

ew3++

das electronic wallpaper 3 (ew3) war ursprueglich eine auf projektion ausgelegte videoarbeit. verwendet wurde ein kurzer filmabschnitt, welcher dann rekursiv in sich gefaltet wurde. durch rechenfehler bzw. -ungenauigkeit entstand aus einer naturalistischen darstellung eine hoch technische. dieser wechsel vom analogen zum digitalen stellt den ausgangspunkt der arbeit dar.

als installation wurde ew3+ erstmals beim festival "fluten" in einem ehemaligen wasserturm gezeigt. der basin dieses war interaktiv als instrument zur beeinflussung des tones in verwendung. wichtig war die gezielt zurueckhaltende praesentation die die visuelle kraft des raumes unterstuetzte und ergaenzte. das gleiche galt fuer die akustik: die generierte audioumgebung war nur eine transformation des vorhandenen und unterstrich dieses.

da die installation auf vorhandene raeumliche gegebenheiten nicht nur ruecksicht nimmt sondern diese als material miteinbezieht unterscheidet sie sich bei jeder aufstellung. als primaeres interface fuer den besucher werden mehrere fernseher verwendet, die entweder in der architektur vorhanden sind oder integriert werden koennen. natuerlich mag in manchen faellen auch eine projektion sinnvoll sein. die interaktion erfolgt ueber eine beliebige schwingende flaeche - das kann entweder ein bahngleis sein oder ein wasserbassin, der boden eines raumes oder eine glasscheibe. mittels piezomikrofonen wird der ton abgenommen und in einen oder mehrere steuercomputer gespeist, der bild und ton verarbeitet.

die installation veraendert die raeumliche wahrnehmung auf mikroskopischem niveau. sie ergaenzte den raum um eine sinnliche, spielerische komponente.