

FATUM

Leander Seige



Arbeitsbeschreibung „Fatum“ – Leander Seige, 2004

Die Arbeit „Fatum“ besteht aus einem Podest mit den Maßen 50cm x 75cm x 75cm (Höhe x Breite x Tiefe), in dessen Oberseite ein berührungsempfindlicher TFT Touchscreen Monitor eingelassen ist. Im Podest befinden sich weiterhin ein Computer und ein Paar Stereoboxen.

Auf dem Bildschirm ist ein fließendes Gewässer zu sehen, dessen ästhetischer Eindruck durch ein leises, dezentes Wassergehörusch unterstützt wird. Es handelt sich um einen kurzen Videoloop (34 Frames; entsprechend ca. 1,3 Sekunden), der den Eindruck eines ständig fließenden Wassers hervorruft. Dieser wird auf zwei hintereinanderliegenden Ebenen einmal vorwärts und einmal rückwärts abgespielt. Die vordere Ebene kann dabei partiell transparent geschaltet werden, so dass sich entgegengesetzte Strömungen im Bild ergeben. Dieses ist in vier Quadranten unterteilt, deren Fließrichtung auf diese Art und Weise individuell geändert werden kann. Die Umschaltung zwischen den Richtungen nimmt der Betrachter dabei selbst vor, indem er den Bildschirm an der entsprechenden Stelle berührt. Er wird dazu durch ein kleines am Podest angebrachtes Schild „Bitte berühren“ (in Anlehnung an das in Museen häufig anzutreffende „Bitte nicht berühren“) ermutigt.

Der Betrachter findet also ein System vor, in dem er handeln, also Veränderungen hervorrufen kann. Eine solche Handlung, eine Berührung der Bildschirmoberfläche also, führt nun dazu, dass sich im berührten Bereich eine radikale Veränderung vollzieht – das Wasser ändert seine Fließrichtung um 180°. Andererseits ist es dem Betrachter nicht möglich, die Art der Veränderung zu gestalten. Er kann zwar innerhalb des Systems handeln, es verändern, auf die Grundprinzipien desselben hat er jedoch keinen Einfluss. Und auch wenn die Veränderung zunächst eine deutliche, effektive ist, indem das Wasser in die diametral entgegengesetzte Richtung strömt, so unterscheidet sich das Resultat doch in seiner Art nicht von dem Davorgewesenen. Das Wasser fließt weiter, mit derselben Geschwindigkeit und auf derselben Achse.

Die Unterteilung des Bildes in vier Quadranten und die Beschränkung der Fließrichtungen auf eine einzige Linie führt nun dazu, dass der Bildinhalt zur Symmetrie neigt. Tatsächlich ist das Bild in vier symmetrisch liegende Bereiche unterteilt. Jedoch ist dies dem Betrachter, je nach momentaner Konstellation, nicht immer ersichtlich, denn die Aufteilung ist zunächst eine logische, die nur in bestimmten Einstellungen sichtbar, also sinnlich erfahrbar wird.

Diese Arbeit handelt von dem Widerspruch zwischen deterministischen Weltvorstellungen und der fraglichen Existenz menschlicher Freiheit. Die teils sichtbaren und teils versteckten Symmetrien und der ständige, unaufhaltsame Fluss des Wassers widerspiegeln Kausalität und Stringenz der Naturgesetze. Und dennoch ist es dem Menschen möglich zu handeln, wenn auch nur innerhalb der vom System gegebenen Möglichkeiten. Die Frage nach der Bedeutung der Richtungsumkehrung ist die Frage nach Signifikanz, Potenz und nicht zuletzt Existenz menschlicher Handlungsfreiheit.

Die Arbeit wurde bisher einmal, während der alljährlichen Hochschulausstellung der Studenten der HGB Leipzig, dem so genannten „Rundgang“ 2004, gezeigt und traf dabei auf ein außerordentlich positives Besucherecho. Dieses äußerte sich nicht nur in zahlreichen Kommentaren und hoher Frequentierung der Arbeit. Einige Besucher legten Blümchen oder Münzen, wie man sie üblicherweise in Brunnen wirft, auf das Podest.

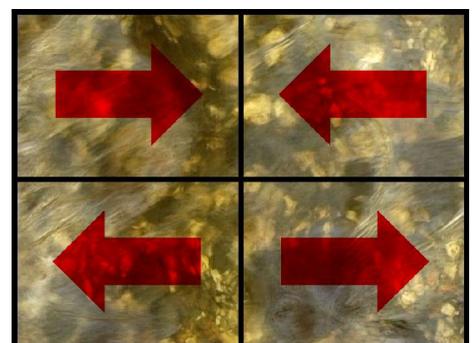
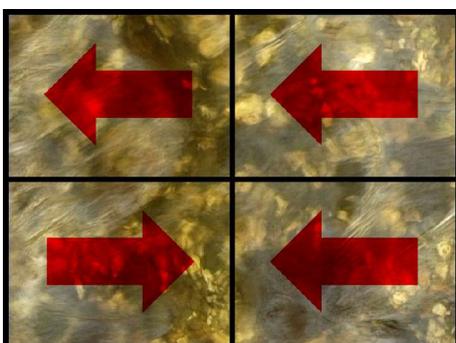
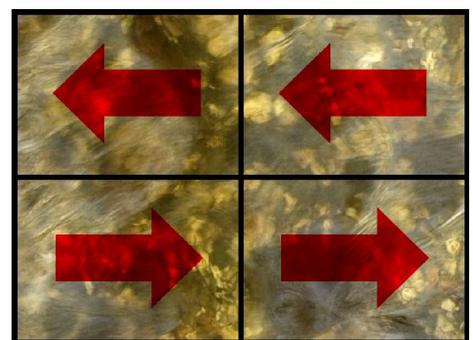
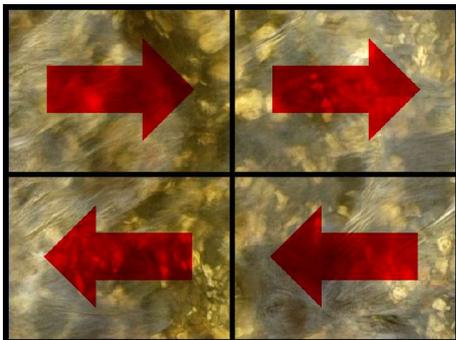
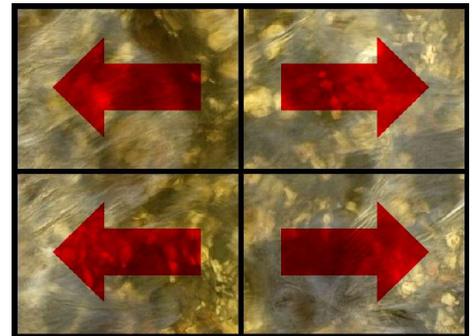
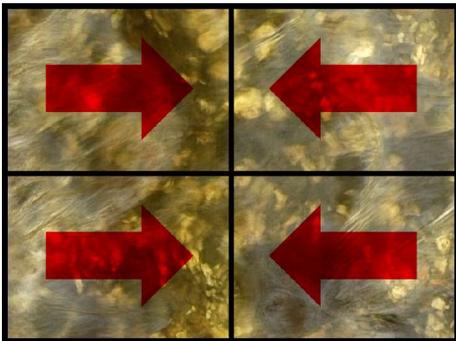
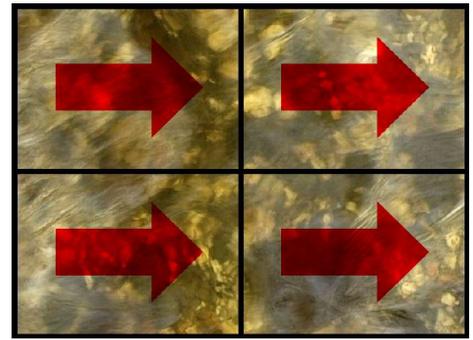
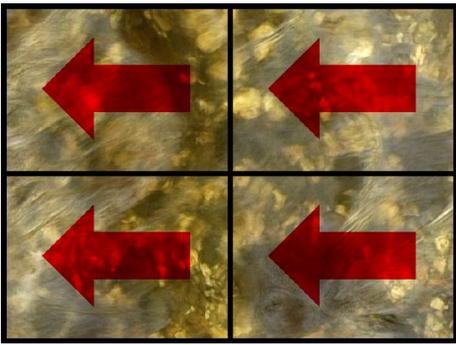


„Fatum“ im Lichthof der Hochschule für Grafik und Buchkunst zu Leipzig, während der Ausstellung im Februar 2004.



Besucher der Ausstellung legten Blumen und Münzen auf das Podest.

Fließrichtungen (Beispiele)



Insgesamt ergeben sich 16 mögliche Kombinationen der Fließrichtungen.
Durch weiche Überblendungen zwischen den Quadranten werden Schnitte im Bild vermieden.
(Hier durch rote Pfeile bzw. schwarze Rahmen gekennzeichnet.)

Technik

Podest: 19mm MDF, Dispersionsfarbe und Acryllack

Hardware: Siemens SCD 1897 ET Touchscreen TFT Einbamonitor,
Celeron 300MHz Computer, GeForce 5 FX5200 Grafikkarte,
256MB RAM

Software: Betriebssystem Linux, Bibliotheken SDL und OpenGL, XFree86

Die Aufnahmen des zugrunde liegenden Videomaterials, der Podestbau sowie die Programmierung der Steuersoftware wurden von mir selbst ausgeführt.

Das Videomaterial wird komplett in den Speicher der Grafikkarte geladen, was den Einsatz eines vergleichsweise leistungsschwachen Computers ermöglicht.

Danksagungen

Ein ganz besonderer Dank ergeht hiermit an die Firma Siemens, die mir einen ideal geeigneten Monitor für die Dauer der Ausstellung unentgeltlich zur Verfügung stellte und damit die Präsentation der Arbeit überhaupt erst ermöglichte.

Außerdem danke ich der Open Source Bewegung für das Erschaffen quell-offener Softwaresysteme.

Leander Seige

Kontakt über:

<http://www.determinate.net>

oder

<http://www.seige.net>

Klasse für Videokunst, Prof. Ralf U. Bühler
Fachbereich Medienkunst
Hochschule für Grafik und Buchkunst zu Leipzig
academy for visual arts

© 2004, Leander Seige, all rights reserved