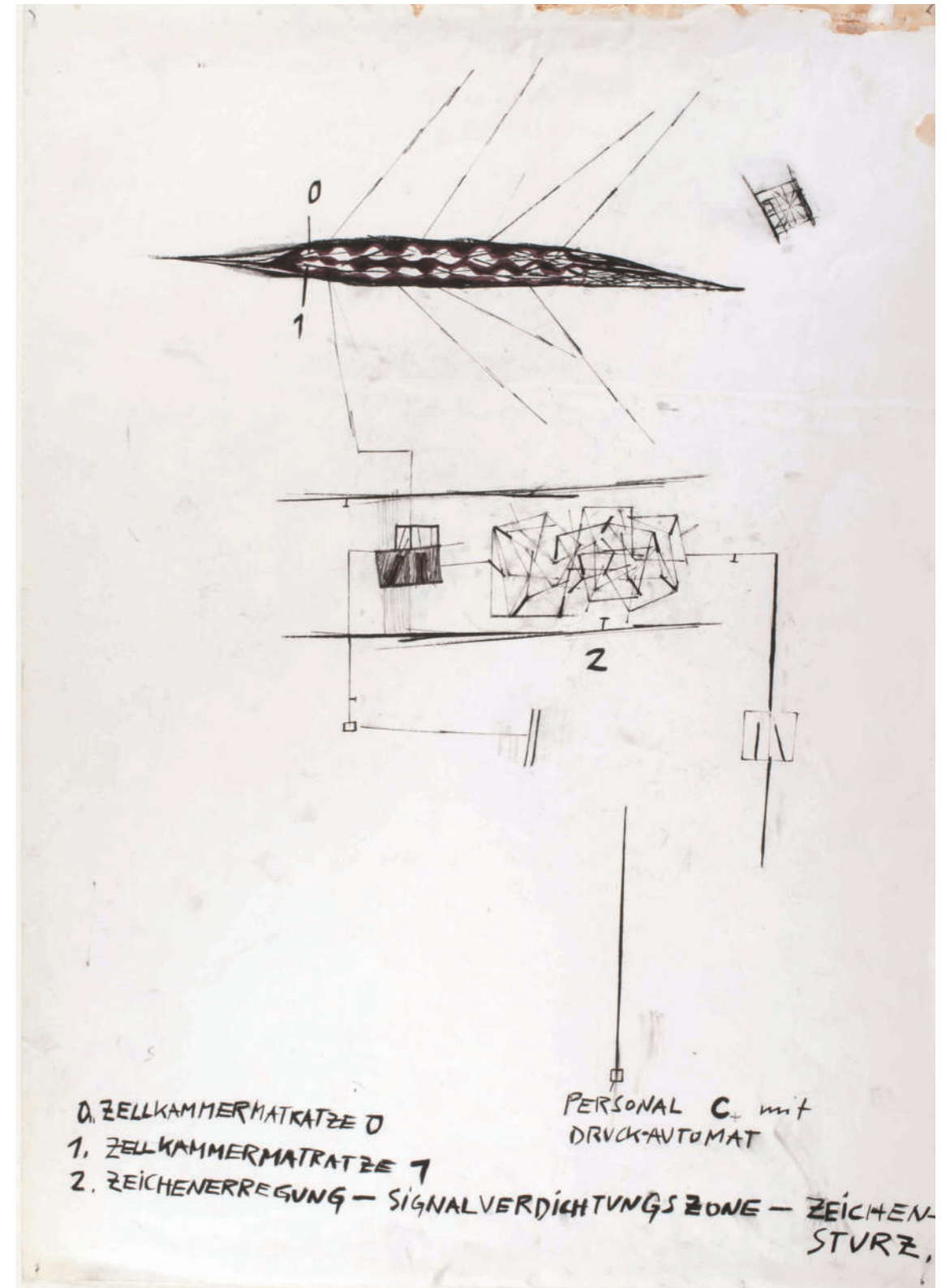
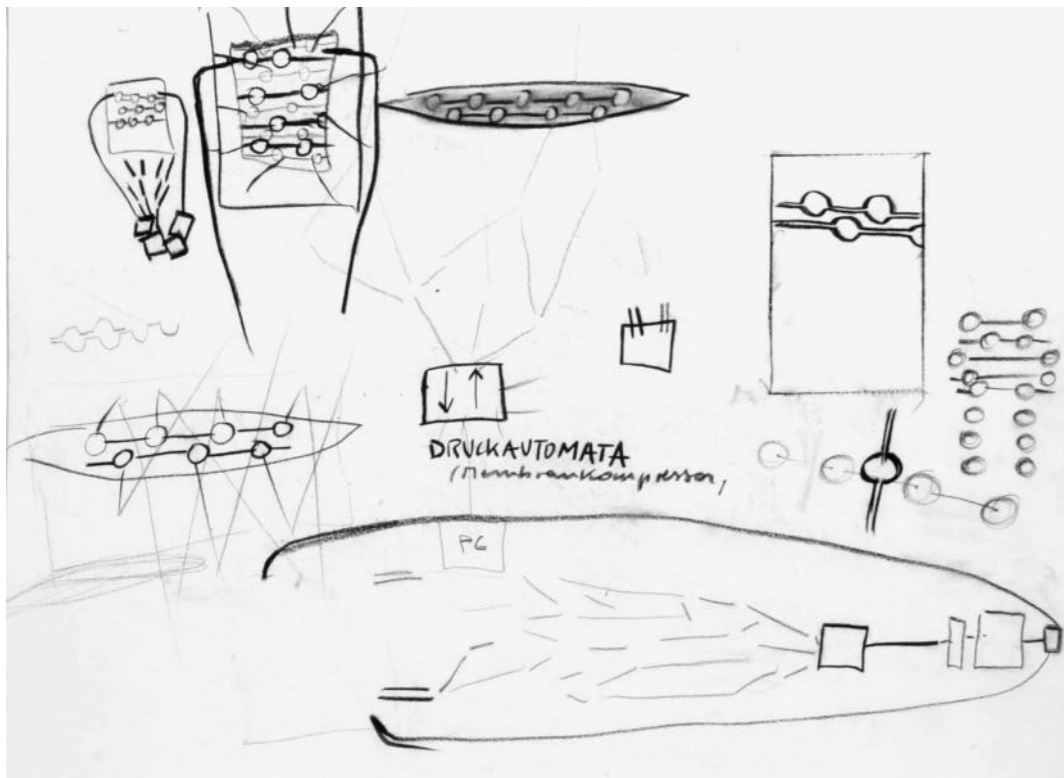
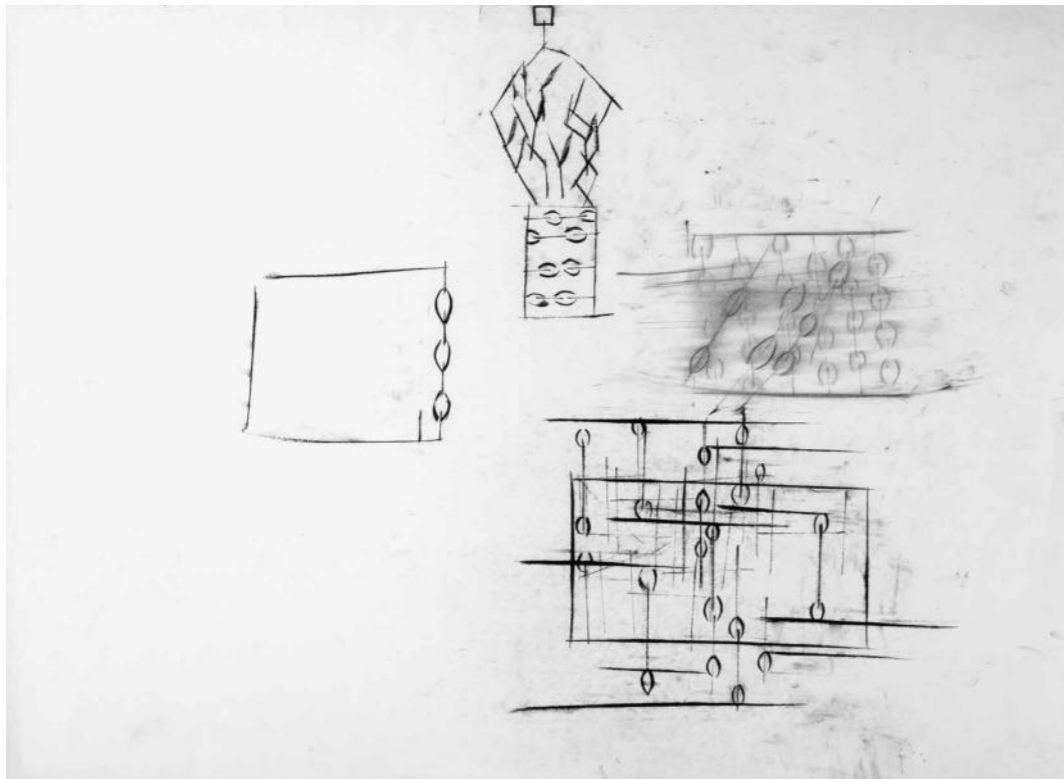
Translation: Sonja Engelhardt

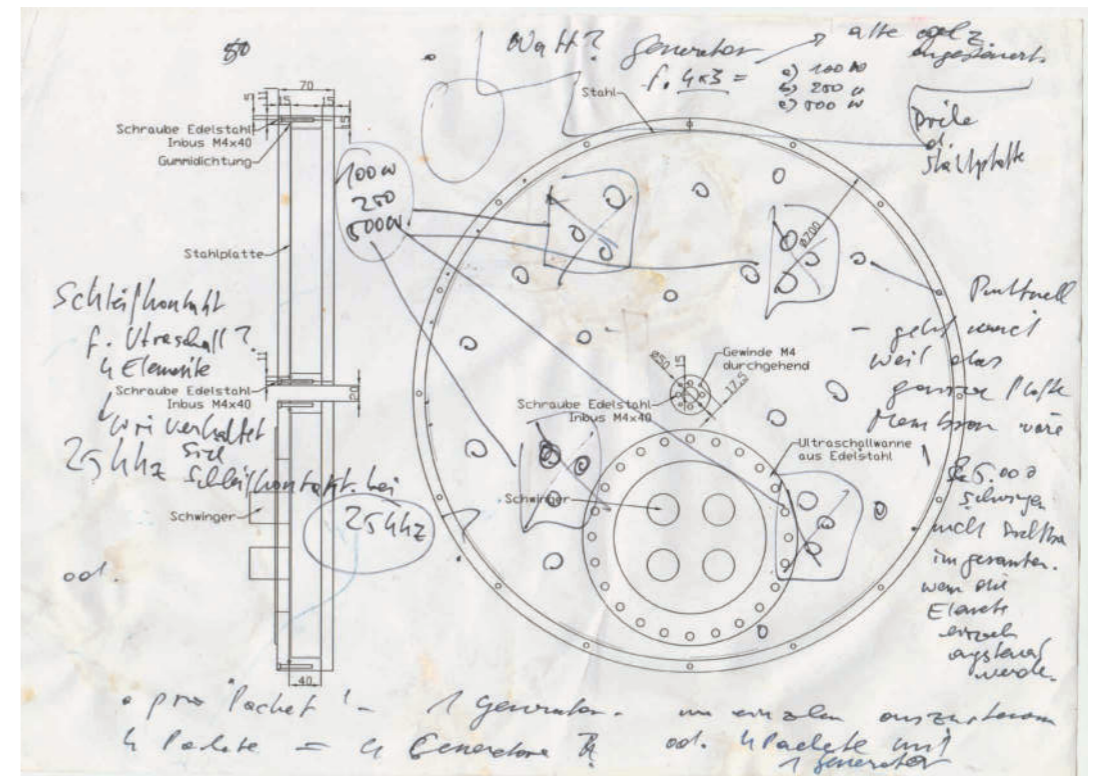
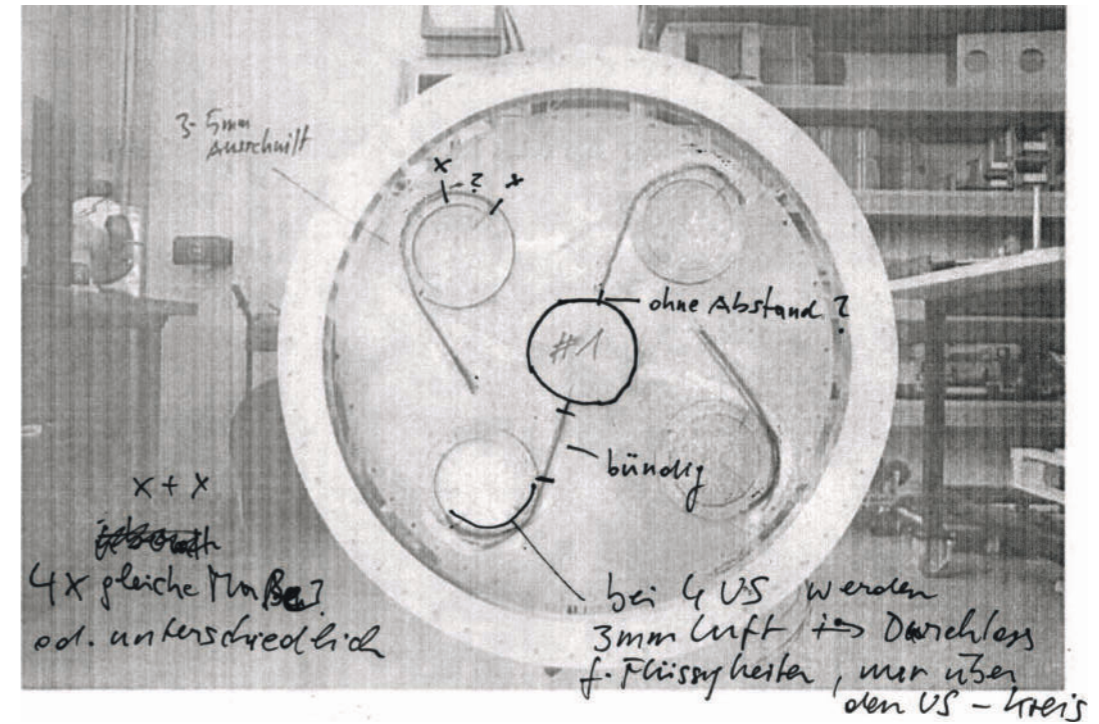
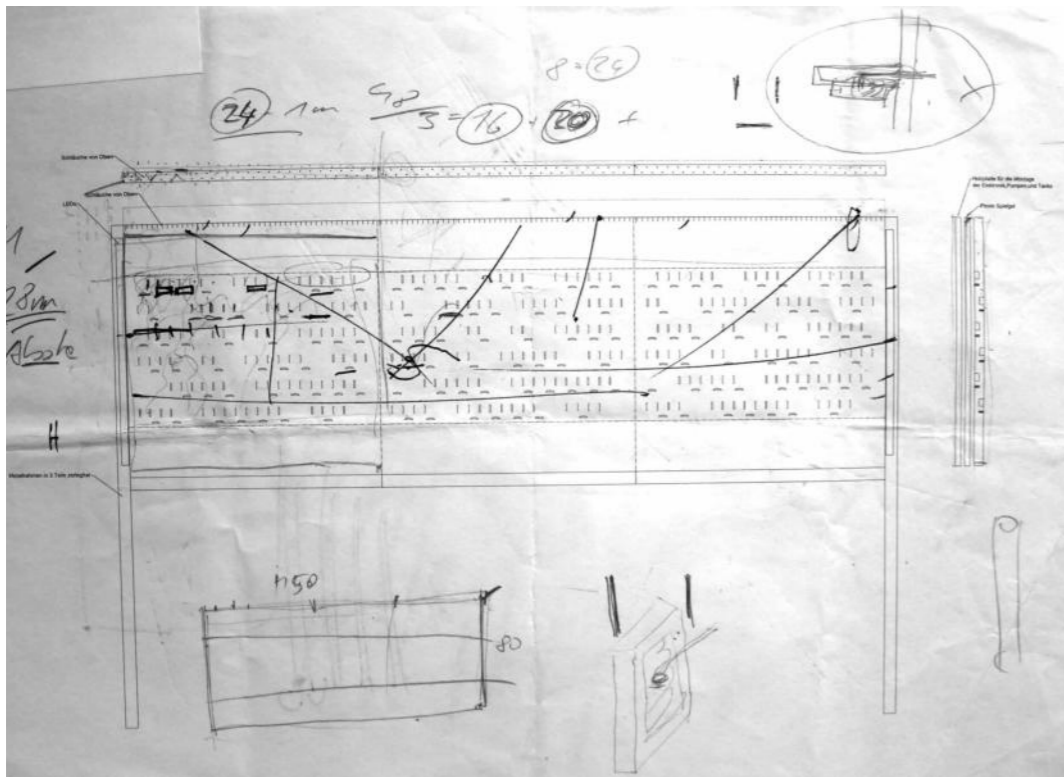














Gespräch

Dorn / Weiser

Interview

Deutsch

Dorn: Wenn man deine Arbeiten anschaut, könnte man meinen, dass es zwei unterschiedliche Werkgruppen gibt: die Installationen und die Filme. Allerdings scheinen mir beide doch durch eine bestimmte Arbeitshaltung miteinander verbunden. Daher würde ich gerne chronologisch anfangen, mit deinen ersten Aktionen. Du hast doch, noch bevor du Kunst studiert hast, dein altes Auto auf einer Straße in Innsbruck abgestellt...

Weiser: Ja, vor einer Autobahnausfahrt vor dem Haus am Haven – ein Innsbrucker Kulturzentrum. Ich habe mit einer Spitzhacke Löcher in den Mercedes reingeschlagen, wie Einschusslöcher in einem Auto nach einem Anschlag. Dann habe ich ein kopfähnliches Gebilde aus Draht reingehängt, das Lenkrad und die Reifen abmontiert und ein Kanalrohr, das dort auf der Straße lag, vorne so hineingesteckt, dass es aussah wie ein Panzer – ein Mercedes-Panzer sozusagen. Dann ließ ich das Auto stehen und bin fürs Studium an der Rietveld-Akademie nach Amsterdam gefahren. Freunde haben mir erzählt, dass Leute gekommen wären, um den Motor auszubauen, und andere Einzelteile auszurangieren, bis nur

noch das Autoskelet übrig war. Nach ein paar Monaten war das Auto weg.

Dorn: Diese Aktion mit dem Auto oder das Abmontieren der Olympischen Ringe von der Innsbrucker Sprungschanze mit Hannes Baumann erinnern mich an Aktionen der Internationalen Situationisten, im Sinne von deren „Détournements“ und „Dérivées“. Es sind Eingriffe in urbanistische Situationen.

Weiser: Nun, man ist mit Freunden rumgefahren, hatte die Super-8-Kamera dabei und hat spontan irgendwas gemacht. Das sind dann oft kurze, performative Filmfragmente geworden. Sie strukturierten sich im Moment: „Das ist der Ort! Da machen wir jetzt eine Performance oder eine bestimmte Aktion.“ Das Ergebnis sieht man ja erst später, wenn die Momente zusammengefügt sind, und als fertige Arbeit steht es dann in einer anderen Zeit. Einige dieser Aktionen habe ich zusammen mit Wim Jongedijk und Gabriel Lester gemacht. Zum Beispiel den Film auf dem Friedhof, den Grabsurfer. Ich war mit Gabriel und Wim in Holland im Auto unterwegs. Wir haben diesen Ort gesehen, ohne direkt zu sehen, dass dies ein Friedhof ist – die Grabmale standen wie geometrisch angeordnete abstrakte Skulpturen auf dem Deich. Wir haben sofort angefangen zu filmen. So sind einige meiner Filme zustande gekommen. Sie sind ursprünglich gar nicht mit der Idee entstanden, einen strukturierten Film zu machen. Auch wenn ich dann später noch einmal wiedergekommen bin und gezielt Aufnahmen ergänzt habe.

Dorn: Allerdings scheint mir, dass für deine Arbeiten letztlich der Bezug zur Landschaft viel wichtiger ist, als der zum urbanen Raum, wie es bei den Situationisten der Fall war. Oft sieht man Menschen als relativ kleine Figuren in ansonsten menschenleeren Landschaften.

Weiser: Einzelne Menschen bewegen sich in speziellen Landschaften aber auch in

Architekturen. Man erkennt fast nie die Gesichter; es sind anonyme Personen oder Figuren, die miteinander agieren – man soll gar nicht so genau einordnen können, was sie machen.

Dorn: Geht es dir dabei um so eine Art romantisches Erhabenheitsgefühl, dass sich ja auch in der Land-Art findet, um die Einsamkeit des Menschen in der Natur?

Weiser: Nicht ganz, die Landschaften und Architekturen verstehe ich eher als Bühnen. Wenn man in der Nacht eine riesige Lawinensperre filmt, erkennt man nicht mehr, was das eigentlich ist. Durch die variierende Langzeitbelichtung ist die Architektur so dem Licht ausgesetzt, dass sie amorph und skulptural wird. Sie bekommt eine Dimension, die jenseits ihrer eigentlichen Funktion liegt. Man greift in die Architektur ein. Sie wird durch den Vorgang entfremdet, so dass man in einer Welt zu sein scheint, die es in dieser Form gar nicht gibt. Das ist eigentlich das, was „Virtualität“ meint, was virtuelle Welten sein könnten. Und dann kommen darin so eigenartige Figuren vor, wie anonyme Massen, die sich in die Architektur einfügen, dort irgendwie agieren, auch wenn man gar nicht weiß, was sie tun. Es bleibt offen.

Dorn: Es geht also nicht darum, die Architekturen durch die Figuren zu beleben, sondern darum, die Architekturen selbst zu transformieren. Und die Menschen werden Teil dieser Architektur, bewegen sich aus ihr heraus, so dass man sie als Teil des skulpturalen Gefüges wahrnimmt.

Weiser: Ja, zum Beispiel habe ich 2013 mit einer digitalen Fotokamera den Film *Full Nylon Jacket* gedreht. Ich habe eine Daunenjacke genommen, bin in die Bobbahn eingestiegen, habe die Jacke – eine Wendejacke – immer pro Bild einmal auf die rote, einmal auf die weiße Seite gedreht und habe sie die Röhre entlang geworfen. Am Ende sieht man die Jacke am Boden liegen. Fünf bis sechs Stunden haben die Aufnahmen für den Film



gedauert. Geschnitten ist er eine Minute lang, bestehend aus circa 1500 einzeln fotografierten Aufnahmen. Nicht nur bei diesem Film hat mich Wolfgang Schmidts bei der Nachbearbeitung unterstützt. Zu diesem Film wurde mir gesagt, er wäre unheimlich.

Dorn: Weil es so aussieht, als würde die Bobbahn die Jacke wie die Hülle eines Körpers durch die Gegend „flippen“. Als wäre die Bobbahn „haunted“. Einen ähnlichen Effekt gibt es in Deinem neuesten Film *Haus der Regierung*, der 2014/17 in Moskau gedreht wurde. Nicht nur zu diesem Film, gibt es auch eine Reihe von Zeichnungen bzw. Notizbüchern. In welchem Verhältnis stehen sie zum Film?

Weiser: Es sind Ideenskizzen, meist Reihen von überzeichneten Fotografien, der Räume, in denen wir gedreht haben. In Moskau habe ich zum ersten Mal direkt in die Fotografien hineingezeichnet. Im Film kann man diese Szenen wiedererkennen. Auf dem Set habe ich den Leuten erklärt, wie sich zum Beispiel das Licht oder ein Performer durch die Räume bewegen soll. Indem ich die Personen als schwarze Striche zeichne, die sich im Raum bewegen, versuche ich, mich in den bewegten filmischen Raum hineinzusetzen. Die Skizzen sind wie ein Ablaufplan lesbar, sie haben aber auch unbedingt eine zeichnerische Eigenständigkeit.

Dorn: Würdest du die Skizzen als Storyboards bezeichnen?

Weiser: Nein, ein Storyboard ist etwas anderes: Es gab zum Beispiel eine Szene, in einem Portiers-Raum direkt neben dem Eingang. Ich wollte, dass der Performer mit dem Muster auf der Tür – quadratische Strukturen mit Kreuzen – eine Art skulpturale Symbiose eingeht. Wenn man versucht, das jemandem zu erklären, ist das fast unmöglich. Wenn man stattdessen den Leuten am Set die Zeichnung zeigt, dann können sie es verstehen.

Dorn: Es sind also szenografische Anleitungen für einen bestimmten Raumgebrauch?

Weiser: Ja, es geht um einen szenografischen Entwurf. Es geht also um zwei Ebenen: erstens eine Verständnisebene, in der Zeichnung verinnerliche ich ein Gefühl für den Performance-Raum. Zweitens ist mir die ästhetische Qualität wichtig. Aber für die Person, die auf der anderen Seite sitzt, soll es auch eine Anleitung für Bewegungsabläufe sein. In Moskau habe ich mit Performern gearbeitet, die ihren Körper beherrschen mussten. Nun arbeite ich ja nicht wie beim Film, wo man den Leuten ganz genau sagt, wie sie sich zu bewegen haben: „Erst 300 Grad nach rechts, dann vor und dann zurück.“ Die Zeichnungen helfen dabei, dass die Performer zunächst ein abstraktes Verständnis für die Situation entwickeln und dann ihren eigenen Ausdruck einbringen können.

Dorn: Würdest du die Zeichnungen als Partituren bezeichnen?

Weiser: Das ist ein gutes Wort. Eine Partitur lässt ja Raum für Interpretation offen, für mich und zugleich für den, der es dann ausführen muss.

Dorn: Wie stellst Du unterschiedliche Geschwindigkeiten in den Zeichnungen her?

Weiser: Meistens gibt es ein Bild, das den Gesamtraum darstellt, auf dem gibt es nur wenige Striche. Natürlich wird die Zeit in der Zeichnung auch aufgehalten, sie wird gestoppt. Teile von Bewegungen sind drin und was zwischen den dargestellten Bewegungen in der Performance passiert, kann man nur zum Teil voraussehen. Durch die Langzeitbelichtungen entsteht im Film dann eine eigene Form von Zeitlichkeit.

Dorn: Deine Zeichnungen erinnern mich an Papierarbeiten von Künstlern der ZERO Gruppe, wie Heinz Mack, in denen kinetisches Denken in Zeichnungen übertragen wird.

Weiser: ZERO mag ich, schon allein wegen der Art, wie sie mittels Medien eine andere Form von Skulptur entwickelt haben.





Dorn: Abgesehen von der Art und Weise wie ZERO neue Medien für Arbeiten im öffentlichen Raum benutzt, würde ich ihre Arbeitsweise aber nicht unbedingt als politisch bezeichnen. Auch die Lichtmaschinen von Otto Piene haben eher etwas von Fluchtwelten. Den Regisseur und Szenografen Edward Gordon Craig könnte man als Vorläufer von ZERO bezeichnen. Seine Bühnenentwürfe vom Anfang des 20. Jahrhunderts sind eine frühe Form von kinetischer Kunst. In seinen Zeichnungen sieht man diese Räume aus riesigen Kuben, die sich nicht nur durch die Beleuchtung verändern, sondern auch bewegen sollten. In seinen Notizbüchern entwickelt er die Idee eines abstrakten, menschenleeren Theaters, das ausschließlich aus sich bewegenden, geometrischen Formen besteht.

Weiser: Ich kannte Craigs Zeichnungen nicht, aber sie erinnern mich an Giovanni Battista Piranesi. Nicht wegen der Art der Architekturen, die er zitiert, sondern wegen der Illusion, wegen des Raums, den es nicht gibt, den es aber in der Zeichnung gibt und den man weiterdenken kann.

Dorn: Craig ist durchaus auch problematisch. Er hielt zum Beispiel den Regisseur für den einzig relevanten Künstler des Theaters, der sowohl das Bühnenbild, das Licht als auch die Bewegungen der Schauspieler kontrollieren sollte. Letztere stellte er sich mehr wie Tänzer vor, die seiner Choreographie genau zu folgen haben. In diesem Sinne entwickelte Craig auch die Idee des Schauspielers als Über-Marionette. Seine Überlegungen sind ziemlich menschenfeindlich. Der menschliche Körper ist hier nur noch Material.

Weiser: Aber wer sagt denn, der Mensch würde zum Material? Er ist ja auch noch Mensch, wenn er das Licht gestaltet oder wenn er nicht mehr erkennbar ist. Es stellt sich doch nicht unbedingt die Frage nach einer Person. Der Mensch kann ja auch wie eine Erscheinung, wie ein Wesen oder wie ein Zustand sein, der zugleich nicht menschlich ist, aber auch nicht nicht-menschlich ist – sehr radikal gedacht.

Dorn: Craig selbst, verstand seine Arbeitsweise wahrscheinlich nicht als politisch, auch wenn man seine Haltung gegenüber dem Regisseur und seine Ablehnung

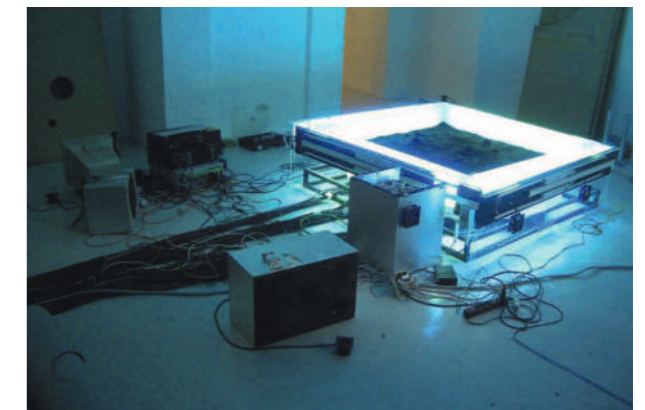
der Subjektivität des Schauspielers politisch verstehen könnte. Würdest Du Deine Arbeitsweise, insbesondere auch in den Filmen im Verhältnis dazu politisch verstehen?

Weiser: Bei *Haus der Regierung* liegt der politische Bezug schon in der Wahl des Ortes. In dem Film *Spiegeltuxer* wiederum inszeniere ich eine hochrangige Brauchtumsfigur aus der Tiroler Fastnacht. Es geht in dem Film auch um Männerkulte. Der Spiegeltuxer trägt eine Maske und einen Kopfschmuck mit einem großen und vielen kleinen Spiegeln, die das Licht in die Welt zurückwerfen. Es ist auch eine Furcht einflößende Figur, aber wenn er Dich anschaut, sieht man sich selbst im Spiegel. In dem Film gibt es somit einen Bezug zu Geisterkulten und heidnischen Riten. Schamanistische Figuren sind ja nichts spezifisch Tirolerisches. Wenn man sich den Spiegeltuxer aber herausnimmt und in einen anderen Zusammenhang setzt, ist das natürlich als eine Form von Kritik an kulturellen Praktiken gemeint. Der Ausgangspunkt des Films ist eine heidnische Figur, ein Avatar, die Projektionsfigur einer Gesellschaft und diese Person steht in einem Dialog mit der Architektur. Die eine Hälfte des Films wurde in der ehemaligen Lenin-Schiffswerft in Danzig aufgenommen, die ihre eigene Geschichte hat, und die andere Hälfte in Tirol. Es sind Bergarchitekturen, funktionale Industriearchitekturen, wie Lawinenmauern oder große Staumauern, die aber so gefilmt sind, dass man sie nicht unbedingt als Staumauern erkennt. Das heißt es werden zwei Architekturen und Orte und eine Figur, die gar nicht zusammengehören, zusammengepasst: Es ist ein skulpturaler Vorgang, ein filmischer Vorgang, ein performativer Vorgang.

Dorn: Aber es geht dabei schon um einen Clash zwischen der rituellen Figur und diesen Industriebauten? Es sind ja alles Gebäude, bei denen es um die Kontrolle von Natur geht.

Weiser: Es geht um einen Kontext-Clash zwischen heidnischen, archetypischen Figuren und Industriearchitektur. In dem Film erscheint der Spiegeltuxer natürlich in einer abstrahierten Form. Den Kopfschmuck hat Hannes Baumann in eine Skulptur verwandelt.

Dorn: Sowohl deine Zeichnungen, die oft etwas von Lichtexplosionen haben, als auch Installationen wie der *Zgodlocator* haben etwas Spektakelhaftes. Sie erinnern mich an Walter de Maria, der in seinen *Lightening Fields* Landschaft und Natur in ein Spektakel verwandelt. Auch die Malereien von Jack Goldstein, den man in erster Linie von seinen Filmloops kennt, funktionieren ähnlich. Er hat Raketenangriffe auf Städte gemalt, also den Himmel über diesen Städten und die Bomben, die wie Blitze in die Städte einschlagen. Die Bilder sehen aus wie verlassene Bühnenbilder oder Prospekte für ein Hollywood-Filmset. Man steht davor und fragt sich, ob das jetzt eine Art der Ästhetisierung von Zerstörung ist. Im Grunde aber führt er diese Form der Ästhetisierung als Methode der Spektakelkultur nur vor. Die Bilder sind damit zwar distanzierter, kühler als die Landschaften, die du aus zermahlener Computer-Hardware herstellst. Sie haben aber einen doppelten Boden: sowohl die Analyse des Kontextes als auch der Schrecken darüber sind in diesen Darstellungsformen der Landschaft enthalten.



Sie sind sowohl selbst Spektakel als auch dessen Dekonstruktion.

Weiser: In der Installation *Summoned Disambiguation* arbeite ich mit einem Zweiphasen-Material, das in der Architektur eingesetzt wird, um Häuser zu isolieren. Ich entziehe das Industriematerial seiner herkömmlichen Verwendung und überführe es in einen anderen Kontext. Das Material wird bei 20 Grad fest und bei 24 Grad unsichtbar und flüssig. Es heißt PCM, phase changing material, eigentlich ein Wachs. Ein Material, das unter anderem zum Isolieren von Häusern eingesetzt wird, weil es schnell hart wird bzw. flüssig, wenn die Sonne drauf scheint, und das man nie sieht zwischen den Wänden eines Hauses. In der Arbeit gebe ich das dem Blick frei. Im Fall von *Summoned Disambiguation* habe ich es faszinierend gefunden, dass sich ein Material unverstündlich schnell ausbreitet und eine skulpturale Form bildet. Und dann löst es sich wieder auf. Es ist etwas, was nicht wirklich greifbar ist. Man muss nicht wissen, wie es funktioniert. Wie bei meinen Filmen ist auch hier die Frage, was es beim Betrachter bewirkt.

Dorn: Du beschreibst hier eine Grundkonstellation der Medienkunst. David Joselit erklärt in seinem Buch *Feedback: Television against Democracy* dieses Gefüge von Ware, Netzwerk und Rezipient sehr schön anhand eines Buchcovers von 1958. Darauf sieht man Kinder vor dem Fernsehapparat und dazwischen so eine Graphik, eine abstrakte, graphische Schleife zwischen den Kindern und dem Apparat. Joselit erklärt dann, wie das Begehren in diesem Gefüge funktioniert, nämlich wie eine doppelte Schleife: Der Zuschauer begehrt den Fernseher als Ware nicht nur um seiner selbst willen, sondern er begehrt die Bilder, die das Netzwerk darin zeigt, beispielsweise die Schokolade aus der Werbung, die mittels Netzwerk animiert wird. Die Bilder und der Apparat, in dem Fall der Fernseher, sind

wegen des Netzwerks, das sie durchläuft, ein sich unauflöslich gegenseitig bedingendes Gefüge.

Weiser: Du meinst wie in Nam June Paiks Arbeit *Magnet TV*, seine Aktion, den Magneten auf einen Fernseher zu stellen und dann einen Buddha davor zu setzen? So werden zugleich die Übertragungswellen gestört, das Bild ist da und der Ruhepol ist da. Es geht um Störprozesse. Man muss Kontexte verstören. Wenn man ein Bild schafft, dann geht es darum, den Kontext zu nehmen, ihn zu zersetzen und dann wieder neu zusammensetzen. Nicht, dass man einen neuen Kontext schaffen kann, es geht einfach um Verschiebungen. Wie verschiebt man den Kontext eines Bildes? Wie negiert man ihn? Wie löst man ihn auf?

Dorn: Geht es dir um diese Form von Kontextverschiebungen in Arbeiten wie *Dreckiges Silber*? Wie bist du zu diesem Ready-Made gekommen?

Weiser: Als ich wegen des *Zgodlocator* mit der Deutschen Edelmetall Recycling AG in Hanau zusammengearbeitet habe, die diese Computergranulate produziert, habe ich gefragt: „Wo habt ihr denn diese Granulate her?“ „Das sind die Daten der Frankfurter Banken, als sensible Daten müssen sie total zerstört werden.“ Das heißt die Grundmaterialien von *Dreckiges Silber* und dem *Zgodlocator* sind Daten der Banken aus Frankfurt. Im Fall des Barrens handelt es sich um „dreckiges Silber“, wie der Mitarbeiter der Firma es genannt hat. Die Essenz der Bankencomputer. 30% Silber, extrahiert aus Computern, eingeschmolzen und komprimiert zu einem Silberbarren, der angeschnitten ist.

Dorn: Also, Post-Internet-Art von 1997. Die Kritik an der A-Historizität und Bildfixiertheit der Post-Internet-Art, die beispielsweise Susanne Falkenhausen 2014 geäußert hat, trifft meines Erachtens nicht in allen Fällen den Punkt. Sie meint, dass es sich dabei nur um eine Darstellung der Zirkulation von

Bildern im Internet und eine Appropriation ihrer Mechanismen handle, die dann in zu vermarktende Objekte zurückverwandelt werden. Es stellt sich die Frage, ob in den 3D-Drucken der Post-Internet-Künstler nur die neuen technischen Möglichkeiten vorgeführt werden, wie es in vielen Fällen der frühen Videokunst der Fall war.

Weiser: Die grundsätzliche Frage ist doch: Was kann eine Videokamera und was macht man damit? Es ist wichtig, dass eine Kamera bestimmte Dinge kann, und dass man die Technik dann aber in einer Weise einsetzt, für die sie nicht gemacht ist.

Dorn: Sicherlich gibt es auch in der Post-Internet-Art Arbeiten, die das Verhältnis von Technik, Bild und Funktion in Frage stellen. In Simon Dennys Arbeit *Secret Power* für den neuseeländischen Pavillon 2015 in Venedig setzt er sich beispielsweise mit dem Graphikdesign des NSA auseinander. Denny analysiert insbesondere das Design eines der NSA-Graphiker, das einerseits in der internen Kommunikation eingesetzt wurde, aber auch in der Außendarstellung des NSA, wo es besonders verharmlosend wirkt. Dennys Ausstellung in Venedig fand sowohl im Flughafen von Venedig statt, als auch in der Biblioteca Nazionale Marciana, einem historischen Ort, der für das Erreichen von Macht durch Wissen steht. In der dortigen Installation, die man durchaus als eine Form der Institutionskritik verstehen kann, werden Beispiele dieser Graphik und Objekte einer verwandten Ikonographie in Computerschränken installiert. In Dennys Arbeit wurde deutlich, dass die Oberflächen und Bilder intrinsisch mit ihrer materiellen Trägerstruktur und ihrer spezifischen Anwendung verbunden sind. Sie gehören zusammen.

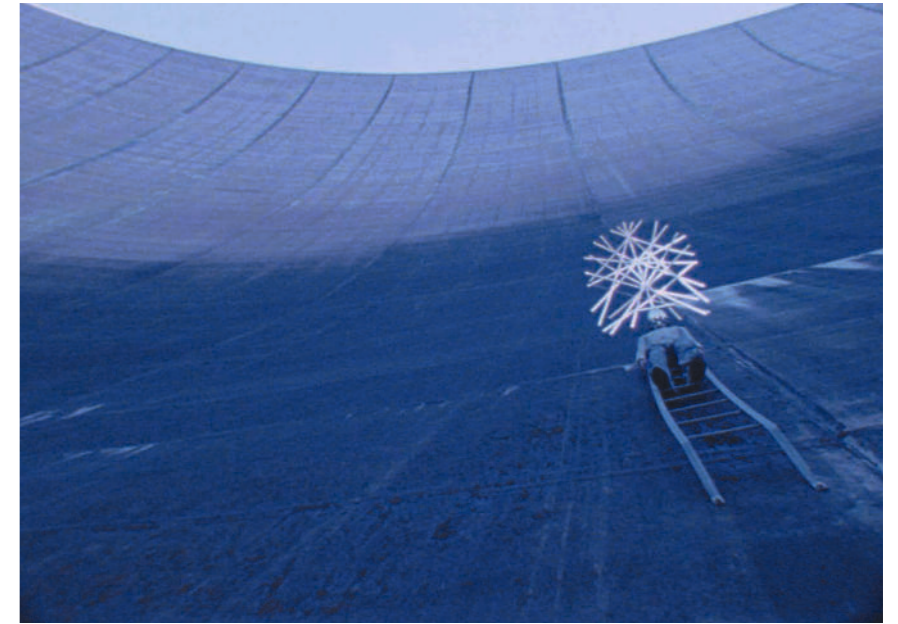
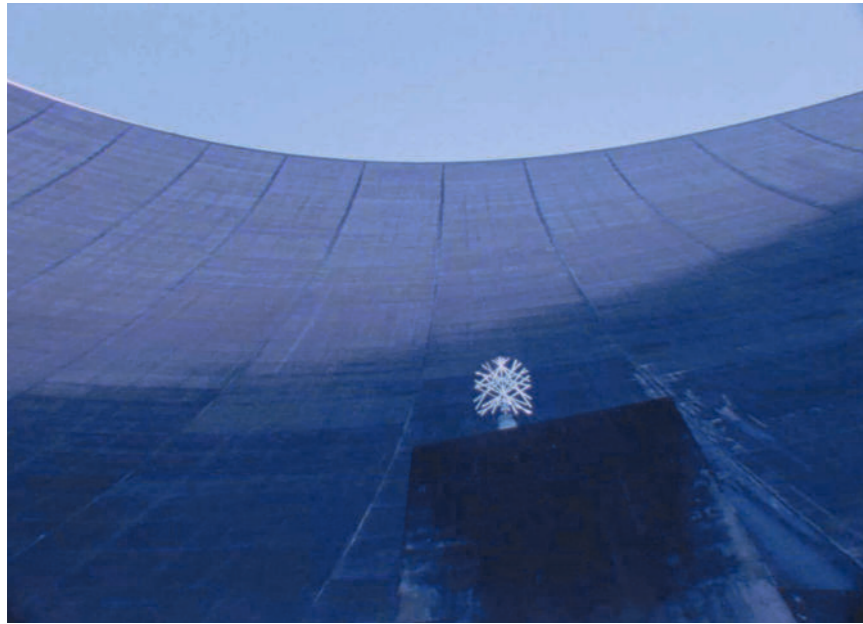
Weiser: Für mich ist eine Maschine etwas Gesellschaftliches – ich sehe die Maschine als einen verdeckten Prozess, als einen Prozess, der mit vielen Fragestellungen

verbunden ist. Nur, wie kann man eine Art Parallelwelt zu der Maschine herstellen, also nicht bei einer vorhandenen Maschine stehen bleiben, sondern einen Gegenentwurf machen? Ein wichtiger Diskurs in der Medienkunst ab Mitte der 1990er Jahre bis Anfang der 2000er Jahre behandelte die Immaterialität. Es wurde damals viel mit der Visualisierung von Datenströmen gearbeitet, aber wo wäre es da weitergegangen? Natürlich habe ich mich damit auseinandergesetzt und habe darauf reagiert, indem ich behauptet habe, dass man die digitale Kultur auch in das symbolische Reale überführen kann.

Dorn: Mir scheint es wichtig, dass es in deinen Arbeiten nicht nur um die materielle und funktionelle Dekonstruktion von Apparaten geht. Die Transformation der Bankendaten in einen Silberbarren erzeugt nicht nur ein Bild von den Produktionsmitteln globalisierter Banken, sondern auch eine Infragestellung der virtuellen Werte, die sie produzieren. Auch in anderen Fällen werden die Apparate, mit denen du arbeitest, ja nicht funktionslos, vielmehr funktionieren sie meistens phantastisch. Denn die virtuellen Welten, die du in Form von Flüssigmetallen oder im Fall von *Zgodlocator* von beleuchteten Metallsplintern entstehen lässt, entsprechen den virtuellen Welten, die der Finanzkapitalismus produziert. Die Landschaften sind visuell meist sehr faszinierend, aber ihre ästhetische Wirkung entwickeln sie aus der Brutalität des Zusammenhangs, für den sie stehen.

Deine von innen leuchtenden Landschaften erinnern mich auch an Mike Kelleys Arbeitszyklus *Kandor*, der Mitte der 2000er Jahre entstand, als es den *Zgodlocator* schon gab. Es sind kristallene, von innen leuchtende Miniaturlandschaften, deren Atmosphäre scheinbar durch riesige Glashauben geschützt wird.

Weiser: Diese Superman-Welten oder Comic-Welten wurden von Mike Kelley



maschinell umgesetzt, aber als Maschine funktionieren sie gar nicht. Man muss ihre Funktion imaginieren. Das sind Welten, die andere Leute geschaffen haben, und die er visualisiert.

Dorn: *Kandor* bezieht sich auf die Geschichte von Superman, den Saubermann unter den amerikanischen Superheroes. Kandor ist ein Fragment seines zerstörten Heimatplaneten Krypton. Das Fragment wurde zu einer Miniaturwelt geschrumpft. Und Superman passt nun auf dieses Fragment auf. Auf der einen Seite hat er so die Kontrolle über diesen Rest seiner Heimat. Er kann sie immer unter der Glashaube oder im Marmeladenglas mit sich herumschleppen. Auf der anderen Seite kann er aber auch nicht dorthin zurückkehren – es bleibt ein uneinholbares Sehnsuchtsmoment. Wenn man allerdings Kelleys Filme sieht, die davon handeln, wie es auf Kandor zugeht, scheint man es nicht mit einem freundlichen Ort zu tun zu haben. Vielmehr beschreiben die Filme Kandor als eine pervertierte, unheimliche Welt. Inwiefern ist die für Kelley zentrale Kategorie des „Unheimlichen“ für dich wichtig?

Weiser: Auch im Computer oder in Bezug auf Maschinen interessiert es mich, diese in einen anderen, entfremdeten Zustand zu bringen. Beim *Zgodlocator* ist es mir mitunter auch darum gegangen, wie man eine Maschine entkörperlichen kann, so dass sie beim Zuschauen zu einer anderen Welt wird. Wie kann man etwas total entfremden und zugleich in einen aktiven Zustand versetzen. Der *Zgodlocator* ist ja eine Performance-Skulptur, sie löst Aktionen aus. Man kann sich vorstellen, die Welt ist nicht mehr da, alle Computer sind entmaterialisiert, Computertrash, Mad-max-mäßige Science-Fiction.

Dorn: Man findet das auch in Arbeiten von Mike Kelley und Paul Mc Carthy, die ja Disney-Spektakel nicht einfach kritisieren, sondern dystopisch re-inszenieren. Als Betrachter wird man immer Teil von diesen Installationen, was auch deren Faszination ausmacht. Es gibt auch hier eine Parallele zu deiner Vorgehensweise, den Computer als popkulturelles Material zu nutzen, ihn nicht nur zu dekonstruieren, sondern ein eigenes Spektakel daraus zu kreieren und den Betrachter dabei einzubinden. In vielen deiner

Installationen arbeitest du mit verflüssigter oder granulierter Hardware, die du dann wieder aktivierst und in Bewegung setzt. In *Summoned Disambiguation* sieht es so aus, als würden zwei Körperflüssigkeiten aufeinander zu schießen, so als würde die Maschine ein eigenes autoerotisches Begehren entwickeln.

In einigen Film und Fotoarbeiten setzt du dich auch mit der Ambiguität deines eigenen Körpers auseinander. Andererseits scheinen die Körper in deinen Filmen oft ähnlich von außen gesteuert oder sogar geschmissen wie die technischen Artefakte in deinen Installationen. So beispielsweise in dem *Mouse on Mars*-Musikvideo zu *Distroia*, das du 1999 mit Rosa Barba gemacht hast. Dort sind es die leeren Körperhüllen der beiden Musiker, Andi Thoma und Jan St. Werner, aus Latex, die durch eine Turnhalle gejagt werden.

Weiser: Wir haben diese Körperhüllen zusammengeknotet und durch verschiedene Räume geschleudert. In *Die Ruhezone eines Assistenzheiligen* wiederum gibt es diese zwei transparenten Matratzenkörper, die aus einem 2-Kammer-Zellsystem aufgebaut waren und übereinander geschweißt sind, es ist ein

netzgesteuerter Maschinenkörper. Ich habe damals angefangen, über den Ausstellungsraum nachzudenken. So ist *Die Ruhezone eines Assistenzheiligen* entstanden – eine poetische, räumliche Arbeit. Maschinenkunst in einem Raum, wo alles durch die weiße Farbe des Raums auratisch aufgeladen ist. Die Ruhezone ist verlassen, die Zellen, in die man hineinschaut, sind total entkörperlicht und leer, vakuumiert. Es geht um den entleerten Kontext.

Interview

Dorn / Weiser

Interview

English

Dorn: Looking at your work, one might be forgiven for thinking that the installations and the films make up two separate bodies of work. Yet to me they seem to be connected to each other through a certain attitude in your approach. I would like to start chronologically then, with your first activities. Even before you studied art, you parked your old car on a street in Innsbruck...

Weiser: Yes, in front of a highway exit by the Haus am Haven, a cultural center in Innsbruck. I used a pickaxe to punch holes in my Mercedes, like bullet holes in a car after a hit. Then I hung a wire structure inside that resembled a head, removed the steering wheel and tires, and stuck a sewer pipe that was lying there on the road into the front, so that it looked like a tank—a Mercedes tank, so to speak. I left the car there and went to Amsterdam to study at the Rietveld Academy. Friends told me that people came to take out the engine and scavenge other items until only the skeleton of the car was left. After a few months, the car was gone.

Dorn: This intervention with the car, or the removal of the Olympic rings from the



Innsbruck ski jump with Hannes Baumann, reminds me of the tactics of the Situationist International, in the sense of their „Détournements“ and „Dérivées.“ They are interventions into urban situations.

Weiser: Well, we drove around with friends, had a Super 8 camera, and spontaneously did things. These often became short performative film fragments. They structured themselves within the moment: „That’s the place! Let’s do a performance or a certain intervention now.“ You only see the result later, when the moments are pieced together and it exists as a finished work in another time. Some of these things I carried out together with Wim Jongedijk and Gabriel Lester—the movie in the cemetery, for example, which later became Tombsurfer (Grabsurfer). I was driving through Holland with Gabriel and Wim. We saw this place, without knowing immediately that it was a cemetery – the graves stood on the dike looking like geometrical arranged abstract sculptures. We took out cameras

and immediately began filming. That’s how several of the early films came about. In the beginning, they weren’t made with the idea of creating a structured film, even if I came back later and expanded them by adding specific shots.

Dorn: It seems to me, though, that the relationship to the landscape is ultimately much more important to your work than the relationship to urban space, as was the case with the Situationists. People often appear as relatively small figures in otherwise deserted landscapes.

Weiser: Individuals move within certain landscapes, but also within architecture. You can almost never recognize their faces; they are anonymous persons or figures that interact with each other—you shouldn’t be able to understand exactly what it is they are doing.

Dorn: Is your interest here in some kind of romantic sense of sublimity, as is also found in land art, that is, in the loneliness of man in nature?

Weiser: Not quite. I see the landscape and architecture more like a stage. When you film a huge avalanche barrier during the night, you don't recognize what it is anymore. With varied long-term exposures, the architecture is subjected to the light in a way that it becomes amorphous and sculptural. It takes on a dimension that goes beyond its actual function. You are intervening in the architecture. The process alienates it from its original meaning, so you seem to be in a world that doesn't actually exist in this form. That's actually what „virtuality“ means, what virtual worlds could be. And these are then populated by strange characters, like anonymous masses, which insert themselves into the architecture and do something there, even if it isn't clear exactly what. It remains ambiguous.

Dorn: So it's not about breathing life into the architecture through the figures, but about transforming the architecture itself. And people become part of this architecture; it drives



their movement so that they are perceived as part of the sculptural structure.

Weiser: Yes. For example, in 2013 I shot the movie *Full Nylon Jacket* using a digital camera. One night I took a down jacket and got into the Innsbruck-Igls Olympic bobsled track together with two friends. It was a reversible jacket, and I turned it inside out—to the red side, then to the white—once per frame and threw it down the track. At the end you see the jacket lying on the ground. The filming took five to six hours. Cut, it is only a minute long, consisting of about 1,500 individually photographed shots. Wolfgang Schmidts helped me out with the post-production and not only with this film. I've been told that there's something uncanny about this film.

Dorn: Because it looks as though the bobsled track is flipping the jacket around like the husk of a body, as if the bobsled track was haunted. There is a similar effect in your latest film, *Haus der Regierung* [Government House], shot 2014-17 in Moscow. As in other projects, there are also a number of drawings, respectively notebooks, which go along with this film. What is their relationship to the film?

Weiser: They are sketches of ideas; mostly series of photographs of the spaces in which we shot, which have been drawn on. In Moscow, I drew directly on the photographs for the first time. You can recognize these scenes in the film. I explained to people on the set how the light or a performer should move through the rooms, for example. By drawing the individuals as black lines moving through space, I try to mentally place myself within the moving space of the film. The sketches can be read like a flow chart, but they are also autonomous as drawings.

Dorn: Would you say that the sketches are storyboards?

Weiser: No, a storyboard is something else. For example, there was a scene in a



porter's lodge right next to the entrance. I wanted the performer to enter into a kind of sculptural symbiosis with the pattern on the door—square structures with crosses. If you try to explain that to someone, it's almost impossible. But if you show the drawing to the people on the set instead, then they can understand it.

Dorn: So they are scenographic instructions for a specific use of space?

Weiser: Yes, they are a scenographic concept. There are two levels: First, the level of understanding—I invest the drawing with a feeling for the performance space. Second, the aesthetic quality is important to me. But, for the person on the other side, the drawings should also serve as a guideline for movement sequences. In Moscow I worked with performers who had to be in control of their bodies. I don't work like in the movies, where people are told exactly how to move, „First turn 300 degrees to the right, then forward, and then back.“ The drawings help the performers to first develop an abstract understanding of

the situation and then to contribute their own expressions.

Dorn: Would you describe the drawings as something like a musical score?

Weiser: That's a good word. A „score“ leaves room for interpretation, both for me as well as for the person who then has to perform it.

Dorn: How do you create different speeds in the drawings?

Weiser: There is usually a picture that represents the space in its entirety, on which there are only a few lines. Time is also frozen or stopped in a drawing, of course. Parts of movements are in it and what happens in the performance, between depicted movements, can only partially be foreseen. Through long-term exposures, the film then develops an independent form of temporality.

Dorn: Your drawings remind me of works on paper by artists from the Zero group, such as Heinz Mack, in which kinetic thinking is translated into drawings.



Weiser: I like ZERO, for one thing because of the way in which they used media to develop a different form of sculpture.

Dorn: Aside from the way ZERO uses new media for work in public space, I wouldn't necessarily call their approach political. Even Otto Piene's light machines are more like imaginary worlds. The director and scenographer Edward Gordon Craig could be described as a forerunner of ZERO. His stage designs from the beginning of the 20th century are an early form of kinetic art. In his drawings you see these rooms that consist of huge cubes, which not only change according to the lighting but are also intended to move. In his notebooks he develops the idea of an abstract, deserted theater, consisting exclusively of moving, geometric forms.

Weiser: I wasn't familiar with Craig's drawings, but they remind me of Giovanni Battista Piranesi. Not because of the kind of architecture he cites, but because of the illusion, because of the space that doesn't actually exist, yet which exists in the drawing and which you can then mentally expand on.

Dorn: Craig is certainly also problematic. For example, he considered the director the only relevant artist in the theater who should control the set design, lighting, and movement of the actors. The latter he imagined more like dancers, who were to follow his choreography

exactly. In keeping with this, Craig also developed the idea of the actor as a kind of exalted marionette. His thinking is pretty misanthropic. The human body is nothing more than material to him.

Weiser: But who says that the individual is turned into a material? They still remain human, whether they are designing the lighting or are no longer recognizable. The question of the person as such doesn't necessarily arise. An individual can also be like an apparition, like a being, or like a state that at the same time is non-human, but also not non-human—to look at it very radically.

Dorn: Craig himself probably did not view his approach as political, even if one could consider his attitude regarding the director and his rejection of the actor's subjectivity as political. Do you think of your way of working, especially in the films, as political in comparison?

Weiser: With *Haus der Regierung*, the political reference is already embedded in the choice of location. In the film *Spiegeltuxer*, on the other hand, I appropriate a key folkloric figure from Tyrolean carnival traditions. The film is also about traditional men's groups. The Spiegeltuxer wears a mask and a headdress with one large and many small mirrors that reflect light back into the world. It's also a terrifying figure, but when he looks at you, you see yourself in the mirror. So the film references spirit cults and pagan rites. Shamanistic figures are not anything specifically Tyrolean, after all. But when you isolate the Spiegeltuxer and put him in a different context, it is meant as a form of criticism of cultural practices, of course. The starting point of the film is a pagan figure, an avatar, the projection of a certain society, and this person is in a dialogue with the architecture. Half of the film was shot in the former Lenin Shipyard in Gdansk, which has its own story, and the other half was filmed in Tyrol. You have alpine architecture, functional



industrial architecture, such as avalanche barriers or large dams, but filmed in such a way that they are not necessarily recognized as dams. So it is the pairing together of architectural sites and a figure that do not belong together. It is a sculptural process, a cinematic process, a performative process.

Dorn: But is it about a clash between this ritualistic figure and these industrial constructions? They are all buildings that serve to control nature, after all.

Weiser: It's about a contextual clash between pagan, archetypal figures and industrial architecture. The Spiegeltuxer appears in the film in abstracted form, of course. Hannes Baumann turned the headdress into a sculpture.

Dorn: Both your drawings, which often seem to include something like explosions of light, as well as your installations, like *Zgodlocator*, have an element of spectacle. They remind me of Walter De Maria, who in *The Lightning Field* transformed landscape and nature into a spectacle. The paintings of

Jack Goldstein, who is known primarily for his film loops, also function in a similar way. He painted rocket strikes on cities—that is, the sky above these cities and the bombs that hit them like lightning. The paintings look like abandoned stage sets or brochures for a Hollywood film set. You stand in front of them and wonder if this is a kind of aestheticization of destruction. Basically, however, he is merely presenting this form of aestheticization as a method used by the culture of spectacle. This makes the paintings more distant, cooler than the landscapes that you produce from crushed computer hardware. But they have a false bottom: Both the analysis of the context and the fright it induces are contained in these representations of the landscape. They are both a spectacle themselves and the deconstruction of the same.

Weiser: In the installation *Summoned Disambiguation* I work with a two-phase material that is used in architecture to insulate houses. I remove the industrial material from its traditional application and transfer it into



a different context. The material becomes solid at 20 degrees and invisible and fluid at 24 degrees. It's called PCM, phase-changing material; it's actually a wax. A material that is used, among other things, for insulating houses, because it gets hard quickly or turns liquid when the sun shines on it. You never see it because it's in the walls of a house, but in my work I display it. In *Summoned Disambiguation* I found it fascinating that a material can expand incomprehensibly fast and create a sculptural form. And then it dissolves again. It's something that isn't really tangible. You don't have to know how it works. As with my films, the question is rather what effect it has on the viewer.

Dorn: You are describing a basic constellation in media art. In his book *Feedback: Television against Democracy*, David Joselit explains this structure of commodity, network, and recipient very nicely by means of a book cover from 1958. It shows children in front of a TV set and between them an illustration, an abstract, graphic loop between the children and the television. Joselit then explains how desire works in this context, namely like a double loop: The viewer desires the television as a commodity not only for its own sake, but he also desires the images that the network shows on it, for example, the chocolate from the advertisement, which is made animate through the network. The images and the device, in the case of televisions, are an indissolubly mutually dependent structure because of the network that runs through them.

Weiser: You mean like in Nam June Paik's work *Magnet TV*, where he put a magnet on a television set and then put a Buddha in front of it? The transmission waves are disturbed, the picture is there and so is this source of tranquility, all at the same time. It's about disruptive processes. You have to disturb contexts. When you create a picture, it's about taking the context, decomposing it, and then reassembling it.

Not that you can create a new context, it's just about shifts. How do you shift the context of a picture? How do you negate it? How do you dissolve it?

Dorn: Are you concerned with this kind of contextual shift in pieces like *Dreckiges Silber* [Dirty Silver]? How did you come upon this ready-made?

Weiser: When I made *Zgodlocator*, I worked with Deutsche Edelmetall Recycling AG in Hanau, which produces computer granulates. I asked: „Where do you get these granulates from?“ „These are data from Frankfurt banks; as sensitive data they must be destroyed completely.“ That is, the basic materials of *Dreckiges Silber* and *Zgodlocator* are data from banks in Frankfurt. In the case of the ingot, it is „dirty silver,“ as one employee of the company called it—the essence of the bank computer—30% silver, extracted from computers, melted and compressed into a silver ingot that has been cut into.

Dorn: Post-Internet art from 1997. Criticism of the ahistorical and image-obsessed tendencies in Post-Internet art, which Susanne Falkenhausen, for one, expressed in 2014, does not always hit the mark in my opinion. She suggests that it is only about a representation of the circulation of images on the Internet and an appropriation of their mechanisms, which are then transformed back into marketable objects. This raises the question of whether the Post-Internet artist's 3D prints merely serve to show off the latest technical possibilities, as was the case with much early video art.

Weiser: Yet the fundamental question is: „What is a video camera capable of and what do you do with it?“ It's important that a camera is able to do certain things, but that you then employ the technology in a way that isn't intended.

Dorn: Certainly there are Post-Internet artworks that question the relationship

between technology, image, and function. For example, Simon Denny's work *Secret Power* for the 2015 New Zealand Pavilion in Venice explores the graphic design used by the NSA. In particular, Denny analyzes a design by one of the NSA graphic artists, which was used on the one hand in internal communication, but also in NSA's external presentation, where it has a particularly trivializing effect. Denny's exhibition in Venice took place both in the Venice airport and in the Biblioteca Nazionale Marciana, a historic place that symbolizes the power of knowledge. In the installation there, which can certainly be seen as a form of institutional critique, examples of these graphics and objects from a related iconography are installed in computer cabinets. Denny's work makes clear that the surfaces and images are intrinsically linked to their material support structure and their specific application. They belong together.

Weiser: I consider a machine to be something social—I see the machine as a covert process, a process that is linked to numerous questions. But how can you create a kind of parallel world to the machine, that is, not stop at an existing machine, but develop a counterproposal? An important discourse in media art from the mid-1990s to the early 2000s dealt with immateriality. At that time a lot of work was done with the visualization of data streams, but where would that have continued toward? Naturally I looked at that and responded by saying that you can also transfer digital culture into symbolic reality.

Dorn: It seems important to me that your work is not just about the material and functional deconstruction of machines. The transformation of bank data into a silver ingot creates not only a picture of the means of production of globalized banks, but also a questioning of the virtual values that they produce. In other cases as well, the machines you work with do not become devoid of function,

rather they usually work fantastically. Because the virtual worlds that you create in the form of liquid metals or illuminated metal splinters, in the case of *Zgodlocator*, correspond to the virtual worlds that financial capitalism produces. The landscapes are usually very intriguing visually, but they develop their aesthetic impact from the brutality of the context that they represent.

Your luminescent landscapes also remind me of Mike Kelley's *Kandors* series, which originated in the mid-2000s, when *Zgodlocator* already existed. They are crystal-line miniature landscapes, illuminated from within, whose atmosphere appears to be protected by huge glass vessels.

Weiser: Mike Kelley implemented these Superman worlds or comic-book worlds in the form of machines, but as machines they don't work at all. You have to imagine their function. These are worlds that other people have created, which he then visualizes.

Dorn: *Kandors* refers to the story of Superman, the goody-goody among American superheroes. Kandor is a fragment of his destroyed home planet Krypton. The fragment has shrunk into a miniature world and Superman now guards this fragment. On the one hand, he has control over this remnant of his home planet. He can always carry it around with him under a glass vessel or in jam jar. On the other hand, he can't go back there – it remains an irretrievable object of longing. Yet when you see Kelley's films about what is going on in Kandor, it doesn't seem to be a friendly place. Instead, the films portray Kandor as a perverted, uncanny world. The „uncanny“ was a central category for Kelley; to what extent is that important to you?

Weiser: Both with the computer or in regard to machines, I want to transfer them into another, alienated state. With *Zgodlocator*, I was interested, among other things, in how to disembody a machine in such a way that it

becomes another world when you look at it. How can you totally alienate something from its original meaning and at the same time place it in an active state? *Zgodlocator* is a performance sculpture, after all, it provokes action. One can imagine that the world is gone, all computers have become dematerialized, computer trash, Mad Max-style science fiction.

Dorn: This is also present in works by Mike Kelley and Paul McCarthy, who don't just criticize Disney spectacles, but give them a dystopian re-staging. As a viewer you always become part of these installations, which is also what makes them fascinating. There are also parallels to your approach of using the computer as a pop-culture material, not just deconstructing it, but creating your own spectacle and involving the viewer in it. In many of your installations, you work with liquefied matter or granulated hardware, which you then reactivate and set in motion. In *Summoned Disambiguation*, it looks as though two bodily fluids are discharging at each other, as if the machine were developing its own autoerotic desire.

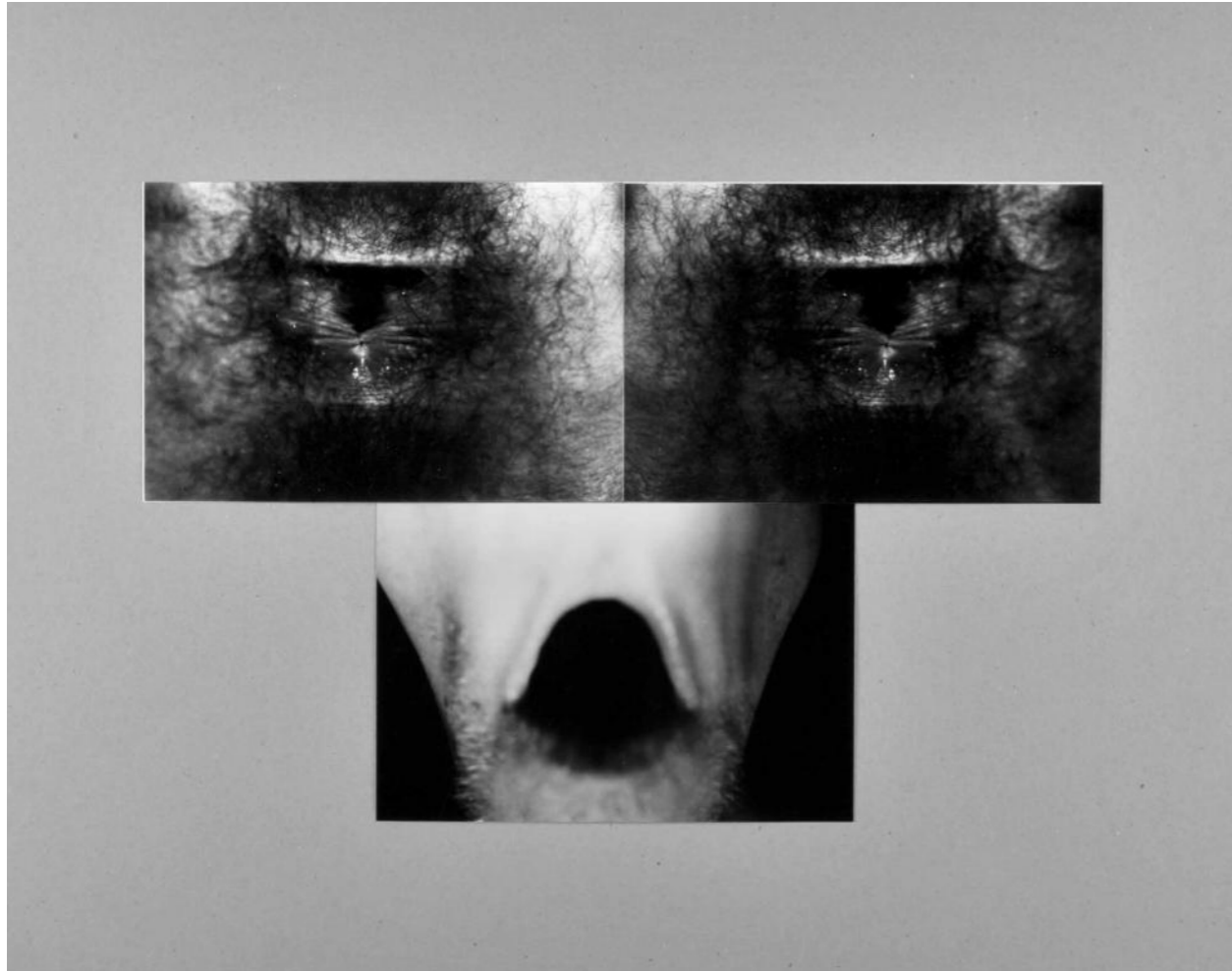
In several film and photographic works, you also deal with the ambiguity of your own body. On the other hand, the bodies in your films often seem to be similarly externally



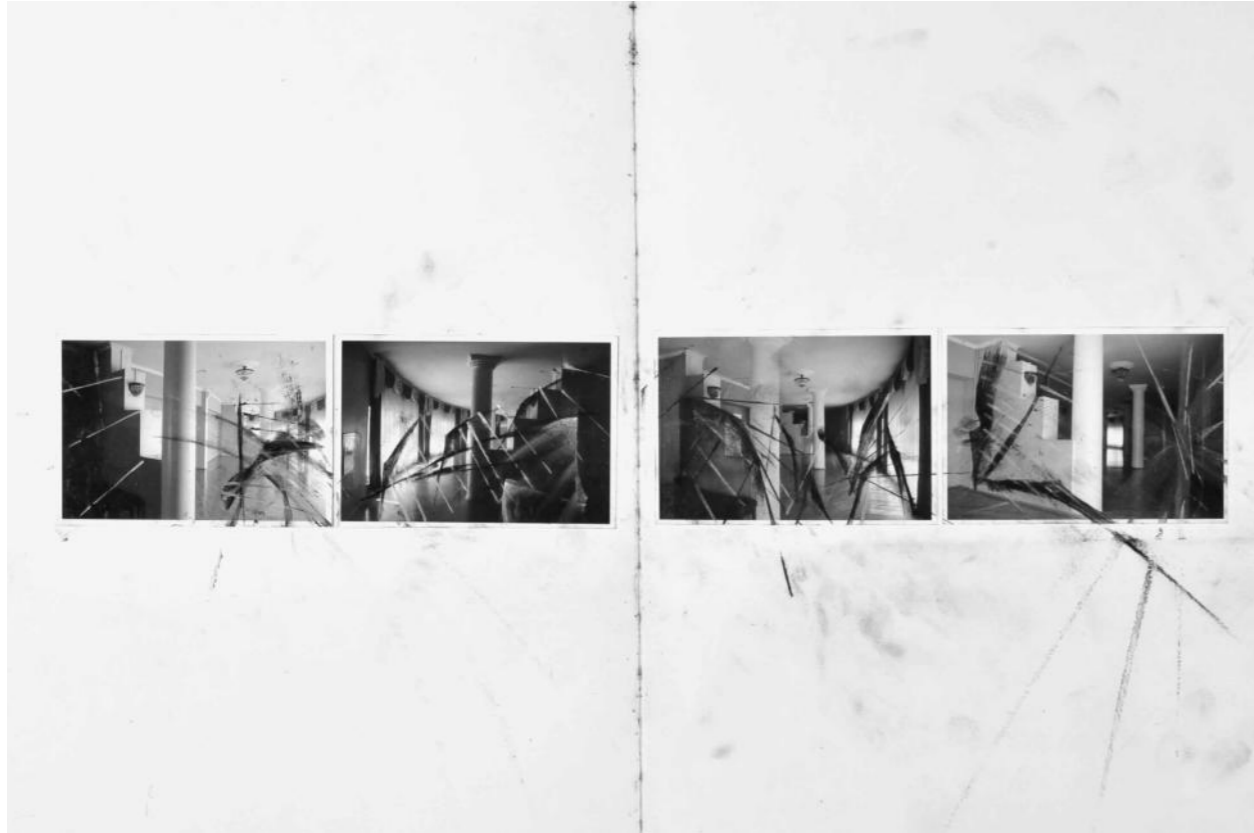
controlled or even thrown, like the technical artifacts in your installations, for example in the Mouse on Mars music video *Distroia*, that you made in 1999 together with Rosa Barba. In that video, you created empty latex husks of the bodies of the two musicians, Andi Thoma and Jan St. Werner, which are then chased through a gym.

Weiser: We knotted these body husks together and threw them through different rooms. In *Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen* [Abandoned Resting Zone of an Assistant Saint], in turn, there are two transparent mattress bodies, which were built using a two-chambered cellular system and welded together. It is a network-controlled machine body. At that time I had begun thinking about the exhibition space. That is how *Kan* originated—a poetic, spatial work. Machine art in a space where everything is aurally charged by the white color of the room. The resting zone is abandoned; the cells that you see into are totally disembodied and empty, vacuumed. It's about an emptied context.

Translation: Georg Schreiner







Dekonstruierter Konstruktivismus. Herwig Weisers „Haus der Regierung“

Daniel
Kothenschulte

Deutsch

Es dauerte lange, bis man auf den Gedanken kam, für so etwas Flüchtliges wie den Film feste Häuser zu bauen. Erst um 1907, mehr als ein Jahrzehnt nach Beginn des Triumphzugs der bewegten Bilder, verdrängten in Europa feste Ladenkinos die früheren Wanderkinos. Bald darauf wurden diese wiederum von prunkvollen Bauten ersetzt, die das Neue Medium in die Hülle eines uralten kleideten, des Theaters.

Dabei ist ein Kino wohl das einzige Gebäude, in das man hineingeht, um es baldmöglichst vor seinen Augen verschwinden zu sehen. Der russische Film-Revolutionär Dziga Vertov hat einen der schönsten Filmanfänge darüber gedreht. Bevor er seinen „Mann mit der Kamera“ im gleichnamigen Avantgardefilm ausschickt, das bewegte Moskau in ein System filmischer Dynamik zu übertragen, bewegt er erst einmal ein Kino. Stuhlreihen klappen wie von selber auf und ab. Die Bogenlampe des Projektors entzündet sich in einem eigenen abstrakten Lichtspiel. Als sich dann der elektrische Kronleuchter verdunkelt und die Musiker mit ihren Instrumenten am Anschlag wie ein Erschießungskommando auf

den Einsatz warten, tritt der Raum zurück und macht sich unsichtbar.

Auch wenn sich Herwig Weiser nicht explizit auf den russischen Filmemacher bezieht, erinnert sein Film *Haus der Regierung* (2014/2016) an Dziga Vertov und dessen 1922 formuliertes Kinoki-Manifest, in dem es heißt: „Wir säubern die Filmsache von allem, was sich einschleicht, von der Musik, der Literatur und dem Theater; wir suchen ihren nirgendwo gestohlenen Rhythmus und finden ihn in den Bewegungen der Dinge... Die Relativitätstheorie auf der Leinwand... Es lebe die dynamische Geometrie, es leben die Abläufe der Punkte, Linien, Flächen, Volumini!“¹

Als Sujet wählt Weiser einen Moskauer Gebäudekomplex aus Stalinistischer Zeit, das zwischen 1928 und 1931 von Boris Iofan erbaute Haus an der Uferstraße, in dem es auch ein Kino und ein Theater gibt. Wie Vertov gelingt es Weiser dabei, etwas Immobiles zu animieren, ohne zugleich Eingriffe in die Architektur vorzunehmen. Doch während Vertov dem dokumentarischen Abbildungscharakter der Fotografie treu blieb, diese jedoch durch Montagen, Perspektiven und leichte inszenatorische Brechungen vom Naturalismus befreite, nutzt Weiser andere Eingriffsmöglichkeiten. Einzelbildaufnahmen mit langen Belichtungszeiten bei stetig veränderter Lichtsetzung versetzen den Kinosaal und andere Räume in eine scheinbare Bewegung und lassen die perspektivische Orientierung verschwinden. Obwohl Weiser dabei moderne, fokussierbare LED-Lampen nutzt, ist es zugleich eine Wiederbelebung früher Avantgardetechniken, die er in die Medienkunst des 21. Jahrhunderts überführt.

Am Bauhaus drehte Laszlo Moholy-Nagy in den 1920er und 1930er Jahren abstrakte Filme mit skulpturalen Objekten, die durch Bewegung und Lichtsetzung animiert wurden. Plastische Formen generierten im Licht- und Schattenmedium des Films

zweidimensionale Bewegungsbilder. Erst in den 1960er Jahren überkreuzten sich die Entwicklungslinien von Skulptur und projiziertem Bewegungsbild abermals in größerem Umfang – in Op-Art-Lichtskulpturen und Filminstallationen des Expanded Cinema. Eine dritte bedeutende Entwicklungslinie in der Geschichte skulpturaler Filminstallationen beginnt in den 1990er Jahren. Weiser gehört seither zu den Protagonisten dieser Kunstform mit Arbeiten an den Schnittstellen zwischen dem Skulpturalen und dem Virtuellen, dem Objekthaften und dem Projizierten. Zugleich treffen moderne Technologien auf historische Simulations- und Projektionstechniken. Man könnte diese Mischform eine Art amphibischer Animation nennen, die weder Stop-Motion- noch Real-film ist. Zusätzlich setzt er den menschlichen Körper in Verbindung mit einer beweglichen Seilkonstruktion – und erinnert damit an die abstrakten Ballett-Experimente, die ebenfalls in den Zwanziger Jahren aufkamen.

Bereits seinem aus Super-8-Bildern im Stakkato-Rhythmus montierten Video *Entrée* (1999) liegen Aufnahmen aus dem Zuschauerraum eines französischen Erlebniskinos zugrunde. Diese frühere Arbeit vermittelt eine beseelte, aber dennoch nicht gerade anheimelnde Kino-Utopie, vielleicht auch als organischer Gegenentwurf zu jenen real-existierenden, aus starrem Holz gezimmerten Kinoräumen des österreichischen Avantgarde-Pioniers Peter Kubelka.

Doch bewegte Architektur hat auch eine andere Filmgeschichte. Im Haunted-House-Genre des Horrorfilms haben Gebäude häufig ein Eigenleben. Im künstlerischen Film nutzte Roman Polanski diese Möglichkeiten einer ihrer Statik entbundenen, verlebendigten Filmarchitektur in *Repulsion* (GB 1965). Insbesondere im österreichischen Experimentalfilm entwickelten damals mehrerer Künstler ein Interesse am Horror-Genre, dessen Ästhetik sie an der Materialität des Mediums brachen;



Peter Tscherkasskys ebenfalls 1999 entstandener Kurzfilm *Outer Space* überführt mittels optischer Kopiertechnik Bildsequenzen des Horrorfilms *The Entity* (USA 1982, Regie: Sidney J. Furie) in semiabstrakte Schwarzweißbilder. Der ebenfalls optisch kopierte Lichtton stellt mit brachialen Geräuschen die Tonanlagen des Kinos auf die Probe, während sich das Filmbild in ein abstraktes Hell-Dunkel dekonstruiert. Auch Martin Arnolds 2002 uraufgeführte Videoinstallation *Deanimated* basierte auf nachbearbeitetem Material eines Horrorfilms: Aus dem Haunted-House-Film *The invisible Ghost* retuschierte Arnold nach und nach alle menschlichen Darsteller heraus. All diesen Arbeiten ist eigen, dass sie die illusionistischen Raumwirkungen, aus denen die Vorlagen einen Teil ihrer Schreckenswirkung erzielen, an der Materialität des Mediums brechen und daraus neue, mitunter ähnlich verstörende Raumwirkungen generieren. „Es gibt in meinen Filmen doch eine gewisse Apokalypse“, erklärte Weiser im Gespräch mit Marcel Marburger.

Auch der Spielort von *Haus der Regierung*, das Moskauer Haus an der Uferstraße, würde sich als Schreckensort im Horrorfilm qualifizieren. Der sozialistische Musterbau gilt als Symbol für die Willkürherrschaft des Stalinismus. Den ursprünglichen Namen des Gebäudes wählte Weiser als Filmtitel.

Die Mitglieder des Staatsapparates wohnten hier in einem für damalige Verhältnisse berauschenden Luxus mit fünf Meter hohen Decken, Zentralheizung und Aufzügen. Auf dem tragischen Höhepunkt der Säuberungen Mitte der Dreißiger Jahre teilten sich Täter und Opfer die gleichen Gemeinschaftseinrichtungen. Schließlich waren 250 Wohnungen verwaist, ihre Bewohner verhaftet oder in den meisten Fällen hingerichtet. Zeitzeugen beschreiben die Stimmung als gespenstisch. Rada Chruschtschowa, Tochter des Stalin-Nachfolgers Nikita Chruschtschow,

erinnerte sich 2007 gegenüber dem *Spiegel*: „Es war so dunkel im Haus, wenn wir am Abend im Hof spielten. Nur hinter wenigen Fenstern brannte noch Licht.“²

Es wäre eine Verkürzung der Arbeit Herwig Weisers, in ihrem delirierenden Einsatz von Licht und Schatten und ihrer dekonstruierenden Repräsentation der Architektur eine Analogie zum historischen Horrorszenario zu sehen oder gar eine emotionale Übersetzung in die Filmsprache des Spukhaus-Thrillers. Indem er jedoch ein ikonisches Gebäude der konstruktivistischen Architektur visuell dekonstruiert, durchdringt er auch die Ebenen seiner Geschichte. Die Unsicherheit der visuellen Information, die Unschärfe des Blicks, entspricht der Unmöglichkeit jeder Objektivierung von Geschichte.

„Was wir sehen und denken“, so heißt es in einem Artikel zu dem Film, „ist immer schon konstruiert, und der einzig mögliche Umgang besteht darin, die unscharfe Wahrnehmung ebenso zu akzeptieren wie eine grundsätzliche Unsicherheit in der Bewertung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Der einzig verlässliche Ort ist im Dazwischen, in der Konstruktion der Dekonstruktion.“³

Doch der Konstruktivismus, der sich in den heute begehrten Wohnungen im Haus

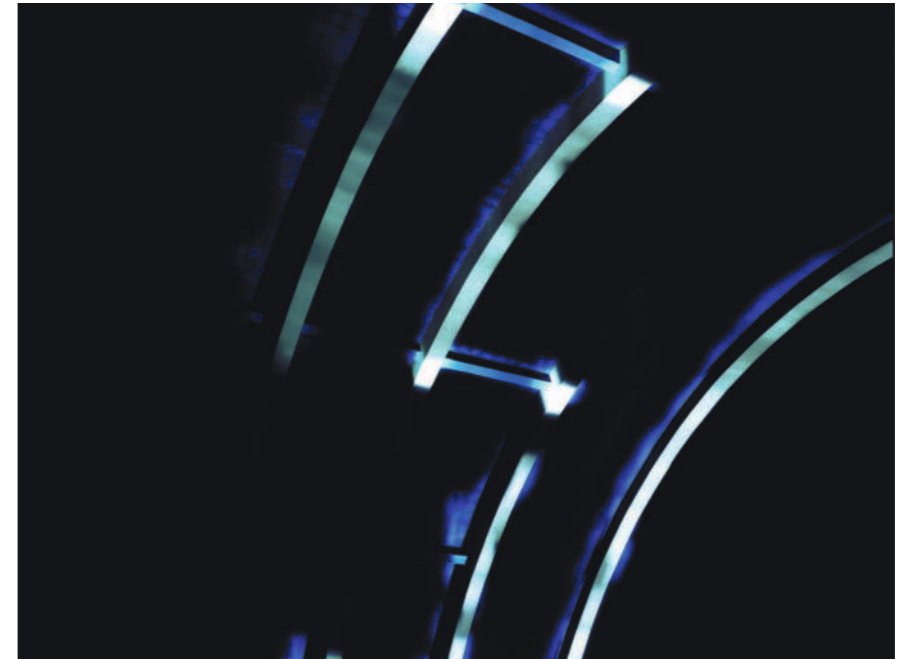
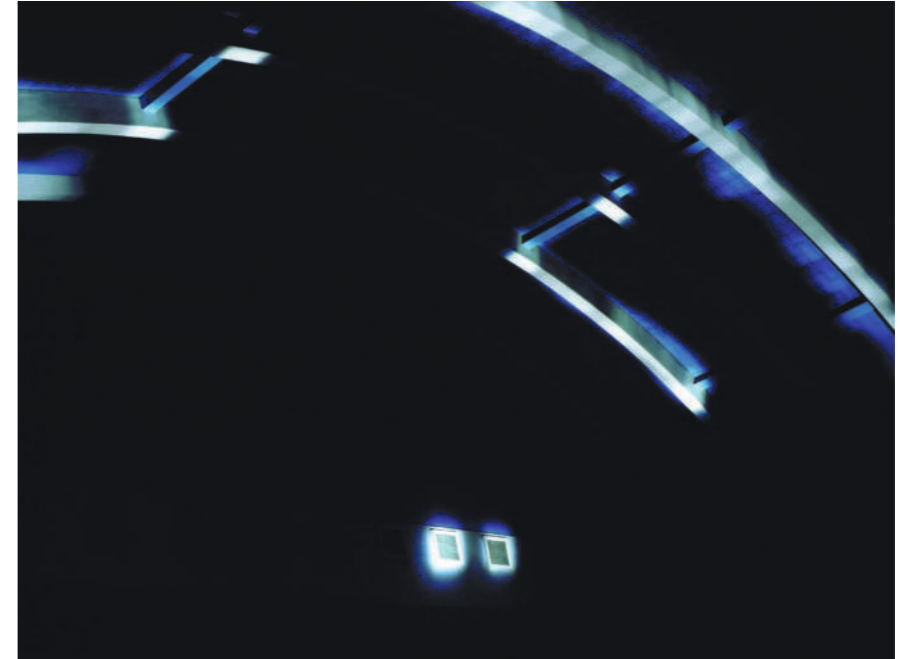
an der Uferstraße in seiner kubischen Monumentalität entladen hat, enthielt zugleich den Schlüssel zu seiner Dekonstruktion. Bei Dziga Vertov und seinem entfesselten Kinoauge konnte man ihn bereits ausmachen. Doch Weisers Arbeit hat mehr im Blick als das Erbe der sowjetischen Avantgarde. Er schöpft aus der Geschichte des Genrefilms und erweitert zugleich die Methoden des strukturellen Films. Analoges Filmmaterial wird digital weiterverarbeitet, und so in seiner Materialität selbst zum Bedeutungsträger. Filmhistorisch betrachtet steht *Haus der Regierung* an der Schnittstelle zwischen der analogen und der digitalen Ära der Kinogeschichte – gedreht auf Restbeständen von 35mm-Material, die von großen Hollywood-Produktionen übrig blieben. Anders als etwa Tscherkassky oder Arnold arbeitet Weiser nicht mit Found-Footage, also den sichtbaren Schatten der Kinogeschichte. Es sind seine eigenen Bilder, die gleichsam zwischen den Zeiten agieren und selbst eine geisterhafte Anmutung erlangen, in dem sie sich der Decodierung zu entziehen scheinen. In Weisers Bildern schlummert das Unentdeckte.

1 Dziga Verov, 1922. Aus: *Texte zur Theorie des Films*, S. 32f., hrsg. v. Franz-Hosef Albersmeier (Ditzingen: Reclam, 1999).

2 <http://www.spiegel.de/spiegel/spiegelspecialgeschichte/d-54841299.html>, abgerufen am 4.2.2016.

3 Marcel René Marburger, Unpubliziertes Typoskript zum *Haus der Regierung*, 2014/2015. In ähnlicher Form in russischer und englischer Fassung publiziert als: *Deconstruction as construction: Herwig Weiser. Government Building*, in: *The Artistic intervention of the self ...*, Austrian Cultural Forum (Hrsg.) (Moskau, 2014), S. 102-103.





Deconstructed Constructivism. Herwig Weiser's *Government Building*

Daniel
Kothenschulte

English

It took a long time to come up with the idea of building solid houses for something as volatile as movies. It was not until around 1907, more than a decade after the beginning of the triumphal march of motion pictures, that the old traveling cinemas were displaced by stationary nickelodeons in Europe. Soon afterwards, nickelodeons were replaced by splendid buildings that draped the new medium in the style of an ancient one: the theater.

However, a movie theater is probably the only building where, upon entering, one sees it disappear from sight. About this fact, revolutionary Russian filmmaker Dziga Vertov shot the beginning of one of his most beautiful films. Before he sends out a "man with a movie camera" in his avant-garde film of the same name, to capture Moscow—a city full of motion—by a system of cinematic dynamics, he first moves a movie theatre. Theater seats fold up and down as if by themselves. The projector's arc-lamp lights itself by abstract illuminations. When the electric chandelier darkens and the musicians expectantly hold their instruments like a firing squad, the space vanishes into invisibility. Although

Herwig Weiser does not explicitly refer to the Russian filmmaker, his film *Government Building* (2014/2016) recalls Dziga Vertov and his "Kinoki Manifesto," written in 1922, which states: "We are purging the Cine-Eye of its hangers-on, of music, literature and theatre, we are seeking our own rhythm, one that has not been stolen from elsewhere, and we are finding it in the movement of objects...The theory of relativity on the screen ... Long live dynamic geometry, the race of points, lines, planes, volumes."¹

As a subject, Weiser chooses a Moscow building complex from the Stalinist era built by Boris Iofan between 1928 and 1931 on the Embankment. A cinema and a theater are part of its structure. Like Vertov, Weiser succeeds in animating something immobile, without at the same time interfering with the architecture. Yet while Vertov remained faithful to the documentary character of photography, freeing it from naturalism by the means of montage, perspectives, and subtle scenic refractions, Weiser uses other possibilities of intervention. Single-frame recordings with long exposure times, during which lighting undergoes a constant shift, cause the cinema auditorium and other spaces to seemingly vibrate and any perspective orientation to disappear. Although Weiser uses modern, focusable LED lamps, his method is also a revival of early avant-garde techniques translated into 21st-century media art.

At the Bauhaus in the 1920s and 1930s, Laszlo Moholy-Nagy shot abstract films with sculptural objects that were animated by movement and lighting. Plastic forms generated two-dimensional moving images in the film medium and its play of light and shadow. It was only in the 1960s that the trajectories of sculpture and projected moving images developed and intersected on a larger scale: in Op Art's light sculptures and the film installations of Expanded Cinema. A third important

development in the history of sculptural film installations began in the 1990s. Weiser has since been one of the protagonists of this art form, working at the interfaces between sculpture and virtuality, between objecthood and projection. At the same time, modern technologies meet historical techniques of simulation and projection. One could call this hybrid a kind of amphibious animation, which is neither a stop-motion nor a live-action film. Furthermore, he brings the human body into contact with a mobile rope construction, recalling 1920s abstract ballet experiments.

Weiser's video *Entrée* (1999), in which he edited Super 8 footage in a staccato rhythm, was based on shots from the auditorium of a French adult movie theater. This earlier work conveys an inspiring, not exactly homely, utopian cinema. It is also perhaps an organic counter-draft to Austrian avant-garde pioneer Peter Kubelka's actual cinema spaces made of rigid wood.

However, architecture-in-motion occupies another history in film. In the haunted-house genre of horror film, buildings often have a life of their own. Through artistic film, Roman Polanski took advantage of the possibilities of a film set brought to life in *Repulsion* (GB 1965). In Austrian experimental films in particular, several artists developed an interest in the horror genre whose aesthetics they broke by referring back to the medium's material. Peter Tscherkassky's short film "Outer Space," also from 1999, uses optical copying techniques to convert image sequences of the horror movie *The Entity* (USA 1982, directed by Sidney J. Furie) into semi-abstract black and white images. The film's optical sound, which is also optically copied, puts the sound systems of movie theaters to the test with brachial noises, while the film's imagery is deconstructed into an abstract chiaroscuro. Also, in Martin Arnold's video installation *Deanimated*, which premiered in 2002 and is based



on reworked material from a horror movie, he gradually removed all human actors from the haunted-house movie *The Invisible Ghost*.

The intrinsic characteristics of all these works lie in the deconstruction of the illusionist spatial effects, partly based on the original movies' frightening impacts. By utilizing the materiality of the medium, the artistic interpretations generate new, sometimes similarly disturbing, spatial effects. "There is a certain apocalypse in my films," Weiser once explained in a conversation with Marcel Marburger.

The venue of *Government Building*, the Moscow house on the Embankment, would qualify as a place of horror in the horror genre as well. The socialist prototype building is a symbol of the arbitrary rule of Stalinism, and Weiser titled the film after the building's original name.

By the standards of the time, the members of the state apparatus who inhabited the building lived in overwhelming luxury, with ceiling heights of five meters, central heating, and elevators. At the tragic climax of the Stalinist purges in the mid-1930s, perpetrators

and victims shared the same community facilities. In the end, two hundred and fifty apartments were orphaned, their inhabitants arrested or, in most cases, executed. Contemporary witnesses described the mood as chilling. Rada Khrushchev, daughter of Stalin's successor Nikita Khrushchev, recalled in a 2007 interview with German magazine *Der Spiegel*: "It was so dark in the house when we played in the courtyard in the evening. There was still light behind only a few windows."²

It would be a reduction of Herwig Weiser's work to regard his delirious use of light and shadow and its deconstructing representation of architecture as an analogy to the historical horror scenario or even an emotional translation into the filmic language of the haunted house thriller. However, by visually deconstructing an iconic building of constructivist architecture, he also penetrates the deeper levels of its history. The insecurity of visual information, the blurred gaze, corresponds to the impossibility of any objectification of history.

"What we see and think," as pointed out in the film's concept description, "is always

already constructed, and the only possible approach is to accept the blurred perception as well as a fundamental uncertainty in the evaluation of the past, present, and future. The only reliable place is in the intersection, in the construction of deconstruction."³

Constructivism, however, which had been discharged in its cubic monumentality in the now coveted buildings on the Embankment, was at the same time the key to its deconstruction. In Dziga Vertov's work with his unleashed Cine-Eye, one could already sense this. But Weiser's work takes a broader view than merely focusing on the legacy of the Soviet avant-garde. He draws from the history of genre film and simultaneously expands the methods of structural film. Analogue footage is

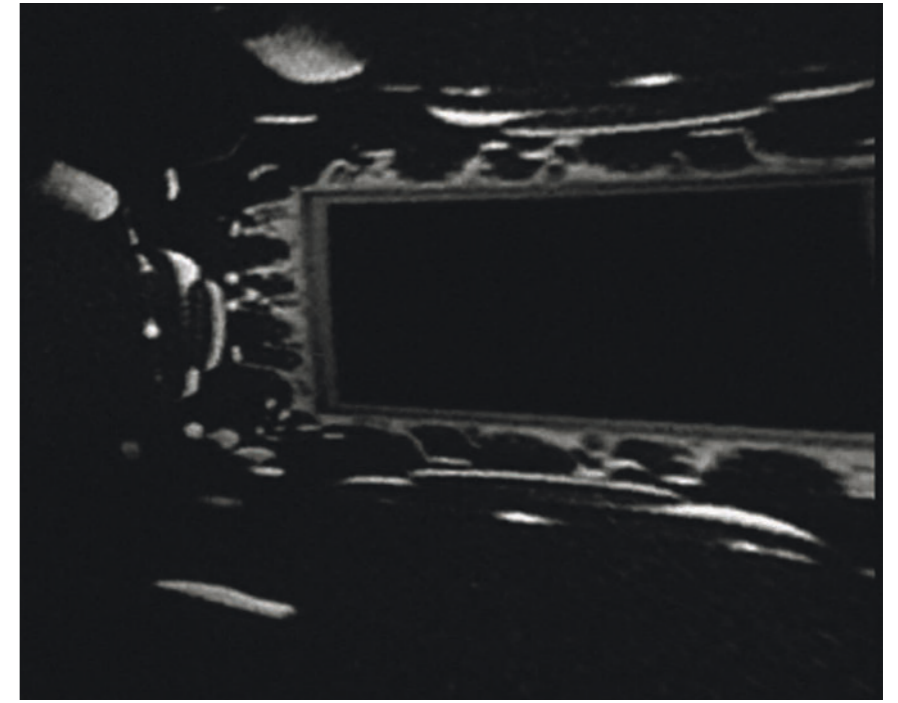
processed digitally, and thus in its materiality itself becomes a signifier. *Government Building* is situated at the interface between the analogue and the digital eras of cinema history—shot on remaining stocks of 35mm material from large Hollywood productions. Contrary to Tscherkassky or Arnold, Weiser does not work with found footage, that is, cinema history's visible shadow. He creates his own images, which function, as it were, "between times" and acquire a ghostly appearance by escaping decryption. In Weiser's pictures lie capacities of the undetected.

Translation: Sonja Engelhardt

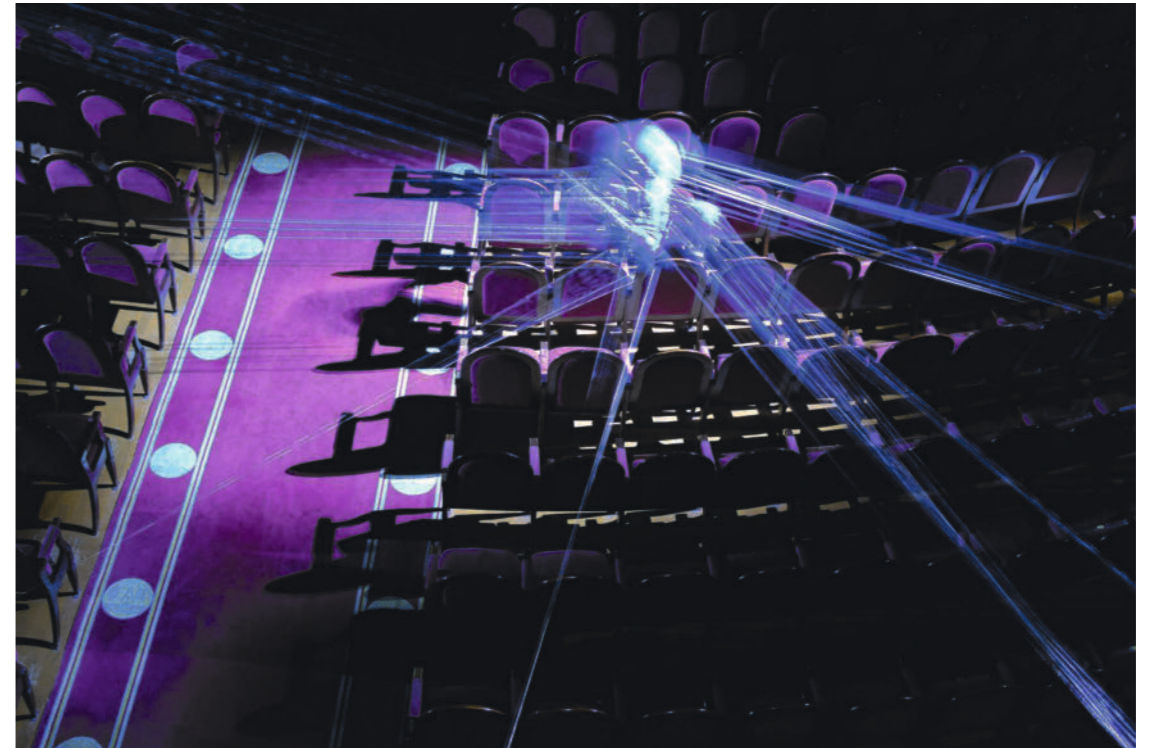
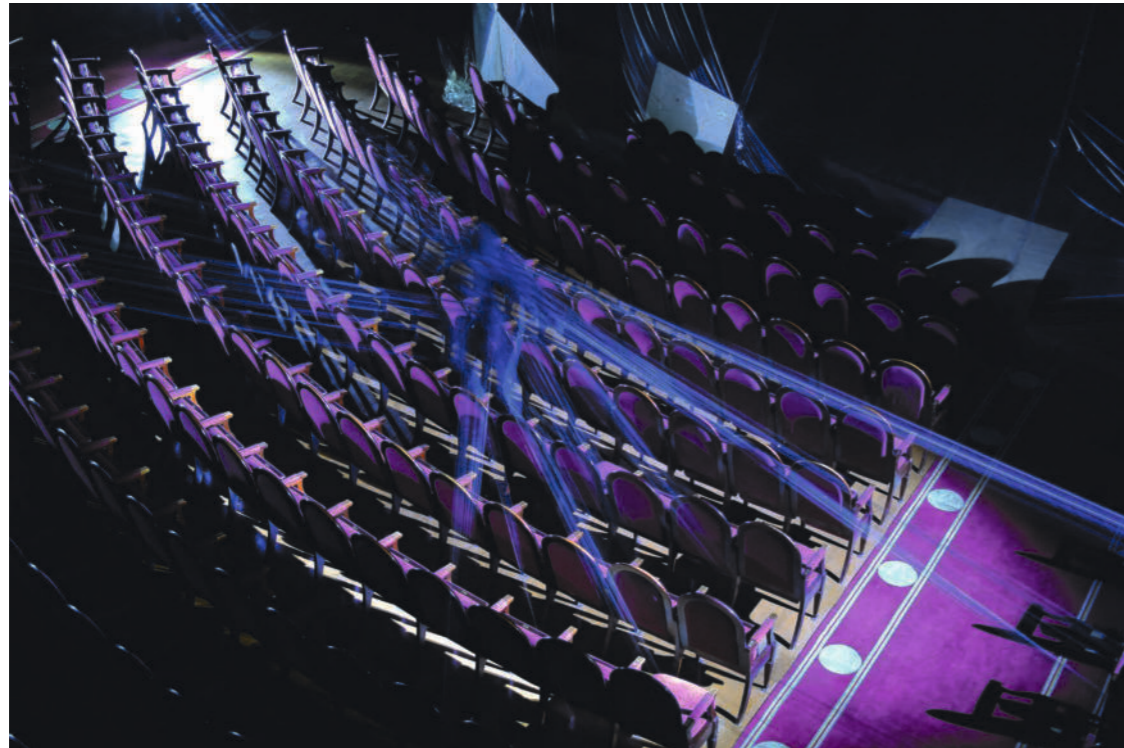
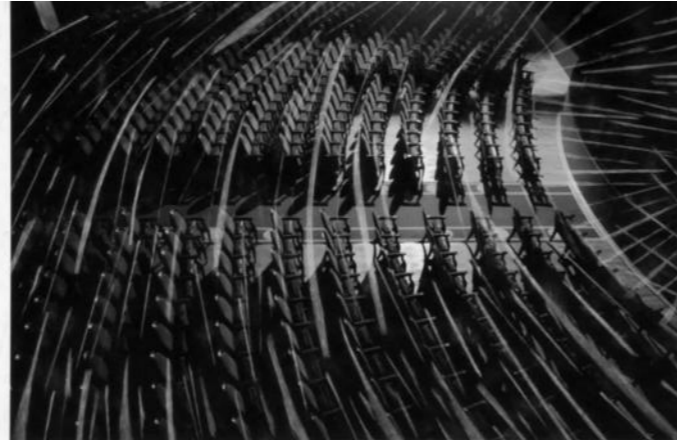
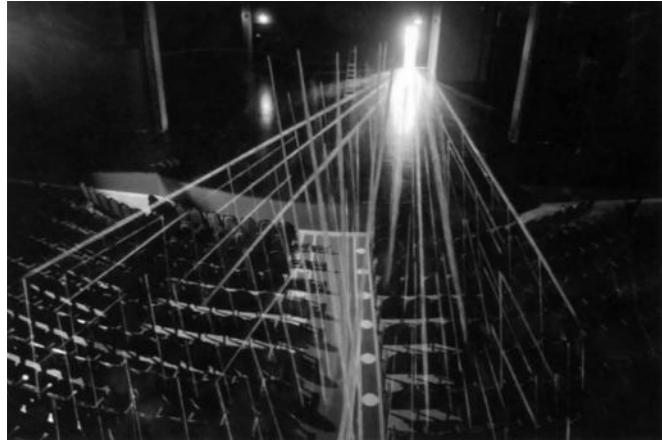
1 Dziga Verov (1922) in: *Texte zur Theorie des Films*, pp. 32, ed. by Franz-Hosef Albersmeier (Reclam, 1999).

2 <http://www.spiegel.de/spiegel/spiegelspecialgeschichte/d-54841299.html>

3 Marcel René Marburger, unpublished typescript on *Haus der Regierung*, 2014/2015. Published in a similar way as: *Deconstruction as construction: Herwig Weiser. Government Building*, in: *The Artistic Intervention of the Self...*, Austrian Cultural Forum (ed.) (Moscow, 2014), pp. 102-103.







Lights, Camera, Animation

Herwig Weisers Motion Picture Studies

Volker
Pantenburg

Deutsch

I.

Wie andere Produkte der Moderne auch verdankt sich das Kino der umfassenden Elektrifizierung der Welt im 19. Jahrhundert. Gaslampen weichen elektrischer Straßenbeleuchtung, das Leben in den Großstädten verliert seine Abhängigkeit von den Tages- und Nachtzyklen. Strom wird angelegt an Menschen, Dinge und Apparate. Die Welt unter Spannung zu setzen, sie kommunikativ zu vernetzen und elektrisch zu illuminieren, folgt dem Imperativ der Kontrolle, aber das Unternehmen führt unweigerlich seine Kehrseite mit. Die Frequenzen, Ströme und Energien, die in den Laboren der Forscher und im Alltag eines jeden sichtbar gemacht, kanalisiert und domestiziert werden sollten, lassen sich zu keinem Zeitpunkt verlässlich beherrschen, ihre apparativen Einhegungen sind stets nur vorläufig und instabil. Im Frequenzspektrum zwischen Radioaktivität und Röntgenstrahlen bildet das, was wir als Licht wahrnehmen, nur einen kleinen Ausschnitt. Aufklärung, konzipiert als sukzessive Erschließung und Sichtbarmachung immer größerer Regionen des Wissens, ist ein fragiles Provisorium, ein

phantasmatisches Konstrukt, das über einem undurchsichtigen und gewalttätigen Territorium schwebt. Schon im Begriff des *Mediums* klingt an, dass sich auf diesem Feld technisch-rationale und archaisch-spiritistische Genealogien überkreuzen.¹

Der Schauplatz von Herwig Weisers Film- und Videoarbeiten – vor allem in der letzten Dekade – ist häufig das Dunkel der Nacht. Die Finsternis ist ihr default mode, sie bildet das rätselhafte, meist geisterhaft entvölkerte Fluidum, das auf vielfältige Weise durch Lichtbalken, Strahler und heftig pulsierende Helligkeitsattacken punktiert, perforiert, durchbrochen wird. Lichtflecke tasten in permanenter Bewegung den Bildraum ab, definieren kurzzeitig aufflackernde Zonen des Sichtbaren, ziehen sich rasch wieder zurück. Ein schemenhaftes Wesen ist in einer hell gleißenden Betonröhre zu sehen, wird unsanft zwischen den Einzelbildern vorwärts und rückwärts geschubst. Einige Augenblicke später, abrupt in einen glatten Halbtunnel versetzt, kommt eine gläserne Kugel mit einer Krone aus kompliziertem Gestänge ins Bild, fährt, schwebt, rast durch den Kanal, wirft Schatten und Lichtmuster an die Wände. Kein Zweifel: Alles kann sich hier bewegen und transformieren, sowohl von Bild zu Bild als auch zwischen den Schauplätzen.² Wir sind Zeugen einer gewalttätigen Auseinandersetzung zwischen Licht und Dunkel, beobachten ein Kräftenessen im betonierten Nirgendwo. Die verbindende Matrix zwischen den uns unbekannt bleibenden Orten und den mutmaßlichen, oft von obsessiven Wiederholungsgesten geprägten Ritualen ist das nervöse, unstete Auf und Ab eines Strahlungsgewitters.

Das Licht in Herwig Weisers Filmen operiert stets an der Grenze zur schmerzhaften Blendung, einem steten Begleiter in der Historiographie des Sehens. „Der unberechenbare Eigensinn des Lichts“, schreibt Ute Holl, „erhält sich in dem, was wir Strahlung nennen,

in Strahlen, die sich nicht fügen. Strahlung stört Perspektive und Raum. Strahlung frisst die Körper, die sie bildet, verstrahlt die Bilder, die sie macht, vernichtet sie.“³ Weisers Filme verdanken sich der Dialektik von Sehen und Blendung, die jede Ordnung der Sichtbarkeit durchkreuzt und mit ihrer unordentlichen Schattenseite konfrontiert.⁴ Holl hat nachgezeichnet, wie zum einen die opto-chemische Einschreibung von Licht in der Fotografie und dem Film, zum anderen die Experimente mit regelmäßig intermittierendem Licht im 19. Jahrhundert die Anstrengung unternehmen, verlässlich über das Licht verfügen zu können. Die fotografische Aufzeichnung und die mechanische Analyse und Synthese eines prekären Bewegungseindrucks in Kamera und Projektor überkreuzen sich in der kinematographischen Apparatur. In Herwig Weisers Filmarbeiten sprengen die Lichter ihre apparativen Grenzen und fangen hyperaktiv zu tanzen an. Das Licht dient weniger der Ausleuchtung als dem ungeduldigen Abscannen des Terrains, einer nervösen, rastlos wirkenden Suchbewegung, die gemeinsam mit der ruckhaften, permanenten Bewegung der Kamera, architektonische Elemente immer wieder zu formalen Mustern verschwimmen lässt.

Das Primat des Flackerns erinnert zunächst an die kanonisierte Geschichte des Flickerfilms, an Peter Kubelkas, Tony Conrads oder Paul Sharits Experimente seit den späten 1950er Jahren. Hier wie dort wird das Bewegungssehen auf seine Voraussetzungen zurückgebogen, hier wie dort provoziert die experimentelle Anordnung eine schmerzhaft Erfahrung an der Schwelle zur Blendung. Aber auf den zweiten Blick geraten eher die Differenzen in den Blick: Wo die Klassiker des Avantgardefilms den Flickereffekt durch das Abwechseln von schwarzen und durchsichtigen Bildkadern erzeugten, richtet Weiser seine stroboskopischen Kanonen in

die Außenwelt. Nicht auf dem Filmmaterial und im Projektor, sondern in den rätselhaften Landschaften und infrastrukturellen Restbeständen des pro-filmischen Raumes entsteht das Auf- und Abschwellen von Bild, Nicht-Bild, Nachbild. Auch dies mag die medienreflexive Durchleuchtung des Apparats implizieren; vor allem aber begründet es das Genre einer zerklüfteten, immer leicht manisch wirkenden Hochgeschwindigkeits-Science Fiction. Es sind surreale und zugleich sehr konkrete Welten, in die wir hineingeschleudert werden. Welten, die sich durch ein hohes Maß an Eigengesetzlichkeit auszeichnen. Die Zeit ist hier anders getaktet, der Raum nichts weiter als eine Funktion permanenter Zerlegung und Neuverkettung.

II.

Die Kamera ist der Katalysator in dieser Experimentalanordnung. Während die unterschiedlichsten Lichtquellen ihre Strahlen in schneller Taktung gegen die Betonträger, Funktionsbauten und Stahlgerüste schleudern, sammelt das Objektiv die dabei entstehenden Bilder in einer taumelnden und ruckelnden Bewegung ein. Weiser arbeitet bis heute u.a. auch mit 16 mm, manchmal operiert er mit der Mechanik der Einzelbildschaltung und mit basalen Manipulationen von Belichtung und Optik. Mit medialem Purismus haben diese Entscheidungen nichts zu tun, wo es sich anbietet, kommen auch Super 8, 35mm und diverse Videoformate zum Einsatz; die Postproduktion findet ohnehin digital statt. Ein weiterer Unterschied zum oft modernistischen Horizont der Filmavantgarde: Nicht auf Reinheit, sondern auf die Promiskuität eines unreinen, der Störung und dem Rauschen verpflichteten Formats zielen die meist kurzen Bild/Ton-Verbünde ab. Kameras zeichnen Räume nach klar definierten optischen Regeln auf, aber man kann diese Regeln jederzeit gegen den Strich bürsten und aushebeln: Durch

Montage, durch forcierte Mehrfachbelichtungen (wie in *Privatphysik*, 1998/2003, mit F.X. Randomiz), durch das Stottern und Stolpern der Bilder, durch stroboskopische Schnitte im Raum oder Bildschichtungen in der Nachbearbeitung. Ladung und Entladung, die Grenze zwischen unbelebter und belebter Materie, Übergänge zwischen Maschinellern und Organischem: Weiser bringt diese Kategorien und Felder nicht aus der souveränen Position des Post-Produzenten am Computer heraus, sondern im Modus der Echtzeit-Performance vor der Kamera ins Wanken.

III.

Die komplexen Apparate, die Weiser in Ausstellungen präsentiert – *Death before Disko* (2003/2006) oder *Summoned Disambiguation* (2013/2015) – sind kompakte, instrumentelle Verdichtungen der Frequenzforschung im Licht- und Tonraum. Seine Filme dagegen erweitern das Experimentierfeld nach draußen. Fast alle Landschaften und Orte in Weisers Filmen wirken, als seien sie von einer noch undeutlichen, nur in ihren ungenügenden Konturen erahnbaren, dystopischen Zukunft her belichtet. Aus den verwaisten Fragmenten von namenlosen Architekturfragmenten und Infrastrukturen, aus Hochspannungsmasten, Brücken, nicht fertig Gebautem oder auf halber Strecke abgebrochenem, setzen sich eigentümliche Räume mit eigenen Regeln und Bewegungsoptionen zusammen. Schon in frühen Arbeiten wie *Untitled* (1993, Super 8), der – in diesem Fall nicht im Dunkeln, sondern im hellen Sonnenlicht – eine Abfolge von rituellen Verrichtungen mit Glühbirne, Steinen, einem Puppenkopf und anderen Zeichenträgern animistischer Praktiken vorführt, verschränkt sich die profilmische Performance mit genuin optischen Verfahren, hier vor allem Einfärbungen des Bildes durch Filter vor dem Objektiv. Stets geht es dabei um Aufladungen und Ableitungen, um



latente oder manifeste Energieströme, die aufgefangen, umgelenkt, gehijackt und wieder losgelassen werden können. In der zweieinhalbminütigen Miniatur *Have you ever stolen a real McCarthy* (1997/2014, Co-Regie Gabriel Lester) ist zu beobachten, wie aus zwei symmetrisch rechteckigen Betongruben in einem nicht näher definierten Industriegelände eine Art Spielbrett wird, auf dem sich die Figuren nach für uns rätselhaften, aber höchst schlüssig wirkenden Choreographien bewegen. Sie lassen die Köpfe an die Wand schlagen, bohren die aus ihren Gesichtsmasken herausragenden Nasen in den Boden. Die Erde (wenn es denn die Erde ist und nicht ein ferner Planet) erscheint als gigantischer, schwer zu kontrollierender Akkumulator, der angezapft werden kann, der Energien verschluckt oder ausspuckt, leitet oder abstößt.⁵

Während der überwiegende Teil von Weisers Filmen in namenlosen, ad hoc appropriierten Baukörpern angesiedelt ist, knüpft sein aktuelles Projekt *Haus der Regierung* (2014–2017) an einen spezifischen historischen Zeitpunkt und eine benennbare architektonisch-gesellschaftliche Utopie an.⁶ Das Moskauer „Haus an der Uferstraße“ entstand als eins der ersten stalinistischen Großprojekte. Das Ensemble, 1928 bis 1931 nach einem Entwurf des Architekten Boris Iofan gebaut, enthält neben luxuriösen Wohnungen auch eine Sporthalle, Tennisplätze, ein Kino und diverse Gemeinschaftsräume. In dem gigantischen Komplex am Ufer der Moskva, schräg gegenüber dem Kreml, schreibt sich die strenge Geometrisierung des sowjetischen Konstruktivismus in die stalinistische Periode fort. Die klaren Winkel und Bögen, die Dynamisierungen des Raums brechen sich am Monumentalismus der Größe. *Haus der Regierung* ist Weisers bislang aufwendigstes und logistisch kompliziertestes Projekt – ein ganzes Team von Akteuren choreografiert die Lichtanimationen des Baukörpers. Auch

hier wird der reale Raum auf die unterschiedlichsten Weisen analytisch zerlegt und in Bewegung versetzt: Weiße LEDs und Strahler lösen die quadratischen Durchblicke an der Empore aus dem räumlichen Kontinuum heraus, arrangieren sie in der Montage zu Feldern einer Klaviatur. Auch die Dachstreben und andere architektonische Elemente werden zu Lichtbalken und Farbkaskaden animiert. Im Zentrum dieser räumlichen Koordinaten bewegen sich Menschen in flirrend-schemenhaft leuchtenden Bändern – in denen sich jemand wie ein im Lichtkegel fixiertes Insekt verfangen hat, sich windet und wie an Seilen über und zwischen den Stuhlreihen des modernistischen Auditoriums hin- und hergezerrt wird.

„Es lebe die *dynamische Geometrie*, der Wettlauf der Punkte und Linien, Flächen, Volumen“,⁷ schrieb Dziga Vertov 1929. *Haus der Regierung* scheint an diese Emphase anzuschließen und die Architektur in ihre dynamisch-geometrischen Einzelkomponenten zu zerlegen.⁸ Wichtiger als dieser Bezug auf die konstruktivistische Vergangenheit ist jedoch etwas anderes: Die russischen Filmlabors der 1920er Jahre arbeiteten im Bewusstsein der psychophysischen Experimente Bechterevs, Pavlovs und anderer. Die Filmemacher wussten, dass ihre Arbeit wesentlichen Anteil an der Experimentalisierung der Sinne und Wahrnehmungen hatte. Wie Holl in ihrer Auseinandersetzung mit Vertov, Jean Rouch und Maya Deren schreibt: „Alle drei Grundfunktionen der Kinotechnik, Kamera-Arbeit, Schnitt und Projektion, lassen sich also auch als psychophysische Techniken betrachten, als bewußte Bearbeitungen der Wahrnehmung und der Wirklichkeit zugleich, die aber der bewußten Wahrnehmung ganz entgehen.“⁹ Kino, so die Konsequenz, lässt sich als Kunstform oder technisches Werkzeug nur unzureichend beschreiben. Vielmehr gehört es, so Holl, zu den Trancetechniken unserer Kultur, „weil es

die normativen und imaginären Zeiträume, in denen wir in der bewußten Tagesproduktion in allen Disziplinen des Körperwissens unterworfen bleiben, systematisch bearbeitet und verschiebt.“¹⁰

Herwig Weisers Bewegungsstudien schließen an diese Traditionslinie von *Kino*, *Trance* und *Kybernetik* an, in der sich aktuell Medienwissenschaft, Anthropologie und zeitgenössische Kunst überkreuzen. Das Technische und das Psychophysische sind hier keine gesonderten Sphären, sondern zwei Seiten einer Medaille.

1 Vgl. dazu grundlegend Erhard Schüttelpelz: *Mediumismus und moderne Medien. Die Prüfung des europäischen Medienbegriffs*, in: Deutsche Vierteljahrschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 86 (2012), S. 121–144.

2 Weiser findet die Locations für seine Filme an den unterschiedlichsten Orten: „Untitled (Spiegeltuxer)“, dessen Titel auf einen Protagonisten der „Thaurer Müller“, eine Faschnachtsfigur mit einem etwa 1 Meter hohen Kopfschmuck mit Spiegel, verweist, ist zum Teil in einer Schiffsverft in Danzig, zum anderen Teil in Industriearchitekturen in Tirol (etwa der Olympiabobbahn in Innsbruck-Igls, einem Lawinenbremsbauwerk im österreichischen Mühlau oder dem monumentalen

Schleisspeicher im Zillertal) gedreht. (Herwig Weiser: Email an den Autor, 18. Januar 2016).

3 Ute Holl, *Strahlung, Störung, Nachrichten vom Licht der Welt*, in: *Nicht Fleisch – Ordnungssysteme und ihre Störfälle*, hrsg. von Thomas Bäuml, Benjamin Bühler und Stefan Rieger, (Zürich: diaphanes 2011), S. 209–220: 210.

4 Vgl. dazu auch die Beiträge von „Licht und Leitung“, einer Ausgabe des Archivs für Mediengeschichte, hg. von Lorenz Engell, Joseph Vogl und Bernhard Siegert (Weimar: Universitätsverlag Weimar, 2002).

5 Diese Energien können immer auch die der Film- oder Kunstgeschichte sein, wie hier die Appropriation einer Pinocchio-Maske aus Paul

McCarthys Installation „Pinnocchio Pipenose Dilemma“ (1994) zeigt. Vgl. dazu Marcel René Marburger, „Die Kunst des Widerstands: Von der Kommunikation zur Tat“, in: *Design und Krieg* (hg. v. Martin Scholz und Friedrich Weltzien) (Berlin: Reimer, 2015), S. 297–306.

6 Ich stütze mich im Folgenden auf den „Rohschnitt#1“ dieser Arbeit aus dem Januar 2016 (zu diesem Zeitpunkt 7 Minuten lang).

7 Dziga Wertow, „WIR. Manifest über die Entwaffnung der theatralischen Kinematographie“, in: *Dziga Wertow: Aus den Tagebüchern* (Wien: Österreichisches Filmmuseum, 1967), S. 3–8: 8.

8 Der Film wirkt zugleich wie ein Wiedergänger von *Entrée* (1999), in dem der vermeintlich stabile Raum eines IMAX-Kinos zunächst zum wogendes Meer von Sitzreihen wird, um sich schließlich in ein Sperrfeuer abstrahierter Formen aufzulösen.

9 Ute Holl, *Kino, Trance und Kybernetik* (Berlin: Brinkmann und Bose, 2002), S. 23.

10 Ebd.

Lights, Camera, Animation. Herwig Weiser's Motion Picture Studies

Volker
Pantenburg

English

I.

Like other products of modernity, the cinema owes its existence to the world's comprehensive electrification in the nineteenth century. Gas lamps yielded to electric street lighting and life in the big cities loses its dependence on the day/night cycles. Electricity is administered to people, things and apparatuses. Energizing the world and communicatively connecting and electrically illuminating it follows the imperative of control, but the project inevitably has its downside. The frequencies, currents and energies that should be made visible, channeled and domesticized in the researchers' laboratories and in everyday life, can never be reliably mastered. Their apparatus-based enclosures are always provisional and unstable. In the frequency spectrum between radioactivity and X-rays, what we perceive as light is only a small section. Enlightenment—conceived as a gradual development and visualization of ever broader regions of knowledge—is a fragile provisional realm, a phantasmatic construct hovering over an opaque and violent territory. Already in the concept of the *medium*,

it seems to be the case where technical-rational and archaic-spiritualistic genealogies intersect.¹

The setting of Herwig Weiser's film and video works—especially in the last decade—is often the darkness of the night. Darkness is those works' default mode and forms the enigmatic, often ghostly depopulated fluidum, which is punctured, perforated and pierced in numerous ways by light beams, spotlights and violent pulse of brightness attacks. Light patches scan the visual space in a permanent motion, briefly defining flashing zones of the visible and then quickly retreating. A sketchy creature can be noticed within a brightly lit concrete tube and is crudely pushed forwards and backwards between individual frames. A moment later and abruptly cut into a smooth half-tunnel, a glass ball with a crown of complicated rods enters the picture. It moves, hovers and rushes through the canal, casting shadows and light patterns on the walls. There is no doubt that everything can move and transform here, from frame to frame, as well as between scenes.² We are witnessing a violent conflict between light and darkness, observing a showdown in a nowhere made out of concrete. The connecting matrix between the unknown places and the presumed rituals, which are often characterized by obsessive repetitive gestures, is the nervous, unsteady up-and-down of a radiation storm.

The light in Herwig Weiser's films always operates on the border of a painful glare, which is a constant companion in the historiography of seeing. "The incalculable peculiarity of light," writes Ute Holl, "is contained in what we call radiation, in rays which do not comply. Radiation interferes with perspective and space. Radiation eats the bodies it forms, contaminates and destroys the images it creates."³ Weiser's films owe themselves to the dialectic of seeing and glare, which crosses every order of visibility and confronts with

its messy dark side.⁴ Holl has traced how both the opto-chemical recording of light in photography or film and the experiments with regular intermittent light in the nineteenth century make an effort to reliably command light. The photographic recording and the mechanical analysis and synthesis of a precarious imprint of movement in the camera and projector intersect in the cinematographic apparatus. In Herwig Weiser's film works, the lights push their apparatus-based boundaries and start dancing in a hyperactive manner. The light serves less as illumination than as impatient scanning of the terrain: a movement of nervous, restless search, which together with the jerky, permanent movement of the camera, repeatedly blur architectural elements into formal patterns.

The primacy of flickering is reminiscent of the canonized history of the flicker film, the experiments of Peter Kubelka, Tony Conrad, or Paul Sharits since the late 1950s. As in those films, motion perception is turned back into its precondition; the experimental arrangement provokes a painful experience on the threshold of the glare. However, at a second glance, the differences increasingly come into view: where the classics of the avant-garde film produced the flickering effect by the alternation of black and transparent film frames, Weiser points his stroboscopic guns towards the outer world. The ebb and flow of images, non-images and afterimages do not arise on the footage and in the projector themselves, but in the enigmatic landscapes and infrastructural residues of the pro-cinematic space. This may also imply a media-reflective investigation of the apparatus, but above all, it establishes the genre of a jagged, always slightly manic high-speed science fiction. They are surreal and at the same time very concrete worlds, into which we are thrown—worlds characterized by a high degree of autonomy with time being differently synchronized and space being

nothing more than a function of permanent decomposition and recomposition.

II.

The camera is the catalyst in this experimental setup. While various sources of light hit concrete beams, functional buildings and steel frames at high speed, the lens collects the resulting images in tumbling and jerky movements. Weiser still works with 16 mm film, among others, and sometimes operates with the mechanics of single-frame switching or basic manipulations of exposure and optics. These decisions have nothing to do with a purity of media: whenever appropriate, Super 8, 35 mm and various video formats are used and post-production takes place digitally. Unlike the often modernistic horizon of avant-garde films, Weiser's short image/sound combinations do not aim for purity, but for the promiscuity towards an impure, disturbed, and noisy format. Cameras record rooms according to clearly defined optical rules, but you can always undermine and break the rules: by editing; forcing multi-exposure (as in „Privatphysik“, 1998/2003, with F.X. Randomiz); creating stuttering and stumbling images; stroboscopically cutting space or layering images in the post-production process. Charge and discharge, the boundary between inanimate and animated matters, transitions between machines and organic matter: Weiser does not un hinge these categories and territories from the sovereign position of the post-producer at a computer, but in the mode of real-time performance in front of the camera.

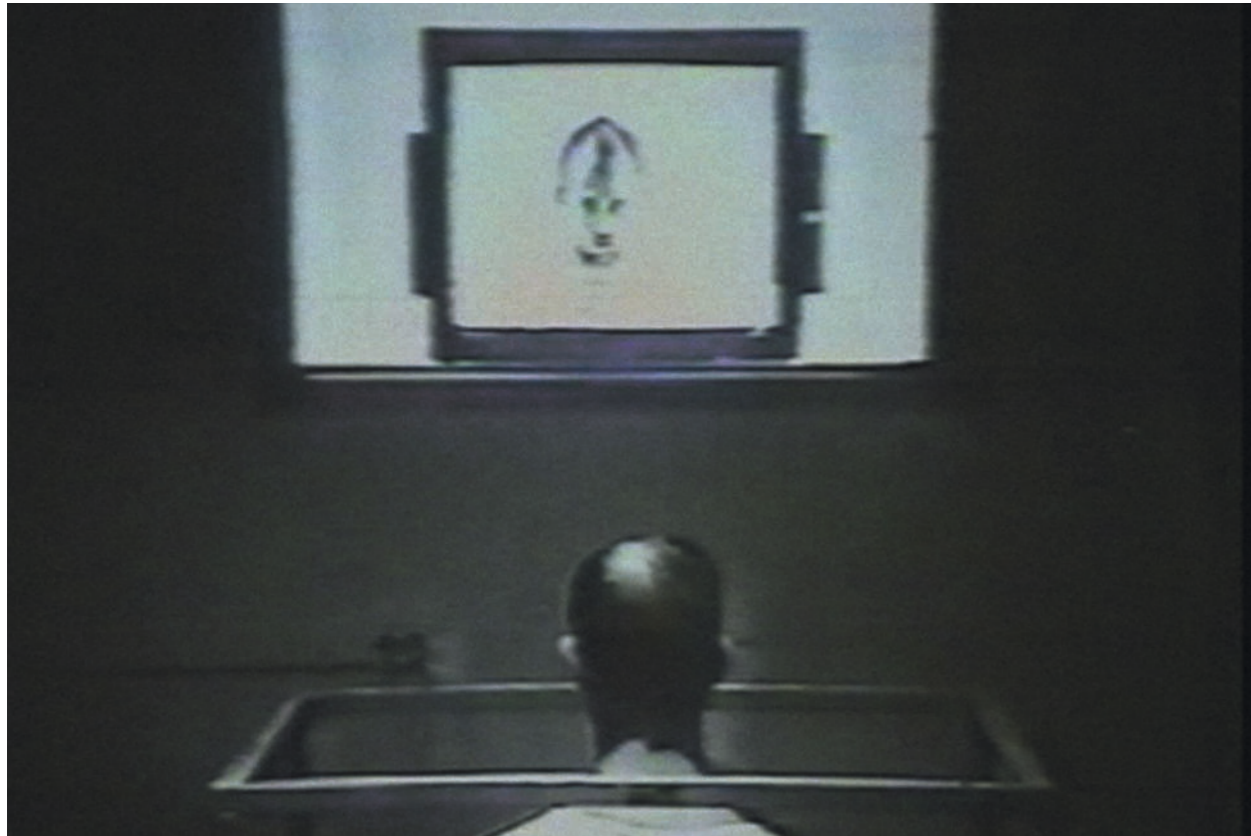
III.

The complex apparatuses presented by Weiser in exhibitions—*Death before Disko* (2003/2006) or *Summoned Disambiguation* (2013/2015)—are compact, instrumental condensations of frequency research in the realm of light and sound. His films, on the

other hand, broaden the experimentation site towards the outside. Almost all of the landscapes and sites in Weiser's films seem as if they were illuminated by a dystopian future that is still indistinct and can only be explored in its approximate contours. Strange spaces with particular rules and movement options are composed from orphaned scraps of nameless architectural fragments and infrastructures, from high-voltage masts, bridges, and unfinished or half-finished buildings. For instance, as already seen in early works such as *Untitled* (1993, Super 8), it is in bright daylight and not darkness, where a sequence of ritual activities with light bulbs, stones, a doll head and other signifiers of animistic practices, that the pro-filmic performance is intertwined with genuinely optical methods. In this case, it mainly consists of coloring the image by applying filters in front of the lens. It is always about charge and discharge, about latent or manifest energy currents, which can be caught, deflected, hijacked and released again. In the two-and-a-half-minute miniature *Have you ever stolen a real McCarthy* (1997/2014, co-director Gabriel Lester), you can see how, in an unspecified industrial terrain, two symmetrically rectangular concrete pits turn into a kind of game board, on which the characters move in enigmatic but highly convincing choreographies. They hit their heads against the wall and drill their noses protruding from their face masks into the ground. The world (if it is our world and not a distant planet) appears to be a gigantic accumulator that is difficult to control, but which can be tapped into to swallow or spit out, direct or repel energy.⁵

While the predominant part of Weiser's films is located in nameless, ad hoc appropriated buildings, his current project *Government Building* (working title, 2014–2017) is linked to a specific historical time and a namable architectural-social utopia.⁶ The "House on the





Embankment" in Moscow was one of the first large Stalinist projects. The ensemble, built between 1928 and 1931 according to a design by the architect Boris Iofan, contains not only luxury apartments but also a sports hall, tennis courts, a cinema and various communal spaces. In the gigantic complex on the bank of the Moskva, obliquely opposite the Kremlin, the strict geometricization of Soviet Constructivism continues into the Stalinist period. The dynamics of space with their clear angles and arches collide with the monumentalism of scale. *Government Building* is Weiser's most ambitious and logistically complex project so far. Footage of an oversized auditorium and space models are combined, while a whole team of actors choreograph the building's light animation. Here, too, the actual space is analyzed and set in motion in different ways. White LEDs and spotlights separate the

gallery's square cut-outs from the spatial continuum and re-arrange them into panels of a keyboard. The roof braces and other architectural elements are animated into light beams and color cascades as well. At the center of these spatial coordinates, people move in hazily shimmering strings, in which a person is entangled like an insect caught in a light cone. Twisting and as in ropes, the person is pulled back and forth between and on top of the modernist auditorium's rows of seating.

"Long live dynamic geometry, the race of points, lines, planes, volumes"⁷, Dziga Vertov wrote in 1929. *Government House* seems to follow this emphasis and to break down the architecture into its dynamic-geometric individual components.⁸ But more important than this reference to the constructivist past is something else: the Russian film laboratories of the 1920s were conscious of the

psychophysical experiments of Bechterev, Pavlov and others. The filmmakers knew that their work had a significant part in the experimentation of the senses and perception. As Holl writes in her analysis of Vertov, Jean Rouch and Maya Deren: "All three basic functions of cinema technology, camera work, editing and projection can therefore also be regarded as psychophysical techniques, as conscious manipulations of perception and reality at the same time, which, however, completely escape the conscious perception."⁹ As a consequence, cinema can be described as an art form or technical tool only in an inadequate way. Rather, according to Holl, it belongs to the trance techniques of our culture,

"because it systematically manipulates and shifts the normative and imaginary periods in which we remain subjected to conscious day-to-day production in all disciplines of body knowledge."¹⁰

Herwig Weiser's motion studies join this tradition of *Cinema, Trance and Cybernetics*, in which media studies, anthropology and contemporary art intersect and where technical and psychophysical spheres are not separated, but two sides of a medal.

Translation: Sonja Engelhardt

1 See Erhard Schüttel, *Mediumismus und moderne Medien. Die Prüfung des europäischen Medienbegriffs [Mediumism and Modern Media. The examination of the European media concept]*, in: *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte*, 86 (2012), pp. 121-144.

2 Weiser finds the location for his films in different places: *Untitled (Spiegeltuxer)* whose title refers to a protagonist of the „Thaurer Müller“, a carnival figure with a 1-meter-high headdress with mirror, is partly shot in a shipyard in Gdansk and within industrial architectures in Tyrol (such as the Olympic Sliding Centre Innsbruck-Igls, an avalanche barrier construction

in the Austrian town of Mühlau, or the monumental Schlegeis basin in the Zillertal valley). (Herwig Weiser: Email to the author, January 18, 2016).

3 Ute Holl, *Strahlung, Störung, Nachrichten vom Licht der Welt [Radiation, Disturbance, News from the Light of Day]*, in: *Nicht Fisch—nicht Fleisch. Ordnungssysteme und ihre Störfälle [Neither Fish nor Fowl—Classification Systems and their Disruptions]*, ed. by Thomas Bäuml, Benjamin Bühler and Stefan Rieger (diaphanes, 2011), pp. 209-220: 210.

4 See also the contributions of *Licht und Leitung (Light and Lines)*, an edition of the Archive for Media History, ed. by Lorenz

Engell, Joseph Vogl and Bernhard Siegert (Universitätsverlag Weimar, 2002).

5 These energies can always stem from film- or art history, as demonstrated by the appropriation of Pinocchio masks in Paul McCarthy's installation *Pinocchio's Pipenose Dilemma* (1994).

6 I'm referring to the *Rough Cut # 1 (Rohschnitt # 1)* of this work from January 2016 (duration at the time 7 minutes).

7 *Dziga Vertov: We. A Version of Manifesto*. Source: D. Vertov, „My. Variant manifesta“, *Kino-Fot*, no. 1, 25-31 August 1922, p. 12.

8 The film also acts as a revenant of *Entrée* (1999), in which the supposedly stable space of an IMAX cinema first turns into a surging sea of seats, in order to finally dissolve into a curtain fire of abstracted forms.

9 Ute Holl, *Kino, Trance und Kybernetik* (Brinkmann und Bose, 2002), p. 23.; Ute Holl, *Cinema, Trance and Cybernetics* (Amsterdam University Press, 2017).

10 *ibid.*





Transformationen des Humanen: Magische Attraktionen in Herwig Weisers Filmen

Olga
Moskatova

Deutsch

Das filmische Universum von Herwig Weiser ist bevölkert von sich transformierenden Figuren, seltsamen Objekten und rätselhaften Atmosphären. Der Schwerkraft trotzend, schwirrt ein Mann in *Olympia Part 2* (1996) geisterhaft über die Treppen und reißt die architektonischen Räume mit sich mit, nur um in *Untitled (Full Nylon Jacket)* (2014) gänzlich zu verschwinden und sich zugunsten eines nervösen Tanzes einer Nylonjacke aufzulösen. In *Untitled (Mantel)* (1997/2013) mutieren Mantelumhänge zu insektoiden Flügeln und Brustflossen von Knorpelfischen; menschliche Körper verwandeln sich in mehrarmige oder entköpft Mutanten; Teppiche gewinnen an Eigenleben und Räume multiplizieren sich. Im Film *Untitled (Face)* (1998/2013) zerfließen Gesichter und durchlaufen vielfältige Metamorphosen zwischen Insektoidem, Humanem, Skeletthaft-Ausgehöhltem, Widergängerischem, Larvaem oder Extraterrestrischem. In zahlreichen Filmen befinden sich menschliche Körper oder körpernahe Objekte sowie Gesichter in einem Quasi-Exzess, mit ihnen werden aber auch ganze Landschaften, Milieus und Situationen

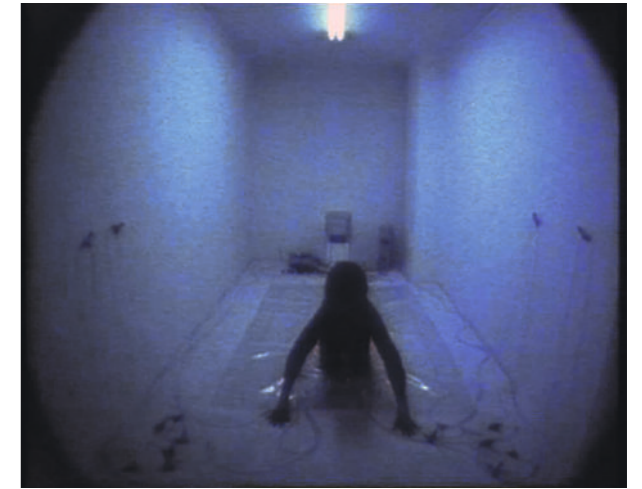
von den Transformationen ergriffen, Räume destabilisiert und vexiert.

Menschliche Körper und Gesichter sind nicht nur privilegierte Gegenstände medialer Verfertigung, sondern haben ihre eigene Medialität. In dieser doppelten medialen Verklammerung prozessieren und produzieren sie kulturkonstitutive Differenzen wie innen und außen, authentisch und oberflächlich, natürlich und kulturell, maskiert und unverhüllt, weiblich und männlich, tot und lebendig und nicht zuletzt menschlich und nicht-menschlich. Als solche sind sie nicht nur der Gegenstand von Vermessungs-, Kontroll-, Optimierungs-, Ästhetisierungs- oder Identifizierungspraktiken, welche prominent auf ihre Lesbarkeit und Zeichenhaftigkeit setzen, sondern auch der ästhetischen Auseinandersetzungen. Tiere, Androide, Untote, Puppen, Aliens, phantastische Wesen sind dabei die klassischen Figuren nicht nur der Filmgeschichte, an denen insbesondere die Differenzen und Ähnlichkeiten des Menschlichen und Nicht-Menschlichen, des Fremden und Eigenen und des Lebendigen und Toten durchmessen werden. Doch Gesichter und Körper sind nicht nur im Modus der Lesbarkeit und die Medien nicht nur im Modus der Zeichenhaftigkeit adressierbar, sondern ebenso auf ästhetische, affektive, performative oder appellative Potenziale befragbar. Dies gilt umso mehr für Filme von Herwig Weiser, in denen der Spielraum techno-ästhetischer Manipulationen in den Mittelpunkt rückt. Ihre Wirksamkeit entfalten sie nicht zuletzt über affektive und somatische Adressierung wie eigenwillige ästhetische Angebote. Geleitet sind diese Transformationen weniger von den anthropologischen Fragen, sondern von der Lust an geheimnisvollen Atmosphären und an den medialen Möglichkeiten diese zu entfalten. Die Filme sind an dem Attraktions- und Affizierungswert der morphologischen und kinetischen Verfremdungen genauso interessiert wie an den sie

ermöglichenden Tricks und Spezialeffekten, an dem Magischen des Films. Die Gradierungen und Umformungen sowie die filmischen Praktiken und Gestaltungsmittel, die diese produzieren, sind dabei sehr variantenreich.

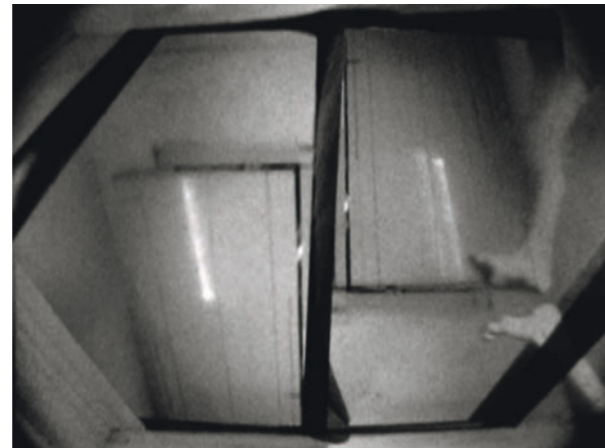
Im Film *Untitled (Face)* (1998/2013) wird etwa ein schematisiertes Gesicht, kaum mehr als ein weiß-gräuliches Oval, einer Reihe von Transformationen unterzogen. Was wie digitales Morphing aussieht, wurde indes auf einem alten Sony Videomischer produziert, indem wenige Super 8-Einzelframes minutiös manipuliert wurden.¹ Die morphologischen Wandlungen erstaunen in ihrer Nuanciertheit – von einem anthropomorphisierenden Exzess an Expressivität über posthumanistische Entgrenzungen bis zur desindividuierten Auflösung hin zu weißen, leicht voluminösen Schichten oder amorpher Masse – und variantenreichen Evokationen der Affektdarstellung, wie sie ihrerseits einen eindringlichen Eindruck des Unheimlichen hinterlassen. Das Distinktionspotenzial dieser morphologischen und expressiven Plastizität verweist dabei von vornherein auf mediale Anordnungen. Wie viel Licht-Schatten-Modulation ist notwendig, damit eine undefinierte Masse eine faziale Konturierung gewinnt? Welcher Detaillierungsgrad ist notwendig, um Ausdrücke, Affekte und Emotionen sowohl bildnerisch wie rezeptionsästhetisch zu evozieren? Welche morphologischen oder affekt-evozierenden Nuancen produzieren genau die Differenzen zwischen Humanem, Extraterrestrischem oder Insektoidem? Diese Umbildungen erweisen sich damit im gleichen Maße als eine Erprobung technischer Gestaltungsmittel, als ein Wahrnehmungs- und Affizierungsexperiment, wie sie an Genre- und Filmkenntnis appellieren. Ihr ästhetischer Resonanzraum ist nicht zuletzt die Science-Fiction.

Beruhet *Untitled (Face)* (1998/2013) auf dem Kontinuierlich-Fließenden, so setzen die Transformationen durch Flicker-Effekte,



Loops, Split Screen, Bildüberlagerungen, Spiegelungen oder Beschleunigungen beim Diskontinuierlichen und auch nicht zuletzt dem Kinetischen an. In *Untitled (Falling)* (1997) testen zwei Männer die Schwerkraft. In der temporalen und perspektivischen Asynchronität des Split Screens werden Ansichten von ihrem Fall aus dem Stehen heraus multipliziert. Durch Rückspulen und Loops wird ihr endgültiger Fall immer wieder aufgeschoben und von Neuem angesetzt. Die menschlichen Figuren mutieren dadurch zu lebenden Toten, zu Wiedergängern an der Grenze zur Besessenheit, die immer wieder auferstehen. Konstruiert wird ein Feld der Intensitäten und Kräfte zwischen den Körpern und der Gravitation, in die simple kinematographische Operationen intervenieren und die Schwerkraft immer wieder ein- und aussetzen. Es ist der Eingriff in den kinetischen Ablauf, der die Metamorphose vollbringt und zugleich einen Flair schafft, der sowohl an Slapstickkomödie, expressionistische Horrorfilme wie magischen Realismus zugleich erinnert und deren unbestimmte Bedrohlichkeit durch summende Töne unterstützt wird.

Auch in Filmen wie *Uff Uff* (2012), *Untitled* (2013) oder *Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen* (1996/2000, Film zur gleichnamigen Installation) ist die Tendenz spürbar, den kinetischen und transformativen Kapazitäten des Mediums und der Technologie und ihrer magischen, verfremdenden, sonder- und wunderbaren Dimension Aufmerksamkeit zu schenken. Darin scheinen Elemente eines Modus der (Re-)Präsentation und Adressierung auf, welcher vielfach als Kino der Attraktionen thematisiert wurde und der auf Entfaltung der Sichtbarkeit und der visuellen Reize, erstaunlich-erstaunenden Transformationen und die Lust an Kinetischem, der Bewegungsillusion, und weniger auf narrative Angebote zielt.² Obwohl das Konzept der Attraktionen eingeführt wurde, um die spezifische Modalität der Adressierung und der Präsentation im frühen Film zu erfassen und um gegenüber seiner Theoretisierung als primitive Vorstufe des narrativen Films seine historische Eigenständigkeit zu betonen, wurden sowohl die historische Verortung (früher Film – narrativer Film) als auch die Trennung zwischen Modi der Narration und Attraktion kontinuierlich



Rekonzeptualisierungen unterzogen.³ Tom Gunning selbst hat die historische Entgrenzung des Konzepts vorbereitet, indem er auf die Attraktionsdimension im Avantgardefilm und Kino der Effekte hingewiesen und ausdrücklich Attraktion zugunsten Attraktionen im Plural verschoben hat.⁴ Von den Elementen zu sprechen, bleibt deshalb umso mehr ratsam. So streben Herwig Weisers Filme weder die aggressive Dimension der Attraktion, der visuellen Schocks eines zu Beginn des 20. Jahrhunderts noch jungen Mediums, noch das Spektakuläre und die Selbstüberbietung der technologischen Effekte eines Blockbusters an. Mit dem Kino der Attraktionen teilen seine Filme aber die Vorliebe für die Darbietung der Tricks und Spezialeffekte, des visuellen

Witzes, Entfaltung der Faszinationskraft der (magischen) Metamorphosen und der ausgestellten Körper, kurz: das Zu-Sehen-Geben.

Doch auch in Herwig Weisers Filmen bleibt die Grenze zwischen Entfaltung visueller Attraktionen und narrativen Elementen nicht statisch. Dabei geht es weniger darum, abgeschlossene Geschichten zu erzählen und charakterzentrierte Entwicklungen zu entfalten, sondern um die Evokation wunder- und sonderbarer Welten und in ihrer Unbestimmtheit rätselhaft bleibenden Tätigkeiten. Deutlich wird es etwa an den Flickereffekten – „heilige[r] Reliquie des Avantgardehimmels“ –, die für eine Reihe von Filmen charakteristisch sind.⁵ Anders als im strukturellen Film stehen weniger die

Reduktion des kinematographischen Apparats auf seine essentiellen Bestandteile und die aggressive Überforderung der Zuschauer im Vordergrund, sondern die Schaffung irrealisierter Atmosphären und hypnotisierender, akustisch unterstützter Rhythmen. Die flickernden Lichtreflexe animieren nahezu musikalisch die Umgebung, die in die nächtliche Dunkelheit getauchten Industrieanlagen und Tunnel in *Untitled* (2013) oder Waldlichtungen in *Uff Uff* (2012), und lassen mit diesen auch die seltsame menschliche Figur mutieren, die in beiden Filmen vorkommt. Mit glänzendem Stahlhelm und dunklem Mantelumhang bekleidet, tanzt die Figur in *Uff Uff* (2012) zu den Flickereffekten als eine hysterisch gewordene Fledermaus, während die stroboskopisch durchleuchtete Waldlichtung eine extraterrestrische Ankunft anzukündigen scheint. In *Untitled* (2013) entfalten die Flickereffekte zugleich ein Wechselspiel zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, Beobachten und Beobachtetwerden. Sie tasten das Gelände ab, etablieren so eine Perspektive eines unsichtbaren Suchers, während die seltsame Figur in ihnen und durch sie in Sekunden schnelle erscheint und verschwindet, mit Empfangsantennen ausgestattet Schattentheater spielt und auf unbekannte Botschaften

wartend umherirrt. Die Zuschauer sind mit den Fragen nach dem Wer, Wen, Wo und Wozu konfrontiert: Es sind die Stimmungen der Filme, ihre akustische Konkretisierung, die Ästhetik der Landschaften und Situationen sowie die körpernahen Objekte, die eine nahezu narrative Kraft zu entwickeln beginnen. Während die Tätigkeiten der Figuren leerzulaufen scheinen, rufen erstere Science-Fiction, Horrorfilme oder bisweilen Film Noir auf, die quasi atmosphärisch zitiert werden. Dass die Schaffung solcher Welten nicht zwangsläufig spektakulärer und sich immer überbietender und neuer technischer Effekte bedarf, wird an Weisers Filmen überdeutlich. Sie speisen sich aus dem Möglichkeitsspielraum analoger Praktiken: der Montage, der Überblendungen, der spielerischen Kameraperspektiven, der Stopptricks, der Spiegelungen, der Flicker- und Lichteffekte sowie der Kostümierung und Requisitengestaltung.

1 In der Version von 2013 hat Herwig Weiser in Zusammenarbeit mit Wolfgang Schmidts einzelne Sequenzen digital überarbeitet.

2 Vgl. Tom Gunning, *The Cinema of Attraction. Early Cinema, Its Spectator, and the Avant-Garde*, in: *Wide Angle* 8.3–4 (1986), 63–70.

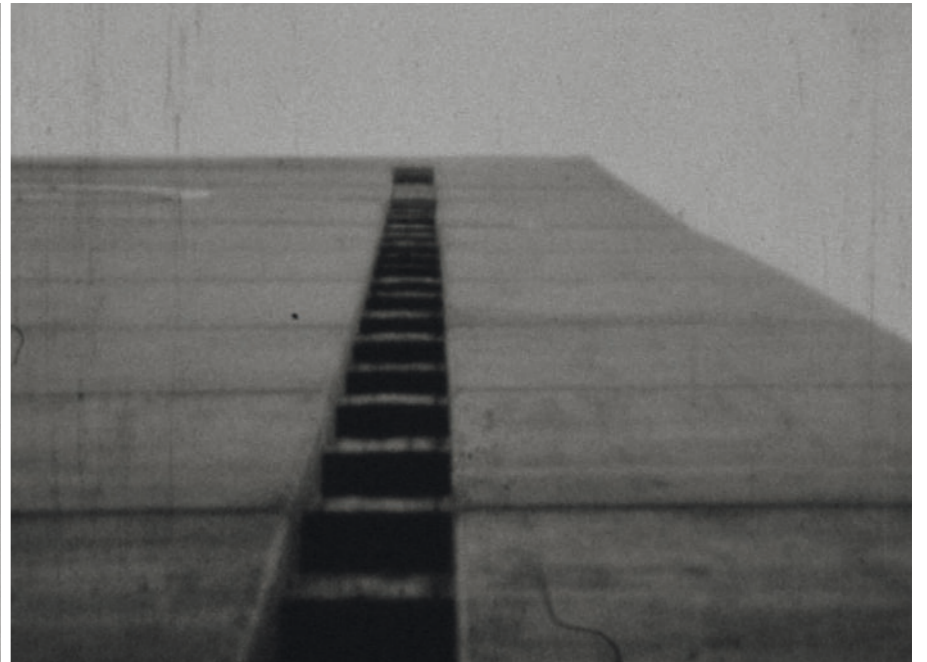
3 Eine instruktive Sammlung von historisch und

zeitgenössisch argumentierenden Auseinandersetzungen mit dem Konzept der Attraktionen findet sich in: Wanda Strauven, (Hg.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2006). Hier stehen den Untersuchungen, die zeigen, wie Tricks und Attraktionen im zeitgenössischen narrativen Film überdauern und die Narration unterstützen, Untersuchungen zur Seite, die das komplexe und differenzierte

Wechselverhältnis zwischen Attraktion und Narrationen im frühen Film verhandeln.

4 Vgl. Gunning, *The Cinema of Attraction*, S. 64, 70 sowie Tom Gunning, *The Cinema of Attractions. Early Cinema, Its Spectator, and the Avant-Garde*, in: Thomas Elsaesser (Hg.): *Early Cinema. Space, Frame, Narrative* (London: British Film Institute, 1990), S. 56–62.

5 Scott MacDonald/Martin Arnold, „Sp... Sp... Spaces of Inscription. Scott MacDonald im Gespräch mit Martin Arnold“, in: Alexander Horwarth/Lisl Ponger/Gottfried Schlemmer (Hg.): *Avantgardefilm. Österreich. 1950 bis heute* (Wien: Wespennetz 1995), S. 285–300, hier S. 292.



Transformations of the Human: Magic Attractions in Herwig Weiser's Films

Olga
Moskatova

English

Herwig Weiser's filmic universe is populated by transformational figures, strange objects, and puzzling atmospheres. A gravity-defying man is buzzing ghostlike on the stairs and pulling the architectural spaces with him in *Olympia Part 2* (1996), only to disappear completely in *Untitled (Full Down Jacket)* (2014) and finally dissolve in favor of a down jacket's nervous dance. In *Untitled* (1997/2013), capes mutate into insectoid wings and pectoral fins of cartilaginous fish; human bodies turn into decapitated mutants with multiple arms; carpets develop a life of their own and spaces multiply. The film *Untitled (Face)* (1998/2013) shows melting faces passing through various metamorphoses, between stages resembling insectoids, humans, eroded skeletons, revenants, larvae, or extraterrestrials. In many of Weiser's films, human bodies or objects close to the body (as well as faces) are in a state of quasi-excess—entangled in an excess of movement and overstimulation. By paradoxically being close to a standstill, they defy being translated into any purposeful activity or dissolved into coherent visual shapes. With their

transformations they also seize entire landscapes, environments, and situations; spaces become destabilized and twisted.

Human bodies and faces are not only privileged objects of medial construction, but also have their own mediality. Within this medial double-link, human bodies are processing and producing cultural constitutive differences such as: inside and outside, authentic and superficial, natural and cultural, masked and unveiled, female and male, dead and alive, and not least, human and non-human. As such, they are not only subject to practices of surveillance, monitoring, optimization, aestheticization, or identification (which prominently rely on their readability and symbolic character), but are also subject to aesthetic considerations. Not only in film history are animals, androids, the undead, dolls, aliens, and fantastic beings classic characters that particularly cover the differences and similarities between the human and the non-human, the other and the self, the living and the dead. However, faces and bodies cannot only be addressed in a mode of readability, and media cannot only be addressed in the mode of symbolism, but they can be questioned regarding their aesthetic, affective, performative, or appellative potential as well. This applies even more to Herwig Weiser's films that focus on leaving space for techno-aesthetic manipulation. The effectiveness of those films unfolds by addressing the audience in an affective and atmospheric way as well as providing idiosyncratic aesthetic characteristics. These transformations are less determined by the anthropological questions than by the desire for mysterious moods and medial options for their development. The films are just as interested in accounts of the attraction and affect of morphological and kinetic alienations as in the tricks and special effects that enable them—the magic of film. Thereby, the graduations and transformations—and also the filmic

practices and creative tools that produce them—are extremely varied.

In the film *Untitled (Face)* (1998/2013), a schematic face, little more than a white-grayish oval, is subjected to a series of transformations. What looks like digital morphing was, however, produced with an old Sony video mixer by meticulously manipulating a selection of Super 8 individual frames. The subtlety of the resulting morphological changes is astonishing—starting from an anthropomorphic excess of expressivity via posthumanist dissolutions of boundaries right through to a deindividuating resolution into white, slightly bulky layers or amorphous mass—and so are the richly varied evocations of emotional representation, which in turn leave a haunting impression of the uncanny. The distinction of potentialities of this morphological and expressive plasticity thereby refers from the outset to medial arrangements that activate “the abstract machine producing faciality”—“the white wall/black hole.” By means of light and shadow modulation, expansion of the white wall, and multiplying black holes, expressions and affects evoke the central scenario of the intense face. In favor of expressive micro-movements, the distorting and amassing resolution of the outlining contours does not result in a closed reflecting surface, but undergoes a series of intensities from face to face—opening up transitions between the human, the extraterrestrial, or the insectoid. Thus, these transformations prove, to the same extent, a test of technical tools of creation and a perceptive and affective experiment as they appeal to knowledge of genre and film. Not least, they aesthetically resonate with the genre of science fiction.

Whereas *Untitled (Face)* (1998/2013) is based on the notion of a continuous flow, the transformations caused by flicker effects, loops, split screen, image overlays, mirroring, or accelerations take concepts of the

discontinuous and the kinetic as their starting point. In *Untitled (Falling)* (1997), two men are testing gravity by falling from an upright position. Views of this action are multiplied by split screens and their asynchrony of timing and perspective. By rewinding and looping, the ultimate fall is postponed and starts afresh again and again. Thereby, the human figures mutate into the living dead, revenants on the verge of obsession that are caught in a time warp and continuously rise. This creates a field of intensities and forces between the bodies and gravitation, intervened by simple cinematographic operations that repeatedly suspend or enable gravity. Thus, intervening in the kinetic process creates a metamorphosis and an atmosphere in which a supernatural influence causes the two figures to involuntarily be subject to repetition compulsion and chase each other within an ongoing permutation of perspectives and temporal causality.

The tendency to pay attention to kinetic and transformative capacities of the medium and the technology—and their magic, alienating, strange and wonderful dimension—is also noticeable in films like *Uff Uff* (2012), *Untitled* (2013) or *The Abandoned Resting Zone of an Assistant Saint* (1996/2000, film for installation by the same name). Therein elements of a mode of (re)presentation and addressing appear, which have been widely discussed as a cinema of attractions more concerned with the development of visibility and visual stimuli (with amazing transformations and a desire for the kinetic and the illusion of motion) than with narrative characteristics. Although the concept was introduced in order to detect the specific modality of addressing and presentation in early film and emphasize its historic independence—as opposed to being theorized as a primitive precursor of narrative film—both the historical localization (early film/narrative film) and the separation between modes of narration and attraction were continuously

subject to re-conceptualizations. Tom Gunning himself has prepared the historical dislimitation by pointing out the dimension of attraction in avant-garde film and the cinema of effects and by explicitly shifting attraction in favor of attractions in the plural. Therefore, it is the more advisable to speak of the elements. Herwig Weiser's films neither strive for the aggressive dimension of attraction, nor for the visual shocks of the medium that in the early 20th century was in its fledgling stages, nor for the spectacular and self-surpassing technological effects of a blockbuster. What his films share with the cinema of attractions is a preference for presenting tricks and special effects, visual jokes, unfolding the fascination of (magic) metamorphoses and displayed bodies—in short: showing in order to be seen.

However, in Herwig Weiser's films the boundary between unfolding visual attractions and narrative elements does not remain static. His films are less about telling stories and unfolding a character-centered development, but rather deal with the evocation of wonderful and strange worlds and activities that remain puzzling within their indeterminateness. This becomes clear by means of flicker effects—"holy relics of avant-garde heaven"—that are characteristic for a number of films. Unlike in structural film, the reduction of the cinematographic apparatus to its essential components and the aggressive overwhelming of the audience are less in the foreground. Instead, unrealized atmospheres and hypnotic, acoustically supported rhythms and illuminated spaces are created. Almost in a musical way, flickering light reflections animate the industrial plants and tunnels submerged in the nocturnal darkness in *Untitled* (2013) or the clearings in *Uff Uff* (2012) and mutate the strange human figure that appears in both. Dressed in a dark cape and wearing a shiny steel helmet, the figure in *Uff Uff* (2012) dances to the flicker effects like a bat gone

berserk, while the strobe-lit clearing seems to announce an extraterrestrial arrival. By scattering the direction of the gaze, the reflected light presents the spaces as partial and fragmented, whereas the figure doubles into a shadow and distorts in a Lynchian way or evaporates in overexposure, thinning out into a ghostly appearance. In *Untitled* (2013), the flicker effects simultaneously unfold interplay between visibility and invisibility, observing and being observed. By scanning the site, the flicker effects establish an invisible viewfinder's perspective, while the strange figure appears and disappears within and through the effects in a matter of seconds. Equipped with receiving antennas and turned into a medium, the figure performs Shadow Theater and wanders around waiting for unknown messages. The viewers are thus confronted with questions regarding who, whom, where, and why. An almost narrative force begins to develop from the films' moods, their acoustic concretization, the aesthetics of sceneries and settings, as well as the objects close to the body. While the figures' activities seem to run empty, the objects invoke science fiction, horror movies, or sometimes film noir, cited in a quasi-atmospheric way. The fact that the creation of such worlds does not necessarily require spectacular and new technical effects becomes more than clear in Weiser's films.

Translation: Sonja Engelhardt

1 Gilles Deleuze and Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. Brian Massumi, (London/ New York: Continuum, 2004), p. 189.

2 *ibid.*

3 Gilles Deleuze, *Regarding intense and reflective faces*, in: *Cinema 1: The Movement Image*, trans. Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam, (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986).

4 Tom Gunning, *The Cinema of Attraction: Early Cinema, Its Spectator, and the Avant-Garde*, in: *Wide Angle* 8.3-4 (1986): pp. 63-70.

5 An instructive collection of historical and contemporary argumentative discussions of with the concept of attractions can be found in: Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2006). Here, one finds studies showing how tricks and attractions in contemporary narrative film persist and how



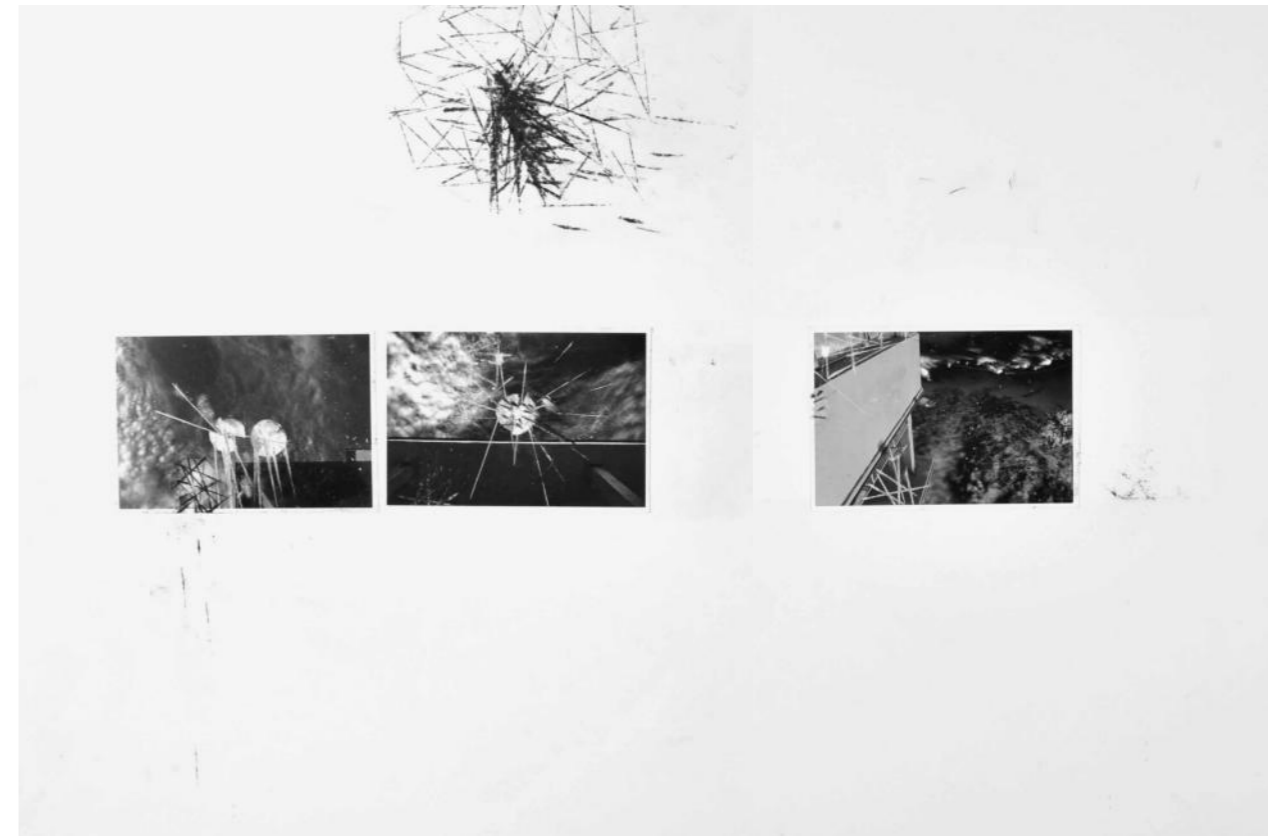
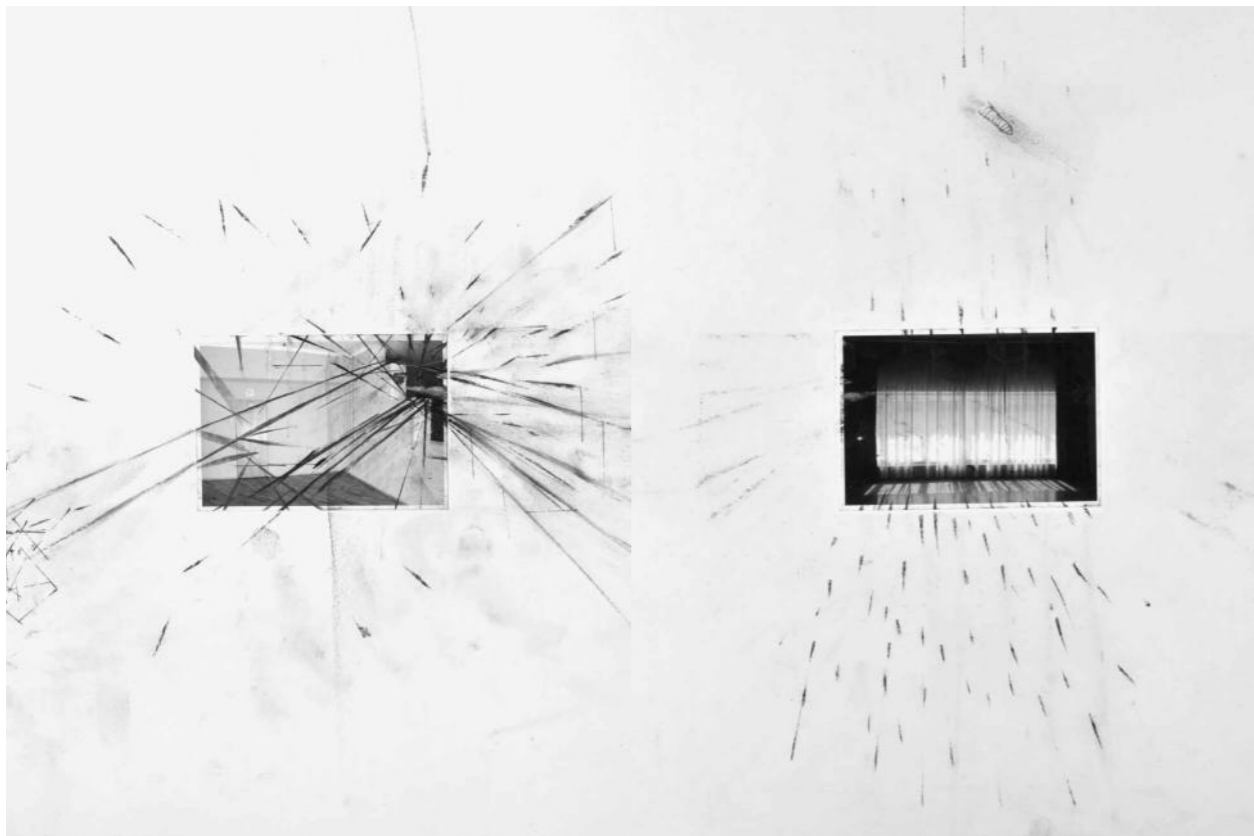
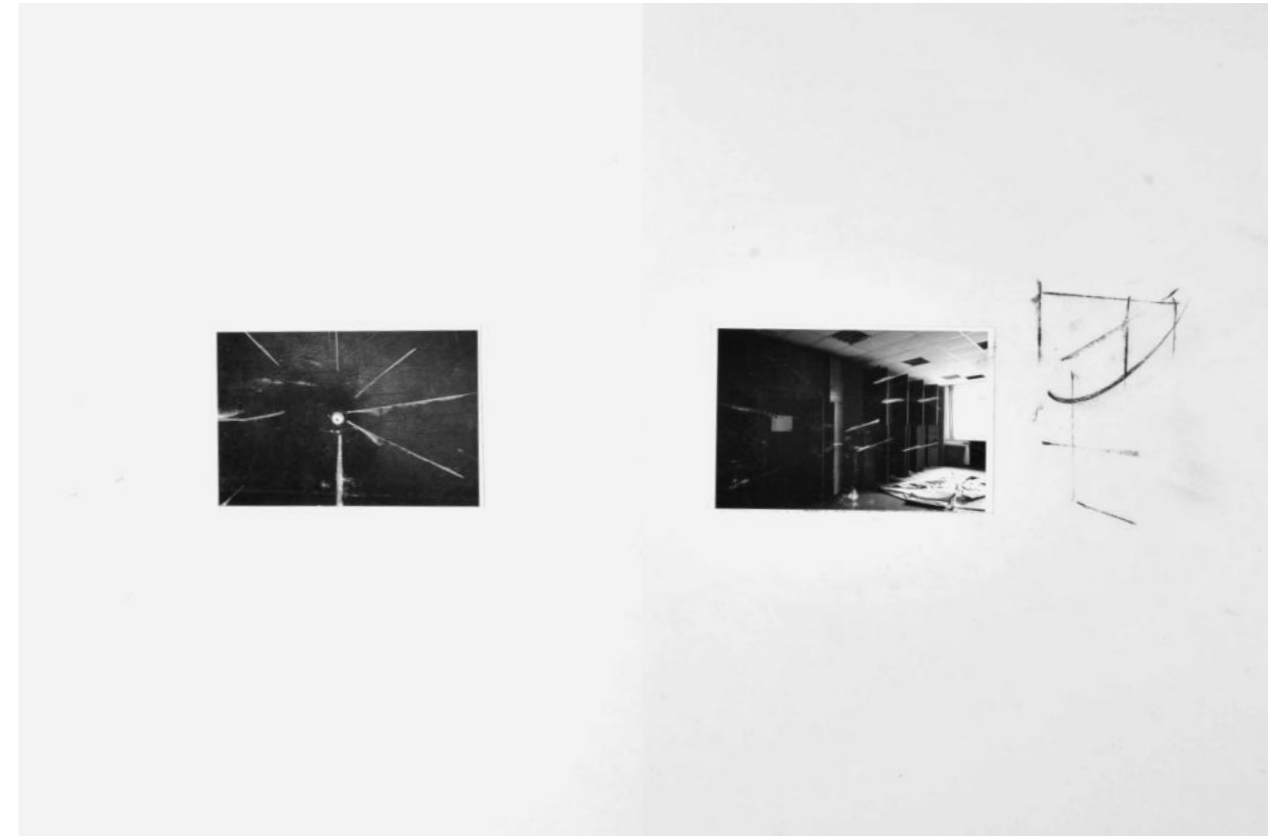
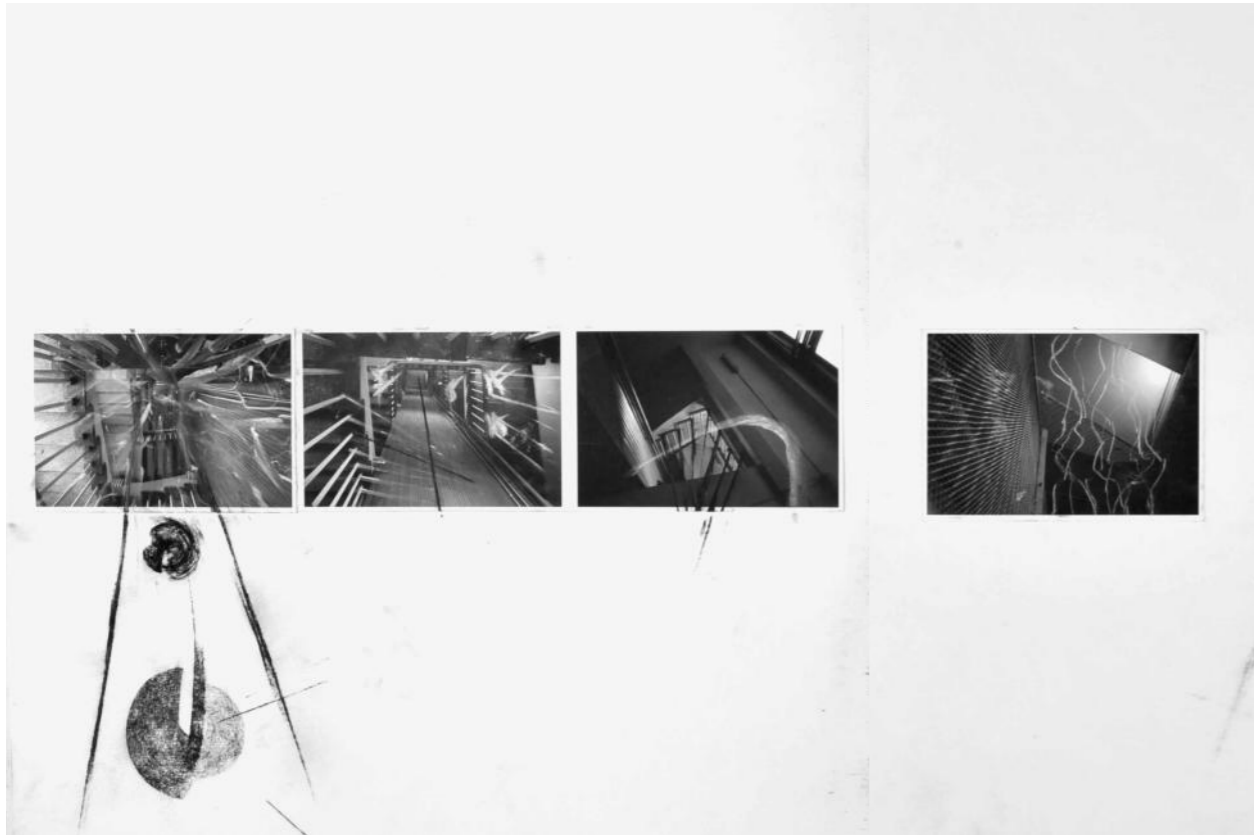
they support narration, as well as investigations negotiating the complex and differentiated reciprocal relationship between attraction and narratives in early film.

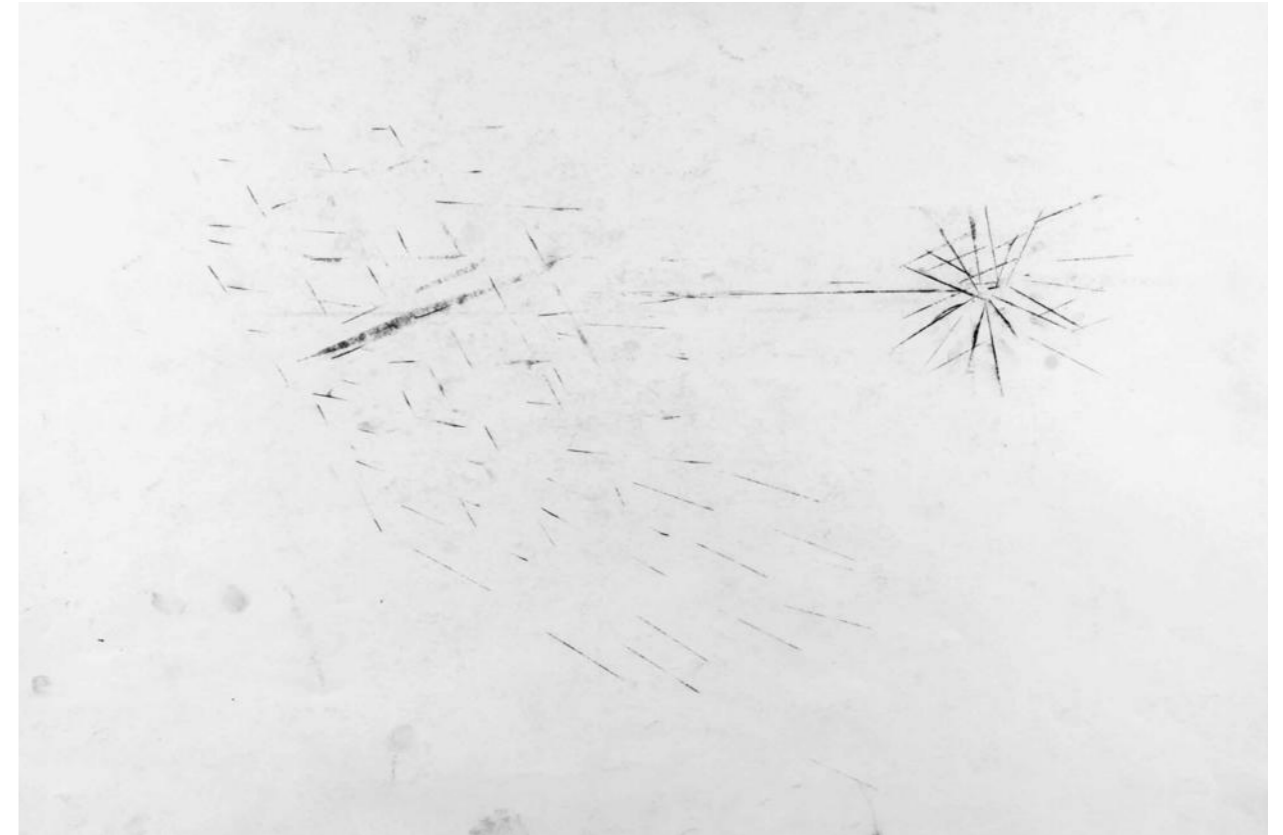
6 Tom Gunning, *The Cinema of Attraction*, pgs. 64 & 70 and *The Cinema of Attractions: Early Cinema, Its Spectator, and the Avant-Garde*, in: Thomas Elsaesser (ed.): *Early Cinema. Space, Frame, Narrative* (London: British Film Institute, 1990), pp. 56-62.

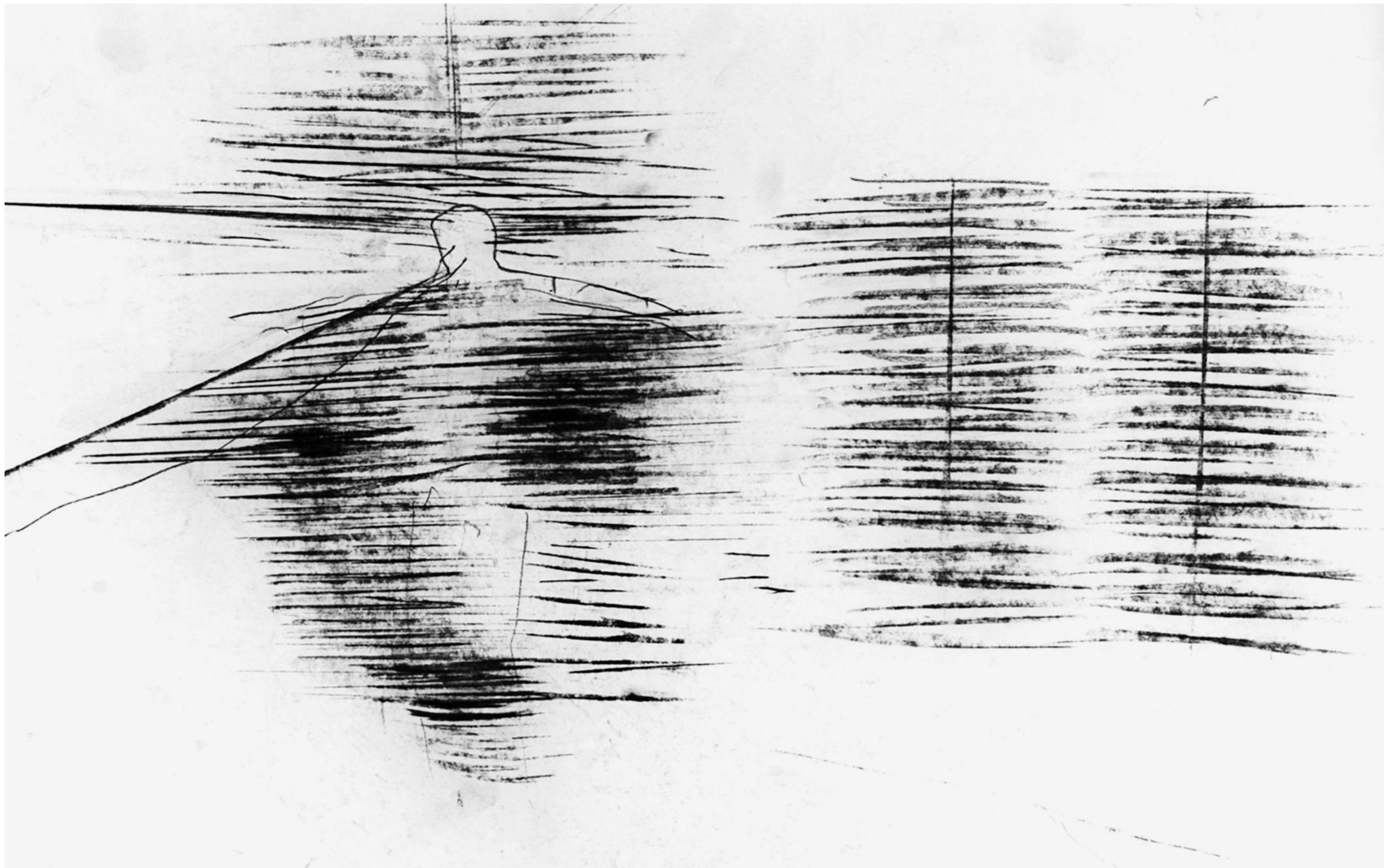
7 Scott MacDonald, *Sp... Sp... Spaces of Inscription: An Interview with Martin Arnold*, in: *Film Quarterly* 48, no. 1 (Fall 1994), pp. 2-11.

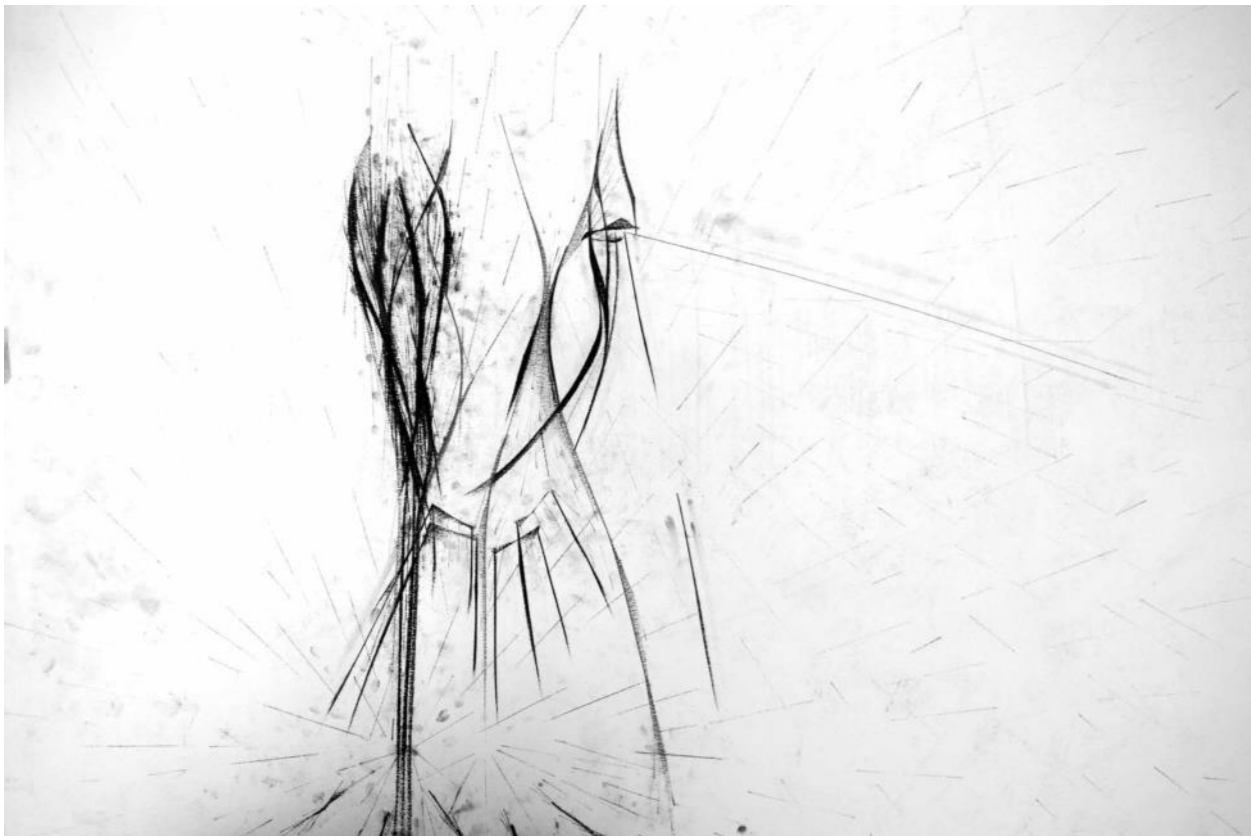
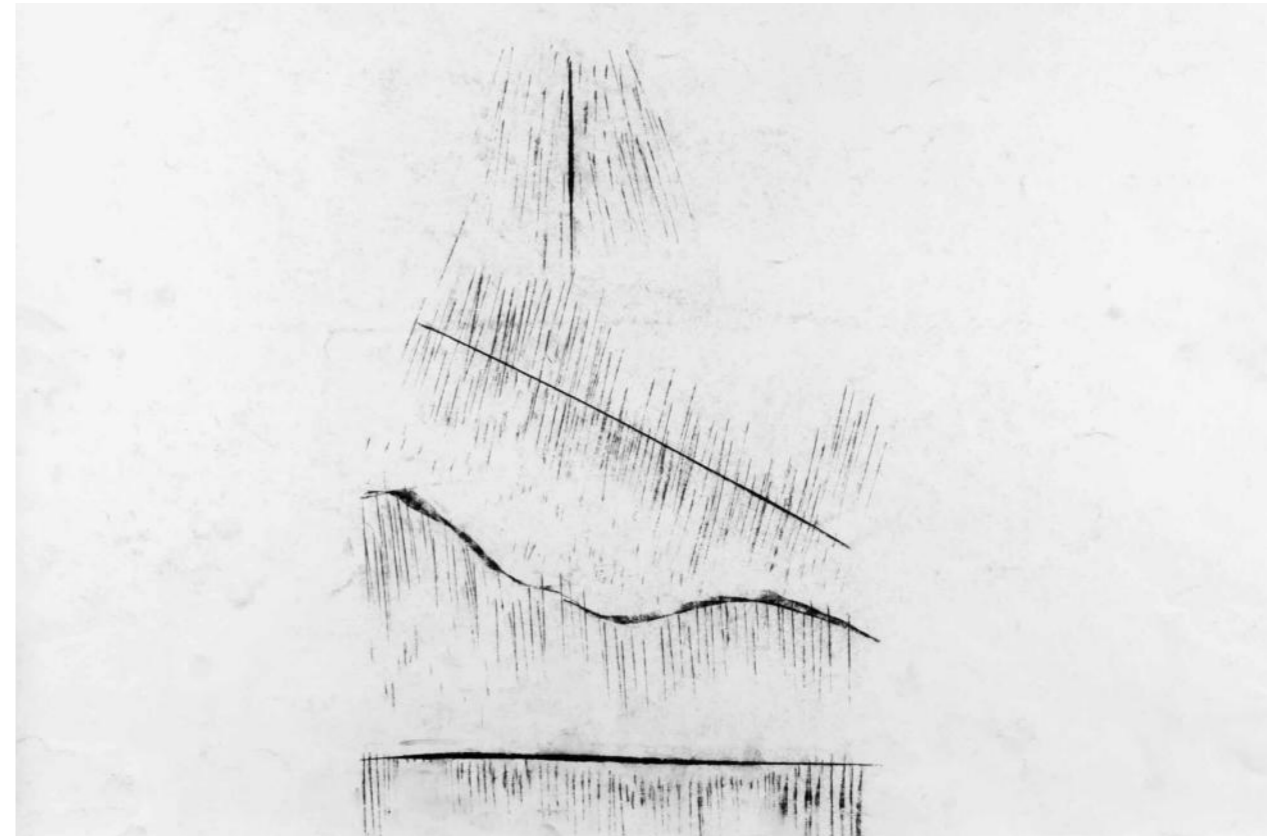
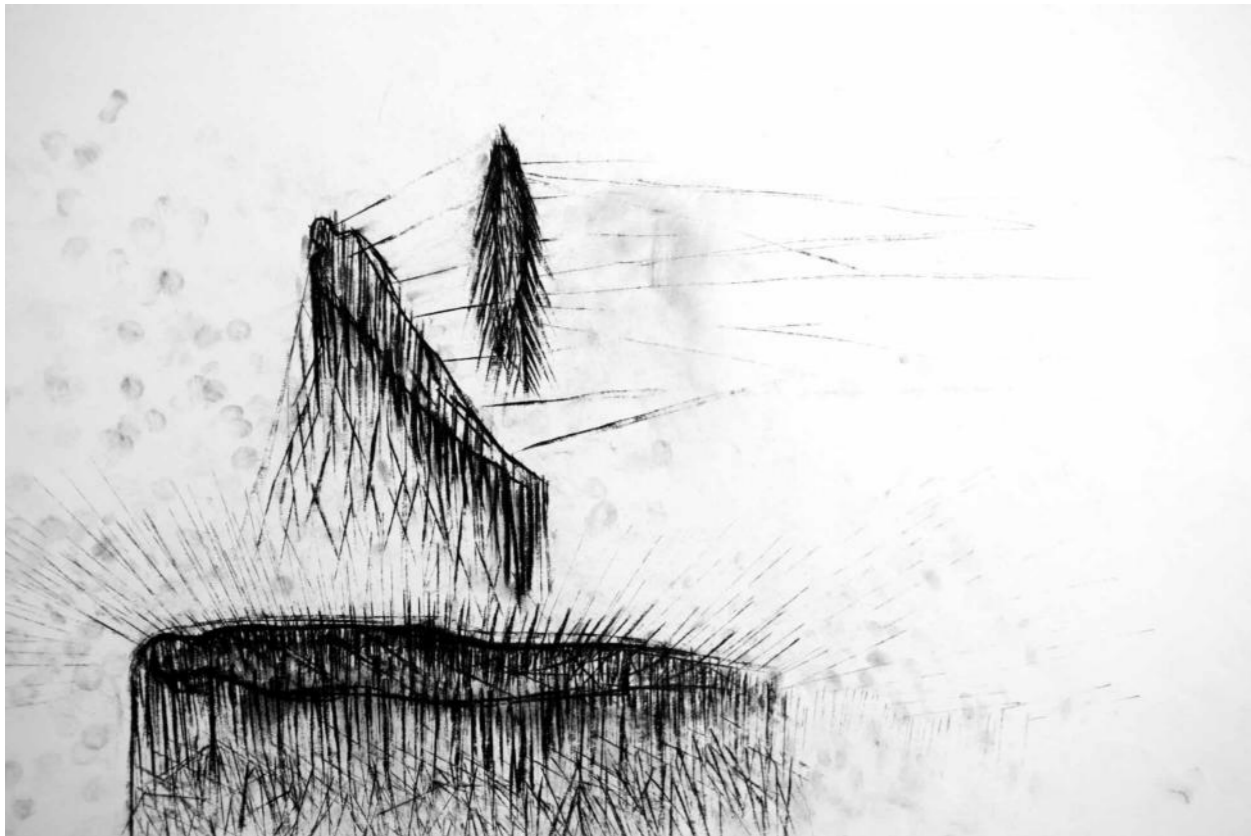


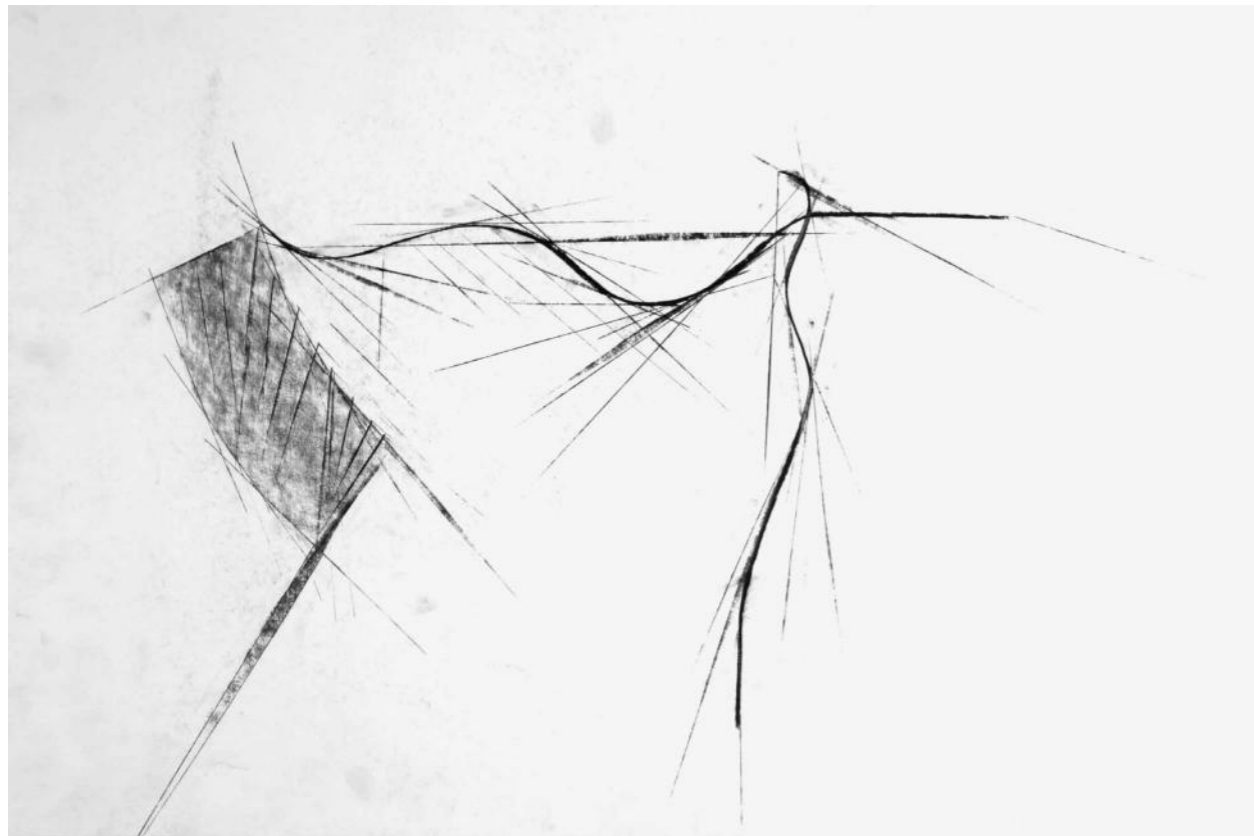
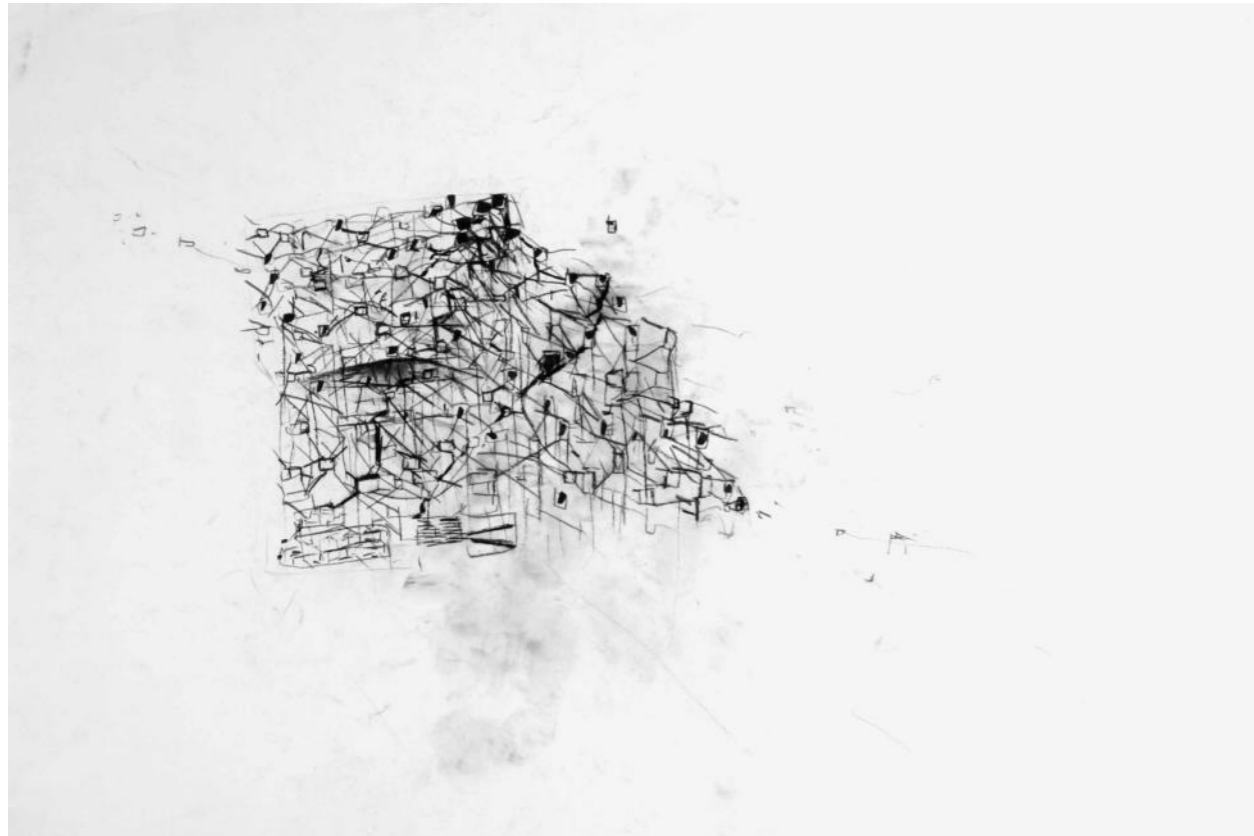














On a High Note—Momentum and Moments with Herwig Weiser

Gabriel
Lester

English

I.

Another bug crashes on the windshield. It's a hot and humid summer night. We have been driving down a mountain for the past thirty-five minutes, spiraling the winding road, chasing the hue of our headlights. At every bend the woods seem to rise above the road as its many stems and branches light up in stop-motion. The forest seems like giant shutters, rapidly opening and closing as we cut through. Half an hour caught in pulsating darkness, following centerlines on the asphalt, avoiding rocks, rubble, and potholes, in pursuit of a solid ray of light cast away from us, slashing through the surrounding dark forest. It's been like running down a hill in the dead of night, holding nothing but a flashlight to guide us past perils and pitfalls. At the bottom of the mountain, we park the car in a curve-side flat, step out, stretch, and light a cigarette. Before the world returns to darkness, the flame of the lighter briefly casts light onto our faces. Our eyes squint. We are exhausted, but relieved to have made it down in one piece. For a moment we stand there, smoking while catching our breath, puffing it

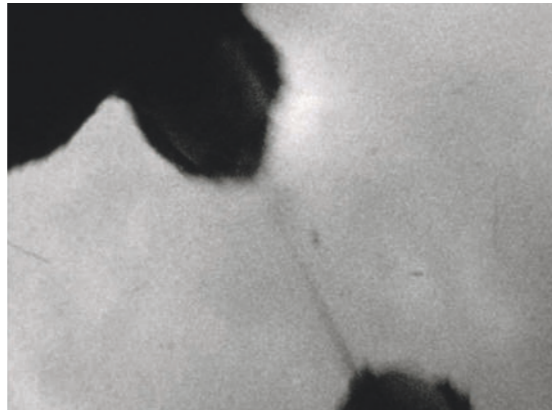
out in a cloud. Then a bright light flashes; the road, the woods and rocks surrounding us, for a moment set a blaze. Seconds after the flash, a long roar: "Ka-Boom!" Thunder rolls through the valley. Flash after flash casts shadows shooting out over the asphalt like the disjointed tentacles of a short-circuiting machine. For a while the world oscillates between darkness and sparks, then the rain starts pouring down. A wall of noise encloses us as myriad of raindrops crash on the countless needles of the conifers that surround us. Even more raindrops collide with the sheet-metal roofing of the car, further amplifying this blanketing clatter. It's all a mesmerizing audiovisual spectacle and I need to pull Herwig out of his trance and into the car before he gets completely soaked. We sit inside the car, in awe of nature's brutally beautiful spectacle. After a while, a wave of excessive water violently crashes down the mountain slopes, devouring everything it encounters. We are amidst the thunder, the lighting and the reverberation of the rain falling and pouring down the Alps. "Flick a Flack Fleck. Kabash! Kaboom! Pitter-Patter. Lash! Ktak! Kthunk! Gr gr k k grk."

II.

"What's your name, where you from, what you do?" It's the fall of 1992 when I meet Herwig Weiser for the second time. He immediately bombards me with questions, as if we are in some interrogation scene or a tongue-in-cheek thug assault. I am slightly perplexed, but enjoy the energetic and playful sparkle in his eyes. We had met some days before at a party of a girl whom, like Herwig, had just started what is called the "first year" of the Rietveld Art Academy in Amsterdam. We had been briefly introduced as a spliff was passed around and now we recognize each other, standing in a tram crossing the nighttime city. Herwig approaches me and starts his grilling, which perplexes rather than prompts me to

answer any of his questions. "You are a poet, right?" He tries another approach, "Well, then, recite me a poem," and looks at me defiantly. At the time, I considered myself a hardened street poet and rapper and a bit of provocation does not unsettle me, so I recite a poem. Herwig listens for a short while then interrupts me, declaring he does not like my story one bit. I must admit I am starting to get a bit annoyed with him now. As a matter of fact, it takes some time before I understand that Herwig does not think anything in particular of my story, but that confrontation and provocation is something he practices to get to know people. Skipping superficial politeness or even tedious good manners, Herwig's attitude is to get straight down to business, in an attempt to get to know who the other really is as straight forward as possible. Not everybody appreciated this frontal attack, but I soon came to understand that his art was similar: confrontational, candid, plunging the spectator into an experience and encounter, rather than polite invitations or veiled sweet-talk trying to tactically please and seduce people.

"Lets go out. I know a party in the Silo, a squad on the Amsterdam harbor." Again he catches me off guard, as I am still digesting the interruption of my poem. When I look up to see what kind of attitude comes with his invitation, it is clear he holds genuine esteem for me in some weird way and actually wants to go to a party. Soon after we arrive in the brutal, concrete basement of a squatted grain silo bathing in strobe light and pounding techno—a world alternating between high speed and slow motion as the building melts and collides with a mass of stomping human bodies. We have been effectively plugged and tuned into an overwhelming instrument and dance like people in Cubist paintings or Olympic gymnasts—sweating like pigs, high like kites.



III.

We drive in Herwig's Citroen BX station wagon while listening to either blues and soul music or fresh electronic sounds, forever looking for new roads, and forever the best food, drinks or second-hand bargains. We wear car mechanic outfits and rollup our tobacco. Raw herring has become our power food, cigarettes the air we breathe. Although we have both come from relatively small places, we are now city boys, a two-man gang claiming new territories. This is our time for compulsive and intuitive creation, because to us art means nothing when it is not raw, up-close and bold. Occasionally we park the car and Herwig gets out, handling a Super 8 camera. He detonates into filmmaking. His way of filming is staccato, schizophrenic and frantic, operating the camera like an average piece of hardware. He sways, pulls, stabs, punches and pushes the

camera at his surroundings. The results, I find out later, are films that have recorded bilinear fragments of moments and movements. Herwig proposes a cinema that accounts the segmentation and clash of space and time. Indeed, one could say Herwig's early films are like fistfights, literally knocking the camera, and images it records, around the grounds. And he drives like that too, as we spurt off again in his Citroen, on the way to his boarding room where a series of his new sculptures await my scrutiny. I guessed right when I presumed they are casted concrete self-portraits with peculiar plastic tubes sticking out. These concrete heads bear witness, like headhunted trophies, heads so heavy they could be called boulders. They seem alive, if only barely, like sculptures in a coma, hooked up to life-support, under the examination of what I suspect are the works of a Jungian artist-scientist.

Such an artist-scientist is a rare human archetype, builder, inventor, seeker, dreamer and thinker. Distracted by their own thoughts, they frequently have to be pulled in out of the rain. They are simultaneously vastly knowledgeable and yet innocent, impulsive yet cautious. They represent the wonder to be found in curiosity, and the dangers.¹

When we get back to the car, on our way to a snack bar for a *Kipcorn*, Herwig confesses to me how he has pushed and pulled his way through his first year at Rietveld, responding with temper and arguments to those who wanted him to speak about his ideas and art. It bothered him; those self-proclaimed clever people, overly polite, who had opinions about who he was and the art he made. He started to refer to himself as a kind of ruffian by the name of "Rudy Rembrandt," a hybrid between the last name of an old stubborn painter and the first name of a contemporary daredevil, like Evil Knievel.

IV.

Herwig is about to park his car near the Dom Cathedral in Cologne when we spot each other. Having just disembarked the train from Amsterdam to stay the weekend in Cologne, I am walking out of the central station onto the square in front of it. Herwig moved there in 1994 after two years at Rietveld. He loved Amsterdam, but wanted to study at the Kunsthochschule für Medien (KHM). I never understood exactly why he moved there, or why he had left Amsterdam for that matter, but I immediately notice how excited he was about the Kunsthochschule and the people he had befriended there. Cologne offered new possibilities, new techniques and like-minded artists. It's an ugly city, but has new music and new ideas about audiovisual arts. We drive straight to the Dasselstrasse where Herwig rents a room in a house full of, what seems to me, highly intelligent and motivated students

from KHM. I am still the street poet, skilled at thinking fast and talented with the gift of gab, at least thus does Herwig advocate my skills, and I get along with his newly found friends. Cologne is full of electronic music, the town and in fact the whole Ruhrgebiet—the urban area in North Rhine-Westphalia—is buzzing with clicks, rattle, rings, pulses and thumps. We meet musicians and actors, film directors and publicity photographers, autistic teachers and academic intellectuals. Herwig has come to know all about electronic music. A lot of it sounds like distorted noise and rattle to me, some of it has a beat and prompts dancing. Herwig has evidently started to develop ideas about art that exists between traditional and contemporary media. He pioneers a kind of sculptural practice that involves algorithms and recuperated components of the same high-tech that has begun to govern our daily lives—granulated computer parts and industrial fluids. I know for a fact he never liked his art to be considered *New Media Art*, a term Herwig felt he was involuntarily labeled with. What he did feel connected with was the attitude and way of working that electronic musicians and computer programmers displayed, using an artistic pallet of software, code, machines, devices, engines, and lots of connection cables. In Cologne I witness a language evolving and am intrigued, excited, inspired. Although new Super 8 rolls are being exposed to Herwig's shadowboxing style of filmmaking and his pile of drawings grow taller, it is his desire to make machines, sculptures, and installations, that gains momentum in Cologne. Herwig illustrates the shape and workings of his first spatial installation with disjointed gestures, mimicking the sounds and effects with his mouth as we walk into *The Abandoned Relaxing Zone of an Assistant Saint* installed in the Cologne art fair—a brightly lit bluish, white room with sub-noise and electric sounds emitted from large orange-brown

tubes lying on the ground. In the center, two transparent, industrial, plastic, cell-structured mattresses placed on top of each other. A pneumatic device pumps air into the different cell compartments, causing the mattresses to respire. Rising from the middle of the two mattresses, a large tube with a randomly flickering glass fiber core points upwards. We have clearly entered another dimension, a parallel world. This spatial installation will set the pace for a series of new works. Herwig is flying. We spend the remaining time in Cologne discussing ideas about inventions, artworks and unusual film scenarios. What these audiovisual compositions and automated instruments have in common is the desire to immerse their audience into an eccentric ambiance, overwhelmingly tactile and immaterial. This is where tools and materials become secondary to machines and mechanisms. The sounds and tunes that underscore these works of art voice the machinery's inner workings. The spirits of the engines, as it were. It occurred to me that the same gestures that made Herwig's early films look like a scuffle were now materializing in his installations. When David Cronenberg once stated, "*Technology is us. There is no separation. It's a pure expression of human creative will. It doesn't exist anywhere else in the universe. I'm rather sure of that,*" he might as well have commented on Herwig's *Zgodlocator*, a magnetic landscape modulator, comprised of granulated, wasted computer particles. To a degree, a cannibalistic machine feeding on the remains of other machines, inviting the audience to interact with the creation of landscapes in a state of permanent earthquake.

V.

In what is best explained as a flash back and forth in time, I am alone at home in Amsterdam observing the rushes of Herwig's new film, shot in the Russian constructivist edifice

House of Government in Moscow, while recalling *Entrée*, shot in the Omnimax Theater at the Futuroscope in France. It's a predominantly black-and-white world, electrified by shutters, crosses and cuts. In his last year at KHM, Herwig never and forever finished his most ambitious film project to date: *Entrée*, an invitation to step inside a kaleidoscope with reflections and diffractions of architecture, nature and the human body. At the school's editing facilities, Herwig labored for over a year on footage shot in the Omnimax. The film grew into a lyrical infrastructure of shots, cuts, sequences and special effects. With intervals of several months, I witnessed how Herwig molded and shaped an elaborate and unique futuristic architecture out of what was in fact a very limited amount of 16mm film frames. Watching the rushes of *Government House*, a similar manner of architectural assembly becomes obvious. On one hand, I am reminded of the music-video clip *Distroia* that Herwig conceived and co-directed with Rosa Barba, wherein a dystopian physical workout is showcased. On the other hand, I was reminded that initially, Herwig studied architecture, which surely attracted his attention to architectural space and the possibility to re-imagine and re-built it, and thus simultaneously deconstruct and reconstruct it in film cuts and transitions. Mixing the past and the future in my mind, I have tried to imagine a universe rendered near unrecognizable while merged into one single symphony. A sequence of settings distilled from our known world, which in effect and affect trek far beyond our earth and thus beyond our cognitive comprehension. Such a delirium of images shooting and converging, abstractions woven in and out of certainty, finally becomes Herwig's film-scape, a nonverbal communication few have ever seen or imagined before.

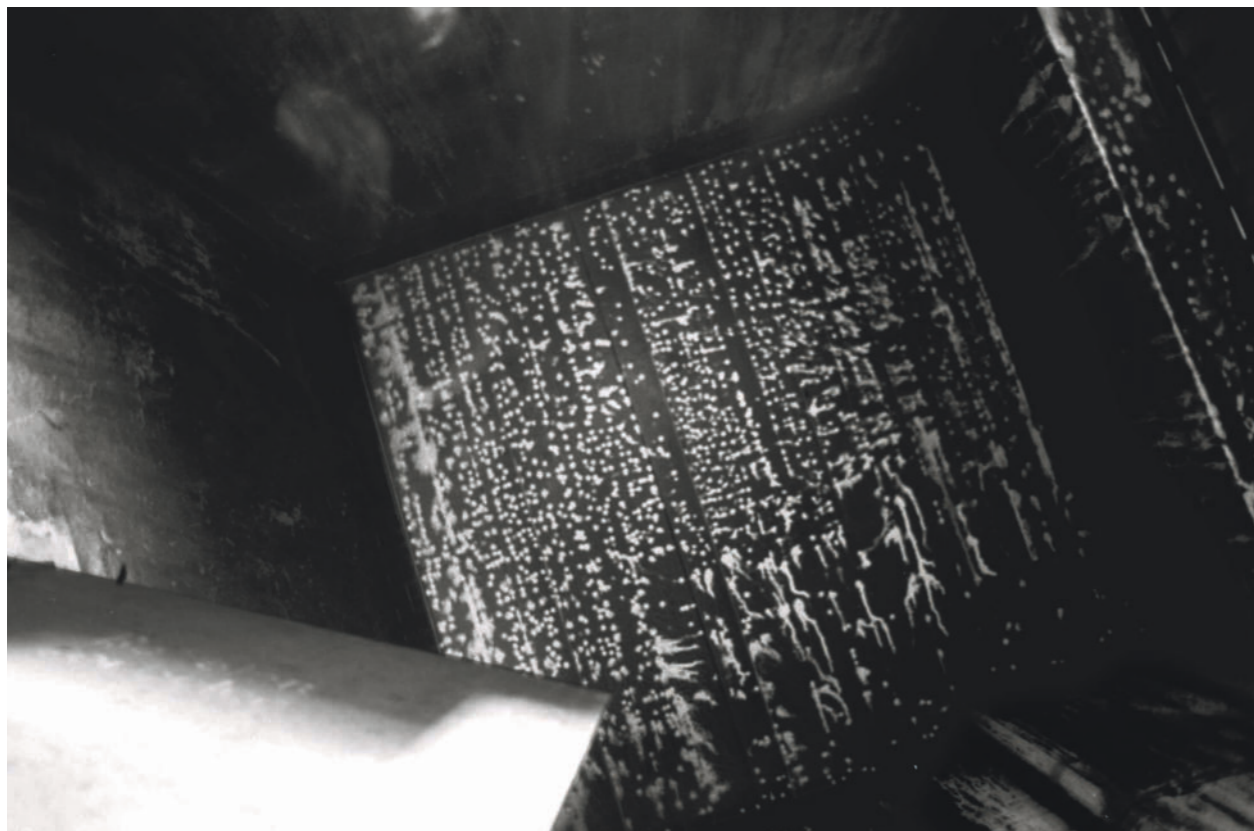
VI.

After the rain has stopped pouring, miraculously the sun appears from behind the clouds. Herwig and I are still sitting in the car, somehow too excited to go anywhere until Herwig suggests, "I know a mountain lake, it's the most pure and perfect water you'll ever swim in." "Let's go there," he assures and then smiles, "might be a bit cold, though." It's a long drive up another mountain as the sky further lights up and the traces of rain evaporate from the wet asphalt. This is a rare silent moment, where all of a sudden time stands still as we drive through it carefully. We are in good spirits and somehow, after the violence of the thunderstorm, we feel invincible. When we get to the lake near the top of one of Tirol's mountains, we undress and jump into the ice-cold water. Adrenaline rushes through our veins. As we howl and hyperventilate, the earth trembles and quakes. We dive into a distorted view underwater, to emerge seconds later into a bright and highly defined, crisp world. It's a weird sequence of deaths and re-births. Afterwards Herwig shows me a spot from which we can view the entire valley and a good number of surrounding mountains. As we warm in our damp clothes we observe the world in silence. I suddenly realize that this is where Herwig grew up, that those woods, rocks and mountains are, if anything, a testimony of how violent creation actually is, however beautiful in the end. As I imagine

the landscape materializing, layers of rock pressed and compressed, the earth cracking, fracturing, while ravines, mountains and valleys concave and convex. It could all be an enlarged work of Herwig's. I know this all sounds a bit far fetched, but then and there it all seems to make sense and I am convinced that in all creation there is an inherent brutality, and as an artist one sometimes needs to take a distance in order for things to be viewed in such proper perspective.

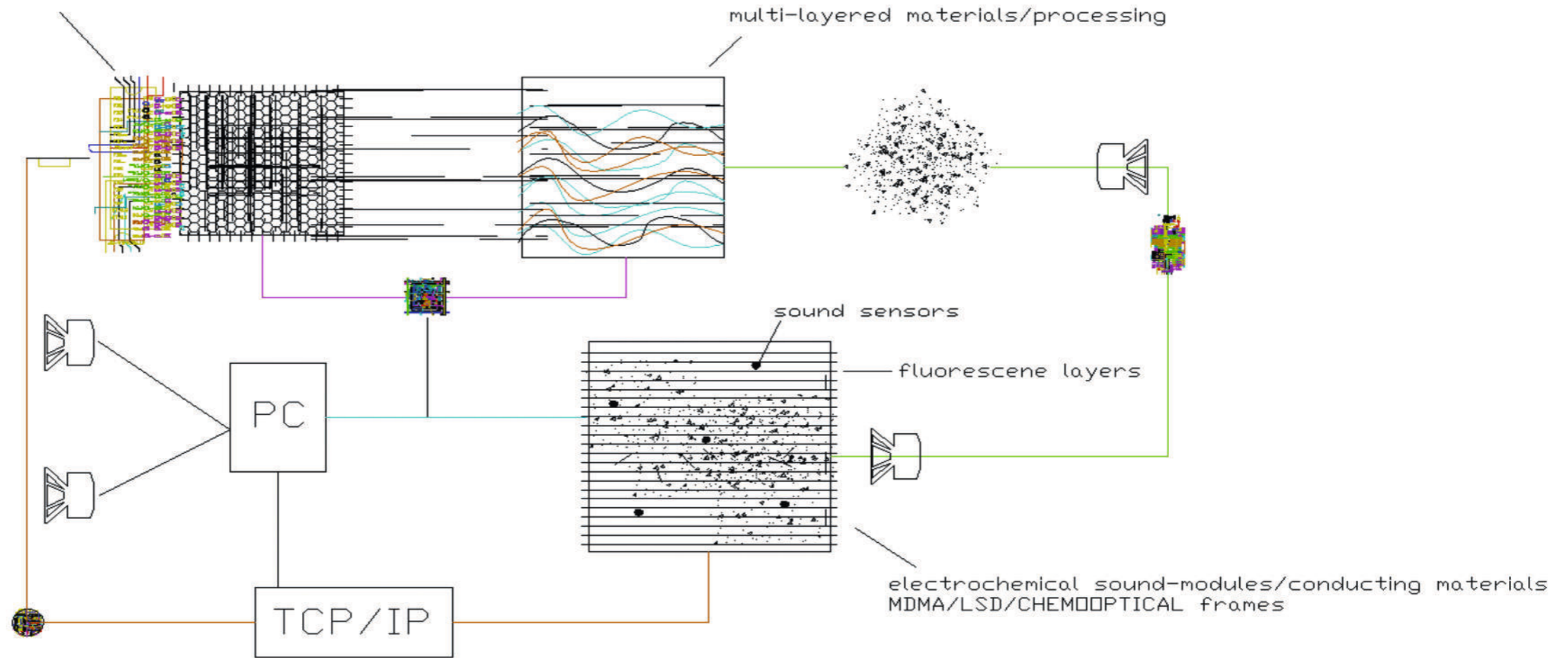
¹ Segal, Robert Alan; Jung, C. G. (1998). *On Mythology*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.







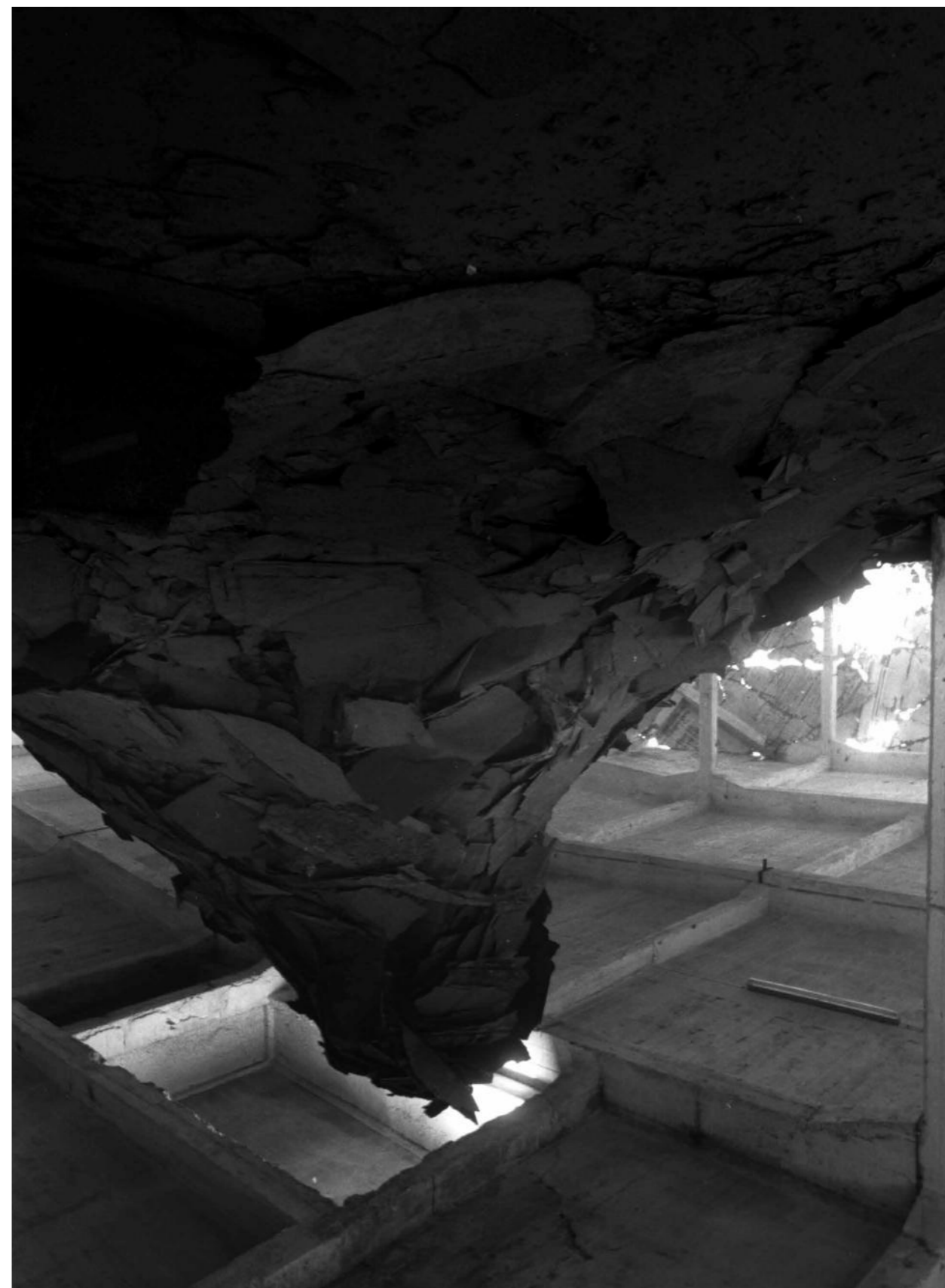
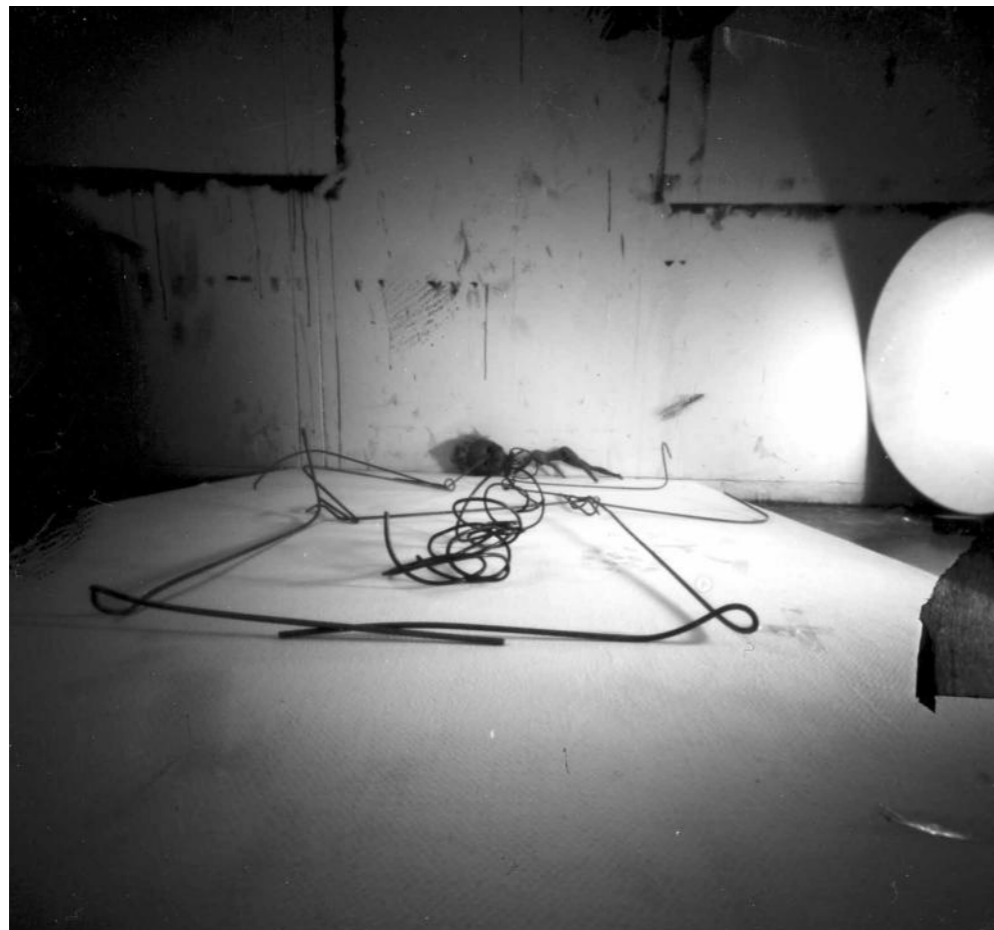
LCD-modules/microstructure modelling
(liquid crystals in changing electric fields)

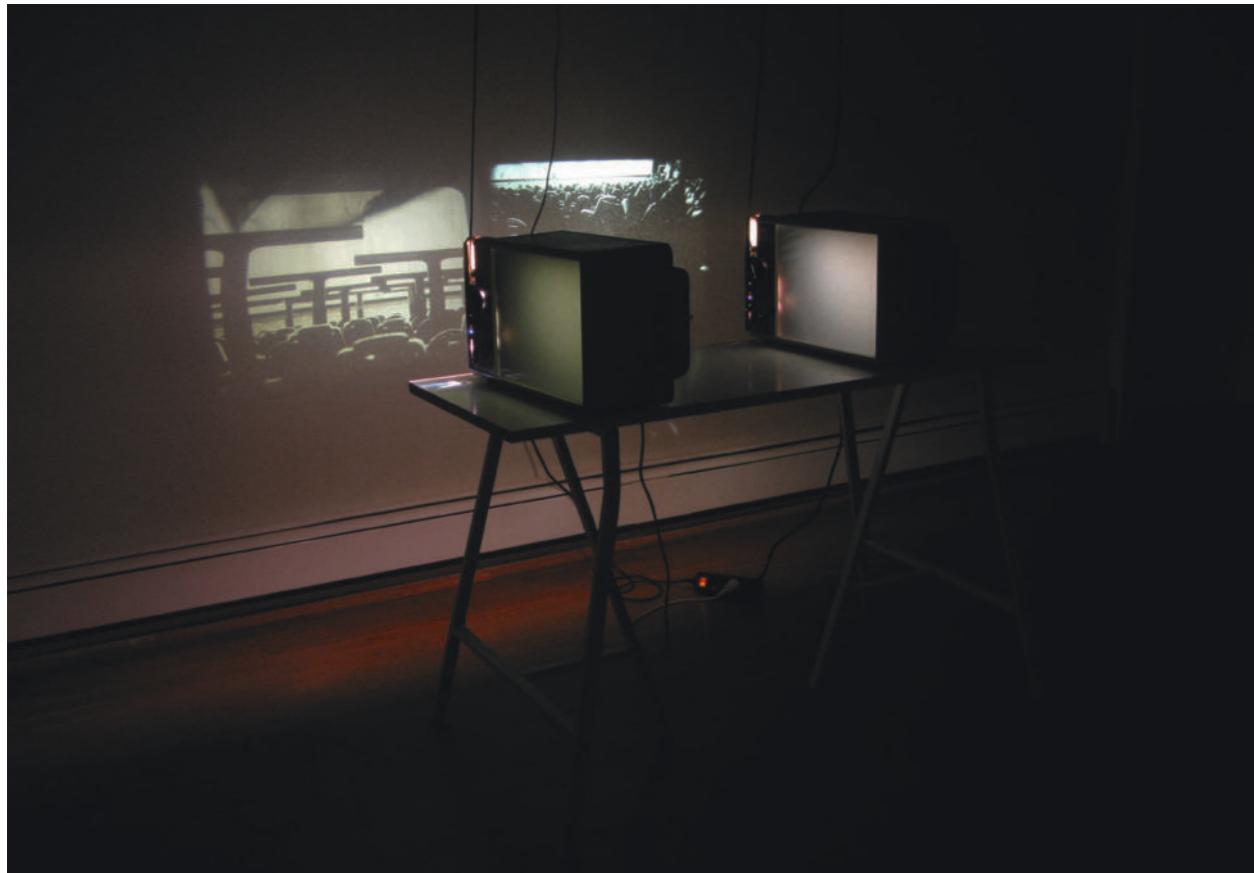
















Biographie / Biography

Herwig Weiser

1969 born in Innsbruck, lives and works in Vienna
 1994–98 Kunsthochschule für Medien, Köln
 1992–94 Gerrit Rietveld Academie, Amsterdam
 1991–92 TU-Innsbruck (Architecture)

Auszeichnungen/ Awards

2012 Staatsstipendium für bildende Kunst, BMUKK, Wien
 2009 Dock-Berlin, Produktions-Stipendium, Hauptstadtkultur-fonds Berlin, Berlin
 2002 Nam June Paik Award, Düsseldorf
 2002 Förderpreis für zeitgenössische Kunst Tirol
 2000 Special Mention, Split Film Festival, International Festival of New Film, Split
 2001 Transmediale Award, Berlin
 1999 Hermann-Claasen-Preis für Kreative Fotografie und Medienkunst, Köln

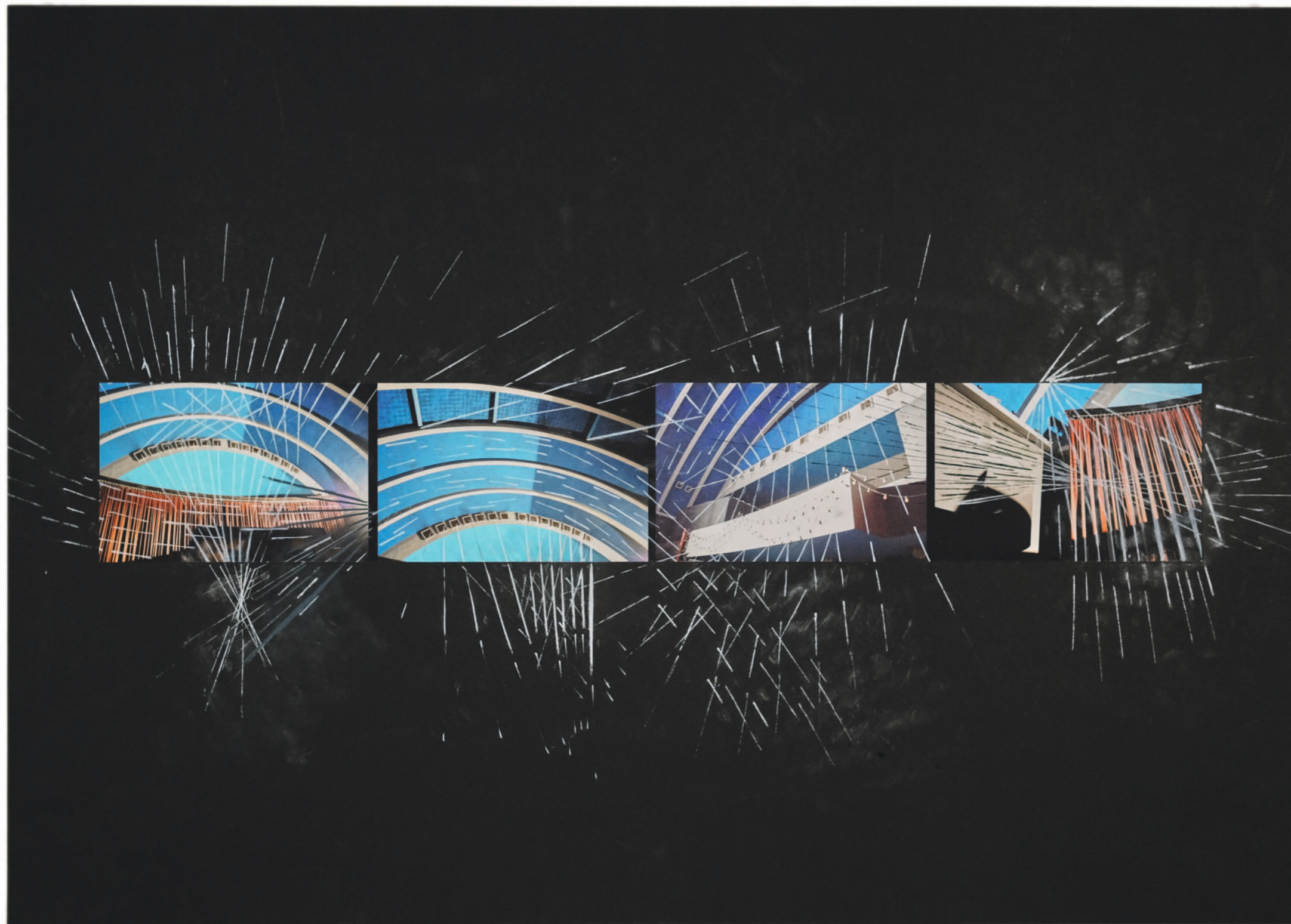
Solo Exhibitions/ Screenings (selection)

2017 Aftermatharchitecture, MUMOK Museum moderner Kunst Wien
 2017 Aftermatharchitecture, Kunstraum der Universität Lüneburg
 2015 Galerie der Stadt Schwaz
 2013 Blickle Kino Portraiture Series#4, 21er-Haus Wien
 2013 Image Movement, Berlin
 2012 Pro Choice: L'Ocean Licker, Wien
 2011 Filmworks, Galerie Lisa Ruyter, Wien
 2010 Lucid Phantom Messenger, General Public, Berlin
 2008 Death Before Disko, Galerie Collet Park, Paris
 2006 BlackBox Arco, Arco - Arte Contemporaneo en España, Madrid
 2005 Artpositions, Art Basel Miami Beach, Galerie Lisa Ruyter, Miami
 2005 Tesla im Podewils'schen Palais, Berlin
 2000 Zgodlocator, Trinitatiskirche, Köln

Group Exhibitions /Screenings (selection)

2018 Geister, Geister, Living Collection sixpackfilm, Metro KinoKulturhaus, Wien
 2018 Hong Kong International Film Festival, Hong Kong Art Center
 2017 A Rock that keeps Tigers away, Kunstverein München
 2017 Moscow International Experimental Film Festival, Electrotheater Stanislavsk, Moscow
 2016 Opening Unresolved, De Appel Art Center, Amsterdam
 2014 Franz Graf - Siehe was dich sieht, 21er-Haus Wien
 2014 the crime was almost perfect, Witte de With Center for Contemporary Art, Rotterdam
 2013 Screening Room Vienna, Temporary Gallery, Köln
 2013 Alchemie, Kunstvilla Hospiz Galerie Bregenz, Bregenz
 2013 Flimmernde Medienarchäologie, Zeit für Medien, 10 Jahre Medien-wissenschaft, Humboldt Universität zu Berlin, Berlin
 2013 Ephemeral Self, Finite Projections, Österr. Kulturforum Prag, Praha
 2013 Dienstag Abend, Gdanska Galeria Miejska, Gdansk
 2012 IMMER BUNTER. Aktuelle Malerei aus Österreich, Galerie im Taxispalais, Innsbruck
 2012 Die dritte Mitte, Neues Problem, Berlin
 2012 KRASJ 0.1. Parcours actuele Kunst te Ninove, Ninove
 2012 Sleepwalking Berlin 2012, Freies Museum Berlin, Berlin
 2012 The Killer Rabbit Ranch Rodeo, Berlin
 2012 The Killer Rabbit Ranch Rodeo, Studio Norrmann, Biberbach
 2012 Dust, Laboratoria / Austrian Cultural Forum Moskau, Moskva

2012	Uff Uff, Ve.sch – Verein für Raum und Form in der bildenden Kunst, Wien	2008	Turn and Widen, The 5th Seoul International Media Art Biennale, Seoul Museum of Art, Seoul	2004	Strategy of Interaction, Wozownia Gallery, Torun	2000	Sala del Deseo, Centro de la Imagen, Mexico City
2012	... from erewhon to here knows when..., Kunstverein Schattendorf, Schattendorf	2008	Synthetic Times – Media Art China 2008, China National Art Museum, Beijing	2004	Born to be Star, Künstlerhaus Wien	2000	Wie man sieht, Museum Ludwig, Köln
2011	Translife, International Triennial of New Media Art, NAMOC – National Art Museum of China, Beijing	2007	Into Position, Bauernmarkt1, Wien	2004	Deutschland sucht..., Kölnischer Kunstverein, Köln	2000	Plug-in-video, Satellit / Z 2000, Berlin-Pavillon, Berlin
2011	transmediale 11 – RESPONSE: ABILITY, Haus der Kulturen der Welt, Berlin	2007	UN_SPACE, paraflows 7, Künstlerhaus Wien	2003	Zoo Art Fair, Ritter/Zamet, London	2000	5th international Festival of New Film, Split
2010	New.Brave.World!, Trøndelag Senter for Samtidkunst, Trondheim	2007	Zone V2, Museum of Contemporary Art, Taipei	2003	Bit Parts, Custard Factory, Birmingham	2000	Avanto, Helsinki Media Art Festival, KIASMA, Helsinki
2010	Mind and Matter, paraflows 10 – Künstlerhaus, Wien	2007	Field Works, Remont Gallery, Beograd	2003	Raw Digits, Medienturm Graz	2000	DEAF 03, Dutch Electronic Art Festival, Rotterdam
2010	RUHR 2010, ISEA, MKK – Museum für Kunst und Kulturgeschichte, Dortmund	2007	Tension; Sex; Despair – Aber Hallo / Na und, Kunsthalle Exnergasse, Wien	2003	DEAF 03, Dutch Electronic Art Festival, Rotterdam	2000	Cybersonica, Deluxe-Gallery / ICA, London
2010	Status Quo Vadis, Kunst im öffentlichen Raum, Melk	2007	UNFINISH!, Transmediale 07, Akademie der Künste, Berlin	2002	Aktuelle Kunst in Graz, Medienturm Graz, Graz	2000	Magical Machines, Edith-Russ-Haus für Medienkunst, Oldenburg
2010	Horse Trailer Studiolo, Galerie Collet Park, Paris	2007	Feedback, LABoral – Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón	2002	Magical Machines, Edith-Russ-Haus für Medienkunst, Oldenburg	2000	A Haunted House of Art, Stichting Outline, Amsterdam
2009	Sleepwalking, Temporary Gallery Cologne, Köln	2007	Interact or Die!, DEAF 07 – Dutch Electronic Art Festival, Rotterdam	2002	Saving Pop Cultures, Goethe Institute Jakarta, Jakarta	1999	Update 2.0, Goethe Institut, Paris
2009	See This Sound. Versprechungen von Bild und Ton, Lentos Kunstmuseum Linz, Linz	2006	Code:blue. Millenium Dialogue 2006, 3rd Beijing International New Media Arts Exhibition, Millenium Arts Museum, Beijing	2002	Variable Stücke, Galerie im Taxispalais, Innsbruck	1999	45. Internationale Kurzfilmtage, Oberhausen
2009	Música ex Machina – Festival Internacional de Arte Experimental, Bilbao	2006	War on 45: My Mirrors are Painted Black (For You), Bortolami Gallery, New York	2002	NAM JUNE PAIK-Award, NRW Forum, Düsseldorf	1999	Kunst NRW-NL, de balie, Amsterdam
2009	Das blaue Licht. Der Hang zum Kristallinen in Kunst und Design, Kunstverein Medienturm, Graz	2006	Cybersonica 06. International Festival of Music, Sound, Art and Technology, London	2002	In the Making, CCAC, Wattis Institute, San Francisco	1999	4. Media+Architecture Biennale, Graz
2009	The House Is on Fire But the Show Must Go on, Kunstraum Innsbruck, Innsbruck	2006	Protections. Das ist keine Ausstellung, Kunsthaus Graz, Graz	2002	DIY, Transmediale 01, Podewil, Berlin	1999	Sample Minds, Kunstraum Innsbruck
2009	The Red Thread, Galerie Dana Charkasi, Wien	2005	L'Art de produire l'Art, Le Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains, Tourcoing Cedex	2001	Update 2.0, Goethe Institute Budapest, Budapest	1998	Videonale 8, Kunstverein Bonn, Bonn / Neuer Berliner Kunstverein, Berlin
2009	In Touch. First Experimental Music and Media Art Festival, Fabrique, Minsk	2005	Death before Disko, Galerie Lisa Ruyter, Wien	2001	WRO, Int. Media Art Biennial, Contemporary Theater, Wroclaw	1998	The Art of the Accident, V2_, Rotterdam
2009	Uncharted, Santralistanbul, Istanbul	2005	Loop Pool, Lounge, 51st International Short Film Festival, Oberhausen	2001	Takeover, Ars Electronica, OK-Center of Contemporary Art, Linz	1997	Hybrid Workspace (no name Cologne), documenta X, Kassel
2008	Nam June Paik Festival. NOW JUMP!, Nam June Paik Art Center, Yongin-Si	2004	First Beijing Int. Media Arts Exhibition, Millennium Art Museum, Peking, China	2001	Zgodlocator, IKON Gallery, Birmingham	1996	Arte electrónico al final del Milenio, Goethe Institut, Madrid
				2001	Cinema Auricular, Barbican Center, London	1996	coming up, MMKSLW, 20er-Haus, Wien
				2000	Videofomes, Clermont-Ferrand		
				2000	46. Internationale Kurzfilmtage, Oberhausen		
				2000	Glitch, Impakt Festival 2000, Utrecht		
				2000	Update 2.0, Medienkunst aktuell 97-00, ZKM, Karlsruhe		



Filmographie (Auswahl) Filmography (Selection)

Untitled (Testbild), 1993, Super 8, 3'36"
Untitled (Birds), 1993, Super 8, 0'25"
Untitled (Erwin), 1993, Super 8, 2'40"
Untitled (Rietveld), 1993, Hi8-Video, 2'37"
Untitled (Thai), 1993, Super 8, 5'19"
Untitled (Clear Instinct), 1995,
16mm / Beta SP, 3,32'
Untitled (Grabsurfer), 16mm, 1995, 0'13"
Untitled (Bergisel), 1996, Super 8, 0'58"
Did you ever steal a real McCarthy?, 1996,
in Zusammenarbeit mit Gabriel Lester,
1996/1997, Super 8 / Beta SP, 2'26"
Olympia, 1996/2001, in Zusammenarbeit mit
Hannes Baumann, Super 8 / Mini DV, 5'25"
Untitled (Mantel), 1995–1997/2011,
Super 8 / BetaSP, 4'36"
Larcher vs. Kittler, 1997/2010,
Digital Beta, 3'37"
Untitled (Signale), Digital Beta 1997, 6'00"
Untitled (falling), 16mm / BetaSP, 1997, 2'20"
Untitled (Schellerer), Super 8, 1997
*Die verlassene Ruhezone eines Assistenz-
heiligen*, 1996/2000, 16mm / Beta SP, 4,35'

Franz Speck (Theoriefilm), in Zusammenarbeit
mit F.X.Randomiz, 1998, Beta SP, 5'23"
Privatphysik (Theoriefilm), in Zusammen-
arbeit mit F.X.Randomiz, 1998/2004,
Super8 / Beta SP, 4'24"
Untitled (Entrée), Super 8, 1998, 0'48"
Entrée, 1999, Super 8 / 16mm / Beta SP, 8,36'
Lucid Phantom Messenger, 2005–2010,
DV, 3'32"
Cup of coffee, 2000–2002/2011, Super 8/DV, 6,34'
Untitled (Uff Uff), 2011, 16mm, 4'32"
Untitled (Spiegeltuxer), 2011,
16mm/Super 8, 6'49"
Untitled (Face), 1997/2013,
Super 8 / Beta SP, 6,33"
Who's that? 2012, 16mm / DV, 3'20"
Untitled (Sarntal), 2013, 4K single-frames, 1'36"
Untitled (Full Nylon Jacket), 2013,
4K single-frames, 1'37"
Untitled, 1993/2015, 4K single-frames, 5'36"
Untitled (Punkt.Q), 2015, 4K single-frames, 2'01"
Haus der Regierung, 2014/2017/2018,
16mm, 10'55"



Kurzbiographien der AutorInnen

Short Biographies of the Authors

Timothy Druckrey is Director of the Graduate Photographic and Electronic Media program at the Maryland Institute, College of Art. He also works as a curator, writer, and editor. He lectures internationally about the social impact of photography, electronic media, the transformation of representation, and communication. He co-curated the exhibition *Iterations: The New Image* and edited the book published by MIT Press. He edited *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, co-edited (with Gretchen Bender) *Culture on the Brink: Ideologies of Technology* (Bay Press) and was Series Editor for *Electronic Culture: History, Theory, Practice* published by MIT Press. These include *Ars Electronica: Facing the Future*, *net_condition: art and global media* (with Peter Weibel), *Geert Lovink: Dark Fiber*, and *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film* (with Jeffrey Shaw and Peter Weibel), *Stelarc: The Monograph* (edited by Marquard Smith), *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means* (Siegfried Zielinski). Recent exhibitions he has curated include *Bits and Pieces*, *Critical*

Conditions and co-curated *New Media Beijing* (2006). He has been Guest Professor at the University of Applied Art, Vienna (2004) and Richard Koopman Distinguished Chair for the Visual Arts at the University of Hartford (2005).

Anja Dorn is an art historian and curator. She is Professor for curatorial studies and dramaturgic practice at the department for exhibition design and scenography at the University of Art and Design Karlsruhe. From 2007-2011 she has been co-director of *Kölnischer Kunstverein*, Cologne, together with Kathrin Jentjens where they realized exhibitions with artists like Mark Leckey, Melanie Gilligan, Nora Schultz, Simone Denny, Judith Hopf, Omer Fast and others.

Gabriel Lester was born in Amsterdam (1972). He currently lives and works in Amsterdam. His artworks consist of installations, performances and film/video. Other activities include commissioned artworks for the public space, film directing, teaching and writing.

Lester's artwork, films and installations originate from a desire to tell stories and construct environments that support these stories or propose their own narrative interpretation. In early years this led to writing prose and composing electronic music. Later, after studying cinema and eventually fine arts, his artworks became what could be typified as cinematographic, without necessarily employing film or video. Like cinema, Lester's practice has come to embrace all imaginable media and occupy both time and space. The artworks propose a tension span and are either implicitly narrative, explicitly visual or both at once. These artworks seldom convey any explicit message or singular idea, but rather propose ways to relate to the world, how it is presented and what mechanisms and components constitute our perception and understanding of it.

Jenny Nachtigall is a writer and art historian. After studying art history and cultural studies in London and Lüneburg, she worked in the curatorial department of Tate Modern, London, since 2014 she is a research associate at the department of Aesthetic Theory | Philosophy at the Academy of Fine Arts in Munich. 2016 she finished her PhD in the History of Art Department at University College London (UCL). Writes for magazines like *Artforum*, *art-agenda*, *frieze d/e* und *Texte zur Kunst*.

Christian Höller is editor of *springerin—Hefte für Gegenwartskunst* (springerin.at) and has written extensively on art and cultural theory. Between 2002 and 2007, he was Visiting Professor at the *École supérieure des beaux-arts* in Geneva.

Curator of the film programs *Pop Unlimited?* (2000) and *No Wave New York 1976–84* (2010) at the International Short Film Festival Oberhausen; co-curator of the exhibition *Hauntings—Ghost Box Media* (Medienturm Graz) and the accompanying concert series *Sonic Spectres*; curator of the film series *Scan Scroll Surf—Digital Film Aesthetics Today* (mumok Vienna, 2014).

Editor of the anthologies *Pop Unlimited?* (Turia + Kant, Vienna, 2001), *Techno-Visionen* (Folio, Vienna/Bolzano, 2005; co-editor), the catalogue *Hans Weigand* (Walther König, Cologne, 2005), and *L'Internationale: Post-War Avant-Gardes Between 1957 and 1986* (JRP Ringier, Zurich, 2012).

His volume of interviews *Time Action Vision: Conversations in Cultural Studies, Theory, and Activism* was published by JRP Ringier, Zurich / Les presses du réel, Dijon in 2010.

Friedrich Weltzien is Professor for Creativity and Psychology of Perception at the University of Applied Sciences and Arts, Hannover, Faculty III, Design, Information

and Media since 2013. His research interests include autopoietic and experimental creative strategies and aesthetics of production in art and design. Books: Ed. (with Marcel Finke): *State of Flux. Aesthetics of Fluid Materials in Contemporary Art*; Berlin 2017; *Fleck—Das Bild der Selbsttätigkeit*, Göttingen 2011.

Marcel René Marburger studied Art History, German Literature, and Philosophy at the University of Cologne and did his PhD about the art theoretical relevance in Vilém Flusser's writings. He was scientific assistant at the Academy of Media Arts in Cologne, co-curator at the Simultanhalle in Cologne, lecturer at the Academy of Fine Arts in Dresden, lecturer and research fellow at the University of Arts Berlin as well as scientific assistant at the University of Potsdam. From 2007 to 2010 he was the scientific supervisor of the *_Vilém_Flusser_* Archive. Since 2005 he has also been co-editor of the International Flusser Lectures.

At present he is lecturer at the University of Arts Berlin and Professor for Design Theory and Cultural Sciences at the Design Faculty of the University of Applied Sciences and Arts Dortmund.

Marina Sawall, studied Theater-, Film- and Media Theory in Vienna as well as Media Art in Zürich. 2011-2013 teaching assignments in Film Theory and Aesthetics in the context of the Studium Generale at the University of Erfurt. Since 2011 she is part of the Berlin based Denkerei. Publications: Ed.: *Bazon Brock: Theoreme*. Cologne 2017; "Viking Eggeling. Orchestration der Linie", in: *Neues Leben und Überfluss. Spuren der Avantgarde im Alltag der 1920er und 1930er Jahre*, Vienna 2014.

Matthew Fuller is author of books including, *How to Sleep*, in art, biology and culture, (Bloomsbury, Autumn 2017) and *How to be a Geek*, essays on the culture of software (Polity,

Spring 2017). He is Professor of Cultural Studies at Goldsmiths, University of London.

Olga Moskatova studied Media and Communication Studies at the University of Arts Berlin. Between 2010 and 2012 she was a doctoral fellow at the Graduate Research Program "The Real in the Culture of Modernity", University of Constance. Since July 2012 she works as researcher and lecturer at the Bauhaus University Weimar. Her main research fields include media theory, experimental filmmaking and media art.

Siegfried Zielinski is Rector of the HfG, University of Arts and Design Karlsruhe and teaches techno-aesthetics and media archaeology at the European Graduate School (EGS) in Saas Fee, Switzerland, where he holds the Michel Foucault chair. He was professor for Archaeology and Variantology of Arts and Media at the University of Arts Berlin, director of the Vilém Flusser Archive and Founding Rector of the Academy of Arts and the Media in Cologne. Zielinski is elected member of the Academy of Arts Berlin, the Academy of Sciences and the Arts of Northrhine Westfalia and the Magic Lantern Society of Great Britain. Books include: *Veit Harlan* (1981), *Zur Geschichte des Videorecorders* (1985), *Audiovisionen/Audiovisions* (1989/1999), *Archäologie der Medien/Deep Time of the Media* (2002/2006), (*... nach den Medien*)/ (*...After the Media*) (2011/2013). Main Editor of *VARIANTOLOGY—Deep Time Relations Between Arts, Sciences, Technologies* (2005—2011) and *Allah's Automata* (2015).

Timothée Ingen-Housz, aka Timot, french-dutch cartoonist, raconteur & gonzo theorist. Tirolian frenemy since 1995; wouldbe Weiser-assassin turned harmonycoach & yinyang reconciliation engineer.



Erwähnte Arbeiten Works Mentioned

Installationen / Installations

Death before Disko I (Prototype), 2004 / 2005

Death before Disko II, 2005 / 2006

Acrylic glass tube, acrylic sphere, speakers, electronic unit, motor, NdFeB rare-earth magnets, various mixed magnetic liquids, LEDs, ca. 100 x 30cm.
Software-engineering: Albert Bleckmann; Sound-programming: F.X.Randomiz; web-programming: Patrick Homolka

Death Before Disko III, 2007
Acrylic glass tube, acrylic sphere, speakers, electronic unit, motor, 270 NdFeB rare-earth magnets, various mixed magnetic liquids, LEDs, ca. 70 x 18cm
Software-engineering: Albert Bleckmann, Sound-programming: F.X.Randomiz; Web-programming: Patrick Homolka; Special thanks to Bernhard Zösmayr

Zgodlocator I, 1998
100 AC / DC magnets, control cabinet, electronic unit, computer, Amplifier, Speakers, 8 Piezo-pickups, mixed granules, liquefied computers and various materials mixed with magnetic liquids, ca. 500 x 200cm.
Electronics-programming: Albert Bleckmann; spatial plexi-speaker construction paper: Christoph Blattmacher; programming: Robert o’Kane; Special thanks to Tim Elzer, Chris Krönke, Sandeep Mehta, Hans Weingartner

Zgodlocator II, 1999 / 2000
Electronics-programming: Albert Bleckmann; sound-programming: F.X. Randomiz

Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen (The Abandoned Resting Zone of an Assistent Saint), 1996
2 transparent mattresses with weaved in air cavities, vacuum-packed, lightweight-cable, switch-over valves, uv-neons, 4 vacuum / membran-compressors, bass-tubes, computer, amplifier, ca. 600 x 300cm.
Programming-hardware: Rudolf Opalla; installation sound: Dü (F.X. Randomiz / Jan St. Werner)

Lucid Phantom Messenger 2005–2010, 2008

Installation, variable dimensions, various prototypes 1998–2003, silicon-based carrier liquids with different densions, materials such as modified metal complexes and various liquefied materials, mixed liquid crystals, polymers and dyes, electrodes, anodes, acrylic glass, power supply units, PLC and various materials.
Thanks to: Dock-Berlin / Hauptstadtkulturfonds and Selma and Wolfgang Hansal, Johannes Fürst (Happy Plating)

Ambiguous Cut Into Space of Conjecture I / II / III, 2010 / 2012 / 2015
Ultrasonic generator 500W, 8 PZT-piezoceramic elements, plexiglass cylinder, motor, PLC industrial electronics, 80 x 3W LEDs with lenses, Quantum Dots and various liquefied electrochemical mixtures; ca. 60 x 40cm.
Ambiguous Cut Into Space of Conjecture I: Programming elctronics: Albert Bleckmann; Thanks to : TEKS Trondheim; Ambiguous Cut Into Space of Conjecture II: Technical consultant: Wendelin Weingartner PhD; Ambiguous Cut Into Space of Conjecture III: Technical consultants: Wendelin Weingartner / Bernhard Sumper

Summoneis Disambiguation I / II / III, 2013 / 2017
Four air cylinders, solenoid valves, PCM paraffin, plexiglass chamber, silicone oil, heating elements, temperature controller, industrial controller, paraffin reservoir (metal cylinder), chiller, air compressor, industrial pump, vacuum pump, metal support structure, different dimensions (ca. 500 x 100 x 150cm).
Developed in cooperation with Wendelin Weingartner PhD, Senrad Inc. / New York & Bernhard Sumper, ETS-BWS / Vienna

Untitled (Punkt.Q) I, 2014
HW in cooperation with Univ.-Prof. Dr. Eva-Kathrin Ehmoser, Dr. Christoph Zaba and Dr. Florian Part from the University of Natural Resources and Life Sciences / Vienna Institute for Synthetic Bioarchitectures (BOKU), Bernhard Sumper & Wendelin Weingartner PhD; Special thanks to: Markus Schmid, Jens Hauser, Sonja Schachinger

Untitled (Rotten Computer), 1998
Ca. 170 x 35cm, various materials

Untitled (Brain), 1993
Installation, mutton brain, PVC Tube, bubble-wrap wall brain-cast poured in wax, ca. 500 x 200cm

Im Luftloch
4 beton heads, hollow chamber plexiglas panel, PVC-Tubes, X-RAY-Videoprojection (VHS), 250 x 150 cm

Dreckiges Silber (Dirty Silver), 1998
7 x 6 x 3cm, silver

Untitled (spraycans)
36 spray cans filled with silicon and copper

Architectural Model, 1991
Plexiglas, wire, lamps, ca. 200 x 200cm

Untitled (the Intimator), 2002 / 2003
Death before Disko I / 2, prototype (detail)
ca. 60 x 30 x 30cm

Untitled (the Intimator), 2002 / 2003
Death before Disko I / 1, prototype (detail)
ca. 200 x 30 x 30cm

Untitled (graphite-neodym), 2004
2 x 2 x 1cm

Filme / Films

Larcher vs. Kittler, NB1-Studio, Live intervention at KHM Cologne
Performer: David Larcher, Friedrich Kittler
Live-edit: Matthias Neuenhöfer, Egon Bunne, Chris Krönke, HW
Edit: HW

Beta SP / Digital Transfer, 1997 / 2010, 3’35"

Olympia, 2001
Directed by HW (in cooperation with Hannes Baumann)
Camera: HW / Wolfgang Schmidts / Olsen Wolf edit I, 5’35", Hi8 + part 2 (Super 8 / 1996), transferred to DV, 2005 edit II, 4’16", Hi8 transferred to DV, 2010

Entrée, 1999
Super 8 / 16mm / Digi-Beta transferred to DV, 8’35"
Directed by HW; Samples: F.X.Randomiz / Jan St. Werner
Thanks to Michael Mikina

Untitled (clear Instinct), 1995
Directed by HW in cooperation with Wim Jongedijk
Camera: Gerwin Nysing / Wim Jongedijk / HW
16mm transferred to DV
Edit I: HW, 1996, BetaSP
Edit II: HW, 2008
Performer: Wim Jongedijk / HW

Untitled (Bergisel), 1996
Directed by HW
Super 8 / Loop
Performer: Hannes Baumann

Unitled (Punkt.Q.) / I, 2014
Directed by HW
Video still from: HW, Untitled (Punkt.Q) I, 2015, 1’55"
Sound: Philipp Quehenberger

Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen (The Abandoned Resting Zone of an Assistent Saint)
Directed by HW
Film 16mm / DV transferred
Camera: Hajo Schumerus / HW
Performer: Titus von Lilien, Wim Jongedijk, Martin Gaissert, HW

Untitled (Testbild), 1993
Directed by Wim Jongedijk / HW
Camera: Wim Jongedijk, Paul Carriere, HW
Edit I: Wim Jongedijk; Edit II: HW

Distroia
16 mm film by Rosa Barba and HW; Camera : Michel Klöfkorn / Daniel Kohl / HW; Music: Mouse on Mars / Andi Toma and Jan St. Werner, 1999, 16mm transferred to DV 3’25"
Silicone-puppet: Susanne Walther / Isabella Kossina
Laser:Wendelin Weingartner

Uff Uff
16mm transferred to HD
Directed by HW; Camera 1: HW; Camera 2: Wim Jongedgijk;

Music: Philipp Quehenberger, 2011
Edit I: 5’30"; Edit II: 4’30"
Light: Dorota Walentynowicz, Marcin Kozak, Micael Wojcik, Wim Jongedijk, HW; Performer: Marius Krawczyk; Co-production

Gdansk: Dorota Walentynowicz / GGM Gdansk

Untitled (Spiegeltuxer), 2011 / 2015
Directed by HW
Camera: HW / Wim Jongedijk
Edit I, 2011 super 8 / 16mm transferred to SD, 8’00"; Edit II, 2015, super8 / 16mm transferred to 2K, 6’42"; Performer / Head-sculpture: Hannes Baumann; sound: Philipp Quehenberger; set-assistance: Marius Krawczyk, Lesek Bzdyl, Wojcieck Kolesinski, Dorota Walentynowicz, Rita Zumstein; Light Animation: Micael Wojcik, Marcin Kozak, Hannes Baumannm, Patrick Homolka, Wolfgang Schmidts, Wim Jongedijk, HW

Untitled (Spiegeltuxer) I, 2011
Directed by HW
Performer: Hannes Baumann

Untitled (Spiegeltuxer) II, 2015
Super 8 / 16mm transferred to 2K, 6’42"
Directed by HW
Performer: Hannes Baumann

Untitled (David Larcher/NB1), 1997
Edit I: 10’24"
Directed by: HW
Super 8 transferred to DV

Untitled (Punkt.Q) I, 2014
Film, 1’58"
Directed by HW
Postproduction: Wolfgang Schmidts / HW

Untitled (Thai), 1993 / 2011
Directed by HW
Camera: Zaklina Ravlic / HW
Performer: Zaklina Ravlic / HW
Edit I: 1993, Super 8
Edit II: 2011 5’18"
Sound: Tobias Lintl

Cup of coffee, 2007 / 2011
(filmed 2000 / 2002), 6’35"
Directed by HW; Assistance: Chris Krönke / Tim Elzer (2000)
Sound: Philipp Quehenberger
Super 8 transferred to SD

Franz Speck (Theoriefilm), 1998
in cooperation with Felix Höfler / F.X.Randomiz, Beta SP, 5’23"
Camera: HW
Sound & Voices: Felix Höfler / HW

Untitled (Schellerer), 1997
Super 8, 1’35"
Directed by HW
Sound: Philipp Quehenberger

Untitled (Frosch), 1993
1’00"; Directed by HW
Camera: Zaklina Ravlic / HW

Untitled, 1993 / 2015 , 4K-Video, 5’36"
Jacket operator / Light: Vinzenz Mell, Wolfgang Schmidts
Edit: Wolfgang Schmidts / HW
Postproduction: Wolfgang Schmidts

Untitled (Grabsurfer), 1995
16mm
Directed by HW
Camera: Wim Jongedijk in cooperation with Paul Carriere
Performer: Gabriel Lester

Privatphysik, 2004
BetaSP, 4’43"
Directed by / Sound: Felix Höfler / HW
Camera: HW

Did you ever steal a real McCarthy?, 1996
Edit I: Super 8 / Beta SP
Directed by: Gabriel Lester / HW
Edit II: 2011
Animation: Micael Wojcjek / Gabriel Lester / HW
Performer: Thea Djordjadze / Gabriel Lester / HW

Untitled (Birds), 1993
Super 8
Performer: Zaklina Ravlic, HW
Camera: Zaklina Ravlic, HW

Untitled (Vis), 2013
Directed by HW
16mm / Super 8 / HD (unfinished)
Camera: HW
Light: Dorota Walentynowicz / HW

Untitled (Mantel), 1995 / 2011
Super 8 / BetaSP transferred to DV, 4’36"
Directed by HW
Film / Camera / Edit I: HW (1995 / 1997)
Edit II (2011): Co-postproduction: Wolfgang Schmidts
Performer: Winz Platzgummer
Sound: Philipp Quehenberger

Untitled (Falling) II, 1997
Super 8-Projection, Loop
Transferred to DV, 2008
Camera: Wim Jongedijk / Gerwin Nysingh / HW

Untitled (Face), 1997 / 2013
6’33"
Super 8 / Beta SP, 6’33"
Directed by HW
Edit I, 1997
Edit II, 2013 (Co-postproduction: Wolfgang Schmidts)
Face / Performer: Winz Platzgummer

Full Nylon Jacket, 2013
Directed by HW
Jacket operator / Light: Vinzenz Mell, Wolfgang Schmidts
Edit: Wolfgang Schmidts / HW
Post-production: Wolfgang Schmidts / HW
4K single-frames, 1’37"

Untitled (spittin), 1995
Directed by Gabriel Lester / HW
Edit: Gabriel Lester / HW

Haus der Regierung (Government House)
Edit I / II / III, 2014 / 2017 / 2018 10’55"
Directed by Herwig Weiser
Edit II: Natalie Maximova / Birgit Minichmayr / HW
Camera: HW / Paul Krimmer / Viktor Schaidler / Natalie Maximova
Music: Marcus Schmickler
Production Moskau: Anastasiya Filatova / Natalie Maximova
Performance Suit Design: Panika Dereveya / Irina Buschka
Thanks to Vladimir Zaikin
Light / Animation: Natalie Maximova, Ilya Artemov, Nik Hummer, Marcel René Marburger, Wolfgang Schmidts, Paul Krimmer, HW
Performers: Valentina Lutseenko, Nina Madan, Vladimir Erma-chenkov, Vik Laschenov, Alexey Kirsanov, Konstantin Grouss, Viatcheslav Pegarev
Supported by: BKA / Bundeskanzleramt Österreich, Kulturamt Tirol, MA7-Kulturabteilung der Stadt Wien, Österreichisches Kulturforum Moskau, Kulturamt Innsbruck

Haus der Regierung / Government House, Series I / 3, 2014
Pastel chalk on paper, 100 x 70cm

Untitled (Zgodlocator), 1997
Charcoal on paper, 50 x 70cm

Zgodlocator, ZII / I, 2001
130 x 50cm

Z II, CAD-Skizze, 2001

Zgodlocator, Z II / I, 2001
50 x 20cm

Haus der Regierung (Government House) / II
Directed by HW
Camera: HW / Viktor Schaidler / Natalie Maximova

Performances

Untitled (Rope), 1992
Gerrit Rieveld Academie Amsterdam

Untitled (Akademierücke I), 1992
Steel (welded), ca. 250 x 40cm, Amsterdam, 1993

Untitled (Mercedes), 1992
Haus am Haven, Innsbruck

Fotoarbeiten / Photographic Works

Untitled (X), 1994
Serielle Fotarbeit, I+II
C-print on Alu-Dibond, ca. 220 x 40cm

Untitled (puppet), 1993
Double-exposure, Diasec

Zgodlocator live#5, 1999 / 2002
Lamda Print, 85 x 244cm

Untitled, 1996
3 x c-prints, ca. 220 x 120cm

Untitled (Schriftraum), 1996
C-print, each ca. 80 x 40cm

Zeichnungen / Drawings

Haus der Regierung / Government House, Series I / 3, 2014
Pastel chalk on paper, 100 x 70cm

Untitled (Zgodlocator), 1997
Charcoal on paper, 50 x 70cm

Zgodlocator, ZII / I, 2001
100 x 50 x 20 cm

Zgodlocator, ZII / I, 2001
130 x 50cm

Z II, CAD-Skizze, 2001

Zgodlocator, Z II / I, 2001
50 x 20cm

Untitled (Death Car), 2001

Initial CAD-plan
Death before Disko; Cad-print, 98 x 72cm

Untitled (Intimator), 2002 / 2003
Death before Disko I / 2, prototype, CAD-Plan

Architekturskizze, 1991

Drawing (Amsterdam), 1993
ca. 20 x 30cm

Skizzenbuch (Sketchbook), 1996
22 x 30cm

Untitled (me) collage, 1992
42 x 30cm

Untitled (letters cut drawing), 1993
65 x 50cm

Drawing (Filmskizze), 1993 / 1994
65 x 50 cm

Sketchbook, 1994 / 1995
22 x 30cm

Zgodlocator, 1999 / 2000
CAD-Skizze

Sketchbook, 1995 / 1996
22 x 30cm

Drawing
65 x 50cm
Charcoal, pencil on paper

Zgodlocator (installation drawings), 1997/1998
65 x 50cm

Haus der Regierung (Government House), 2015
Performance-Skizze 55 x 35,5cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 2015
Performance-Skizze 55 x 35,5cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House), 2015
Licht-Skizze 55 x 35,5cm
Pastel and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House), 2014
Licht-Skizze 55 x 35,5cm

Haus der Regierung (Government House), 2015
Performance / Licht-Skizzen 55 x 35,5cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House), 2014
Performance-Skizze, 50 x 70cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 12

Performance-Skizze, 50 x 70cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 15, 2014
Performance-Skizze, 50 x 70cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House), 2014
Performance-Skizze, 100 x 70cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 19, 2014
Performance-Skizze, 100 x 70cm, charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 11

Licht-Skizze, 2014
100 x 70cm, charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 3, 2014
Licht-Skizze, 100 x 70cm
Pastel, charcoal, graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 5, 2014
Licht-Skizze, 100 x 70cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 22, 2014
Performance-Skizze, 50 x 70cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 15, 2014
Performance-Skizze, 50 x 70cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 21, 2014
Skizze, 50 x 70cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 22, 2014
50 x 70cm
Charcoal and graphite on paper

Haus der Regierung (Government House) / 15
Performance-Skizze, 50 x 70cm
Charcoal and graphite on paper

Lucid Phantom Messenger, 2003 / 2004
CAD-Installationsskizze

Lucid PhantomMessenger, Installations skizze #1, 2002

Untitled CAD Plan (Intimator), 2002
215 x 110 cm, pigment print (2015)

Lucid Phantom Messenger, 2006
CAD-Installationsskizze

Zgodlocator II, 1999
CAD-Installationsskizze

Abbildungsverzeichnis

Credits

1	Ozette Lake, Washington State, USA, 2017 Photo: Jian	68	Z II, CAD-Skizze, 2000, HW	122f.	Untitled (X), 1994 Photo: HW	154	Installation-sketch, 1993 Photo: Robert Gruber/HW	180f.	Lucid Phantom Messenger (detail), 2005-2010 Photo: HW (2010)	225	Untitled (Thai) (film still), 1993 Directed by HW Camera: HW in cooperation with Zaklina Ravlic	258	Untitled (Frosch), 1993 Directed by HW Camera: Zaklina Ravlic	288f.	Haus der Regierung (Government House) (Licht-Skizze), 2014 Photo: Robert Gruber (2017)	326f.	Haus der Regierung (Government House) (Performance/Licht-Skizzen), 2015 Photo: Robert Gruber (2017)	347	Olympic rings 1976/2001 & Untitled (Bergisel) (Super8-Loop), 1996 Photo: David Steinbacher (2015)
2	Haus der Regierung (Government House), Serie I/3, 2014 Photo: Robert Gruber (2017)	70	Olympia (video stills), 2001 Directed by HW (in cooperation with Hannes Baumann)	124	Zgodlocator/III, 2010 Photo: HW	154	Sketchbook Filmscene, 1996 Photo: Robert Gruber/HW (2017)	184f.	Lucid Phantom Messenger, 2005-2010 Photo: HW (2009)	226	Untitled (Thai) (film still), 1993 Directed by HW Camera: HW in cooperation with Zaklina Ravlic	259	Haus der Regierung (Government House) II (film still), 2016 Photo: Viktor Schaidler	293	Privatphysik, 2004 Directed by Felix Höfler/HW	328f.	Haus der Regierung (Government House) 11 (Performance-Skizze), 2015 Photo: Robert Gruber (2017)	348f.	Lucid Phantom Messenger, Installationsskizze #1, 2002 Photo: Robert Gruber 2017
8f.	Death before Disko III, 2006 Photo: Herwig Weiser (HW)	72	Zgodlocator I, 2000 Photo: Tilman Peschel (2000)	125	Zgodlocator/zII/II, 2005 Photo: HW	154	Untitled (me) collage, 1992 Photo: Robert Gruber/HW (2017)	189	Lucid Phantom Messenger (detail), 2005-2010 Photo: HW (2007)	228	Cup of coffee, 2007/2011 Directed by HW Camera: HW	260	Untitled (Grabsurfer), 1995 Directed by HW Camera: Wim Jongedijk in cooperation with Paul Carriere	299f.	Did you ever steal a real McCarthy? (film stills), 1996 Directed by Gabriel Lester/HW	330	Haus der Regierung (Government House) 12 Photo: Robert Gruber (2017)	350	Untitled (Asphaltkopf), 1991 Photo: Robert Gruber 2018
12	Zgodlocator I, 1998 Photo: HW	76	Death before Disko II, 2006 Photo: HW	126f.	Im Luftloch, 1994 Photo: HW/Helmut Erler	155	Drawing, Filmskizze 1993/1994 Photo: HW	190	Zgodlocator (CAD-Skizze), 2000 Photo: HW	229	Franz Speck (Theoriefilm) (video still), Directed by HW in cooperation with Felix Höfler/F.X.Randomiz, 1998	262	Distroia (filmset), 1999	300	Untitled (Rietveld), 1994 video still Camera: HW	331	Haus der Regierung (Government House) 14 (Performance-Skizze), 2014 Photo: Robert Gruber (2017)	352	Untitled (falling) (film still), 1997 Camera: Wim Jongedijk, Gerwin Nysingh, HW
15	Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen, 1996 Photo: Oliver Sann	78f.	Zgodlocator (Z II/I), 2001 Photo: Rainer Iglar (2002)	129	Ambiguous Cut Into Space of Conjecture II, 2010 Foto: HW (2011)	155	Untitled (letters cut drawing), 1993 Photo: Robert Gruber/HW (2017)	194	Zgodlocator (preparation phase), 1998 Photo: HW	230f.	Untitled (Spiegeluxer), 2011 16mm film stills Directed by HW	261	Who's that? (Musikvideo) Juni Booth, Philipp Quehenberger, Didi Kern Parndorf 2013, 16mm / HD	302f.	Entrée, 1999 (film stills), 1997/1999 Directed by HW	330	Haus der Regierung (Government House) 19 (Skizze), 2014 Photo: HW (2015)	354	Ambiguous Cut into Space of Conjecture, 2015 Photo: HW
17	Death before Disko I, 2005 Photo: HW	80	NB1, KHM Köln, ca. 1996 Photo: HW	130	Ambiguous Cut Into Space of Conjecture III (detail), 2015 Photo: HW (2015)	157	Skizzenbuch 22 x 30cm, 1994/1995, Köln Photo: HW	196f.	Untitled (Punkt.Q)/I (detail), 2014 Photo: HW (2015)	232f.	Untitled (Schellerer), 1997 (film still), 1995 Directed by HW	265	Jürgen Klauke, 1996 Photo: HW	302f.	Entrée, 1999 (film stills), 1997/1999 Directed by HW	331	Haus der Regierung (Government House) 19 (Skizze), 2014 Photo: HW (2015)	356	Untitled (pinhole), Amsterdam, 1992 Photo: HW
20f.	Lucid Phantom Messenger 2005-2010 (detail), (2008) Photo: Oliver Sann	82	Zgodlocator II, 1999/2000 Photo: Tilman Peschel (2000)	131	Ambiguous Cut Into Space of Conjecture I, (detail), 2010 Photo: HW	158f.	Haus der Regierung (Government House), Foto-Tableau, Pigment-druck, 107 x 189 cm, 2016 Photo: HW	198f.	Untitled (Punkt.Q)/I, 2014 video still: HW (2015)	234f.	Sketchbooks, 1995/1996 Photo: Robert Gruber	266	Untitled, 1993 Photo: HW	304f.	Haus der Regierung (Government House) (Set-Foto), 2014 Photo: HW	331	Haus der Regierung (Government House) 11 (performance suit), 2014 Photo: Robert Gruber (2017)	357	Untitled (mass), Amsterdam, 1996 Photo: HW
22f.	Lucid Phantom Messenger (CAD-Skizze), 2004	84f.	Zgodlocator II, Studio „WDR-Keller“, KHM Köln Photo: HW (1999)	132	Untitled (clear Instinct) (film stills), 1995 Directed by Herwig Weiser in cooperation with Wim Jongedijk	161	Dreckiges Silber (Dirty Silver), 1998 Photo: Robert Gruber (2017)	200f.	Summoned Disambiguation III, 2017 Photo: HW	236	Sketchbook, 1998 Photo: Robert Gruber	267	Untitled (video stills), 1993/2015 Directed by HW	308	Untitled (Spiegeluxer) (film stills), 2011 Camera: HW	332	Haus der Regierung (Government House) 22 (Skizze), 2014 Photo: HW (2015)	358	Super 8 loop-Installation, 1998, Photo: HW (2011)
24f.	Ambiguous Cut into Space of Conjecture, 2010/2012/2015 Photo: David Steinbacher	89	Zgodlocator I (detail) Photo: HW (1998)	134f.	Untitled (brain), 1993 Photo: HW	162	Untitled (spraycans) 36 spray cans filled with silicon and copper Photo: Bortolami Gallery New York (2006)	204	Haus der Regierung (Government House) (filmset) Photo: HW	237	Zgodlocator/installation drawings, 1997/1998 Photo: Robert Gruber	268f.	Studio Diehlgasse (detail), 2018 Photo: Markus Krottendorfer	309	Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen (film still), 1996 Camera: Hajo Schumerus	332	Haus der Regierung (Government House) 15 (Skizze), 2014 Photo: HW (2015)	359	Untitled (Baustelle), 1996 Photo: HW
31	Death before Disko/II + III, Wien, 2005/2007 Photo: HW	90	Lucid Phantom Messenger (detail), 2008 Photo: HW	136	Untitled (head), 1993 Photo: HW	163	Installation view, „War on 45/my mirrors are painted black (for you)“, Photo: Bortolami Gallery New York (2006)	205	Haus der Regierung (Government House) (filmset) Photo: Natalie Maximova	238f.	Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen (drawings) Photo: Robert Gruber	270f.	Haus der Regierung (Government House) (Performance-Skizze), 2015 Photo: Robert Gruber	309	Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen (film still), 1996 Camera: Hajo Schumerus	332	Haus der Regierung (Government House) 15 (Skizze), 2014 Photo: HW (2015)	360	Untitled (Birds), 1993 Camera: Zaklina Ravlic, HW
32	Untitled (Rotten Computer), 1998 Photo: HW, (2005)	93	Entrée (film still), 1999 Directed by HW	137	Architectural Model, 1991 Photo: HW	164	Zgodlocator live#5, 1999/2002 Photo: HW (1998)	206f.	Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen, 1996/1998 Photo: HW, 1996	240	Lucid Phantom Messenger (Skizze), 2008 Photo: HW	271f.	Haus der Regierung (Government House) (film stills), 2016 Photo: HW, 2016 Camera: HW/Viktor Schaidler/Natalie Maximova	310	Untitled (Mantel), 1995/2011 film still: HW	333	Haus der Regierung (Government House) 5 (Licht-Skizze), 2014 Photo: Robert Gruber (2017)	361	Untitled (Vis) (film stills), 2013 Camera: HW
41	Zgodlocator II, 2000 Photo: Tilman Peschel (2000)	95	Untitled (rat), Köln, 1995 Photo: Oliver Schwabe	138	Untitled (The Intimator), 2002/2003 Photo: HW/Vivid Birmingham	165	Zgodlocator I, 1998 (detail, „Liquid Computer“) Photo: HW	212f.	Die verlassene Ruhezone eines Assistenzheiligen (video still), 1996/2000 Directed by HW	242f.	Haus der Regierung (Government House) (Performance-Skizze), 2015 Photo: Robert Gruber (2017)	272f.	Haus der Regierung (Government House) (film stills), 2016 Camera: HW/Viktor Schaidler/Natalie Maximova	312f.	Untitled (Bergisel) (film stills), 1996 Directed by HW	333	Haus der Regierung (Government House) 5 (Licht-Skizze), 2014 Photo: Robert Gruber (2017)	362f.	Untitled (Grabsurfer), 1995 Directed by HW Camera: Wim Jongedijk in cooperation with Paul Carriere
48	Zgodlocator (preparation phase), Köln, 1998 Photo: HW	96	Zgodlocator II, 1999/2000 Photo: HW (2003)	139	Untitled (The Intimator), 2002/2003 Photo: HW	166	Zgodlocator II (detail), 2000 Photo: Tilman Peschel	216f.	Untitled (Testbild), 1993 Directed by Wim Jongedijk/HW	246	Untitled (Mercedes), 1992 Photo: Marcus Cathrein	273	Haus der Regierung (Government House), 2014/2016 Photo: Natalie Maximova	317	Untitled (Falling) (film still), 1997 Camera: Wim Jongedijk, Gerwin Nysingh, HW	334f.	Uff Uff (film still), 2011 Directed by I/II: HW Camera 2: Wim Jongedijk	362f.	Untitled (Grabsurfer), 1995 Directed by HW Camera: Wim Jongedijk in cooperation with Paul Carriere
51	Ambiguous Cut into Space of Conjecture III Photo: HW (2015)	98f.	Zgodlocator II, 1999/2000 Directed by HW video stills, 2001	140f.	Untitled (The Intimator), 2002/2003 Photo: HW	167	Zgodlocator II (detail), 2000 Photo: Tilman Peschel	218	Distroia-Filmset, 1999 Directed by Rosa Barba/HW On the set: Rosa Barba, Anja Theismann, Wendelin Weingartner PhD, HW	248	Summoned Disambiguation III, 2017 Photo: Markus Krottendorfer (2018)	274	Haus der Regierung (Government House) (filmset), 2016 Photo: HW	318f.	Untitled (face) (video stills), 1997/2013 Directed by HW	335	Haus der Regierung (Government House) 5 (Licht-Skizze), 2014 Photo: Robert Gruber (2017)	363	David Lacher (Filmset Ich-Tank), Köln, 1997 Photo: Nikolaus Schletterer (2018)
53	Entwurfszeichnung (Zgodlocator), 1997 Photo: Robert Gruber (2017)	100f.	Untitled (Punkt.Q)/I, 2014 Photo: HW	141f.	Death before Disko II (detail) Photo: Sven Buchholzer (2006)	168	Zgodlocator II (detail), 2000 (detail/video still) Photo: HW	219	Distroia (unedited film stills), 16 mm film directed by Rosa Barba and HW, music by Mouse on Mars, Andi Toma und Jan St. Werner, 1999, 16mm transferred to DV	250	Untitled (graphite-neodym), 2005 Photo: HW	275	Haus der Regierung (Government House), 2014 Photo: Natalie Maximova	320f.	Distroia (16mm film stills) Directed by Rosa Barba and HW, music by Mouse on Mars/ Andi Toma und Jan St. Werner, 1999 Camera: Michel Klöforn/Daniel Kohl/HW	336	Uff Uff (film still), 2011 Directed by HW	364	Uff Uff (film still), 2011 Directed by HW Camera: HW/Wim Jongedijk
56	Death before Disko I (detail), 2003 Photo: HW (2006)	100f.	Untitled (Punkt.Q)/I, 2014 Photo: HW	142:	Death before Disko II (detail) Photo: Bortolami Gallery New York (2006)	169	Zgodlocator I, 1998 (detail, „Liquid Computer“) Photo: HW	220	Uff Uff (film still), 2011 Directed by HW	251	Zgodlocator II, 1999/2000, Photo: HW (2004)	276f.	Haus der Regierung (Government House) (film stills), 2016 Camera: HW/Viktor Schaidler/Natalie Maximova	320f.	Distroia (16mm film stills) Directed by Rosa Barba and HW, music by Mouse on Mars/ Andi Toma und Jan St. Werner, 1999 Camera: Michel Klöforn/Daniel Kohl/HW	337	Uff Uff (film still), 2011 Directed by HW	365f.	Comic Timothée Ingen-Housz
58f.	Lucid Phantom Messenger, 2005-2011 Photo: HW (2010)	108f.	Untitled Punkt.Q, 2015 Photo: HW	144f.	Untitled (The Intimator) Death before Disko I/1 (detail), prototype, 2002/2003 Photo: HW/Vivid Birmingham	170	Zgodlocator (preparation phase), 1998 Photo: HW	222f.	Untitled (Spiegeluxer) (film still), 2011/2015 Directed by HW Camera: HW/Wim Jongedijk	252	Hannes Baumann, Tirol, 2016 Photo: HW	277	Haus der Regierung (Government House) (Performance-Skizze), 2015 Photo: Robert Gruber (2017)	322f.	Full Nylon Jacket, 2013 Directed by HW	338	Untitled (spittin) (film still), 1995 Directed by Gabriel Lester/HW	366	Haus der Regierung (Government House) (film set/camera construction), 2016 Photo: HW (2016)
60f.	Larcher vs. Kittler (video stills), 1997/2010	110f.	Summoned Disambiguation III, 2017 Photo: HW (2015)	144f.	Death before Disko I/1 (detail), prototype, 2002/2003 Photo: HW	171	Zgodlocator (preparation phase), 1998 Photo: HW	224f.	Untitled (Spiegeluxer) II (film still), 2011 Directed by HW Camera: HW/Wim Jongedijk	253	Untitled (Thai) (film still), 1993 Directed by HW Camera: HW in cooperation with Zaklina Ravlic	278	Haus der Regierung (Government House) (film set Udarnik-Cinema), 2014 Photo: HW	324f.	Haus der Regierung (Government House) (Performance-Skizzen), 2015 Photo: Robert Gruber (2017)	339	Haus der Regierung (Government House) 5 (Licht-Skizze), 2014 Photo: Robert Gruber (2017)	367	Uff Uff (film still), 2011 Directed by I/II: HW Camera 2: Wim Jongedijk
63	Zgodlocator, Z II/I, 2001 Photo: Ms. Lee (2001)	111	Untitled (Akademierücke), 1992 Photo: HW, 1993	144f.	Death before Disko I/1 (detail), prototype, 2002/2003 Photo: HW	172	Lucid Phantom Messenger (detail), 2005-2010 Photo: HW (2008)	225	Untitled (Thai) (film still), 1993 Directed by HW Camera: HW in cooperation with Zaklina Ravlic	254	Untitled (Mercedes), 1992 Photo: Marcus Cathrein	279	Haus der Regierung (Government House), 2014 Photo: Natalie Maximova	324f.	Haus der Regierung (Government House) (Performance-Skizzen), 2015 Photo: Robert Gruber (2017)	340	Olympic rings 1976, Concrete Cast, 2015 Photo: David Steinbacher (2015)	368	Uff Uff (film still), 2011 Directed by I/II: HW Camera 2: Wim Jongedijk
64	Cup of coffee (film stills), 2007/2011 Directed by HW Film stills, 2000	114	Untitled (rope), 1992 Photo: HW	144f.	Death before Disko I/1 (detail), prototype, 2002/2003 Photo: HW	174	Lucid Phantom Messenger (detail), 2005-2010 Photo: HW (2008)	226	Untitled (Thai) (film still), 1993 Directed by HW Camera: HW in cooperation with Zaklina Ravlic	255	Summoned Disambiguation III, 2017 Photo: Markus Krottendorfer (2018)	280	Haus der Regierung (Government House) (film stills), 2016 Camera: HW/Viktor Schaidler/Natalie Maximova	324f.	Haus der Regierung (Government House) (Performance-Skizzen), 2015 Photo: Robert Gruber (2017)	341	Uff Uff (film still), 2011 Directed by I/II: HW Camera 2: Wim Jongedijk	369	Haus der Regierung (Government House) (film set/camera construction), 2016 Photo: HW (2016)
65	Cup of Coffee/Privatphysik (film stills)	117	Untitled (Bergisel), 1996 Photo: HW (2011)	144f.	Death before Disko I/1 (detail), prototype, 2002/2003 Photo: HW	174	Lucid Phantom Messenger (detail), 2005-2010 Photo: HW (2008)	227	Untitled (Spiegeluxer) (film still), 2011/2015 Directed by HW Camera: HW/Wim Jongedijk	256	Untitled (Mercedes), 1992 Photo: Marcus Cathrein	281	Haus der Regierung (Government House) (film stills, setphoto-graphie), 2014/2016 Camera: HW / Viktor Schaidler/Natalie Maximova	324f.	Haus der Regierung (Government House) (Performance-Skizzen), 2015 Photo: Robert Gruber (2017)	342f.	Uff Uff (film still), 2011 Directed by I/II: HW Camera 2: Wim Jongedijk	370	Zgodlocator, 1998 Photo: HW
66	Zgodlocator (Z II/I), 2001 Photo: Ms. Lee	118	Untitled (Akademierücke I), 1993 Photo: HW	144f.	Death before Disko I/1 (detail), prototype, 2002/2003 Photo: HW	174	Lucid Phantom Messenger (detail), 2005-2010 Photo: HW (2008)	228	Untitled (Spiegeluxer) (film still), 2011/2015 Directed by HW Camera: HW/Wim Jongedijk	257	Hannes Baumann, Tirol, 2016 Photo: HW	282	Haus der Regierung (Government House) (film stills, setphoto-graphie), 2014/2016 Camera: HW / Viktor Schaidler/Natalie Maximova	324f.	Haus der Regierung (Government House) (Performance-Skizzen), 2015 Photo: Robert Gruber (2017)	342f.	Uff Uff (film still), 2011 Directed by I/II: HW Camera 2: Wim Jongedijk	371	Haus der Regierung (Government House) (film set/camera construction), 2016 Photo: HW (2016)
		120f.	Untitled (Death Car), 2001 CAD-print (HW)	144f.	Death before Disko I/1 (detail), prototype, 2002/2003 Photo: HW	178f.	Lucid Phantom Messenger (detail), 2005-2010 Photo: HW (2008)	228	Untitled (Spiegeluxer) (film still), 2011/2015 Directed by HW Camera: HW/Wim Jongedijk	257	Hannes Baumann, Tirol, 2016 Photo: HW	282	Haus der Regierung (Government House) (film stills, setphoto-graphie), 2014/2016 Camera: HW / Viktor Schaidler/Natalie Maximova	324f.	Haus der Regierung (Government House) (Performance-Skizzen), 2015 Photo: Robert Gruber (2017)	342f.	Uff Uff (film still), 2011 Directed by I/II: HW Camera 2: Wim Jongedijk	372	Haus der Regierung (Government House) (film set/camera construction), 2016 Photo: HW (2016)

Besonderer Dank an Special Thanks to

Hannes Baumann
Wendelin Weingartner PhD
Albert Bleckmann
Timothée Ingen-Housz
Gabriel Lester
Wim Jongedijk
Felix Höfler
Wolfgang Schmidts
Bernhard Sumper
Eva-Kathrin Ehmoser
Florian Part
Christoph Zaba
Chris Krönke
Tim Elzer
Philipp Quehenberger
Andreas Broeckmann
Stefan Riekeles
Carsten Seiffarth
Dorota Walentynowicz
Francis Ruyter
Sylvia Wagnermaier
Jürgen Klauke
David Larcher
Valerie Oleynik
Zaklina Ravlic
Axel Roch
Anja Dorn
Evelyn Mund
Helga & Aaron Szentpétery
Anette Freudenberger
Andreas Reihse
Thea Djordjadze
Christian Kosmas Mayer
Tobias Lintl

Natalie Maximova
Birgit Minichmayr
Linnéa Meiners
Selma & Wolfgang Hansal,
Happyplating
Johannes Fürst
Rosa Barba
Jan St. Werner
Bertl Schwan
Patrick Homolka
Hannes Kölblinger
Marcus Cathrein
Christian Widschwendter
Johann Widauer
Martin Gostner
Karl Gostner
Uly & Lothar Tirala
Alex Adriaansens
Michael Mikina
Hans Weingartner
Bernhard Zoesmayr
Patrick Courtney
Oliver Schwabe
Cosima Rainer
Axel Mays
Haein Kang
Jungkwon Chin
Seung Un
Dennis Collet & Hyun Park
Anastasia Filatova
Vladimir Zaikin
Silvia Jaklitsch
Almut Mölk & Andreas Jentsch
Sixpackfilm

Marcus Schmickler
Post Brothers / Matthew Post
Paul Brettschuh
Vinzenz Mell
Christoph Meier
Markus Krottendorfer
Robert Gruber
Kay Kublenz
Tobias Weissenbacher
Nik Hummer
Winz Platzgummer
Paul Krimmer
Viktor Schaidler
Mike Leifur
Hilary Koob-Sassen
Panika Derevyva
Irina Bukscha
Brigitte Felderer
Satomi Fujisawa
Paper Blattmacher
Sandro Droschl
Jan Ward
Mike Stubbs
Manuel Gorkiewicz
George Schreiner
Scott Clifford Evans
Mladen Bizumic
Bettina Steinbrügge
Harald Hund
Justin van Duurling
Kurt Korinek
Heimo Prünster
Shaji Thottupurath Gangadharan
Charlotte Desaga

Ein ganz besonderer Dank gilt meinen Eltern und meiner Familie:
Birgit & Günter Weiser, Lotte Weiser, Eleonore, Dieth & Ingrid Fischbach,
Edda, Angelo, Mia, Alva, Gerhard, Gabriela, Konstanze, Lorenz



Gefördert von 





BUNDESKANZLERAMT  ÖSTERREICH

IMPRESSUM

Herausgeber/Editor:
Marcel René Marburger

Co-Herausgeber/Co-editor:
Herwig Weiser

Lektorat/Text Editing:
Marcel René Marburger,
Scott Clifford Evans

Gestaltung/Graphic Design:
Raphael Drechsel, Paul Jochum
(GREAT)

Übersetzungen/Translations:
Barbara Filser, Sonja Engelhardt,
Georg Schreiner

Lithografie/Reprographics:
Mario Rott

Titelbild/Cover Picture:
Oliver Schwabe

Druck/Printed by:
Holzhausen Druck GmbH

Copyright:
Marcel René Marburger,
Herwig Weiser, Edition_

Alle Rechte vorbehalten/
All rights reserved.

ISBN 9783981424638

Erschienen bei/Published by:
Edition_ (Köln)

Bibliografische Information der
Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek
verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen National-
bibliografie. Detaillierte biblio-
grafische Daten sind über
<http://dnb.de> abrufbar.

Bibliographic information
published by the Deutsche
Nationalbibliothek:
The Deutsche Nationalbibliothek
lists this publication in the
Deutsche Nationalbibliografie.
Detailed bibliographic data are
available at <http://dnb.de>.

Gedruckt in Österreich/
Printed in Austria

