

Fotofragmente: Frank Richters "I concrete myself in a oscillating world"

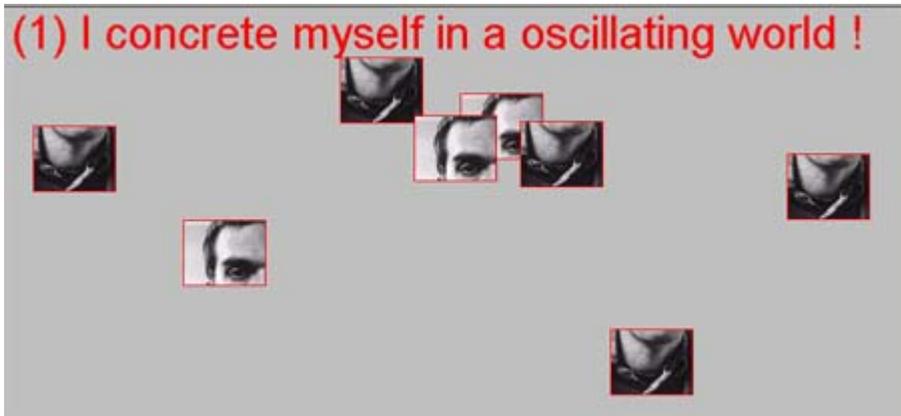
Von Roberto Simanowski

Nr. 18 – 25.06.2001

Abstract

"Today i live in a world, in which people more often travel without arriving, or arrive without traveling. So it is possible to see a space or a space structure that goes beyond imagination and reflection. The presented work makes the phenomena of living-space concrete." So lautet die Einleitung zu Richters "16 statements and 16 questions for you", seinem Beitrag zum InternetKunstPreises 2001 (Bericht auf dd). Das Thema des Wettbewerbs lautete: "Wer bin ich heute? Was werden wir morgen tun?" Richter kleidet seine Antworten in Fotos, Flash, JavaScripts, dynamische Layers. Die Effekte sind beeindruckend, und wer dies nicht aus der Perspektive der technischen Umsetzung so empfindet, kann es vielleicht aus der Perspektive dekonstruktivistischer Fotofilosofie.

Nehmen wir gleich die erste Einstellung. Unter der Überschrift in Rot: "(1) I concrete myself in a oscillating world!" bewegen sich acht kleine Images über den Bildschirm, die jeweils animiert sind und ein Männergesicht - nehmen wir einmal an, es ist Frank Richter - zeigen, das viel zu gross für den Rahmen ist. Man sieht auf den rot umrandeten Schwarzweißbildern abwechselnd eine der Augenpartien oder den Halsansatz. Das ist ein nicht schwer verständliches Symbolik: Die Multiplizierung des Ichs und zugleich seine Fragmentarisierung innerhalb des zur Verfügung stehenden Raumes; plus die Unstetigkeit, die in der Bewegung über den Bildschirm liegt. Durch einen Mousemove-Tag gewinnt die Sache allerdings zusätzliche, medienspezifische Bedeutung.



Alles strebt zur Maus, könnte man das beschreiben, was Richter hier programmiert hat. Wo immer man die Maus hinbewegt, die Bilder strömen zu ihr. Solche Effekte kennt man aus diversen JavaScript-Libraries. Aber was dort ein billiger Effekt ist, mit dem man die Besucher seiner Website einen Überraschungsmoment lang beeindruckt, ist hier raffiniert integriert in eine mehrschichtige Aussage über die Verortung des Ich. Ich bin es, dem das andere Ich gehorcht, ich, der User, und meine Maus.

Aber wieso ich? Der andere kennt mich doch gar nicht! Es könnte irgendwer sein, wenn er nur eine Maus hat. Eben; es kommt nicht auf mich, als das Gegenüber, an. Ich bin ja selbst ein namenloser User, der sich irgendwie zu verorten versucht in dieser Welt der Verschiebungen. Und mir mag es dabei so ergehen wie den Ich-Fragmenten Frank Richters: Selbst die Ausrichtung aller Teile auf ein Ziel, führt zu keinem Ganzen. Einen Augenblick entsteht die Illusion, wenn alle Bildchen zur Maus streben, dass sie dort wie die Mitspieler eines Puzzles sich verbünden. Aber dem ist nicht so. Mehr noch: Die Maus zeigt, wenn sie eines der Bilder berührt, einen Link an. Aber sie linkt nicht. Kein Großbild erscheint, wie es üblich ist, wenn man im Netz auf Images von solch geringen Maßen klickt. Der zur Hand verwandelte Kurser ist ein Versprechen, das nicht eingelöst wird. Weil es gar kein Hinter-dem-Image gibt? Die dysfunktionalen Links sind freilich zunächst der Technik geschuldet, denn die Bilder sind als Layer ausgewiesen und müssen für das Funktionieren des JavaScripts einen Link darstellen. Indem dieser auf sich selbst linkt, kann man die aufgezwungene Verbindung wieder neutralisieren. Die Vorspiegelung des Links auf der Bildelebene bleibt trotzdem; und wie man sieht, kann man sie interpretativ ganz gut gebrauchen.

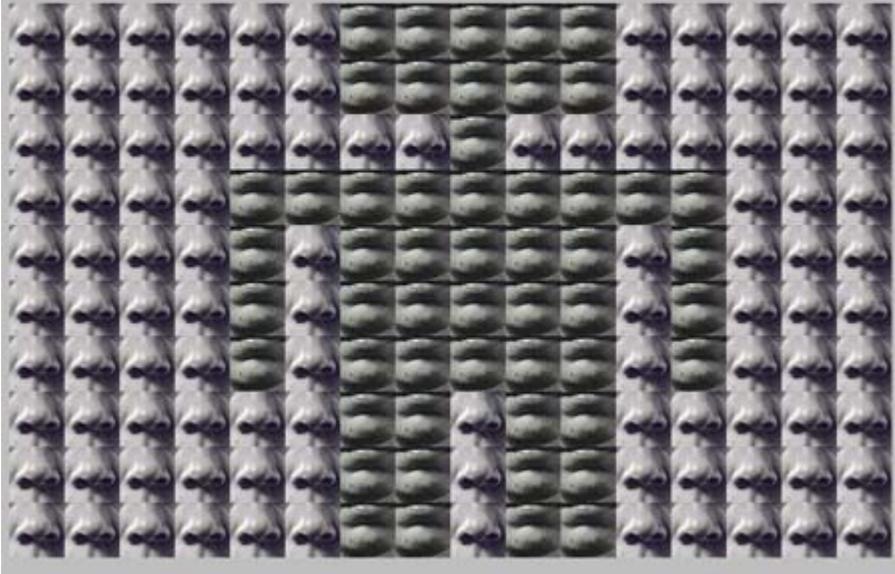
Der Klick auf den linken Button, "You SEE the space?", begrüsst, wieder in Rot, mit "I hate you". Dann sehen wir unter dem etwas kryptischen "(2) My vision is an opening in 4d-space !" erneut ein Image, diesmal eingezwängt in einen viel zu kleinen Rahmen in der Mitte des sonst leeren Bildschirms. Man sieht wieder jeweils

verschiedene Teile des Gesichts, diesmal aber nicht als übereinandergelegte Teile eines animierten Images, sondern als ein Nebeneinander, das faktisch durch die Verschiebung der Okulars entsteht. Diese Verschiebung macht sich sinnfällig durch die vertikalen und horizontalen Scrollbalken, die, wie von Geisterhand bewegt, hin und her zucken. Legt man die eigene Hand bzw. Maus an, kann man den Balken durchaus arretieren und nach eigenem Wunsch über das Bild navigieren. Aber doch eben nur mit einem Balken, denn zwar haben wir zwei Hände, aber nicht zwei Mäuse. Insofern kriegen wir das fremde Gesicht nie richtig zu fassen. Es sei denn, wir kennen uns mit dem Medium aus. Dann gehen wir nämlich in den Quellcode, orientieren uns, um welchen der Frames es sich handelt, geben dessen [URL](#) gesondert ein und erhalten auch wirklich das Vollbild, nun von seinem dynamischen Procrustesbett befreit.

War diese Aktion vom Autor geplant? Gehört sie zum Kunstwerk oder zerstören wir es dadurch? Insofern HTML-Seiten immer eine doppelte Textebene aufweisen und insofern das vorliegende Werk seinen unterliegenden Text einsehbar macht, haben wir mit dem Blick dorthin nicht unbefugt in des Autors heimischer Schreiblade gekramt, statt uns mit dem Buch zu begnügen, das aus dieser hervorgegangen ist. Wir haben das Werk im Grunde erst vollendet, indem wir ihm auf die Schliche gekommen sind. Diese Vollendung besteht in einer Befreiung des anderen aus dem viel zu kleinen Rahmen, den man ihm ließ und sie basiert auf Medienkompetenz.

Die resultierende Formel - ohne Medienkompetenz keine Erkenntnis des andern in diesem Medium - klingt übereilt und vage. Und doch ist es genau dies, worum es in so vielen Werken der Netzkunst geht: Der andere Blick auf und unter die Oberfläche des Mediums, die Sensibilisierung für die Funktionsweise des Mediums und für die Manipulierung unserer Wahrnehmung in und mit diesem Medium. Die Browserkunst ist hier ein prominentes Beispiel, Frank Richters gefangenes Portrait wäre ein anders. Ein netzigeres sogar, denn im Gegensatz zu Shredder und Webstalker, die den User auch nur wieder zu Objekten einer anderen Perspektive machen, darf der User hier mal selbst aktiv werden und in einer Art Befreiungsaktion sich als Subjekt innerhalb dieses Mediums erfahren.

(5) Tomorrow I arrive without travel !

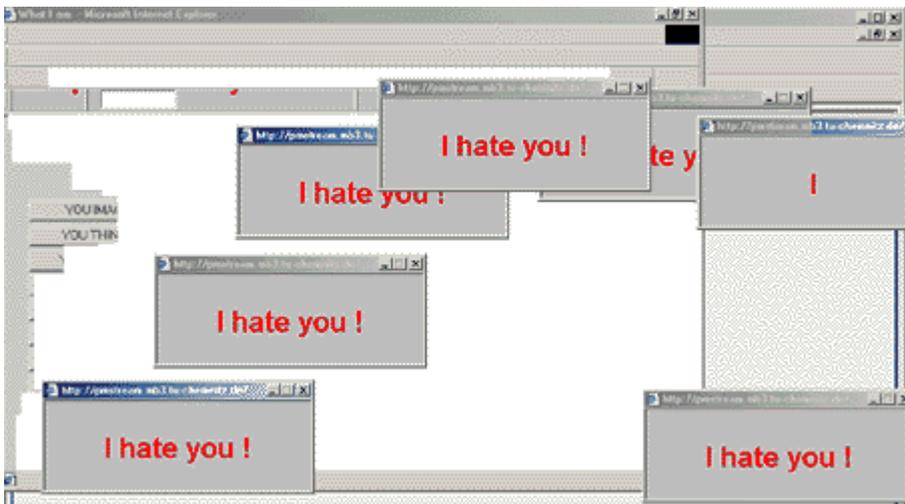


Ein nächster Klick lässt den Ausruf "I need you" zig Mal über den Bildschirm laufend, so wie vorher die Bildteile, als hätten sie alle jetzt eine Stimme erhalten. Kurz darauf erscheint - unter der vielsagenden, aber doch auch wieder recht kryptischen Ueberschrift "(5) Tomorrow I arrive without travel !" - ein Mosaik aus 16 mal 10 Kleinstimages (a = 40x40 Pixel), die entweder die Nase, das linke Auge oder die Kinnpartie anzeigen. Die Voreinstellung ist die Nase, und so viele Nasen neben- und untereinander sehen - das ist der Effekt dieser ironischen Anverwandlung der seriellen Malerei - gar nicht mehr aus wie menschliche Nasen. In der Mitte des Mosaiks gibt es 54 Kinnpartien, so angeordnet, dass sich das Icon einer Person abzeichnet - eine Art 'konkrete Poesie der Images'. Die Anordnung der Bilder ist selbst ein zusätzliches Bild, und darin zugleich eine Botschaft: der Mensch ist, was er sagt.

Man hat nun die Möglichkeit, diesem Mosaik seine eigenen Zeichen einzuschreiben, denn auf Mouseover wechseln alle Images jeweils zwischen Kinn und Augen (die Nase ist, als Voreinstellung, nach Mouseover-Kontakt nicht wieder erhältlich). Da man nach dem Kontakt auf einem der 160 Images die Maus über die umliegenden Images weiterführen muss, ist es nicht einfach, dem Mosaik die eigene Form einzuschreiben. Das ganze erinnert an jene Spiele, da man drei Kugeln in eine bestimmte Lage bringen muss, und wie wir wissen, rollt die erste immer weg, wenn man die letzte endlich soweit hat. Im vorliegenden Fall hat das Spiel schon wegen des Titels der Datei - "What I am" - viel mehr Brisanz. Und da dieses Sein nun wieder

in unserer Hand zu liegen scheint, versuchen wir, ihm so viele Augen wie möglich zu geben und die Kinnpartien nur einzusetzen, um in diese Augen ICH zu schreiben: Fotografie zum Mitmachen, interaktive Bildinstallation. Aber das Programm wehrt ab: Noch ehe wir das I vollendet haben, schaltet es in den Ausgangszustand.

Bei einem der nächsten Links macht Richter das, was man sich schon immer mal als rhetorische Floskel in einem künstlerischen Zusammenhang gewünscht hat. Er lässt eine ganze Armee an kleines JavaWindows auftreten, die über den Bildschirm hin und her springen, so dass man sie nicht fassen und schließen kann. Der Text der Fenster hängt ab vom Button, den man klickte. War dies "You image my space?", dann steht nun in den Fenstern "I love you", was schon etwas schwer zu glauben ist angesichts des angerichteten Chaos', das man nicht kontrollierte kann. Es hilft nicht einmal die Flucht in eine anderes Programm, denn die kleinen Fenster erscheinen auch dort, wie aufdringliche Fliegen, die, I love you, ständig um einen herum sein wollen. Man ist ratlos und es bleibt einem nichts als der Klick auf next - der aber funktioniert nicht. So ist man faktisch gezwungen, mit Ctrl+Alt+Del die Fenster einzeln zu schließen. Der Autor hat sich in der Tat konkretisiert in einer oszillierenden Welt



Der Inhalt der Fenster hängt ab vom Button, auf den man zuvor gedrückt hatte. Vier Buttons stehen immer zur Auswahl, die immer mit You SEE / IMAGINE / THINK / RELATE beginnen und dann mit my space / the 4d-space / my Travel / my arrival / time / my future / my work usw. enden. Je nach Klick erhält man in dem Frage-Antwort-Spiel einen Bildschirm mit den Worten: I relate / love / need / hate. Der Sinn dieser Antwort und ihrer Zuordnung, die von Fall zu Fall wechselt, ist nicht leicht einzusehen, so z.B., wenn im Falle des 4d-Raumes "You SEE the 4d-space?" "I love you" hervorruft oder wenn "You see the future?" "I hate you" ergibt. In Nummer 14,

wo jeder der vier Buttons viermal erscheint, heißt es zu "You think my work?" "I hate you", zu "You imagine my work?" "I need you", "You relate my work" ergibt "I relate you" und "You see my work" führt zu "I love you". Hier könnte man eigentlich tiefer graben und einen Hinweis auf das Problem der Künstleridentität vermuten: Bestrafung des Bedenkens, Belohnung unkritischer Aufnahme. Aber irgendwie hat man bis dahin das Vertrauen in die Deutbarkeit des Textbezugs verloren.

Überhaupt stellt sich das Gefühl ein, dass Richter zu oft in die Trickkiste der JavaScripts greift. Das entwertet leider auch die ersten Effekte, denen man noch eine tiefere Bedeutung zu geben bereit war. Die Effekte wiederholen sich, leicht abgewandelt, und immer ist es das fragmentierte Ich in Form des zerschnittenen Portraits, drapiert mit den sehr direkten, aber schwer zu verstehenden Bekundungen wie "I love you", "I hate you", "I relate you", "I need you". Die Sache wird redundant, der Bezug zwischen Effekt und Text wirkt willkürlich und dunkel. Die Gefahr des digitalen Kitsches scheint auf.



Am Ende steht "You are my friend" über den zwei Buttons: "You accept?" und "Don't accept?" Letzteres bringt wieder an den Start, zum zweiten Lehrgang. Wer schon soweit ist zu akzeptieren, rückt zu Richters Telefonnummer vor. Ein sehr persönlicher Abschluss eines insgesamt doch etwas unzugänglichen Werkes. Interessant ist dieses Werk auf jeden Fall durch die künstlerischen Einsatz dynamischer JavaScripts, auf den sich Richter schon mit seinem Beitrag [Memory](#) zur [Cynetart 2000](#), dem Dresdner "Festival für Computergestützte Kunst und interdisziplinäre Medienprojekte", spezialisiert hatte. Und vielleicht ist das, was Richter macht, ungefähr das, was, könnte sie JavaScript, Cindy Shermann im digitalen Medium machen würde.