



### Was ist für Dich Videokunst?

Videokunst ist einerseits ist eine Kunsttechnik, die das Experimentieren mit Bild und Zeit zum Gemeingut machte und andererseits dürfen wir nicht vergessen: „the medium is the message“, welches das menschliche Sensorium auf eine neuartige Weise „massiert“.

Ich selber näherte mich diesem Medium durch meine künstlerische Forschung über Farbe und Form, die mich als Malerin beschäftigten. In der Konsequenz führte das dazu, dass ich sehr bald mit purem Licht und realen Raum zu arbeiten begann. So baute ich als erstes meine Malerei als eine begehbare Licht-Raum-Installation nach, die von Außen durch speziell dafür vorgesehene Bilder-Frames, als „bewegte Bilder“ zu betrachten waren. Diese Installation brachte den Faktor Zeit in meine Arbeit.

Filme und Videos schaffen mit der Aufnahme und Wiedergabe von 24 Bildern pro Sekunde den Eindruck von fließender Bewegung. In meiner Licht-Installation „Island“ ([www.smigla-bobinski.com/english/works/ISLAND](http://www.smigla-bobinski.com/english/works/ISLAND)) benutzte ich das Wasser eines Sees als optisches Medium, um mich mit dem technischen Prozess des bewegten Bildes auseinanderzusetzen. Das Wellenspiel des Wassers fungierte als eine Art natürlicher Modulator eines einzelnen Bildes. Wo sich in der konventionellen Technik etwa ein Körper in der schnellen Folge der Einzelbilder jeweils nur minimal verändert, geschahen diese Veränderungen dank der permanenten, unkontrollierbaren Bewegungen des Wassers.

Das Video, in seiner traditionellen Form als Flachware, interessierte mich nur als Bestandteil von Raum-Installationen, zu denen auch die von Filmbüro Bremen preisgekrönte interaktive Video-Licht-Installation ALIAS ([www.smigla-bobinski.com/deutsch/works/ALIAS](http://www.smigla-bobinski.com/deutsch/works/ALIAS)) gehört. Hier können die Besucher das Video, das sich in Gestalt von Personen manifestiert, deren

Antlitze unterschiedliche Herkunft und Nationalitäten verraten, nur innerhalb des eigenen Schattens erkennen. Die Wahrnehmung ist hier mit zwei Arten von bewegten Bildern konfrontiert: Einerseits der natürliche Schatten, als elementares Abbild und Zeugnis der eigenen Anwesenheit in ihrer lebendigen Bewegung und andererseits die aus Licht erzeugten, künstlichen Abbilder körperlich abwesender Menschen, die sich die Gestalt des Schattens einverleiben.

In der Video-Installation WORMHOLE in der Seaside Gallery in Gwangalli Beach in Busan (Korea) nutze ich das Video zu Vortäuschung eines realen Raumes, der zwar logisch konstruiert, aber so nie erfahrbar sein wird. WORMHOLE zielt darauf ab, in der Interaktion mit den Besuchern das Wissen von Zeit und Raum mit der Idee des globalen Dorfes zu vereinen. Die Besucher in Busan schauen mittels eines Wurmlochs durch die Erde hindurch auf die Menschen und die Skylines von New York, welche durch eine Video-Collage vorgetäuscht werden. In letzter Zeit erschaffe ich interaktive Apparate, die erstaunliche optische Effekte und ein bewusstseinsorientiertes visuelles Erlebnis erzeugen. Bei der Verwendung dieser Apparate kommt man immer wieder an jene Stelle, an der Wahrnehmungsprozesse, die normalerweise völlig im Unterbewusstsein geschehen, an die Oberfläche gelangen, greifbar werden und dadurch faszinierende Erfahrungen liefern.

Mit dem Medium Video als solches aber auch mit dessen Auswirkung auf unsere Wahrnehmung habe ich mich im Jahr 2013 in der interaktiven Video-Installation SIMULACRA ([www.smigla-bobinski.com/deutsch/works/SIMULACRA](http://www.smigla-bobinski.com/deutsch/works/SIMULACRA)) auseinandergesetzt. SIMULACRA ist eine optophysische Versuchsanordnung, in der eine Brücke zwischen Medientechnik und Wahrnehmungsphilosophie aufgebaut wird. Das bildlos weiße Strahlen der Monitore wirkt, als wären die Bilder aus ihnen

herausgefallen. Was bleibt, ist die Essenz des Mediums: Licht. Doch die Bilder sind noch in den Schirmen. Es bedarf lediglich einer kleinen Sehhilfe, um sie zu erkennen. Sobald der Besucher eine der Lupen vor dem Monitor positioniert, erhält er freie Sicht auf das Video, welches direkt aus dem weißen Licht der Monitore heraus in den Augen des Betrachters zu entstehen scheint.

Dreht man die Lupen, erzeugt die polarisierende Struktur der Gläser wilde Farbverschiebungen oder sogar komplementäre Negativbilder. In der Interaktion mit SIMULACRA entdeckten die Besucher weitere Seherfahrungen: Hält man vor jedes Auge eine Lupe und dreht diese unterschiedlich, so entsteht ein hologrammartiges Bild. Zwei übereinander und in einem Winkel von 90 Grad platzierte Lupen verdunkeln das Bild komplett.

Was in LCD-Bildschirmen mit elektrischer Spannung funktioniert – die Veränderung des Lichts durch Bewegung der als Filter fungierenden Flüssigkristalle – wird in meiner neuesten Arbeit von den Benutzern mechanisch-physisch erreicht. In KALEIDOSCOPE ([www.smigla-bobinski.com/english/works/KALEIDOSCOPE](http://www.smigla-bobinski.com/english/works/KALEIDOSCOPE)) verwandle ich die Gesetze der Optik in ein psychedelisches Erlebnis, bei dem eine interaktive Placebo-Malerei als Video-Streaming auf der LED-Fassade des FILE Festival in Sao Paulo ausgestrahlt wurde. KALEIDOSKOP ist ein sehr großer und komplett begehbare Lichtkasten, der als *open framework* funktioniert. Jede Art von Druck – sei es mit einem Finger, mit den Füßen oder mit dem ganzen Körper – verdrängt und verschiebt Flüssigkeiten in den „virtuellen“ Farben Cyan, Magenta und Gelb (CMY). Diese werden wiederum durch die Überlappungen der „echten“ Farben rot, grün und blau (RGB), die von menschliche Netzhaut aufgezeichnet werden können, erzeugt. Eine Video-Kamera nimmt von oben die Besucher auf der Farboberfläche auf. Dies bedeutet, dass die Ergebnisse dieses CMY-RGB-Frameworks



in digitalen Video-Codierungssystemen aufgenommen und aufgezeichnet werden. Die Aufnahmen werden in der reinen RGB-Codierung auf der riesigen LED-Fassade des Festivalgebäudes angezeigt. In KALEIDOSKOP wird nichts festgehalten oder aufgezeichnet, alles befindet sich im Fluss, nur der Augenblick zählt. Es ist die pure Freude an der Interaktion mit Farben, dem selbst-generierten „Farb-Film“.

#### **Wo sind die Grenzen der Videokunst?**

Wenn man die ganze Diskussion über die Grenzen von Kunst außer Acht lässt, zeichnet die Technik und die Kognition die Grenzen dieser Kunstart. Wenn die Künstler keine Aufnahmetechnik mehr zur Hand haben, werden keine neuen Kunstwerke entstehen. Steht uns keine adäquate Wiedergabetechnik zu Verfügung, gerät diese Kunstart ins Vergessenheit. Die letzte Bürde stellt das menschliche Gehirn da, indem die Bild-Abfolgen irgendwo zwischen der Sehbahn und dem visuellen Cortex verloren gehen können und das Kopf-Kino nicht entstehen kann.

#### **Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?**

Die nahe Zukunft bringt die dritte Dimension ... die ferne Zukunft liegt im Dunkeln. Eins steht aber fest: abspielen wird sie sich, wie immer, in unseren Köpfen.

#### **Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?**

Mein erster Kontakt mit der Video-Art-Community.

#### **Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?**

Sie war ein wichtiger Schritt in meiner künstlerischen Entwicklung.

#### **Wie hat sich Deine Arbeit seit dem Videokunst-Förderpreis Bremen verändert?**

Die Arbeit hat sich mehr dem Prozess und der Mitwirkung des Publikums zugewandt. Das heißt, der Informationsfluss passiert nicht nur in die eine Richtung Künstler >

Werk > Besucher, sondern dank der interaktiven Art meiner Werke treffen sich der Künstler und der Besucher in einem Kunst-Werk, um etwas Neues daraus entstehen zu lassen. Ich grabe das Loch ins Wunderland ... aber hineinspringen müssen die Besucher schon selber. Sie können dann entscheiden, wie tief oder wie weit sie in das Kunst-Erlebnis einsteigen wollen, abhängig von ihrer Fähigkeit oder ihrem Willen. Wie tief so ein „Rabbit Hole“ sein kann, erfährt man am besten am Beispiel von ADA ([www.smigla-bobinski.com/english/works/ADA](http://www.smigla-bobinski.com/english/works/ADA)).

Ähnlich wie bei Tinguelys „Métamatics“ ist „ADA“ ein selbstbildendes Kunstwerk *under destruction*. ADA ist aber auch viel mehr. Sie ist durch den Antrieb der Besucher eine kreativ schöpfende Künstler-Skulptur, ein selbst-schaffendes Kunstwerk, das einem *silicon carbon hybrid* aus der Nano-Biotechnologie ähnelt. Diese entwickelt genau solche rotierenden miniaturkleinen Werkzeugmaschinen, die einfache Strukturen erzeugen können.

„ADA“ ist sehr viel größer, ästhetisch auch komplexer, eine interaktive Art-Making-Machine, die mit Helium aufgefüllt frei im Raum schwebt, eine durchsichtige, membranartige Kugel, bespickt mit Stacheln aus Kohlestücken. Diese hinterlassen an den Wänden, der Decke und dem Boden Spuren, die „ADA“ durch den Anstoß ihrer Besucher selbstständig produziert, was der Kugel eine Aura der Lebendigkeit und ihren schwarze Strichen den Anschein von zeichenhafter Bedeutung verleiht. Die in Aktion versetzte Kugel stellt eine Komposition aus Linien und Punkten her, die in Intensität, Expressivität und Strichverlauf unberechenbar sind, obwohl sich der Besucher alle Mühe geben darf, ADA zu lenken, sie zu zähmen und zu beherrschen. Was immer er mit ihr anstellt, er wird sehr bald merken, dass ADA eine selbstständige Performerin ist, die die anfangs weißen Wände mit Zeichen übersät und ein faszinierendes, immer komplizierteres Liniengefüge entstehen lässt. Es ist visuell erfahrbar gemachte Bewegung, die wie ein Computer durch einen einmal

einggegebenen Befehl selbstständig einen unvorhersehbaren Output erzeugt. Nicht umsonst erinnert „ADA“ an Ada Lovelace, die im 19. Jahrhundert zusammen mit Charles Babbage die Vorstufe eines ersten Computers entwickelte. Babbage lieferte die Rechenmaschine und Lovelace die erste Software. Es kam zu einer Symbiose von Mathematik und dem «romantischen Erbe» ihres Vaters Lord Byron. Ada Lovelace wollte eine Maschine erschaffen, die wie ein Künstler im Stande wäre, Kunstwerke, etwa Poesie, Musik oder Bilder zu schaffen. ADA steht nicht nur in genau dieser Tradition sondern stellt auch Bezüge zu Vannevar Bush, der 1930 eine Memex Maschine (Memory Index) baute („We wanted the memex to behave like the intricate web of trails carried by the cells of the brain“), einem Jacquard-Webstuhl der, um Blumen und Blätter zu weben, nur eine Lochkarte benötigte, oder zu Babbages «Analytischen Maschine» her, die algorithmische Muster extrahierte. ADA entstand im heutigen Geist der Biotechnologie. Sie ist eine lebendige Performance-Maschine, deren Linienmuster mit der Zahl der Mitwirkenden komplexer wird und gleichsam Erinnerungsspuren hinterlässt, die weder die Künstlerin, die Besucher, geschweige denn ADA selbst entziffern kann. Trotzdem ist dieses Werk unverkennbar ein potenziell menschliches, weil als einziges Dekodierungsverfahren dieser Zeichen die Assoziation zur Verfügung stehen, die unserem Hirn am meisten entspricht – während es sich selbst konfiguriert oder wenn es schläft: die Wildheit unserer Träume. (nach Arnd Wesemann, 2011)

#### **Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?**

Es ist eine der vielen Techniken, die ich sicherlich weiterhin verwenden werde, sobald das Videomir das passende Medium zur Aussage erscheint. Außerdem ist Video für mich schon immer ein hervorragendes Dokumentationsmedium gewesen, um meine interaktiven Werke in der Aktion mit den Besuchern auf perfekte Weise festzuhalten