

Fictive Media Archeology

Interview with Gebhard Sengmüller, 2007

German version end of document

by Dominik Landwehr

Dominik Landwehr: How did you become a media artist? That is not usually a straightforward path.

Gebhard Sengmüller: No one has ever actually asked me that before! It certainly had something to do with my father: before he retired, he worked as a communication engineer for the Austrian post, and he had a special passion for defective devices. So throughout my childhood there was always a fresh supply of audiovisual apparatuses. It was strange: we had many cameras, but my father took few pictures. He was more interested in the devices and technology. I had a rather strained relationship to art, that was already evident in primary school. When the teacher said I should draw a skyscraper, for example, I couldn't do it. I was just as unsuccessful with a tree, an animal or a person. Maybe that's why I have a certain predisposition for machines...

DL: I would like to hear a little more about these machines. What kind of machines did your father bring home apart from cameras?

GS: There were many of them. For example, I can still remember my first cassette player, which was actually a device for the car that was built into a wooden case. Then there were radios and record players. My father saved them, even if they were broken, and as a result we had a whole cellar full of these kinds of audiovisual artefacts waiting to be put to use.

DL: What kinds of ideas did you associate with this father and his apparatuses in your childhood? Did you admire him, or was it a bit embarrassing for you?

GS: I found it quite fascinating. I had an interesting experience when I was about ten years old: my sister had a talking doll, which had a little record about five centimeters in diameter in its stomach. The toy was broken, so for some reason I took it apart and put it back together, and then the doll worked again. For me that was a great feeling of success. I was also fascinated by Lego. I tried to build replicas of existing things with it, like a helicopter, for example. The rotor had an imbalance, which meant that the helicopter started to tip, and I thought, great, now it's going to take off. That was a misunderstanding of course. Another time I tried to build a slide projector with Lego and a magnifying glass my grandfather had given to me. In combination with my flashlight, that even worked. Then I took a Super8 film and pulled it through, and I wondered why no moving image resulted.

DL: Then it is not such a big leap from this tinkering, this exploring curiosity, to media art.

GS: I don't know exactly where the wish to become an artist came from. In any case, I was more interested in the devices artists use – I'm thinking of musicians, filmmakers or photographers – than in the actual contents.

DL: So your curiosity applies to the material. I mean that in a positive sense: it is a curiosity that wants to see behind the things, so to speak.

GS: Yes, that's right.

DL: In your artworks, especially in the descriptions of them, the term media archaeology comes up again and again. What do you mean by that?

GS: My point here is a fictive media archaeology. For example, I would like to invent things that might have existed earlier, but didn't, because they weren't invented then, such as pressing television signals on records or something like that.

DL: Where do your ideas come from? It would be fascinating to look at this creative process taking some of your works as an example, such as your early work "TV Poetry" (1992 – 1996).

GS: The background for this "TV Poetry" (1) work also has something to do with my childhood and youth: I grew up largely without television. My parents shared the reservations of the educated middle class and thought it was better not to have an apparatus like that in the house. A few years after I moved out, I felt a need to catch up: I got a cable connection and spent hours every evening staring at the screen. Then I began to have the feeling that I could never take in enough. By that I mean this gigantic amount of information on thirty channels incessantly flowing into me and that I could never really process. "TV Poetry" was about capturing this stream and making something out of it. In 1993 I was able to show my project then for the first time during the Ars Electronica in Linz: an entire battery of satellite dishes in front of the Brucknerhaus picked up all the television signals that existed at the time. Using special software – so-called Optical Character Recognition or OCR software – I searched through stills from these programs for texts. That worked well in part, when there were actually large striking texts with good contrasts in the picture. Often it didn't work well at all though: an image element like a fence, for example, would erroneously be turned into the letter sequence HIIHIIHIIHIIHIIHI.

DL: And in which form were the results presented to the audience?

GS: We ran the text through various filters to filter out the non-language portions. What was left over we called – a bit pompously – "TV Poetry" and displayed it on a monitor as running text.

DL: Where did this idea come from? Was it suddenly just there from one moment to the next?

GS: For me, I think it is usually the case that an idea is there. In this case, it was the OCR software that was decisive. I wanted to invent something that would use this software in an unusual way. I remember a statement from the Austrian writer Alfred Polgar from the 1930s about radio. He describes how he listens to radio with headphones. When he takes the headphones off, the radio keeps working, but without him, and the sound trickles into the table top (2). In other words, the information keeps coming in, but it is no longer being taken in. Here it is also a matter of the question of where information originates, with the sender or with the receiver. Is it even information, if it is no longer being taken in, or does it first become information when someone

receives it? This is also based on the idea of radical philosophical constructivism, for example with Heinz von Foerster, of a world that first originates through the observer. (3)

DL: The projects and devices that you invent are not exactly ordinary – it takes a considerable amount of knowledge and skill. Do you do everything by yourself?

GS: I acquired a basic knowledge of computers at a relatively early stage. That started with playing around on a text-based Wang Personal Computer that my father gave me, and I wrote my tax statement on it. After that I bought my first computer – it was an Amiga, a device that was also suitable for audiovisual works. I think it was when I was playing around with this Amiga that I had the idea of reading in images and then running software over them.

With "TV Poetry" I still had the essential things under control myself. And I also knew a solution for most questions – for example switching back and forth between the many stations. Even then there was a device that could emulate a remote control, so I connected this device to the computer.

To realize the whole thing, mainly scripts were needed to automate certain processes, but I couldn't do that. So I went in search of a computer scientist who could take over these tasks. Then I met two people by hanging up a notice at the Technical University Vienna: Günter Erhart and Clemens Zauner. Both of them were still very young and had only just started studying computer science. They wrote these scripts for me and worked on the network solutions that were not yet really available then as they are today.

DL: That is a situation that we frequently encounter in the creation of a media art work. There are only a very few artists who have all the necessary skills. Most creators have to somehow get organized. This leads to the question, when is a colleague like this a co-creator?

GS: For me that's actually quite clear: in my projects every collaborator from a certain moment on is also a co-creator, co-author.

DL: That means they are collaborative works then, to a certain extent?

GS: With the artworks my name still comes first as the artist. I had the basic idea, I'm the one who organized what was needed. I hold the whole thing together.

DL: So you want to hold onto the concept of authorship, even if you share it, to some extent, with others.

GS: Yes, that's right.

DL: Are there other processes of creation as well? Where you turn everything over and say, I make the concept, I'm the architect, and you implement it?

GS: No, that wouldn't interest me either. Even if I haven't realized an artwork from A to Z myself, I still have to be thoroughly familiar with it. I need to be able to maintain, operate and further develop it. I certainly don't want to do anything, where I am completely reliant on a third person. In my most recent project "Slide Movie", which involves the theme of projection, I built everything myself from A to Z and can also generate the film myself

that is shown.

DL: How does "Slide Movie" work exactly?

GS: "Slide Movie" (4) is the reconstruction and simultaneously the deconstruction of a media machine that operates in secret: I'm talking about the film projector. My friend, the media scientist Felix Stalder, says it is astonishing that certain things in media history don't change at all, or only very slowly. One of these things is the film projector. Here nearly everything has remained the same for 100 years: the whole apparatus with lamp and lens, but also the film format and the playing speed of the film. The film projector hardly had to change when sound and color were introduced. And I pull exactly this thing out of its soundproof chamber and place it in the center.

DL: The projector ...

GS: It is the projector that ties into my childhood experience with the film strip. For "Slide Movie" I cut up a normal 35mm cinema film into its single images. I fix these images in slide frames and distribute the entire scene among 24 individual projectors. All of these slide projectors are pointed at the same screen and aligned, and then they are run in the rhythm of a twenty-fourth-second.

DL: So this results in a film-like strip of images. How long is one sequence?

GS: In this case it is exactly eighty seconds, because a slide carousel has room for eighty slides. I use the famous Kodak Carousel projectors, which were particularly dominant up until the nineties in the field of education. Because these carousels are round, they return to the beginning after the last image, so it is easy to realize loops.

DL: It is a possible, if not very efficient and meaningful way to show a film ...

GS: ... which doesn't work very well either, which is an advantage in this case. Naturally the results are very special and relatively limited in terms of technical perfection, because you can never exactly overlap these slides and because you can never precisely time these projectors. The film is very bumpy, the brightness varies, and it takes some time for the eye to be able to recognize the moving image. Naturally, one could also say that according to conventional standards I achieve only meagre results with a very elaborate procedure. That is also often typical for my works.

DL: I would like to talk about your project "VinylVideo" (5) from 1998 now. Here too, the emphasis is on the invention of a technical medium.

GS: The project is based on the idea of using traditional vinyl records to store television signals. That never existed in exactly this form. I started the project with Günter Erhart and Clemens Zauner. After tinkering for a long time, we realized that we were missing the basics of signal technology. Then I contacted my friend Martin Diamant, a physicist that I studied sound engineering with in the late eighties. Martin, who is still my main collaborator for this project today, developed the technology. We still show the invention in various forms in art contexts and even sell it. The system consists of a normal record player, a black and white television, and a box full of technology, the "VinylVideo Home Kit". In this box the acoustic signals from the record are transformed back into images. As with all my projects, the results are rather modest, yet not purposely to achieve a

retro effect, but simply because it doesn't work any better with the self-imposed limitations.

DL: So "VinylVideo" is a platform on which others could show their films.

GS: Exactly. We have created a platform – not only with the technology, but also with the story that we tell around it. We situated the invention in the 1940s and produced ads and infomercials in keeping with that. Of course, the whole thing arose from a kind of necessity again: it took us four years to develop this project, and when it was finished, we were missing content. And then, working together for a long time with the curator duo "Best Before", we had the idea of inviting other artists to produce films for this media, in other words vinyl records.

So inviting other people to produce records for us was quite obvious. We turned the disadvantages of the medium into advantages: we had to find artists who could cope with our very limited quality – little focus and contrast, reduced image rates, sound in telephone quality.

On the other hand, however, in our view this medium also has other advantages. For example, the viewer can really access the information on the records haptically and place the needle in any position – quite unlike video tapes or DVDs, where this access can only be technically mediated. In our system the viewer can use the films very intuitively, jumping or even re-cutting and thinking up a new sequence. As a result of this disposition, most of the artists did not create narrative contents, but instead supplied films with a gentle flow.

DL: I would like to look more closely at the framework story, which seems important to me, especially for this project.

GS: Yes, the framework is part of my works. Successful inventors are often good marketing people as well. That was already the case with Edison, although of course I don't want to compare myself with him. Even during his lifetime, Edison made sure that many anecdotes about him were told. It was important to him that his inventions were presented in the right way.

There is an amusing story about John Logie Baird, the inventor of the electro-mechanical television. He attempted to record his 30-line television on shellac records – which was an even worse quality than "VinylVideo". Although he was able to record the signals, he was not able to convert them back into moving images. As a good marketing person, however, that did not prevent him from selling the product. He organized screenings where he played these image records. People could hear a strange peeping noise, and he supplied the appropriate explanation: those are the sounds that pictures are made of ...

DL: In another of your projects, the focus is also on the materiality of the medium, although in a completely different way: I'm talking about the project "vergessen© erasure coils" (6).

GS: "vergessen©" was a project by Herwig Turk, in which many different artists and theorists collaborated. The point was to positively interpret a term that normally has a negative connotation. In this context, I was primarily interested in the idea that most of

the information flowing into us naturally has to be immediately forgotten and erased, because otherwise it would not be possible to survive, so to speak, because otherwise madness would probably immediately ensue. From earlier work I knew that there were strange apparatuses standing around in the ORF television studios, which did nothing other than erase old tapes. For my work I visited all these various studios and took pictures of these apparatuses. The result in this case was a photo documentation of the apparatuses that for me represented "forgetting machines".

DL: There is one last project that I would like to talk about, which is also quite typical for you: "VSSTV – Very Slow Scan Television" (7).

GS: In the beginning – around 1998 or 99 – I had the idea of doing something with bubble wrap, this omnipresent packaging material. The structure of this material resembles that of a picture tube under a microscope. It has the same honeycomb pattern and round, pixel-shaped dots. I wanted to build a machine that would fill these individual bubbles with colored ink and thus turn the sheet of bubble wrap into a kind of large television screen. But where should the pictures come from? – I didn't want to make them myself. And then I remembered this strange television format that has existed since the 1950s. It's called "Slow Scan Television" and was invented by amateur radio operators. The image transmission rate is very slow here: only one picture per ten seconds. This image transmission method still exists today, it is freely accessible to everyone via shortwave, and it was this image source that I tapped into for my project. The transfer of a single image to the sheet of bubble wrap takes twenty hours! – The ink fades over the course of time, thus also imitating the phosphorous layer of a picture tube. The pixel has to fade here too after it has been touched by the electron beam, but of course that happens much more quickly ...

DL: Do you have any other affinity to these amateur radio operators?

GS: There is this test character in the amateur radio operator field, this "Hello World" phenomenon. It's not about the subject matter, it's about testing and familiarizing oneself with the technology; the technology becomes an end in itself. In their conversations about radio, amateur radio operators have no other subject matter than the transmission, the equipment, the antennas. In the case of "Very Slow Scan Television VSSTV" they often transfer images of their own equipment.

DL: Could one say that Gebhard Sengmüller's media art makes the media itself the topic?

GS: That is a topic I am very interested in. When I was teaching this summer at the Transart Institute, one of my students was David Dunn, who lives in Santa Fe. As early as 1990, Dunn organized the exhibition "Eigenwelt der Apparatewelt" in conjunction with the Ars Electronica together with the Vasulkas and Peter Weibel. This exhibition mainly involved old video devices and synthesizers that artists had built in the 1940s, 50s, 60s and 70s to make electronic music and electronic image and video manipulations for the first time. What was interesting about this exhibition was that the apparatuses attracted far more attention than the content that could be seen or heard on them.

DL: In conclusion I would like to talk a bit more about the aspect of media art. You come from Austria, a country where media art was not invented, but where it did get a lot of attention at a very early point in time and where there is obviously an audience for this

kind of thing today. It seems to me that media art does not have it easy, and the audience does not have it easy with media art. Is that an observation that you share?

GS: Media art has already become something of a negative buzzword. The term can almost no longer be used, because every art is actually media art. That has to be more precisely defined to refer to art with electronic media, or in my case with electro-mechanical media. You could already call me a media artist, because I play with the medium and because I am more concerned with the medium than the content. However, I am also a bit speechless in this debate. I simply move in a world of media inventions. Yet I am specifically not interested in the so-called high-tech world, everything that emphasizes even more powerful computers, even more fantastic software. I'm interested in machines, but not in a way that I'm concerned with newer, better machines or software that are even better tools for generating something even more spectacular. You could say that I prefer to make tools that other artists can use, or to create processes that are then capable of producing content by themselves.

References/Notes:

- (1) TV Poetry: http://www.gebseng.com/05_tv_poetry/
- (2) Alfred Polgar: Handbuch des Kritikers, Zürich 1938: ("When the headphones were removed from the table top, the place where they had been lying and sending sounds into it for fourteen days showed not the slightest tarnish! Not even the slightest trace as though from a breath was left behind.")
- (3) Heinz von Foerster: Wissen und Gewissen. Versuch einer Brücke, Frankfurt am Main 1993
- (4) Slide Movie: http://www.gebseng.com/04_slidemovie/
- (5) VinylVideo: <http://www.vinylvideo.com/>
- (6) http://www.gebseng.com/06_vergessen/
- (7) http://www.gebseng.com/02_vsstv/

Interview mit Gebhard Sengmüller

Dominik Landwehr

DL: Wie bist du zum Medienkünstler geworden – das ist oft ja kein gerader Weg?

GS: Das hat mich eigentlich noch niemand gefragt! – Es hat sicher mit meinem Vater zu tun: Er war vor seiner Pensionierung Nachrichtentechniker bei der österreichischen Post und hat eine besondere Leidenschaft für defekte Geräte. Deshalb gab es in meiner Kindheit immer genügend Nachschub an audiovisuellen Apparaten. Es war merkwürdig: Wir hatten viele Fotoapparate, aber mein Vater machte wenig Fotos. Er interessierte sich mehr für die Geräte und die Technik. Zur Kunst hatte ich ein eher gespanntes Verhältnis, das zeigte sich schon in der Volksschule. Wenn die Lehrerin zum Beispiel sagte, ich solle einen Wolkenkratzer zeichnen, so gelang mir das nicht, genauso wenig mit einem Baum, einem Tier oder einem Menschen. Vielleicht gibt's bei mir auch von daher eine gewisse Prädisposition für Maschinen, die dann die Kunst statt mir machen sollen...

DL: Ich möchte noch ein bisschen mehr von diesen Maschinen hören. Was für Maschinen hat denn Dein Vater neben den Fotoapparaten noch nach Hause gebracht?

GS: Da gab es ganz viel: ich kann mich zum Beispiel noch gut an mein erstes Kassettendeck erinnern, das war eigentlich ein Gerät fürs Auto, das in ein Holzgehäuse eingebaut war. Dann waren da Radios und Plattenspieler. Mein Vater hat die aufgehoben, auch wenn sie defekt waren und als Resultat davon hatten wir einen ganzen Keller voller solcher audiovisueller Artefakte, die einer Verwertung harren.

DL: Welche Vorstellungen hast Du in Deiner Kindheit mit diesem Vater und seinen Geräten verbunden? Hast du ihn bewundert oder war dir das eher peinlich?

GS: Ich fand das schon spannend. Da gab es auch ein interessantes Erlebnis als ich etwa zehn Jahre alt war: Mein Schwester besaß eine Sprechpuppe, die hatte eine kleine Schallplatten mit fünf Zentimeter Durchmesser im Bauch. Das Spielzeug war defekt, ich hab es aufgeschraubt und wieder zugemacht und aus irgendeinem Grund hat die Puppe dann wieder funktioniert. Das war für mich ein tolles Erfolgserlebnis. Auch Lego hat mich fasziniert, damit habe ich versucht bestehende Dinge wie zum Beispiel einen Hubschrauber nachzubauen. Der Rotor hatte eine Unwucht, die bewirkte, dass der Hubschrauber anfang zu kippen und ich hab mir gedacht: toll jetzt hebt er gleich ab. Das war natürlich ein Missverständnis. Ein anderes Mal hab ich versucht mit Lego und einer Lupe, die ich vom Großvater geschenkt bekommen habe, einen Diaprojektor zu bauen. Das hat in Kombination mit meiner Taschenlampe sogar funktioniert. Ich hab dann einen Super8-Film genommen und durchgezogen und mich gewundert, warum jetzt kein Laufbild zustande kommt.

DL: Von diesen Basteleien, von dieser explorierender Neugier ist es ja gar nicht mehr so ein großer Schritt zur Medienkunst.

GS: Wie es zum Wunsch gekommen ist, Künstler sein zu wollen, weiß ich nicht genau. Auf jeden Fall haben mich die Geräte, die Künstler verwenden – ich denke da etwa an Musiker, Filmer oder Fotografen – mehr interessiert, als die eigentlichen Inhalte.

DL: Du hast eine auf das Materielle ausgerichtete Neugier. Ich meine das in einem positiven Sinn: Eine Neugier die ich gewissermaßen hinter den Dingen sehen will.

GS: Ja das stimmt.

DL: In deinen Kunstwerken, vor allem in den Beschreibungen dazu, taucht immer wieder der Begriff der Medienarchäologie auf. Was meinst Du damit?

GS: Mir geht es hier um eine fiktive Medienarchäologie. Ich möchte zum Beispiel Dinge erfinden, die früher hätten existieren können, die es aber nicht gab, weil sie damals nicht erfunden wurden. Zum Beispiel Fernsehsignale auf Schallplatte zu pressen oder so etwas.

DL: Wie kommst du auf deine Ideen? – Es wäre spannend, diesen kreativen Prozess am Beispiel von einiger deiner Werke anzuschauen, zum Beispiel bei Deinem frühen Werk „TV Poetry“ (1992 – 1996).

GS: Der Hintergrund dieser „TV Poetry“ Arbeit (3) hat auch wieder mit meiner Kindheit und Jugend zu tun: Ich bin weitgehend ohne Fernsehen aufgewachsen. Meine Eltern hatten bildungsbürgerliche Vorbehalte und dachten es sei besser, wenn kein solches Gerät im Haus steht. Einige Jahre nachdem ich von zuhause ausgezogen war, gab es da Nachholbedarf: Ich habe mir einen Kabelanschluss zugelegt und jeden Abend stundenlang in die Kiste geschaut. So ist dann auch das Gefühl entstanden, nie genügend aufnehmen zu können. Ich meine damit diese riesige Informationsmenge auf 30 Kanälen, die ununterbrochen auf mich einströmt und die ich eigentlich nie verarbeiten kann. Bei „TV Poetry“ ging es darum, diesen Strom aufzufangen und etwas daraus zu machen. Im Jahr 1993 konnte ich dann mein Projekt im Rahmen der Ars Electronica in Linz zum ersten Mal zeigen: Eine ganze Batterie von Satellitenschüsseln vor dem Brucknerhaus hat alle damals existierenden Fernsehsignale aufgenommen. Mit einer speziellen Software – der so genannten Optical Character Recognition oder OCR Software – habe ich Standbilder aus diesen Programmen nach Texten durchsucht. Das ging zum Teil ganz gut, wenn tatsächlich große prägnante Texte mit guten Kontrasten im Bild waren. Es hat aber oft auch sehr schlecht funktioniert: Aus einem Bildelement wie einem Zaun wurde dann zum Beispiel fälschlicherweise die Buchstabenfolge H I H I H I H I H I H I H I H I.

DL: Und in welcher Form wurden die Resultate dem Publikum präsentiert?

GS: Wir haben den Text durch verschiedene Filter laufen lassen, um die nichtsprachlichen Anteile herauszufiltern. Was dann übrig geblieben ist, haben wir ein bisschen hochtrabend „TV Poetry“ genannt und als Fließtext auf einem Monitor wieder ausgegeben.

DL: Wie ist diese Idee entstanden? War das plötzlich von einem Moment auf den anderen da?

GS: Ich glaube bei mir ist das schon meistens so, dass eine Idee da ist. In diesem Fall gab diese OCR Software den Ausschlag. Ich wollte etwas erfinden, das diese Software auf eine ungewöhnliche Weise nutzt. Mir fällt dazu eine Aussage des österreichischen Schriftstellers Alfred Polgar aus den 30er Jahren zum Radio ein. Er beschreibt wie er mit einem Kopfhörer Radio hört. Wenn er den Kopfhörer weglegt, dann funktioniert das Radio weiter, auch ohne ihn und der Ton versickert in der Tischplatte (1). Also die Information kommt immer rein wird aber nicht mehr aufgenommen. Es geht hier auch um die Frage, wo die Information entsteht, beim Sender oder beim Empfänger. Ist das überhaupt Information, wenn sie nicht mehr aufgenommen wird oder ist es erst Information, wenn jemand sie aufnimmt? Dahinter steht auch die Idee des radikalen philosophischen Konstruktivismus, z. B. bei Heinz von Foerster (2) von einer Welt, die erst durch den Betrachter entsteht.

DL: Die Projekte und Geräte, die Du erfindest, sind ja nicht ganz banal – um so etwas bauen braucht es einiges an Wissen und Können. Machst Du das alles im Alleingang?

GS: Ich habe mir selber relativ früh ein Grundwissen in Sachen Computer angeeignet. Das hat damit angefangen, dass ich mit einem textbasierten Wang Personal Computer, den mein Vater mir schenkte, herumspielte und darauf meine Steuererklärung schrieb. Danach habe ich mir meinen ersten Computer gekauft – es war ein Amiga, ein Gerät also, das auch für audiovisuelle Arbeiten geeignet war. Ich glaube ich bin beim Herumspielen mit diesem Amiga auf die Idee gekommen, Bilder einzulesen und dann Software darüber laufen zu lassen.

Bei „TV Poetry“ hatte ich die wesentlichen Dinge noch selbst noch unter Kontrolle. Und für die meisten Fragen kannte ich auch eine Lösung – zum Beispiel um zwischen den vielen Stationen hin- und herzuschalten. Es gab schon damals ein Gerät, das eine Fernbedienung emulieren konnte und dieses Gerät

hab ich dann mit dem Computer verbunden.

Um das Ganze zu realisieren waren hauptsächlich Skripte notwendig, die gewisse Vorgänge automatisiert haben, was ich nicht konnte. Ich habe mich also auf die Suche nach einem Informatiker gemacht, der diese Aufgaben übernehmen konnte. Über einen Aushang an der Technischen Universität Wien hab ich dann zwei Leute kennen gelernt: Günter Erhart und Clemens Zauner. Die zwei waren auch noch sehr jung und hatten gerade ihr eigenes Informatik-Studium begonnen. Die haben mir dann diese Skripte geschrieben und an den Netzwerklösungen gearbeitet, die es damals auch noch nicht wirklich vorgefertigt gab so wie heute.

DL: Das ist ja eine Situation, die uns bei der Gestaltung eines Medienkunstwerks sehr häufig begegnet. Es gibt nur ganz wenige Medienkünstler die alle notwendigen Fertigkeiten selber haben. Die meisten Gestalter müssen sich irgendwie organisieren. Das führt zur Frage, wann ein solcher Kollege ein Mitgestalter ist?

GS: Für mich ist das schon relativ klar: Bei meinen Projekten ist jeder Mitarbeiter von einem gewissen Moment an auch ein Mitgestalter, ein Co-Autor.

DL: Das heißt es sind gewissermaßen dann kollaborative Kunstwerke?

GS: Bei den Kunstwerken schein ich schon an erster Stelle als Künstler auf. Ich hatte die Grundidee, dann bin ich auch derjenige, der die nötigen Mittel organisiert. Ich halte das Ganze zusammen.

DL: Du möchtest also am Begriff der Autorschaft festhalten, auch wenn du sie in einer gewissen Masse mit anderen teilst.

GS: Genau das stimmt.

DL: Gibt es auch andere Gestaltungsprozesse? Wo du alles abgibst und sagst: Ich mach das Konzept, ich bin der Architekt und ihr setzt das um?

GS: Nein, das würde mich auch nicht interessieren. Auch wenn ich ein Kunstwerk nicht von A-Z selber realisiert habe, so muss ich es doch durch und durch kennen, muss es warten, betreiben und weiterentwickeln können. Ich möchte auf keinen Fall etwas machen, wo ich vollkommen Dritten ausgeliefert bin. In meinem neuesten Projekt „Slide Movie“ bei dem es um das Thema Projektion geht, habe ich alles von A-Z selber gebaut und kann auch den Film selbst erzeugen der da gezeigt wird.

DL: Wie funktioniert „Slide Movie“ genau?

GS: „Slide Movie“ (4) ist die Rekonstruktion und gleichzeitig die Dekonstruktion einer Medienmaschine die im Verborgenen agiert: Die Rede ist vom Filmprojektor. Mein Freund, der Medienwissenschaftler Felix Stalder, spricht davon, dass es erstaunlich sei, dass sich gewisse Dinge in der Mediengeschichte nicht oder nur sehr langsam verändern. Eines dieser Dinge ist der Filmprojektor. Hier ist seit 100 Jahren fast alles gleich geblieben: Der ganze Apparat mit Lampe und Linsen aber auch das Filmformat und die Abspielgeschwindigkeit des Films. Der Filmprojektor musste sich auch durch die Einführung von Ton oder Farbe kaum verändern. Und ich hole eben dieses Ding aus seiner schalldichten Kabine und stelle es in den Mittelpunkt.

DL: Den Projektor...

GS: Es ist der Projektor, der an meinem Kindheitserlebnis mit dem Filmstreifen anknüpft. Für „Slide Movie“ zerschneide ich normalen 35mm Kinofilm in seine Einzelbilder. Diese Bilder fixiere ich in Diarahmen und verteile die ganze Szene auf 24 einzelne Projektoren. Diese Diaprojektoren sind alle auf die selbe Leinwand gerichtet und justiert und werden dann im Rhythmus von einer vierundzwanzigstel Sekunden laufen gelassen.

DL: So entsteht wieder eine Folge von Bildern. Wie lange ist dann eine Sequenz?

GS: In diesem Fall genau 80 Sekunden weil ein Diomagazin Platz für 80 Dias hat. Ich verwende die berühmten Kodak Carousel Projektoren, die gerade im Bildungsbereich bis in die 90er Jahre sehr dominant waren. Weil diese Magazine rund sind stehen sie nach dem letzten Bild wieder genau am Anfang und damit lassen sich wunderbar Loops realisieren.

DL: Eine mögliche, wenn auch nicht sehr zweckmäßige und sinnvolle Art einen Film zu zeigen...

GS: ... die auch sehr schlecht funktioniert, was in diesem Fall ein Vorteil ist. Die Ergebnisse sind natürlich sehr speziell und vom Standpunkt der technischen Perfektion her bescheiden, weil man diesen Dias nie genau zur Deckung bringen kann und weil man diese Projektoren nie so genau timen kann. Der Film ist sehr ruckelig, die Helligkeit schwankt und für das Auge ist das bewegte Bild erst nach einiger Zeit zu erkennen. Man könnte natürlich auch sagen, dass ich mit sehr großem Aufwand ein nach herkömmlichen Maßstäben dürftiges Ergebnis erreiche. Das ist auch oft typisch für meine Arbeiten.

DL: Ich würde jetzt gerne über Dein Projekt "VinylVideo" (5) vom Jahre 1998 reden. Auch hier steht die Erfindung eines technischen Mediums im Vordergrund.

GS: Das Projekt basiert auf der Idee, für die Speicherung von Fernsehsignalen traditionelle Schallplatten aus Vinyl zu verwenden. Das gab es in genau dieser Form nie. Ich habe das Projekt mit Günther Erhart und Clemens Zauner begonnen. Nach langer Tüftelei sind wir daraufgekommen, dass uns die signaltechnischen Grundlagen fehlen. Ich habe mich dann an meinen Freund Martin Diamant gewendet, einen Physiker, mit dem ich Ende der 80er Jahre Tontechnik studiert hatte. Martin, der bis heute mein Hauptkollaborateur bei diesem Projekt ist, hat die Technologie in jahrelanger Tüftelei entwickelt, bis heute zeigen wir die Erfindung in verschiedenen Formen im Kunstkontext und verkaufen sie sogar. Das System besteht aus einem normalen Plattenspieler, einem Schwarz-Weiss Fernseher und einer Box mit ziemlich viel Technik drin, dem "VinylVideo Home Kit". In dieser Box werden die akustischen Signale der Schallplatte in Bilder zurückgewandelt. Das Resultat ist wie immer bei meinen Projekten sehr bescheiden, aber nicht, um einen Retro Effekt zu erzielen, sondern einfach deshalb, weil es technisch mit den selbstaufgelegten Limitationen nicht besser geht.

DL: "VinylVideo" ist also eine Plattform auf der andere ihre Filme zeigen können.

Gebhard Sengmüller: Genau. Wir haben eine Plattform geschaffen – nicht nur durch die Technik, sondern auch um die Geschichte, die wir drum herum erzählen: Wir haben die Erfindung in den 40er Jahren situiert und entsprechende Werbespots und Infomercials produziert. Das ganze ist natürlich auch wieder aus einer Art Not entstanden: Wir brauchten vier Jahre, um dieses Projekt zu entwickeln, und als es fertig war, fehlten uns die Inhalte. Und dann kam eben die Idee, lange Zeit in Zusammenarbeit mit dem Kuratorenduo "Best Before", andere Künstler einzuladen für dieses Medium Filme, also Vinylplatten zu produzieren.

Also war es sehr nahe liegend Leute einzuladen, um für uns Platten zu produzieren. Wir haben die Nachteile des Mediums zu Vorteilen gemacht: Wir mussten Künstler finden, die mit unserer sehr begrenzten Qualität – wenig Schärfe und Kontrast, verringerte Bildrate, Ton in Telefonqualität – umgehen konnten.

Auf der anderen Seite hat dieses Medium aus unserer Sicht auch andere Vorteile: Zum Beispiel kann der Betrachter auf die Informationen auf den Platten richtig haptisch zugreifen und die Nadel an jeder Stelle absetzen – ganz im Gegensatz zu Videobändern oder DVD, wo dieser Zugriff ja nur noch technisch vermittelt möglich ist. In unserem System kann der Betrachter sehr intuitiv mit den Filmen umgehen, er kann springen oder auch umschneiden und sich eine neue Reihenfolge ausdenken. Diese Disposition hat dann auch dazu geführt, dass die meisten Künstler keine narrativen Inhalte erzeugt haben, sondern eher Filme mit einem ruhigen Fluss lieferten

DL: Ich möchte noch etwas auf die Rahmenerzählung eingehen, die mir gerade bei diesem Projekt wichtig scheint.

GS: Ja dieser Rahmen gehört bei meinen Arbeiten dazu. Erfolgreiche Erfinder sind ja oft auch gute

Marketingleute. Das war ja schon bei Edison so, auch wenn ich mich natürlich nicht mit ihm vergleichen möchte. Edison hat ja auch schon zu seinen Lebzeiten dafür gesorgt, dass viele Anekdoten über ihn erzählt wurden. Ihm war wichtig, dass man seine Erfindungen auf die richtige Weise präsentiert hat.

Es gibt ja diese amüsante Geschichte von John Logie Baird, dem Erfinder des elektromechanischen Fernsehens: Er hat versucht, sein 30-Zeilen Fernsehen auf Schellack Platten aufzuzeichnen – das war also eine noch wesentlich schlechtere Qualität als "VinylVideo". Er konnte die Signale zwar aufzeichnen, aber er konnte sie nicht mehr in bewegte Bilder zurückverwandeln. Das hat ihn aber als guten Marketingmenschen nicht daran gehindert, das Produkt dennoch zu verkaufen. Er hat Vorführungen veranstaltet, bei denen er diese Bildplatten abgespielt hat. Die Leute konnten ein komisches Piepsen hören und er hat die passende Erklärung dazu geliefert: Das sind eben die Töne, aus denen die Bilder sind...

DL: In einem ganz anderen Projekt von Dir steht auch die Materialität des technischen Mediums im Vordergrund, wenn auch in einer ganz anderen Weise: Ich rede vom Projekt "vergessen© erasure coils" (6).

GS: "vergessen©" war ein Projekt von Herwig Turk, an dem viele verschiedene Künstler und Theoretiker mitgearbeitet haben. Es ging unter anderem darum, einen normalerweise negativ konnotierten Begriff positiv zu besetzen. Für mich war in dem Zusammenhang vor allem die Idee interessant, dass die meisten Informationen, die in uns hinein strömen, natürlich sofort vergessen und gelöscht werden müssen, weil sonst quasi ein Überleben nicht möglich ist, weil sonst wahrscheinlich ein sofortiger Wahnsinn eintreten würde. Von früheren Arbeiten her wusste ich, dass in den Fernsehstudios des ORF diese komischen Geräte herumstanden, die nichts anders gemacht haben als alte Bänder zu löschen. Für meine Arbeit habe ich eben diese verschiedenen Studios besucht und diese Geräte fotografiert. Das Resultat war in diesem Fall eine Fotodokumentation dieser Apparate, die für mich "Vergessensmaschinen" darstellten.

DL: Es gibt noch ein letztes Projekt, das ich ansprechen möchte. Das auch sehr typisch ist für dich ist: „, VSSTV - Very Slow Scan Television“ (7)

GS: Am Anfang – so um 1998 oder 99 – hatte ich die Idee, etwas mit Luftpolsterfolie zu machen, diesem allgegenwärtige Verpackungsmaterial. Die Struktur dieses Materials ähnelt jener einer Bildröhre unter der Lupe: Es gibt dieselben Wabenmuster und runden pixelförmige Punkte. Ich wollte eine Maschine bauen, die farbige Tinte in diese einzelnen Bläschen füllt und damit die Luftpolsterfolie zu einer Art großem Fernschirmschirm macht. Wo sollten aber die Bilder dazu herkommen? – Ich wollte die nicht selber machen und dann ist mir eben wieder dieses komische Fernsehformat in den Sinn gekommen, das es seit den 50er Jahren gibt. Es heißt „Slow Scan Television“ und wurde von Rundfunkamateuren erfunden. Die Bildübertragungsraten sind hier sehr langsam: Pro 10 Sekunden wird nur ein Bild übertragen. Diese Bildübertragungsmethode gibt es heute noch, sie ist über Kurzwelle für jedermann frei zugänglich und genau diese Bildquelle zapfte ich für mein Projekt an. Die Übertragung eines Einzelbildes auf die Luftpolsterfolie dauert 20 Stunden! – Die Tinte verblasst im Lauf der Zeit und ahmt damit auch die Phosphorschicht einer Bildröhre nach. Hier muss ja der Bildpunkt auch wieder verblassen, nachdem er vom Elektronenstrahl berührt wurde, nur geht das natürlich sehr viel schneller...

DL: Hast Du auch sonst eine Affinität zu diesen Amateurfunkern?

GS: Es gibt ja im Amateurfunkbereich diesen Testcharakter, dieses „Hello World“-Phänomen. Es geht nicht um die Inhalte, man will die Technik kennen lernen und testen; die Technik wird zum Selbstzweck. Amateurfunken haben in ihren Gesprächen über Funk keine anderen Inhalte als die Übertragung, die Ausrüstung, die Antennen. Im Fall von „Very Slow Scan Television VSSTV“ ist es so, dass sie oft Bilder von ihrem eigenen Equipment übertragen.

DL: Könnte man sagen, dass die Medienkunst des Gebhard Sengmüller das Medium selber zum Thema macht?

GS: Das ist ein das Thema, das mich sehr beschäftigt. Als ich diesen Sommer am Transart Institute

unterrichtete, war einer meiner Studenten David Dunn, der in Santa Fe lebt. Dunn hat schon 1990 im Rahmen der Ars Electronica, gemeinsam mit den Vasulkas und Peter Weibel die Ausstellung „Eigenwelt der Apparatewelt“ gestaltet, deren Hauptinhalt alte Videogeräte und Synthesizer waren, die Künstler in den 40er, 50er, 60er, 70er Jahren gebaut hatten, um zum ersten Mal elektronische Musik und elektronische Bild- und Videoverfremdung zu machen. Das Interessante an dieser Ausstellung war, dass diese Geräte sehr viel mehr Aufmerksamkeit erzeugten als die Inhalte, die darauf zu sehen oder zu hören waren.

DL: Ich möchte zum Schluss noch ein bisschen den Aspekt der Medienkunst thematisieren. Du hast kommst aus Österreich, einem Land, wo die Medienkunst zwar nicht erfunden aber doch schon zu einem sehr frühen Zeitpunkt beachtet wurde und wo es heute offenbar auch ein Publikum für so etwas gibt. Mir scheint, dass sich die Medienkunst doch schwer tut und das Publikum tut sich auch schwer mit der Medienkunst. Ist das eine Beobachtung, die du irgendwie teilst?

GS: Medienkunst selber ist ja auch schon wieder so etwas wie ein Unwort geworden inzwischen. Der Begriff lässt sich so auch fast nicht mehr verwenden, weil genauso genommen jede Kunst Medienkunst ist. Man müsste schon genauer definieren und von Kunst mit elektronischen, oder in meinem Fall auch elektromechanischen, Medien reden. Man könnte mich schon als Medienkünstler bezeichnen, weil ich eben mit dem Medium spiele und weil es mir mehr ums Medium geht als um den Inhalt. Ich bin aber auch ein bisschen sprachlos in dieser Debatte. Ich bewege mich einfach in einer Welt der Medienerfindungen. Dabei interessiert mich aber genau die so genannte High-Tech Welt nicht, also all das, bei dem noch schnellere Computer, noch tollere Software im Vordergrund steht. Mir geht es um die Maschinen nicht in einer Weise, dass es mir um neuere, bessere Maschinen oder Software geht, die noch ein besseres Tool sind, um noch etwas Spektakuläreres erzeugen zu können. Man könnte sagen, dass ich lieber Werkzeuge herstellen will, die dann wiederum von anderen Künstlern verwendet werden können, oder Prozesse zu schaffen, die dann wieder in der Lage sind, selbständig Inhalte herzustellen.

Referenzen/Anmerkungen:

- (1) Alfred Polgar: Handbuch des Kritikers, Zürich 1938: («Als der Kopfhörer wieder weggenommen war von der Tischplatte, zeigte sich dort, wo sein Mund gelegen und vierzehn Tage in sie hineingetönt hatte, nicht die geringste Trübung! Nicht einmal eine so winzige Spur wie die vom Hauch eines Atems war zurückgeblieben.»)
- (2) Heinz von Foerster: Wissen und Gewissen. Versuch einer Brücke, Frankfurt am Main 1993
- (3) TV Poetry: http://www.gebseng.com/05_tv_poetry/
- (4) Slide Movie: http://www.gebseng.com/04_slidemovie/
- (5) VinylVideo: <http://www.vinylvideo.com/>
- (6) http://www.gebseng.com/06_vergessen/
- (7) http://www.gebseng.com/02_vsstv/

Bildquellen:

VSSTV:

http://www.gebseng.com/02_vsstv/electrohype_malmoe_2006-12/

http://www.gebseng.com/02_vsstv/promo_pics/

VinylVideo:

http://www.gebseng.com/03_vinylvideo/postmaster.shtml

http://www.gebseng.com/03_vinylvideo/homekit_merchandise.shtml

Slide Movie:

http://www.gebseng.com/04_slidemovie/lab30/index.shtml

TV Poetry:

http://www.gebseng.com/05_tv_poetry/index1.shtml

vergessen© Erasure Coils:

http://www.gebseng.com/06_vergessen/index.shtml

Bio Gebhard Sengmüller

Gebhard Sengmüller is an artist working in the field of media technology, currently based in Vienna, Austria. Since 1992, he has been developing projects and installations focussing on the history of electronic media; creating alternative ordering systems for media content; and constructing autogenerative networks. His work has been shown extensively in Europe, the US and Japan, among others in venues such as Ars Electronica Linz, the Venice Biennale, ICA London, Postmasters Gallery NYC, the Museum of Contemporary Photography Chicago, the FCMM Festival Montreal, or the ICC Center, Tokyo.

His main project for the last few years has been VinylVideo (<http://www.vinylvideo.com>). This is a fake piece of media archeology, a "forgotten" invention for the storage of television signals on longplay vinyl records. The project, a collaboration with scientists and artists, was presented in numerous exhibitions, live shows and talks since 1998. Also, this work has been covered widely in art and mainstream media, among others in Frieze Magazine, Wired Magazine, FAZ and the New York Times. In 2004, VinylVideo collaborated with Perry Hoberman and Julia Scher, who created new works for a VinylVideo installation at the opening of the FACT Center, Liverpool. VinylVideo and Sengmüller's other artistic work is represented by Postmasters Gallery NYC.

Currently, Gebhard Sengmüller is working on a major new project, "The Parallel Image", exploring concepts of non-traditional live transmission of moving images.

Gebhard Sengmüller teaches at the Kunsthochschule Linz, Institute for Interface Cultures; and at Transart Institute, Donauuniversität Krems.