

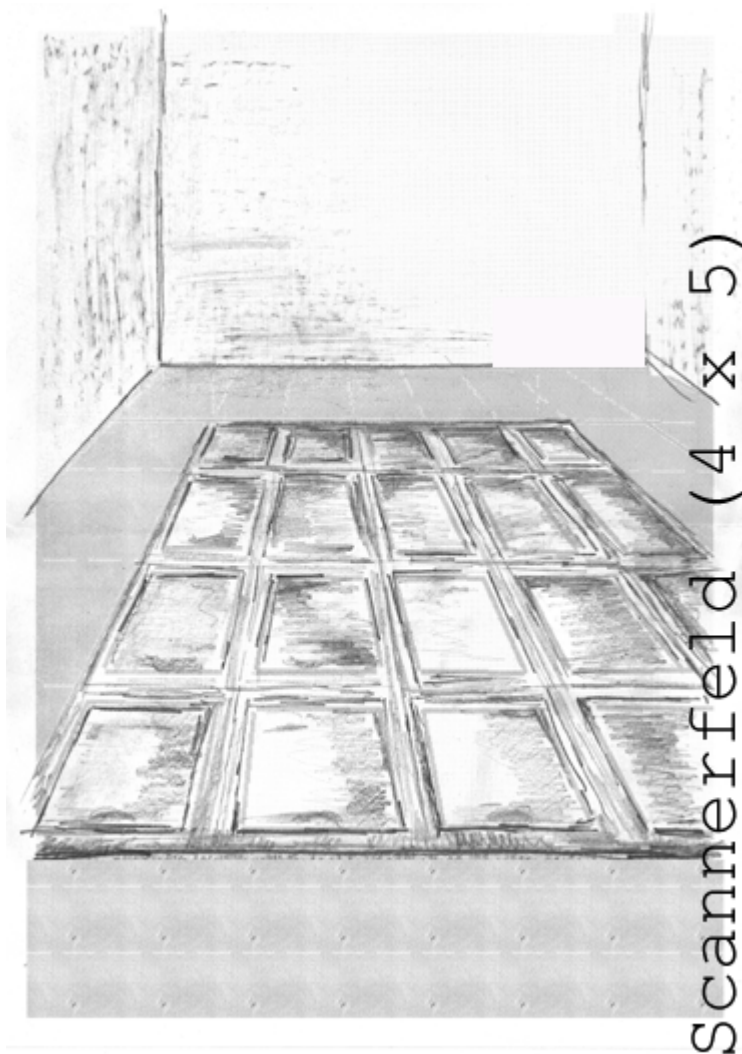
SCANNER++

Eine hybride Internetinstallation

Blank & Jeron, 1998

SCANNER++ ist ein Gerät, das die Außenwelt faksimiliert. Es gleicht äußerlich einem Kopiergerät. Joachim Blank und Karl Heinz Jeron haben zwölf handelsübliche Scanner im A4-Format zu einem Quadrat von 4 x 3 Geräten zusammengestellt und auf einem 40cm erhöhten Metallgestell montiert, das durch eine Abdeckung mit 12 Panzerglasplatten begehbar wird. Die Ausstellungsbesucher können das Gerät begehen, sich auf ihm niedersetzen oder es mit Gegenständen belegen. Sie nehmen die Rolle der Bildvorlagen und Objekte ein, die ein Scanner in geringer Tiefenschärfe erfaßt und in ein digitales Abbild verwandelt. Der Scanner macht Photos oder Texte zu Bilddateien. Hier macht er Momentaufnahmen vom Publikum und sammelt die Spuren von Händen, Füßen oder Kleidungsstücken, scharf oder verwischt, und immer unvorhersehbar.

Denn alle Scanner werden von einem Computer gesteuert und in unterschiedlichen zeitlichen Abständen nach einer zufälligen Choreographie gestartet. Was dann gerade in Berührung mit dem Bildschirm steht, wird automatisch gescannt, gefiltert und umgestaltet, einem lokalen Webserver zur Verfügung gestellt und nach kurzer Verzögerung auf einer Projektionsleinwand mit einem Datenbeam sichtbar gemacht. Der Ausstellungsraum wird sowohl durch die Scanner als auch durch die Helligkeit der Leinwand erleuchtet, auf der ein WWW-Browser zu sehen ist.



In ihm bilden sich in der Form eines 4 x 3 Java-Applets die verfremdeten Sanningergebnisse ab, die der auf dem Steuercomputer installierte Webserver

an den Datenprojektor weiterreicht. Die auf dem Webserver abgelegten Daten werden zugleich auf den Website <http://sero.org/scanner> übertragen. Die Ausstellungsbesucher erzeugen so den Inhalt des Website. Die leichte Verzögerung und starke Verfremdung der Daten erlaubt ihnen nicht die vollständige Kontrolle über das Bildangebot, aber die Einflußnahme auf seine Inhalte. Die Internetbesucher hingegen können auf das gesamte Archiv der erzeugten Dokumente zugreifen: Die neuen überlagern transparent die alten Scans. Der Besucher 'klickt' sich durch das Angebot hindurch. Aktionen und Intentionen der Ausstellungsbesucher sind ihm durch die technische Verfremdung und Fragmentierung verschleiert. Er wird zum passiven Archäologen einer Interaktion von Technik und Zufall.

SCANNER++ steht im Kontext einer Projektreihe zum Thema Informationsrecycling/Information-Smog". Frühere Arbeiten von Blank & Jeron, wie Etwa "without_addresses" bei der Documenta X (http://sero.org/without_addresses) oder „DUMP YOUR TRASH!“ (<http://sero.org/dyt>) nutzten das Internet als Kopiermaschine, indem solche Dokumente, die im Netz bereits vorhanden waren, durch verschiedene Verfahren in neuer Form aufbereitet wurden. Durch minimale Interaktion der virtuellen Besucher - Texteingaben oder Mausklicks auf einer Navigationsfläche - wurden Netzinhalte durch Softwareagenten automatisch im Layout umgestaltet und in dieser Form auf dem Website zur Verfügung gestellt. Ihre Darstellung erinnert ihrer standardisierten Entstehung zum Trotz an persönliche Dokumente und auratische Gegenstände wie Briefe oder beschriftete Steintafeln, einem Erscheinungsbild in dem die Dokumente bestellt und handwerklich real gefertigt werden können.

Bei SCANNER++ wird diese Methode umgekehrt. Das Projekt geht vom realen Raum aus und überführt ihn durch die Technik des "Scannens" (lat. = hervorheben) in digitale Information. Diese vielleicht selbstverständlichste, aber auch radikalste Weise des Übergang von analoger in digitale Information erscheint wie eine Metapher für die Lesbarmachung der Welt im Zeitalter der "Informationsgesellschaft". Indem die Simulation des Raumes und der in ihm vollzogenen Handlungen, die SCANNER++ auf den ersten Blick verspricht, mehrfach in Frage gestellt und hintergangen wird, wirft das Projekt die Frage nach dem tatsächlichen Wert sowohl der Information als auch der ästhetischen Interaktion auf, die in ihm fast schon paradox halb objekthaft, halb prozessual dargestellt werden.

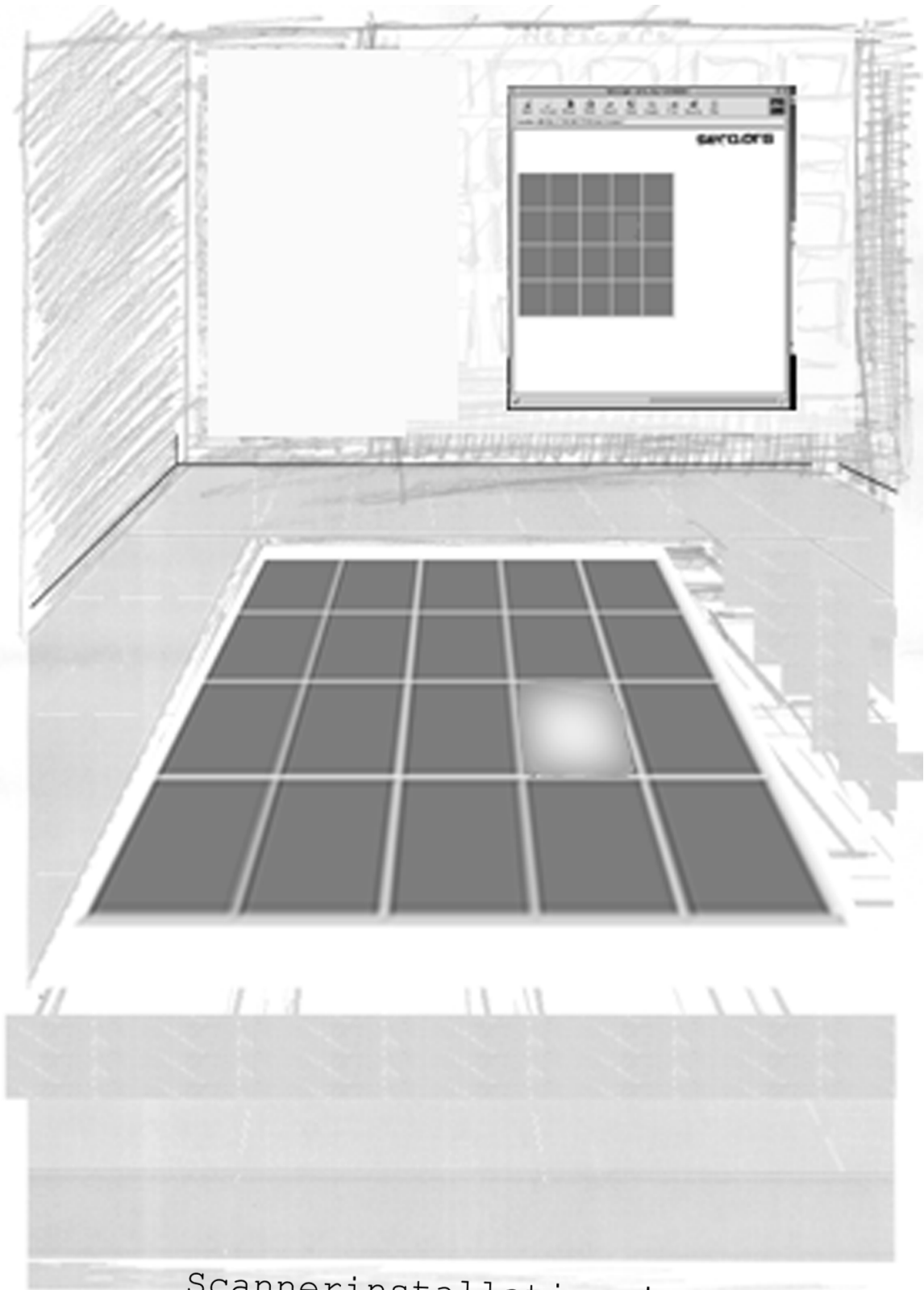
Text: Gerrit Gohlke, Blank & Jeron

Ausstellungen und Preise mit Scanner ++

1998 Neuer Berliner Kunstverein (Uraufführung)
 1998 comm_x_change, Basel (CH)
 1999 European Media Art Festival, Osnabrück
 1999 VIPER, Luzern (CH)

1999 Comtec Art, Dresden (1. Preis im Bereich „computergestützte Installationen)
 1999 Prix Ars Electronica „Cyberarts 99“ , Linz (Anerkennung im Bereich „Interaktive Kunst“)

WWW: <http://sero.org/scanner>, e-mail: sero@sero.org
 Konzeption Scanner ++, 3/98



Scannerinstallation im Raum



Technik

Computerhardware / AV Technik

Optimal: Einbindung in ein Intranet mit Anbindung an das Internet

Optional: einmal am Tag für ca. 1 Stunde nutzbarer ISDN-Anschluss

1 Computer zur Steuerung der Installation

1 Computer zur Präsentation bzw. zum Anschluss an einen Datenbeamer

12 A4-Scanner (Agfa Snapscan 310)

WWW-Projektion:

1 datenfähiger, ggf. tageslichttauglicher Videobeamer mit PC-Anschluß (Multimedia Projektor, mit hoher Lichtstärke, Auflösung min. 800x600)

Installation

Aufbau des Scannerfelds:

1 Eisenrahmen ca. 225 x 200 cm mit Einhängemöglichkeit von 12 Scannern. Der Rahmen wird mit hellgrau gestrichenen MDF-Holzplatten verkleidet.

12 Panzerglasplatten zum abdecken der Scanner

Platzbedarf der Arbeit: ab ca. 50 qm

Lichtverhaeltnisse im Raum : „gedämpftes“ Tages- oder Kunstlicht bis zur völligen Dunkelheit. Letztendlich ist die Lichtstärke des Datenbeamers maßgeblich.

Die hier aufgeführten Bestandteile der Arbeit sind, bis auf den Präsentationscomputer und Datenbeamer, im Eigentum der Künstler.

Anm.: Die Arbeit ist über ein 3 minütiges Video dokumentiert.

