

Das Publikum als Pinsel: Camille Utterbacks interaktive Installation *Untitled 5*

Von Roberto Simanowski

Nr. 36 – 2006

Abstract

Jackson Pollock malte mit dem ganzen Körper, Yves Klein mit dem Körper seiner Assistentinnen, Camille Utterback mit der Bewegung des Publikums. Das Bild (ganz Code statt Farbe) ist das Ergebnis einer stattgehabten Performance - und vergeht (Dokument ohne Dauer) gemeinsam mit dieser. Ist die Installation Werk oder Werkzeug? Ist das Publikum der Künstler oder ist es Utterback? Roberto Simanowski geht der Frage nach und diskutiert die sensuellen und kontemplativen Effekte von *Untitled 5*.



Camille Utterback: *Untitled 5* (2004)

Untitled 5 (2004) ist Teil der *External Measures* Serie, die Camille Utterback seit 2001 entwickelt.¹ Die Installation besteht aus Leinwand und Kamera und reagiert, wie *Deep Walls* oder *Text Rain* auch, auf die Bewegung des Publikums vor der Leinwand. Auf dieser findet der Besucher abstrakte visuelle Formen, die sich in

Reaktion auf seine Bewegung verändern. Die Reaktion des Systems lässt sich durch den Interactor nur teilweise nachvollziehen, denn sie basiert auch auf der Bewegung des Vorgängers. Anders als in *Deep Walls* ist in *Untitled 5* diese Bewegung dem Interactor allerdings nicht kenntlich; die Aufnahme des Erbes ist nicht steuerbar, es gibt keinen bewussten Dialog mit der Vergangenheit. Utterback erklärt das Verfahren wie folgt:²

Integral to the piece are the animated mark's cumulative interaction with each other over time. As a person moves through the space, a colored line maps his or her trajectory across the projection. When a person leaves the installation, their trajectory line is transformed by an overlay of tiny organic marks. These marks can now be pushed from their location by other people's movement in the space. Displaced trajectory marks attempt to return to their original location, creating smears and streaks of color as they move. The resulting swaths of color occur at the intersections between current and previous motion in the space, elegantly connecting different moments of time.

Die intendierte Wirkung dieser Grammatik der Interaktion ist Ungewissheit:

The composition balances responses whose logic is immediately clear, with responses that feel connected to viewer's movements, but whose logic remains complex and mysterious. [...] While the specific rules of the system are never explicitly revealed to participants, the internal structure and composition of the piece can be discovered through a process of kinesthetic exploration. Engaging with this work creates a visceral sense of unfolding or revelation, but also a feeling of immediacy and loss. The experience of this work is the experience of embodied existence itself – a continual flow of unique and fleeting moments. The effect is at once sensual and contemplative.

Das Konzept von *Untitled 5* erinnert an die „systems of inexact control“, die David Rokeby mit seinen interaktiven Installationen kreiert. Rokeby verfolgt damit ein ethisches Anliegen, denn die Erfahrung verminderter Kontrolle soll unter anderem ein flexibles Verhalten im Alltagskontext trainieren. Utterback ist zurückhaltender, wenn es um die Philosophie ihrer Ästhetik geht, und belässt es allgemein beim Vergleich des geschaffenen Erfahrungsraums mit lebensweltlicher Erfahrung: Das Gefühl von Unmittelbarkeit und Ungewissheit entspreche der Erfahrung körperlicher Existenz als ein Fluss einzigartiger und flüchtiger Momente. Utterbacks Kommentar trifft nicht ganz die Beschreibung ihrer Installation als Balance zwischen nachvollziehbaren und nicht nachvollziehbaren Reaktionen des Systems. Der erhoffte sensuelle und kontemplative Effekt der Installation mag in eine etwas andere Richtung gehen, als von Utterback angenommen. Worin kann der sensuelle Effekt bestehen, wohin kann der kontemplative führen?

Anders als in *Deep Walls* und *Text Rain* ist die Leinwand in *Untitled 5* frei von Symbolik. Es gibt keine Buchstaben, die sich entziffern ließen, es gibt keine Filme, die man deuten könnte. Der Körpereinsatz kennt keinerlei Vorgaben oder Vorbilder. Es geht nicht um das Auffangen von Buchstaben, noch um die Imitation des Aufgezeichneten; es geht um die reine Bewegung, die (Re)Produktion eines abstrakten visuellen Objekts. Dass diese (Re)Produktion unter dem Vorzeichen mangelnder Steuerbarkeit erfolgt, ist ein wesentlicher sensueller Effekt der Installation. Ein anderer, vergleichbarer ist der Verlust der Körperindividualität in diesem Vorgang. Welche Register der Körperdarstellung auch immer man vor der Leinwand zieht – von alltäglich zu grotesk –, *auf* der Leinwand ergibt sich daraus jeweils das Gleiche: abstrakte visuelle Objekte, denen die normale oder unnormale Ausgangsbewegung nicht mehr abzulesen ist. Aus der Perspektive der Körpererfahrung besteht der sensuelle Effekt also auch in der Differenzwertung. Anders als in *Deep Walls* wird der Alltagskörper nicht bestraft und der groteske nicht honoriert. Dies gilt zumindest für die Präsentation des Körpereinsatzes auf der Leinwand, während vor der Leinwand der Unterschied durchaus sichtbar ist. Die Leinwand erscheint als die große Gleichmacherin, die nicht wirklich das festhält, was geschieht. Die Leinwand – das heisst: das Medium der Aufzeichnung – entwertet die Individualität des Objekts, und zwar ironischerweise gerade in dem Moment, da dieses –als Interactor – auch Subjekt der Handlung wird. Spätestens hier eröffnet sich dem Betrachter die komplexe Symbolik von *Untitled 5*, die unter anderem in die Kunstgeschichte der Moderne führt.

Die Kuratorin der Art Interactive-Ausstellung, Lisa Dorin, zieht im Begleittext zur Ausstellung von *Untitled 5* und den vergleichbaren Werken *Untitled 6* und *Alluvial* Verbindungen zur Avantgarde in Malerei und Film und nennt Vasily Kandinsky, Hans Richter, Walter Ruttmann sowie Stan Brakhage. Der Vergleich liegt nahe wegen der Ästhetik des Nicht-Gegenständlichen. Verlagert man das Augenmerk vom Ergebnis der Bilderstellung auf ihren Prozess, sind auch Jackson Pollock und Yves Klein zu nennen. Jener, weil er in einer Art Performance unter Einsatz seines ganzen Körpers malt, dieser, weil er Natur (Grashalme und Schilf in den *Cosmogonies*) oder den Körper (den seiner Assistentinnen in den *Anthropométries*) als Pinsel benutzt. *Untitled 5* treibt diese Entgrenzung der Malerei noch weiter, indem es schließlich den Körper des Publikums zum Pinsel macht: mit der Pointe, dass das nicht-gegenständliche visuelle Objekt zwar wieder repräsentiert – nämlich seinen Pinsel, das Publikum (was auch bei Klein der Fall ist) –, aber in einer nur vom Computer rekonstruierbaren Form.³

Allerdings führt *Untitled 5* die Wandlung der Malerei auch an den Punkt, da weder Pinsel noch Farbe benutzt werden. Es ist im Grunde ein Abschied von der Malerei, der schon von der Computer Grafik der 1970er Jahre unternommen wurde – man denke an Martin Newells *Utah Teapooat* (1975) oder später an die „Computer Paintings“ von Dieter Grossmann – und der in Nicolas Clauss' interaktiver

Animation *Mechanical Brushes. A moving still life with used brushes (a provisory goodbye to painting)* 2001 hintergründig in Szene gesetzt wurde.⁴ Werkzeug und Material computergenerierter Bilder sind das Programm (bei Clauss zum Beispiel Macromedia Director) und der Code; die Farbe wird nicht auf der Palette gemischt und mit dem Pinsel aufgetragen, sondern als hexadezimale Zahl angegeben, was auch das Ergebnis eines Einscannens („Fotografieren“) vorliegender Objekt sein kann. *Untitled 5* ist »Post-Painting« im Sinne Clement Greenbergs⁵ im doppelten Sinne: hinsichtlich des Inhalts wie der Produktionsweise. Was die Produzentin selbst betrifft, ist *Untitled 5* andererseits, wie Dorin in ihrem Ausstellungstext suggeriert, zugleich Rückkehr zur Malerei:

The palette of organic marks resembles a variety of traditional drawing media – thick oil pastel or felt pen smears, delicate watercolor spots, chalky conté-crayon scribbles, and subtle pen and ink dots and lines – that are reflective of the artist’s own hand. Utterback’s early oil paintings, from her pre-technology art-making days, such as *Pink Galaxy* (1995), display a comparable affinity for the abstract gestures, particular color combinations, and characteristic mark making that appear in the External Measures series.

Diese Rückkehr erfolgt gleichwohl nicht als Malerin, sondern als Programmiererin. Form, Farbe und Pinselstrich mögen sich gleichen, der prinzipielle Unterschied des Materials und Werkzeugs bedingt einen prinzipiellen Unterschied der Produktionsweise, denn das Schreiben des Codes ist etwas anderes als das Experimentieren mit Farbe und Form auf der Leinwand. Programmierung benötigt eine klare Zielvorstellung sowie Rationalisierung und verbietet Spontaneität, Intuition oder Zufall. Dies gilt zumindest für die Momente des „Malens“. Der Ort für Spontaneität und Intuition liegt dazwischen. Wie Utterback berichtet,⁶ baute sie *Untitled 5* in der Produktionsphase in ihrem Atelier auf und prüfte den Effekt jedes neuen Codes – Farbgebung, Formgestaltung – sofort in der Praxis, womit sie das Trial-Error-Verfahren in die Momente am Keyboard und vor der Leinwand aufteilte. Die Rückkehr zur Intuition erfolgt auch durch die Integration des alten Mediums ins neue. Wie Dorin berichtet, sind einige Elemente in *Untitled 5* („for instance the “popcorn” shaped watercolor blotches“) mit der Hand gemalt und dann ins Programm eingescannt.

Ein anderer symbolischer Aspekt der Installation ist ihre Zwitterstellung als Werkzeug und Werk. Die spontane Antwort mag sein, dass *Untitled 5* das Werkzeug ist, mit dem man verschiedene Bilder erstellen kann. Diese Antwort liegt nahe um so mehr, als es ja denkbar ist, jeden Leinwandmoment zu archivieren oder auszudrucken. Der Ausdruck wäre dann Kunstobjekt in seinem eigenen Recht, mit dem Referenzeffekt der gegenstandslosen Malerei und der zusätzlichen Aura des festgehaltenen Ereignisses einer einzigartigen, sehr persönlichen Interaktion. Da der Interactor die Technologie nicht gezielt für die bewußte Erzeugung bestimmter visueller Effekte einsetzen kann, ist es andererseits fraglich, ob *Untitled 5* wirklich

als Werkzeug oder Instrument fungiert. Es ist eher so, dass das Werk den Interactor als Instrument benutzt, um seine immer wieder gleiche Botschaft – mangelnde Kontrolle und Differenzwertung – zu vermitteln. Der Vergleich zu zwei anderen interaktiven Werken mag die Sachlage verdeutlichen.



Camille Utterback: *Untitled 6* (2005)

Im Falle von Zack Booth Simpsons *Mondrian* (2004) und *Calder* (2004) kann der Interactor durch Berührung der Leinwand diese mit senkrechten und wagerechten Linien unterteilen und die entstandenen Segmente mit Farbe füllen bzw. mit der Hand ein Objekt auf die Leinwand zeichnen, das eine dreidimensionale Form annimmt und sich im virtuellen Raum der Leinwand bewegt wie ein Calder-Objekt im realen Raum. In beiden Fällen weiß der Interactor sehr genau, welche Aktion zu welchem Ergebnis führt, und ist durch die Titel-Vorgabe schon auf eine bestimmte Form ausgerichtet. Die Leinwand ist hier kein Gleichmacher, sondern exaktes Abbild der individuellen Kreativität. Die Erklärung (auf der Website zum Mondrian-Stück) "Create your own composition in 10 seconds!" erennt den Interactor faktisch zum Maler, der dann so gut ist, wie sein Gefühl für Design und die Technologie es erlauben. (Die Technologie erlaubt im Falle des Mondrian-Werkes zum Beispiel nicht, einen Kandinsky oder Pollock zu erstellen.)

Es bleibt freilich zu fragen, wie kreativ das Individuum ist, wenn es versucht, bekannte Stile der Kunstgeschichte nachzuahmen. Als überzeugender Plagiator vermehrt der Interactor im Grunde nur den Ruhm Zack Booth Simpsons, dessen

Programmierung die Wiederholung eines konkreten Kunstwerkes mit anderen Mitteln erlaubt. Diese Wiederholung steht im Zeichen des technisch Erhabenen, was besonders für *Calder* gilt, wo die zweidimensionale Zeichnung plötzlich dreidimensional wird und tatsächlich wie ein *Calder*-Objekt balanciert. Das Erstaunen gründet auf dem mimetischen Realismus der Technologie, auf der Möglichkeit, *das* in *dieser* Form zu tun. Die folgsame Nutzung des Instruments würde gerade keine eigenen Werke hervorbringen, sondern nur den Interactor instrumentalisieren. Die Herausforderung – und unterschwellige Botschaft – der beiden Werke besteht eher in der Negation ihres Labels, das heisst in der Produktion visueller Objekte, die *nicht* dem Namen entsprechen, unter dem sie entstanden. Diese Negation, diese entfremdende Aneignung des jeweiligen Kompositionsspielraums, macht die beiden Werke wirklich zu Werkzeugen, indem sie dem Interactor zu einer eigenen Stimme verhilft. Wie *Puppettool* zeigt ist nicht die Entfremdung des Kompositionsspielraums entscheidend, sondern seine persönliche Aneignung. Die Grammatik der Interaktion von *Untitled 5* erlaubt – wie auch Rokebys „systems of inexact control“ – eine solche Aneignung nicht. Darin liegt ein Merkmal dieses Werks und die Verhinderung seiner Transformation zum Werkzeug.

Fussnoten

1. Vgl. die Ausstellung *Animated Gestures* in der Galerie *Art Interactive* in Cambridge, MA (USA) vom 9. März zum 13. Mai 2007 mit *Untitled 5* und *Untitled 6* (2005) sowie *Alluvial* (2007).
2. www.camilleutterback.com/untitled5.html
3. Fast zeitgleich zu Utterback benutzt [Alison Mealey](#) die virtuellen Player von Computerspielen zur Erstellung abstrakter Bilder. Vgl. das Interview mit [Alison Mealey](#) auf [dichtung-digital](#).
4. *Mechanical Brushes* (vgl. Abschnitt 3) zeigt ein Ensemble aufgehängter benutzer Pinsel (wahrscheinlich aus Clauss Zeit als Maler), die bei Mausover-Kontakt sich um die eigene Achse drehen und dabei Geräusche eines mechanische Uhrwerks erzeugen. 2003 erstellt Clauss einen Remix mit dem Titel [Peintura morte](#).
5. Clement Greenberg hatte den Begriff »Post-Painting« 1964 geprägt mit dem Titel der von ihm kuratierten Ausstellung „Post-painterly Abstraction“ im Los Angeles County Museum of Art.
6. Persönliches Gespräch während der Eröffnung der Ausstellung *Animated Gestures* in *Art Interactive* am 9. 3. 2007.