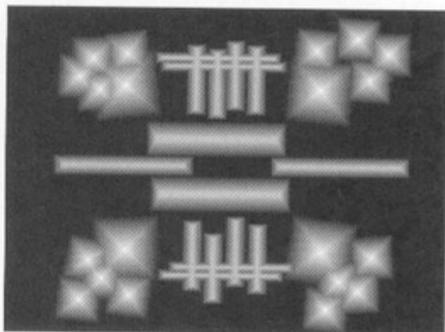


thema

wahrgenommene aktion

von antoine schmitt

Antoine Schmitt (* 1961, lebt in Paris) befasste sich als erfolgreicher Software-Designer mit der Mensch-Maschine-Interaktion, bevor er sich der Kunst zuwandte. Als Künstler arbeitet er nun zwischen totaler Abstraktion und dynamischer Simulation. Programmierung ist bei Schmitt künstlerisches Material für Raum- und Online-Installationen, für Performances und CD-ROMs. Seine audiovisuellen Software-Stücke rekonstruieren mit Hilfe von Algorithmen die Kräfte hinter den unmittelbar wahrnehmbaren Ereignissen. Neben seiner künstlerischen Tätigkeit befasst sich Schmitt auch kuratorisch und theoretisch mit Software-Kunst.
www.gratin.org



«16 BEAMS AND 20 CUBES» (OBEN)
UND «26 BEAMS AND 7 PEBBLES» AUS
ANTOINE SCHMITTS «NANOENSEMBLES»

Im Gegensatz zu den Medien DVD und CD besitzt das Netz die originelle Besonderheit, sich aus voll ausgestatteten Computern zu konstituieren, auf denen direkt vor den Augen und den Ohren des Benutzers komplexe Programme ausgeführt werden können. Diese Programme bieten radikal neue Bedingungen für das künstlerische Schaffen, wenn sie vom Künstler als Material erster

Ordnung – vergleichbar dem Ton oder der Farbe – angesehen werden. Tatsächlich hat ein Kunstwerk, das auf ausführbaren Programmen beruht, die einzigartige Fähigkeit, sich aus sich selbst heraus zu verändern: Ein programmiertes Kunstwerk enthält seine eigene Zukunft.¹ Während ein Musikstück oder ein Kinofilm tote Medien sind, lebt ein programmiertes Kunstwerk weiter. Das auf diese Weise vom Künstler manipulierte Material thematisiert Aktion, Verhalten und – um die Kausalkette weiter nach oben zu gehen – Seinsweisen. Die Essenz des Kunstwerks, die die Wahrnehmung oder das Hinterfragen hervorbringt, liegt im Anlass des Geschehens selbst. Dies führte mich dazu, das Konzept einer «Ästhetik der Ursache» als analytisches Werkzeug vorzuschlagen.

Meine künstlerische Forschung befindet sich am Schnittpunkt zwischen diesem fantastischen neuen Material und einer Suche metaphysischer Dimension, die sich mit der Beschaffenheit der Realität und des Menschen befasst und sich um die Frage dreht: «Wieso bewegt es sich?» Indem ich programmiere, mache ich Kunstwerke in der Form von Systemen, die halbautonomes Verhalten zeigen. Diese Systeme werden von den Betrachtern und Zuhörern über ihre visuellen und akustischen Manifestationen wahrgenommen, die den einzigen Zugang zu den Systemen darstellen. Wenn ich könnte, würde ich am liebsten überhaupt keine Bilder und Töne

verwenden, aber dann wären die Systeme nicht wahrnehmbar und niemand wüsste, dass sie existieren.

In der Serie der *nanoensembles* (www.gratin.org/as/nanos) beispielsweise ist jedes der kleinen beweglichen Elemente ein eigenständiges programmiertes System, zu dem ein gelooptes Sample und eine abstrakte visuelle Form gehören. Das System spielt den Sound-Loop und bewegt die Form. Bild- und Klangbewegung haben dieselbe Quelle und sind daher durchweg synchron. Der Betrachter begegnet dem Element als einem Objekt. Dieses Objekt ist autonom: Seine Energie variiert ständig, was sich in der Lautstärke des Klangs und der Amplitude der Bewegung manifestiert. Alle Elemente zusammen werden wiederum von einem «Chef» kontrolliert, der immer allen Elementen die jeweils gleiche Energie zuweist. Diese mechanisch perfekte Welt aber hat Fehler: Klang und Bild eines der Elemente fallen langsam aus dem Synchronlauf heraus, dem «Chef» misslingt die Kontrolle aller Elemente. Die perfekte Realität ist nicht mehr perfekt – diese variierende Inkonsistenz ist der Kern dieser Arbeit. Die *nanoensembles* sind programmiert, ihre Balance zu verlieren, was man sehen und hören kann. □

¹ Douglas Edric Stanley in «Lexique de l'Interactivité», DEA, University Paris VIII, www.abstractmachine.net