

GEBHARD SENGMÜLLER, MAG. ART.
LEOPOLDSGASSE 6-8/8
1020 VIENNA
AUSTRIA

PHONE +43 699 15455929
E-MAIL GEBSENG@GEBSENG.COM
WWW.GEBSENG.COM

Gebhard Sengmüller - Statement on Main Artistic Work

I'm an artist working in the field of media technology, currently based in Vienna, Austria. Since 1992, I have been developing projects and installations focussing on the history of electronic media; creating alternative ordering systems for media content; and constructing autogenerative networks. My work has been shown extensively in Europe, the US and Asia, among others in venues such as Ars Electronica Linz, the Venice Biennale, the Institute of Contemporary Arts London, Postmasters Gallery NYC, the Museum of Contemporary Photography Chicago, the microwave Festival Hong Kong, or the InterCommunication Center Tokyo.

My main project for the last few years has been "VinylVideo". This is a fake piece of media archeology, a "forgotten" invention for the storage of television signals on longplay vinyl records. I presented this project, a collaboration with scientists and artists, 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 is represented by Postmasters Gallery NYC (http://gebseng.com/03_vinylvideo/).

Subsequently, I was showing two major new projects: "VSSTV - Very Slow Scan Television", which premiered at ars electronica, Linz and at the DEAF festival Rotterdam, addresses a parallel TV universe dating back to an era of television monopolies, and incorporates bubble wrap as a new image carrier (http://gebseng.com/02_vsstv/). "Slide Movie" is an installation that de- and at the same time reconstructs a common media apparatus; it has recently been exhibited at the EMAF festival Osnabrück and at Cornerhouse Gallery in Manchester (http://gebseng.com/04_slidemovie/).

I recently finished the realization of my latest concept, "A Parallel Image" (http://www.gebseng.com/08_a_parallel_image), an electronic camera obscura, that facilitates an unusual, non-linear live transmission of moving pictures. This project has won the "Salzburger Landespreis für Medienkunst" (media art prize of the province of Salzburg) in 2008 and is currently shown at the InterCommunication Center Tokyo. For a more detailed description of my works, please see the attached brochures and DVDs.

Since 2005, I have been lecturing a class on media archeology at the Kunsthochschule Linz, Institute Interface Cultures.

My work always reflects critically the historic and social context of current media art. Its focus is on the tools through which art is generated, be it my myself, in collaboration with others, or "autonomously" by the tools themselves. My work often has a didactic component in the sense that a critical engagement of the audience – not only with the work itself, but with the wider context in which it is placed – plays a central role in it.

The following list comprises the seven main projects that I worked on since 1992. Most of them are about television. In some sense, they also deal with putting things into order and trying to preserve them for posterity. They represent attempts to create systems/environments/tools that produce art instead of me actually having to create that content myself. With this, they examine the interrelation between the specifics of the tools/platforms and the content created with them.

TV Poetry, 1992-1996

(http://www.gebseng.com/05_tv_poetry/)

Has been shown first at ars electronica 1992, later in different settings at the Medienbiennale Leipzig, St. Gervais in Geneva and V2_Organisation in Rotterdam. This early installation is a self-constructed and invented network of satellite dishes, tv-sets and computers that all have one goal: to create poems from television. 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, even without him, and the sound trickles into the table top. In this sense, TV Poetry deals with the impossibility of absorbing all the available information on television myself, and instead tries to create a system that will put this information to use in an unexpected way.

TV Poetry is an experimental set-up which can be put together at any location. Combined with precisely adjusted receiving equipment, it rapidly scans the various television transmissions it receives (commercials, news, quiz shows, etc.) for text passages visible on the screen. In an ongoing, realtime process, the text is recognised, filtered out, processed, and output as an endless stream of text, generated by TV programs and CPU programming. Through imponderability, inaccuracy, video noise and misinterpretation within the system, the source text is radically transformed, giving rise to new meanings. Very powerful content (headlines, slogans, ...) "shines through" and tends to remain intact. Signal processing takes place in parallel process on separate machines and only comes together in the final stage. The quality of the results in terms of density, continuity and recognisable content is in a direct proportional relationship to the available power and capacity of the equipment (number of TV channels, number and operating frequency of the CPUs, bus width of the connections).

"TV Poetry 2/94", which I produced for the Medienbiennale Leipzig, works entirely decentralised. An arbitrary number of field agencies located all over Europe (in this case: artists apartments and studios in Rotterdam, Lüneburg and Vienna) gather TV signals via cable television or satellite receivers, process this raw information automatically and send resulting poetry to the central computer placed in Leipzig. This unique design (externalisation and compression to only one CPU per field agency) relying heavily on the existing telecommunications infrastructure offers the opportunity of cheaply incorporating even distant locations into an open network. Compared to the previous set-up (TV Poetry 1/93 at ars electronica) this decentralized version results in an increase of channels and available raw information. The gathered information is sent to the Leipzig central station at scheduled times via telephone. In the Leipzig exhibition hall a monitor continuously displays the gathered text. Except from three photographs that represent the the field agencies, the observer will not be aware of the poems distant origin.

Furthermore the system spreads towards a higher degree of virtuality as the text is fed to the UnitN -room in M.I.T.s MediaMOO. Internet users have access to this virtual reality, where TV POETRY will be available in a verbal/virtual "room". Using an internet terminal in the Leipzig exhibition hall, real visitors can experience and perceive this level.

My Television Archive, 1996

(http://www.gebseng.com/07_my_television_archive/)

I did this for the Viennese Galerie Cult and never showed it again, even though I really like it. That's probably because it is pretty much bound to the German language. The work brings together the two personal obsessions of late-night TV-watching and of constructing ordering systems. The choice of the scenes and the categorization might tell you something about Austrian public broadcasting in the '90s, but also about my viewing habits.

The "My Television Archive" interactive database is an encounter with my personal collection of TV shows I've taped over recent years. I spent a week ensconced in the middle of the exhibition space during the gallery's opening hours conducting a fast-forward review of my entire TV archive of VHS video cassettes.

Utilizing "subjective" selection criteria, I picked out short excerpts (lasting 2 seconds to 3 minutes) and saved them to the computer's video system. In a second phase, the accumulated video sequences were then sorted according to "objective" criteria (for example, "Kissing Scenes", "Three Actors", "Tracking Shots"). The computer system that was provided had been enhanced with a specially developed user interface to make these compiled video sequences available for perusal by gallery visitors during the second week of the exhibition.

In concrete terms, the database looks like this: two video monitors are sitting on a desktop; the left monitor displays the user interface. Proceeding from a start menu, the user can select via mouse-click one of the various theme groups. This brings up a sub-menu that presents the user with a page of icons representing an overview of all available scenes. When one of these icons is selected, the corresponding TV scene (picture with sound) is displayed on the right monitor. This runs as a loop, meaning that the scene is repeated over and over again until the user makes another selection.

The exhibition space is also outfitted with a set of shelves holding the video cassettes that contain the raw material. Each cassette that could be examined during the first week's viewing process is marked with a red dot.

The project can be continued at another exhibition venue, where additional TV material can be viewed and sorted into the existing databank system.

The databank's categories: Title / Two Actors / Three Actors / Four Actors / Five or More Actors / Endings / Nutrition / Transitional Elements / Music / News / Advertising / Kissing Scenes / Telephones / Moderators / Interviews / Off-screen Voices / Substantive Highpoints / Cars / Firearms&Chainsaws / Tracking Shots / Monologs

Vergessen© Erasure Coils, 1997-1998

(http://gebseng.com/06_vergessen/)

Produced for the Vergessen© project, a collaboration of about 20 artists and art theorists working on the topic of forgetting in different ways, trying to cope with a phenomenon which seems inaccessible to known methods of epistemology. The vergessen© project is an attempt to actively embrace one aspect of life which is almost entirely

ignored by our usual machines of knowledge. "Forgetting is usually mentioned in relation to diseases, mistakes, trouble of all kind. we forget history. is there a pattern to it? a system? is it possible to talk about it, is it possible to work with it, is it possible to become aware of it? Do we want to know more about forgetting? is it even possible to know more about forgetting? we are working on projects dealing with various aspects of forgetting and its limitations, projects which should move forgetting into the realm of our experience, that we might better see and hear it.", as Herwig Turk writes. (please also see <http://www.vergessen.com>)

A photo series showing Erasure Coils: large electromagnets which are used in broadcasting companies to instantly erase the content of audio and video tapes. The series consists of seven photos of these devices, located in the regional studios of the ORF (Austrian Broadcasting Corporation). In my opinion, these machines represent a mechanical/industrial form of "forgetting".

Christoph Cox on the Erasure Coils series: "Photographs and recordings may stem the tide of forgetting and preserve the passing moment, yet they are equally subject to erasure and loss. Gebhard Sengmüller's Erasure Coils series presents a kind of technological analogue to human forgetting: the electromagnetic bulk eraser employed by broadcasting companies to delete videotapes. Far from mourning the loss of sights and sounds, Sengmüller's sober photographs seem wryly to celebrate these black holes of audio-visual information that promise relief from the bureaucratic clutter surrounding them and from the information overload to which their owners contribute.

Sengmüller's series form part of a larger collective project ([vergessen.com](http://www.vergessen.com)) to affirm forgetting as a necessary but neglected feature of human and technological memory. Self-effacing in more ways than one, Sengmüller's documents imagine, in their very content, their own consumption and erasure as images."

VinylVideo™, 1998, on-going

(http://gebseng.com/03_vinylvideo/)

My main work for many years, existing in many different settings and still growing. Apart from the obvious aspects of media-archeology, timetravel etc., it is also about artists who create their own tools and environments instead of using the ones provided by the industry.

VinylVideo™ is a new, wondrous and fascinating development in the history of audio-visual media. For the first time in the history of technological invention, VinylVideo™ makes possible the storage of video (moving image plus sound) on analog long-play records. Playback from the VinylVideo™ Picture Disk is made possible with the VinylVideo™ Unit, which consists of a normal turntable, a special conversion box (the VinylVideo™ Home Kit) and a television.

At the same time, VinylVideo™ is a vision of new live video mixing possibilities. By simply placing the tone arm at different points on the record, VinylVideo™ makes possible a random access manipulation of the time axis. With the extremely reduced picture and sound quality, a new mode of audio-visual perception evolves. In this way, VinylVideo™ reconstructs a home movie medium as a missing link in the history of recorded moving images while simultaneously encompassing contemporary forms of DJ-ing and VJ-ing.

I describe VinylVideo™ as a fake archeology of media. We designed a device that retrieves videosignals stored on a conventional Vinyl (LP) record. The discontinuity in the development of electronic film technology constitutes the historical background for this fictitious video disc technology: Even though television, the electronic transmission of moving images, had been feasible since the late 1920s, storage of these images became possible only after development of the video recorder in 1958. Recording images for private use did not become available until the mass introduction of the VCR in the early 1980s (!). Before, the average consumer was confined to use 8mm film, a technology dating back to 1900, usually without sound. Recording of television was not possible at all.

VinylVideo™ reconstructs a homemovie technology of the late 40s/early 50s and thus bridges a gap in the history of consumer technology. The images are stored on a conventional analog record, with a running time of appr. 12 min/side. These records are played on a standard turntable with an ordinary diamond needle, the signals are then processed by the VinylVideo Home Kit into a videosignal that is displayed on a black and white TV-set.

Lack of bandwidth poses the main problem for the mechanical storage of video on a record: Unlike TV with a bandwidth of 3-5 Megahertz, LP's hardly provide capacity for 1/200 of this, ca. 25 Kilohertz. To accomplish the storage of film, radical data reduction has to be used: The number of frames per second and resolution are drastically reduced, storage of color is not possible. But this is not enough: switching from frequency modulation, that delivers stable signals but takes up a lot of bandwidth, to amplitude modulation results in additional data reduction. The downside of this is a loss in the quality of the stored images, the pictures become more sensitive to disturbances, like imperfections of the LP. The difference in quality can be compared to the difference between FM and AM radio broadcasting, the latter being much more sensitive to interferences. Instead of building a circuit based on vacuum tubes, VinylVideo™ uses proprietary computer technology developed by Martin Diamant and Günter Erhart for real-time processing of the video signal.

Timothy Druckrey writes, "Part subversion, part retrieval, VinylVideo™ stands on the border between the current frenzy for cut-and-paste home production and the nostalgia for pseudo-retro emerging in the reissue of the VW Beetle and its computational cousin the iMac. Posed as a "fake archeological relic of media technology," VinylVideo™ provokes a range of questions around the expectations of "a fictitious technological past" (as Charles Gute suggested), the faux-

status of innovation, the ploys (and plots) of advertising, the quotidian benefits of aesthetics, the esteem of media theory, the vacuous virtual venture of investment, and the participation of artist collaborators producing editions of "records". In refusing virtualization, VinylVideo™ avoids the dead-end of another web project destined for obsolescence by coyly integrating itself into the materialized and mechanical system of objects and the semiotics of the tele-visual. Often omitted from the discourses of state-of-the-art media theory, the flickering black and white images are both deeply coded by their intimations of authenticity and historically destabilized by the collapse of the broadcast ideology that sustained their so-called authority. This oscillation, between credibility and disavowal, surely characterizes an approach to media that straddles the line between the parodic and the farcical while proposing to reflect on the status of the image and the technologies that empower them."

VSSTV - Very Slow Scan Television, 2004, on-going

(http://gebseng.com/02_vsstv/)

This project is in many ways a successor to both TV Poetry and VinylVideo. It shows us a parallel TV universe, dating back to an era of television monopolies. It also shows a historic predecessor to current streaming and netcasting technologies. And, once again, it tries to construct a machine that makes use of content which would be lost otherwise.

Very Slow Scan Television (VSSTV) is a new television format that we have developed building upon Slow Scan Television (SSTV), an almost 50-year-old image transmission system used by Ham Radio amateurs. In contrast to regular TV, SSTV runs on a dramatically reduced frame rate. VSSTV uses broadcasts from this historic public domain television system - available anytime over freely accessible frequencies - to construct an analogy: it recreates a cathode ray tube (CRT) with regular bubble wrap taking the role of the aperture mask. Just as a CRT mixes the three primary colors to create various hues, VSSTV will use the surprisingly similar yet magnified structure of bubble wrap, commonly used as a packing material. We developed a device to receive images and output those images onto a new visual medium. A plotter-like machine fills the individual bubbles with one of the three primary CRT colors (red, green, and blue), turning them into pixels on the VSSTV screen in a continuous process. Observed from a distance, the clusters of pixels/bubbles merge into the original image. Large and permanent television images are the result, images that take the idea of slow scan to the extreme: due to our process, the frame rate decreases to only one frame per day, down from one frame in 8 seconds possible with the underlying SSTV format! The combination of Ham Radio SSTV television and the new output medium's extremely reduced frame rate suggests the name for this system: VSSTV - Very Slow Scan Television.

VSSTV thus devises a process that incorporates analogies on many levels: the transmission of images vs. the transmission of sound; digital vs. analog technology; CRT screen vs. bubble wrap. VSSTV makes us recall the elements present in every television image, it also reveals a hidden universe of amateur television broadcasting (going back to 1957). A world of public domain television, accessible even with simple technology, independent of the commercial or monopolized television networks prevalent in Europe and the US. At the same time, VSSTV adds an ironic twist to the use of a material familiar to every artist. Bubble wrap, normally used to wrap and protect art, becomes a medium and an artwork in itself.

Slide Movie - Diafilmprojektor, 2006, on-going

(http://gebseng.com/04_slidemovie/)

After finishing the very elaborate production of „VSSTV“, I attempted to develop a project which allowed me to keep control not only of the artistic, but also of the technical side of my artwork. The de- and at the same time reconstruction of a common media apparatus.

Black cube installation: a film sequence (35mm motion picture, 24 frames/sec.) is cut up and the individual frames are mounted as slides. They're then distributed among 24 slide projectors that are all focused on the same screen (the exact same point). Via electronic control of the projectors, these individual images are then reassembled - in an extremely cumbersome way - into a chronological sequence. The formula "one projector per frame" thus gives rise to something that at least rudimentarily (and inevitably very inaccurately, due to the lack of precision of the mechanical devices) suggests a motion picture. The film soundtrack emerges as a byproduct - the mechanical clattering of the projectors changing slides.

Felix Stalder on "Slide Movie": "Tapping into the wealth of overlooked, forgotten or even repressed experiences in dealing with media is one of the most important aims of media archeology. This is also the approach that Gebhard Sengmüller takes, allowing himself not only the freedom to recall alternative approaches to media development, but also to propose some of his own. As fictive archeology, apparatuses are set back in time, so that the scope of action is radically expanded. If we can allow ourselves the freedom to reinvent the past, would it not then also be possible to imagine a future beyond the high-gloss techno-fetishism that the industry overwhelms us with?"

Slide Movie, the most recent of Sengmüller's apparatuses, is located not only in the field of media archeology, though,

but also in the field of media theory. With the infernal noise produced by twenty-four slide projectors changing pictures, the "film projector" is liberated from the sound-proof projection room and opened up. With the inside out, we find ourselves no longer in the audience space, but in the middle of the projector. The film, whose content is conventionally the focal point, moves into the background. What becomes visible, as though under a magnifying glass, is the medium, the illusion, the way still images are turned into moving pictures. In the terms of cognitive psychology, from which Heideggerian phenomenology also draws, this can be understood as a displacement of "figure" and "ground". The figure is that, to which attention is directed; the ground is everything that first makes the figure possible, but which is omitted by perception, so that we can concentrate on the figure.

The ground of the figure "film" is the cinema, the box office cashier selling tickets, the darkened projection room, the muted projector, the electrical currents that provide the projector with energy, and so forth. All of this must be present, in order for us to see the film. At the same time, however, we must also fade it out, so that we can concentrate on the content of the film, the "figure". Although - or perhaps specifically because - they are faded out, all these things have a much more lasting influence on our culture than any single film, which often disappears again after a few weeks, only to be replaced by the next film.

Slide Movie succeeds in shifting perception in the direction of the medium. The figure of this work is not the film that is projected, but rather the apparatus that carries out the projection with such great effort. This figure has actually always been there, but it is due to the intervention in the structure of our attention that we first really become aware of it. The essence of the projector, the transformation from still images to moving pictures becomes manifest."

Farm Animal Drawing Generator, 2008

(http://gebseng.com/09_farm_animal_drawing_generator/)

A location based installation for Hyperlink (<http://www.hyperlink.li/>), Stuhlfelden/Austria.

GPS Drawing denominates an art form, in which persons equipped with GPS loggers (these are matchbox sized GPS receivers, recording the current geographical location in short intervals) move along an exactly calculated route. This path then shows up, from a bird's-eye view, as a large-scale line drawing in a software like Google Earth. I extend this simple principle to an aleatoric, auto-generative drawing technique. To this, over a period of five days, I equip free-roaming farm animals (specifically, six cows and two donkeys on Fritz Voithofer's farm in Stuhlfelden, Salzburg) with the mentioned GPS loggers. In the next step, the obtained geodata is read out every evening, linked to a map and thus made visible as a drawing. By designating a distinct color to each animal, a layering of the different paths develops. After omitting the map, which gave the original context, an abstract, multi-colored line drawing remains. Unlike conventional GPS drawing techniques, I pass on any planning and entirely leave the drawing's design to the animal's stochastic movement and temperament. The results can be viewed as a projected HD animation and as large-size prints.

A Parallel Image, 2009, on-going

(http://gebseng.com/08_a_parallel_image/)

This work won the "Salzburger Landespreis für Medienkunst" (media art prize of the province of Salzburg). This interactive sculpture, a kind of electronic camera obscura, is based on the fictive assumption that the currently still valid principle of electronically transmitting moving images, namely by breaking them down into single images and image lines, was never discovered. The result is an apparatus that attempts a highly elaborate parallel transmission of every single pixel from sender to receiver.

In 1880 the French engineer Maurice Leblanc defined for the first time the principle for transmitting images with electricity, which is still valid today.

The basis for this was the idea that an image to be transmitted is broken down into lines; the light impulses are transformed into electrical currents; the sender and receiver of the image must be synchronized; the transmitted electric signals are ultimately transposed into light values on a screen again; and that the picture lines are then recomposed synchronously in time.

The breakdown of images already proposed at that time first became practically possible with the conception of the Nipkow disk by Paul Nipkow in 1883. This was successfully employed for the first time in 1926 by the Scotsman John Logie Baird in an electromechanical television system, the Televisor.

Electronic television, in its form that has remained largely unchanged up to the early 21st century, first presented in 1928 by Philo T. Farnsworth and later commercially standardized by Vladimir Zworykin at RCA, is also based on this principle idea of breaking down images into image lines and the therefore requisite time synchronization between sender and receiver.

This way of chopping up moving images into frames, fields and lines is one of the most universal and powerful continuities in the development of electronic image media. This kind of image transmission can be called serial, because a coaxial cable or radio channel suffices to transmit the image signal from the sender to the receiver.

"A Parallel Image" starts from the assumption that the development just described never happened.

Would the absence of the idea of breaking down an image into lines have led to the lack of a procedure for live transmission any time soon? Or would the desire of our technological civilization to have an immediate transmission medium have been so great that a completely different, more complicated way would have been accepted?

With this claim I attempt to develop a television format that is useless in its efficiency, but nevertheless technically entirely feasible. My format chooses a parallel transmission of every single pixel, which makes a technically elaborate synchronization in time between sender and receiver superfluous.

To this end, I will design an apparatus that links every pixel on the "camera" side with every pixel on the "monitor" side in the technically simplest way possible. Taking this idea to its logical conclusion, this leads to an absurd system that connects a grid of 2500 photoconductors on the sender side with 2500 small light bulbs on the receiver side, pixel by pixel, using a total of 2500 copper wires.

This results in a relatively gigantic unit consisting of camera, transmission route and monitor, which in its sheer size, complexity and power consumption recalls the mainframes of the early 1940s or old-fashioned electro-mechanical telephone switching centers (telephone exchanges).

Unlike familiar serial image transmission, the technology of "A Parallel Image" is completely transparent even to the lay viewer. An object held in front of the "camera" side of the installation appears as a shadow outline on the "monitor" side.

The signal path can be followed simply by tracing the wires from each photoconductor to each light bulb.

The resultant medium has an experiential quality that would be more probably attributed to film. Like film, and contrary to the conventional television system, there is a correspondence here between the real world and the transmission that can be sensually experienced. The television image is imbued with the directness of a film frame without the coding that normally takes place in the transmission of a television signal and does not allow for an easily comprehensible connection between the base image and the recorded signal (e.g. on video tape). In its directness "A Parallel Image" is a radically new live medium that returns the visibility and comprehensibility of the process to electronic image transmission. Unlike most media systems today, a direct experience is possible with "A Parallel Image". Visitors can intervene directly in this interactive sculpture: the outlines of their bodies appear without delay on the monitor. It is possible to play with this image by changing the distance to the camera, etc.

Swivelling the photo lens (or projecting a film onto the camera surface) also makes it possible to render bodies and objects in their gradations of brightness and their plasticity. The starkly reduced resolution of this camera obscura leads at the same time to an image that clearly indicates the process it is based on in its quality.

GEBHARD SENGMÜLLER, MAG. ART.
LEOPOLDSGASSE 6-8/8
1020 WIEN
ÖSTERREICH

TELEFON +43 699 15455929
E-MAIL GEBSENG@GEBSENG.COM
WWW.GEBSENG.COM

Gebhard Sengmüller – künstlerisches Statement

Ich bin bildender Künstler, tätig im Bereich Medientechnologie, ich lebe und arbeite in Wien. Seit 1992 habe ich Projekte und Installationen entwickelt, die sich mit der Geschichte elektronischer Medien beschäftigen; neuartige Ordnungssysteme für Medieninhalte schaffen; und autogenerative Netzwerke konstruieren. Meine Arbeiten wurden vielfach in Europa, den USA und Asien gezeigt, unter anderem an Ausstellungsorten wie der Ars Electronica Linz, der Biennale di Venezia, dem Institute of Contemporary Arts London, Postmasters Gallery New York, dem Museum of Contemporary Photography Chicago, dem microwave Festival Hong Kong, oder dem InterCommunication Center Tokyo.

Mein Hauptprojekt der letzten Jahre war "VinylVideo". Es handelt sich dabei um ein Stück Fake-Medienarchäologie, eine "vergessene" Erfindung zur Speicherung von Fernsehsignalen auf Vinyl-Langspielplatten. Dieses Projekt, eine Kollaboration mit Wissenschaftlern und Künstlern, habe ich seit 1998 in zahlreichen Ausstellungen, Livepräsentationen und Vorträgen vorgestellt. Die Arbeit wurde auch umfangreich in der Kunst- und Mainstreampresse rezipiert, unter anderem in: Frieze Magazine, Wired Magazine, FAZ oder der New York Times. 2004 arbeitete VinylVideo mit Perry Hoberman und Julia Scher zusammen, die neue Arbeiten für eine VinylVideo Installation anlässlich der Eröffnung des FACT Center, Liverpool, produzierten. VinylVideo wird von der Postmasters Gallery NYC repräsentiert (http://gebseng.com/03_vinylvideo/).

Danach zeigte ich zwei neue umfangreichen Projekte: "VSSTV – Very Slow Scan Television", das erstmals bei der ars electronica Linz und danach beim DEAF Festival Rotterdam präsentiert wurde, behandelt ein paralleles TV Universum, das in die Zeit der Fernsehmonopole zurückreicht und verwendet Luftpolsterfolie als neuartigen Bildträger (http://gebseng.com/02_vsstv/). "Slide Movie" ist eine Installation, die eine gängige Medienmaschine de- und gleichzeitig rekonstruiert, es wurde in letzter Zeit beim EMAF Festival Osnabrück und in der Cornerhouse Gallery in Manchester ausgestellt (http://gebseng.com/04_slidemovie/).

Ausserdem habe ich gerade mein neues Konzept, "A Parallel Image" (http://gebseng.com/08_a_parallel_image/), realisiert; eine elektronische Camera Obscura, die einen unüblichen, nichtlinearen Weg zur Übertragung von Bewegtbildern ermöglicht. Dieses Projekt wurde mit dem Salzburger Landespreis für Medienkunst 2008 ausgezeichnet und wurde unter anderem 2010 im InterCommunication Center Tokyo gezeigt. Für eine detaillierte Beschreibung meiner Arbeiten beachten Sie bitte auch die beiliegenden Broschüren und DVDs.

Seit 2005 unterrichte ich ein Seminar in Medienarchäologie an der Kunsthochschule Linz, Institut Interface Cultures.

Meine Arbeit reflektiert den historischen und sozialen Kontext aktueller Medienkunst. Sie fokussiert auf die Werkzeuge, mit denen Kunst erzeugt wird, sei es von mir selbst, in Kollaboration mit Anderen, oder "autonom" durch die Werkzeuge selbst. Meine Arbeiten haben oft eine didaktische Komponente im dem Sinn, dass ein kritisches Engagement des Betrachters – nicht nur mit dem Kunstwerk selbst, sondern auch mit dem weiteren Umfeld, in dem es plaziert ist – darin eine zentrale Rolle spielen.

Die folgende Liste fasst die wichtigsten Projekte zusammen, an denen ich seit 1992 gearbeitet habe. Die meisten dieser Arbeiten haben mit Fernsehen zu tun. In gewisser Weise versuchen sie auch, Dinge neu anzuordnen und sie für die Ewigkeit zu bewahren. Sie stellen Versuche dar, Systeme/Environments/Werkzeuge zu schaffen, die Kunstwerke herstellen, ohne dass ich gezwungen bin, diese Inhalte selber zu erschaffen. Dadurch untersuchen sie den Zusammenhang zwischen den spezifischen Eigenschaften der Werkzeuge/Plattformen und dem Inhalt, der durch sie erzeugt wird.

TV Poetry, 1992-96

(http://www.gebseng.com/05_tv_poetry/)

Wurde erstmals beim ars electronica Festival 1992 gezeigt, später in unterschiedlichen Anordnungen bei der Medienbiennale Leipzig, bei St. Gervais in Genf sowie der V2_Organisation in Rotterdam. Diese frühe Installation ist ein selbstkonstruiertes und –erfundenes Netzwerk aus Satellitenschüsseln, Fernsehgeräten und Computern, die alle nur ein Ziel haben: aus dem Fernsehprogramm Poesie zu erzeugen. Ich erinnere mich an eine Aussage des österreichischen Schriftstellers Alfred Polgar aus den 1930er Jahren zum Radio. 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. In diesem Sinn handelt TV Poetry von meinem Unvermögen, alle im Fernsehen vorhandenen Informationen selbst aufzunehmen. Stattdessen versuche ich ein System zu schaffen, das diese Informationen auf unerwartete Weise nützt.

TV POETRY zeigt eine Versuchsordnung, die, an einem beliebigen Ort aufgebaut und mit exakt justierten Empfangsanlagen, in einem ständig fortschreitenden Prozess und in Echtzeit aus den zahlreich eintreffenden, rasch wechselnden Fernsehprogrammen jeder Art (commercials, news, quiz, show,...) im Bild vorhandene Textpassagen erkennt, ausfiltert, behandelt und, in einer Phrasierung, die sich aus TV-Programm und CPU-Programmierung bildet, als endlose Textfolge ausgibt. Durch im System auftretende Unwägbarkeiten, Ungenauigkeiten, Bildrauschen, Fehlinterpretationen, werden die Quelltexte einschneidend verändert, neue Sinnzusammenhänge ergeben sich. Sehr kräftige Inhalte (Headlines, Slogans,...) bleiben eher erhalten oder "scheinen durch".

Die Signalverarbeitung erfolgt in parallelen Prozessen, die gleichzeitig auf getrennten Maschinen ablaufen und erst in der Endstufe zusammengeführt werden. Die Qualität der Ergebnisse im Bezug auf Dichte, Kontinuität, wiedererkennbare Inhalte, steht in direkt proportionalem Zusammenhang zur verfügbaren Maschinenleistung (Anzahl der TV-Programme, Anzahl und Taktfrequenz der CPUs, Busbreite der Übertragungswege).

"TV POETRY 2/94" funktioniert vollkommen dezentral. Eine beliebige Zahl von Stützpunkten/Aussenstellen, die sich an jedem Ort, der über einen Kabelfernsehanschluss oder eine TV-Satellitenempfangsanlage verfügt, befinden können, (in diesem Fall: Wohnungen und Arbeitsstätten von Künstlern in Lüneburg, Rotterdam und Wien) führen unabhängig voneinander ihre automatisierten Arbeitsabläufe durch und kommunizieren regelmässig mit der Zentrale in Leipzig, um fertige Texte weiterzugeben.

Durch die Externalisierung und Komprimierung des Ablaufs auf Stützpunkte mit jeweils nur einer CPU und der Verwendung von bestehender elektronischer/massenmedialer Infrastruktur wird es möglich, ohne grossen Aufwand beliebig weit verstreute geographische Punkte zum news-gathering zu verwenden. Das führt zu einer, im Vergleich zur zentralen Lösung von "TV POETRY Versuchsordnung 1/93", breiteren Auswahl an Empfangskanälen bei gleichzeitig drastisch verringertem technischem Aufwand. Es werden keine teuren, ständigen Onlineverbindungen benötigt, da die Stützpunkt-rechner nur zu definierten Zeitpunkten und kürzestmöglich mit dem Zentralrechner in Verbindung treten.

Die Aussenstellen, die für den Besucher nicht als physisch wahrnehmbare Realität existieren, werden durch jeweils ein Dokumentationsfoto im zentralen Ausstellungsort Leipzig repräsentiert, wo auch ein Monitor die entstehenden Texte in ununterbrochener Reihenfolge anzeigt.

Eine neue Ebene entsteht durch die Einspeisung der Texte in den "UnitN-room" des MediaMoo im M.I.T. Dort haben Besucher, die sich auf der virtuellen Ebene des Internet befinden, die Möglichkeit, in einem Raum, der sich durch Texte/Beschreibungen repräsentiert, zu navigieren und unter anderem auf TV POETRY zuzugreifen. Realen Besuchern in Leipzig bietet ein eigenes Terminal mit Internet-Anschluss die Möglichkeit, diese Welt zu erforschen.

Mein Fernseharchiv, 1996

(http://www.gebseng.com/07_my_television_archive/)

Eine Auftragsarbeit für die Wiener Galerie Cult, die, obwohl ich die Arbeit wirklich mag, seither nie mehr gezeigt wurde. Vielleicht deshalb, weil sie zu sehr an den deutschen Sprachraum gebunden ist. Die Arbeit vereint meine damalige private Obsession von spätabendlichem Fernsehkonsum mit der Konstruktion von Ordnungssystemen. Die Szenenauswahl und die Kategorisierung gibt Auskunft über das österreichische öffentlich-rechtliche Fernsehangebot der 1990er Jahre, aber auch über meine Sehgewohnheiten.

Die interaktive Datenbank "Mein Fernseharchiv" ist eine Auseinandersetzung mit meiner privaten Sammlung von mitgeschnittenen Fernsehsendungen der letzten Jahre.

In einem einwöchigen Prozess habe ich (inmitten der Ausstellungssituation, während der Galerieöffnungszeiten) mein gesamtes Fernseharchiv (VHS Videokassetten) im Schnellvorlauf gesichtet und während dieses Vorgangs in einem "subjektiven" Auswahlverfahren kurze Ausschnitte mit einer Dauer von 2 sec bis 3 min in das Videosystem des Computers gespeichert. In einem zweiten Schritt wurden die gewonnenen Videosequenzen nach "objektiven" Kriterien (wie z.B. "Kusszenen", "Drei Akteure", "Kamerafahrten"), nachträglich sortiert.

Auf dem vorhandenen Computersystem wurde eine eigene Benutzeroberfläche entwickelt, über die diese geordneten Videosequenzen in der zweiten Ausstellungswoche dem Benutzer/Ausstellungsbesucher zur Erforschung freigegeben wurde.

Konkret sieht die Datenbank so aus: auf einem Schreibtisch stehen zwei Videomonitor, auf dem linken Monitor sieht man die Benutzeroberfläche (siehe beiliegende Screenshots), der Benutzer kann, von einem Startmenü ausgehend, mit der Maus die verschiedenen Themengruppen auswählen. In jedem ausgewähltem Untermenü findet er eine Seite mit Icons, die eine Übersicht aller vorhandenen Szenen darstellt.

Wenn eines dieser Icons ausgewählt wird, wird auf dem rechten Bildschirm die entsprechende Fernsehszene (Bild und Ton) abgespielt. Das geschieht als Loop, d.h. die Szene wird immer und immer wiederholt, bis der Benutzer die nächste Wahl getroffen hat.

In der Ausstellungssituation steht ausserdem ein Regal, in dem sich die Videokassetten mit dem Ausgangsmaterial befinden. Jede Kassette, die im Sichtungsprozess der ersten Woche erfasst werden konnte, trägt einen roten Markierungspunkt.

Das Projekt kann an einem anderen Ausstellungsort fortgesetzt werden, indem weiteres Fernsehmaterial gesichtet und in das bestehende Datenbanksystem einsortiert wird.

Die Kategorien der Datenbank: Titel / Zwei Akteure / Drei Akteure / Vier Akteure / Fünf oder mehr Akteure / Enden / Ernährung / Zwischenelemente / Musik / Nachrichten / Werbung / Kusszenen / Telefone / Moderation / Interviews / Offstimmen / Inhaltliche Höhepunkte / Autos / Schusswaffen&Kettensägen / Kamerafahrten / Monologe

Vergessen@ Löschspulen/Erasure Coils, 1997-1998

(http://gebseng.com/06_vergessen/)

Produziert für das Vergessen@ Projekt, eine Kollaboration von ca. 20 Künstlern und Theoretikern, die sich in verschiedener Weise mit dem Thema des Vergessens beschäftigen und versuchen, sich in einem Phänomen zurechtzufinden, das herkömmlichen Erkenntnismethoden unzugänglich scheint. Das Projekt ist ein Versuch, aktiv mit einem Aspekt des Lebens umzugehen, der von unserer Erkenntnismaschinerie fast gänzlich ignoriert wird. "Vergessen wird vor allem im Zusammenhang mit Krankheiten, Fehlleistungen und Unannehmlichkeiten erwähnt. Was ist das Regelmässige dahinter, gibt es ein System, kann man darüber sprechen, kann man damit arbeiten, kann man es sich bewusst machen, wollen wir etwas über das Vergessen wissen? Können wir etwas über das Vergessen wissen? Wir machen Projekte über Aspekte und Grenzen des Vergessens, wo man es sichtbar oder hörbar oder erfahrbar machen kann.", wie Herwig Turk schreibt (weitere Informationen unter www.vergessen.com).

Für diese Fotoserie war ich in Österreich unterwegs, um in allen Landesstudios des ORF (Österreichischer Rundfunk) sogenannte Löschspulen zu fotografieren. Das sind grosse Elektromagnete, die in Rundfunkanstalten dazu benutzt werden, um Audio- und Videobänder sofort und restlos zu löschen. Diese Geräte stellen für mich eine maschinell/industrielle Form des Vergessens dar.

Christoph Cox schreibt über die Erasure Coils Serie: "Photographs and recordings may stem the tide of forgetting and preserve the passing moment, yet they are equally subject to erasure and loss. Gebhard Sengmüller's Erasure Coils series presents a kind of technological analogue to human forgetting: the electromagnetic bulk eraser employed by broadcasting companies to delete videotapes. Far from mourning the loss of sights and sounds, Sengmüller's sober photographs seem wryly to celebrate these black holes of audio-visual information that promise relief from the bureaucratic clutter surrounding them and from the information overload to which their owners contribute.

Sengmüller's series form part of a larger collective project (vergessen.com) to affirm forgetting as a necessary but neglected feature of human and technological memory. Self-effacing in more ways than one, Sengmüller's documents imagine, in their very content, their own consumption and erasure as images."

VinylVideo™, seit 1998

(http://gebseng.com/03_vinylvideo/)

Meine hauptsächlich künstlerische Arbeit über viele Jahre, die in verschiedenen Konfigurationen existiert und immer noch weiter wächst. Abgesehen von offensichtlichen Aspekten wie Medienarchäologie, Zeitreise, usw. geht es hier auch um Künstler, die ihre eigenen Werkzeuge und Environments erzeugen, anstatt nur die von der Industrie zur Verfügung gestellten zu benutzen.

VinylVideo™ ist eine neue, wundersame und faszinierende Erfindung in der Geschichte der audiovisuellen Medien: erstmals in der Technikgeschichte ermöglicht VinylVideo™ die Speicherung von Videofilmen (Bewegtbild und Ton) auf analoge Langspielplatten. Die Wiedergabe von der Bildplatte wird mit der VinylVideo™ Unit, die aus einem normalen Plattenspieler, einem Wandler (dem VinylVideo™ Home Kit) und einem Fernseher besteht, möglich.

Gleichzeitig ist VinylVideo™ eine Vision möglicher neuer Live-Bildmischtechniken. Durch einfaches Bewegen der Plattenspieler-nadel ermöglicht VinylVideo™ eine Manipulation der Zeitachse durch den Betrachter. Mit der extrem reduzierten Bild- und Tonauflösung entsteht eine ganz neue Qualität audiovisueller Wahrnehmung. So rekonstruiert VinylVideo™ ein Homemovie-Medium als missing-link in der Geschichte der Bildaufzeichnung und vereint gleichzeitig aktuelle Formen des DJ-ings und VJ-ings.

Ich beschreibe VinylVideo™ als ein Stück Fake-Medienarchäologie. Entworfen wird eine Vorrichtung, die Film/Videodaten auf herkömmliche Vinyl-Schallplattenplatte, wie sie seit den 1930er Jahren bekannt ist, abspeichert und wieder abspielbar macht. Den historischen Hintergrund für diese fiktive Entwicklung bildet das Phänomen, dass zwar seit den späten 1920er Jahren Fernsehen (elektronische Bildübertragung) möglich war, bis zur Entwicklung des Videorecorders 1958 bzw. dessen Einführung in den Massenmarkt Anfang der 80er Jahre (!) kein Aufzeichnungsmedium für den Heimbereich existierte. Der Konsument war für eigene Aufzeichnungen bis zu diesem Zeitpunkt auf den (de facto meist stummen) Schmalfilm auf dem Stand von 1900 angewiesen, und auch dieser war nur für kurze Aufnahmezeiten erschwing-

lich, ein Festhalten von Fernsehgeschehen war überhaupt nicht möglich.

VinylVideo™ konstruiert also ein audiovisuelles Homemoviemedium der späten 1940er/frühen 1950er Jahre und schliesst so eine Lücke in der Technikgeschichte. Als Bildträger dienen herkömmliche Analog-Langspielplatten mit einer Spieldauer von ca. 12 min/Seite. Diese Platten werden auf einem normalen Plattenspieler mit Diamantnadel abgespielt, eine Black Box übernimmt die Umwandlung in ein Videosignal, das auf einem Schwarz/Weiss Fernsehgerät wiedergegeben wird.

Die Speicherung von Bilddaten auf elektromechanischem Weg auf Langspielplatten stellt vor allem ein Bandbreitenproblem dar: während Fernsehen eine Bandbreite von 3-5 Megahertz aufweist, sind auf Langspielplatte ca. 25 Kilohertz, also nur 1/200 dessen möglich. Um eine sinnvolle Speicherung dennoch zu ermöglichen, ist erstens eine extreme Datenreduktion nötig: Bildwiederholrate und Auflösung werden stark herabgesetzt, die Farbinformation wird weggelassen. Da das noch nicht ausreicht, muss auch die Art der Modulation verändert werden: statt der signalstabilen, aber bandbreitenfressenden Frequenzmodulation wird Amplitudenmodulation verwendet, die pro Schwingung mehr Information übertragen kann, allerdings auf Störungen (z.B. Materialfehler der Vinylplatte) wesentlich empfindlicher reagiert. Der Qualitätsverlust ist vergleichbar dem Unterschied zwischen UKW-Radio und Kurzwellenfunk. Statt einer elektronischen Schaltung in Röhrentechnologie auf dem Stand der späten 40er Jahre übernimmt bei VinylVideo™ von Martin Diamant und Günter Erhart entwickelte proprietäre Computertechnologie die Echtzeitaufbereitung der Bilddaten in das nötige Schallplattenformat und die Rückwandlung von der Schallplatte in Bilddaten.

Timothy Druckrey schreibt: "VinylVideo™ unterminiert etwas, was es gleichzeitig aus der Versenkung holt; damit steht es an der Grenze zwischen dem derzeitigen Run auf Cut-and-Paste-Heimproduktionen und der Nostalgie nach Pseudo-Retromode, wie sie sich in der Neuauflage des VW Käfers und in seinem Verwandten unter den Computern, dem iMac, widerspiegelt. VinylVideo™ posiert als «falsches archäologisches Relikt der Medientechnologie» und löst eine Reihe von Fragen um die Erwartungshaltung gegenüber einer «fiktiven technologischen Vergangenheit» aus, nämlich um den Talmi-Status der Innovation, die Tricks (und Inhalte) der Werbung, den alltäglichen Nutzen der Ästhetik, um den Wert der Medientheorie, das sinnentleerte virtuelle Wagnis der Investition und die Zusammenarbeit von Künstlern, die für Vinylvideo™ Platteneditionen produzieren .

VinylVideo™ ist nicht noch ein weiteres Web-Projekt, das dazu bestimmt ist, in Vergessenheit zu geraten; durch die Verweigerung der Virtualisierung vermeidet es diese Sackgasse, denn es integriert sich bescheiden in das materialisierte und mechanisierte System der Objekte und die Semiotik des Televisionären. Von den Diskursen der neuesten Medientheorie oft ausgeschlossen, sind die unruhigen Schwarzweißbilder durch ihre Andeutungen der Authentizität zutiefst kodiert und gleichzeitig durch den Zusammenbruch der Rundfunkideologie, durch die ihre sogenannte Autorität gestützt wurde, historisch destabilisiert. Dieses Oszillieren zwischen Glaubwürdigkeit und Verleugnen charakterisiert eindeutig einen Ansatz zu den Medien, der versucht, Halt auf beiden Seiten der Linie zu finden, die Parodie und Farce trennt, während er gleichzeitig eine Reflexion über den Status des Bilds und der Technologien, die ihm Macht verleihen, in den Raum stellt."

VSSTV - Very Slow Scan Television, seit 2004

(http://gebseng.com/02_vsstv/)

Dieses Projekt ist in vieler Hinsicht gleichermassen ein Nachfolger von TV Poetry und VinylVideo. Es zeigt uns ein paralleles Universum aus der Zeit der Rundfunkmonopole. Es zeigt auch einen historischen Vorläufer zu gegenwärtigen Streaming- und Webcastingstechnologien. Und es wird wieder einmal der Versuch unternommen, eine Maschine zu konstruieren, die Inhalte benutzt, die andernfalls verlorengehen würden.

Very Slow Scan Television (VSSTV) ist ein neues Fernsehformat, das wir aufbauend auf Slow Scan Television (SSTV), einem seit fast 50 Jahren von Funkamateuren benutzten Bildübertragungsverfahren, entwickelt haben.

1957 von Copthorne Macdonald konzipiert, benutzt Slow Scan Television das Kurzwellenband, um Fernsehsignale zu übertragen. Kurzwellen-Amateurfunk dient nicht nur zur allgemeinen Übertragung von Informationen ("Broadcasting", wie das bei normalem Radio der Fall ist), sondern benutzt das Frequenzband für persönliche Kommunikation, üblicherweise zwischen zwei Personen auf einer vorher vereinbarten Wellenlänge. Im Gegensatz zu Telefongesprächen kann diese Kommunikation aber von jedem Amateurfunker, der sich auf der gleichen Frequenz befindet, mitgehört werden. Um über diese schmalbandigen, nur zur Übertragung von Sprache gedachten Amateurfunkkanäle Bilder übertragen zu können, ist eine starke Datenreduktion und der Verzicht auf Bewegtbilder nötig. Ausserdem muss das Bildsignal in ein Tonsignal umgesetzt werden.

Der britische Amateurfunker Guy Clark (N4BM) schreibt: "The original idea was to find a method of transmitting a television picture over a single speech channel. This meant that a typical (at that time) 3MHz wide television picture had to be reduced to around 3kHz (1000:1 reduction). It was decided at the outset that the scanning rates must be very slow, which precludes the use of moving pictures. The choice of time base for synchronizing was the readily available domestic power supply at 50 or 60 Hz (depending on the country of origin). This gave a line speed of 16.6Hz and 120 or 128 lines per frame (against the then UK standard of 405 lines (now 625) per frame), giving a new picture frame every 7.2 or 8 seconds. ... The original SSTV systems were based on ex-government radar screens and cathode ray tubes with very long persistence ("P7") phosphors. This allowed an image to be painted on the screen over a period of a few seconds."

Durch die verwendete Modulation kommt es bei der Übertragung oft zu Bildstörungen, die sich vor allem in einer trapezförmigen Verzerrung des Bildes äussern (zeitliche Synchronisationsprobleme).

SSTV erinnert an ein paralleles TV Universum aus einer Zeit, in der Fernsehmonopole ihren Einfluss auf die Kultur der Massenmedien festigten. Es zeigt aber auch Ähnlichkeiten zu gegenwärtigen Streaming- und Netcastingtechnologien, bei denen persönlicher Flair und Geschmack die Auswahl der übertragenen Bilder bestimmen.

Die Bilder haben einen grossteils sehr persönlichen Charakter. Texte im Bild verweisen auf die Location des Absenders und dessen Senderkennung. Typisch ist auch eine starke Selbstbezüglichkeit. Guy Clark schreibt: "What kinds of pictures are sent? Reviewing pictures saved during the last few weeks I found: Hams in their shacks, lots of pet dogs, a frog, kangaroo, astronauts in the Space Shuttle (SSTV has been transmitted from some missions!!!), bridges, birds, Elvis Presley, rock formations, an old fashioned microphone, antique cars, flowers, children, Jupiter, a cow, someone playing bagpipes, a UFO, many colorful butterflies, boats, and cartoon characters with personalized messages. Even the Russian Space Station MIR has been transmitting SSTV pictures recently!"

VSSTV benutzt die in jedem Moment auf freien Funkkanälen abrufbaren Bildübertragungen dieses historischen Public Domain-Fernsehens zusammen mit normaler Luftpolsterfolie als Grundlage einer Analogiebildung, in der dieses Verpackungsmaterial als "Bildschirm" eingesetzt wird. Genauso wie die Fernsehbiröhre mit ihrer Lochmaske Tonwerte aus der Mischung der drei Grundfarben darstellt, konstruiert VSSTV eine Plotter-ähnliche Vorrichtung, die in einem kontinuierlichen Vorgang Luftbläschen für Luftbläschen der Luftpolsterfolie mit Farbstoff in den drei Grundfarben (Rot - Grün - Blau) füllt und diese so in einzelne Bildpunkte auf dem VSSTV "Bildschirm" verwandelt. Die so entstehenden Ansammlungen von Pixeln bzw. mit Farbe gefüllten Luftpolstern verschmelzen für den Betrachter nun aus grossem Betrachtungsabstand wieder zu dem ursprünglichen Gesamtbild. Das Ergebnis dieses Vorganges sind extrem grossformatige Fernsehbilder, die gleichzeitig die Idee von Slow Scan auf die Spitze treiben: Das SSTV Format überträgt Bilder mit einer Geschwindigkeit von einem Bild in acht Sekunden, in unserem Prozess reduziert sich die Bildfrequenz auf nur mehr ein Bild pro Tag. Ein Beobachter kann mitverfolgen, wie sich aus der leeren Folie sehr langsam ein Bild entwickelt, das ca. 20 Stunden zu seiner Entstehung benötigt.

Slide Movie - Diafilmprojektor, seit 2006

(http://gebseng.com/04_slidemovie/)

Ein Versuch, nach der sehr aufwendigen Produktion von „VSSTV“ ein Projekt zu entwickeln, bei dem ich in allen Aspekten nicht nur die künstlerische, sondern auch die technische Kontrolle behalten kann. Die De- und gleichzeitig Rekonstruktion einer gängigen Medienmaschine.

Black Cube Installation: eine Filmsequenz (35mm Kinofilm, 24 Bilder/sec.) wird zerschnitten, die einzelnen Kader in Diarahmen montiert. Danach werden diese Kader auf 24 Diaprojektoren verteilt, die alle exakt auf die gleiche Projektionsfläche (den gleichen Punkt) ausgerichtet sind. Durch elektronische Ansteuerung der Projektoren werden diese Einzelbilder auf höchst umständliche Art und Weise wieder zu einer chronologischen Sequenz zusammengebaut.

Aus der Formel "ein Projektor pro Frame" entsteht so, zumindest andeutungsweise und durch die mangelnde Schaltgenauigkeit der Mechanik zwangsläufig sehr ungenau, ein Laufbild. Der Filmsoundtrack entsteht quasi nebenbei durch das ständige Umschaltgeräusch der Projektoren.

Felix Stalder schreibt zu "Slide Movie": "Den übersehenen, vergessenen oder auch verdrängten Erfahrungsschatz im Umgang mit Medien wieder zugänglich zu machen ist eines der wichtigsten Ziele der Medienarchäologie. Diesen Ansatz verfolgt auch Gebhard Sengmüller, der sich aber nicht nur die Freiheit nimmt, an alternative Ansätze zur Medienentwicklung zu erinnern, sondern gleich selbst solche vorschlägt. Als fiktive Archäologie werden die Apparate zeitlich zurückversetzt und somit eine radikale Erweiterung des Handlungsfeldes geschaffen. Wenn wir uns die Freiheit nehmen können, die Vergangenheit neu zu erfinden, müsste es dann nicht auch möglich sein, sich eine Zukunft vorzustellen, jenseits der hochpolierten Techno-Fetische, mit denen uns die Industrie überhäuft?"

Slide Movie, der jüngste von Sengmüller's Apparaten, bewegt sich aber nicht nur auf medienarchäologischem, sondern auch auf medientheoretischem Gebiet. Mit ungeheurem Getöse, das beim Bildwechsel der 24 Diaprojektoren entsteht, wird der "Filmprojektor" aus der schallgedämpften Vorführrkabine befreit und aufgebrochen. Mit dem Inneren nach Ausen gedreht, befinden wir uns nicht mehr im Zuschauerraum, sondern mitten im Projektor wieder. Der Film, dessen Inhalt konventionellerweise im Zentrum steht, tritt in den Hintergrund. Sichtbar, wie unter einem Vergrösserungsglas, wird das Medium, die Illusion, wie aus Standbildern bewegte Bilder werden. In den Begriffen der Wahrnehmungspsychologie, aus der sich auch die Heidegger'sche Phänomenologie speist, kann das als eine Verschiebung von "Figur" und "Grund" verstanden werden. Die Figur ist das, worauf sich die Aufmerksamkeit richtet; der Grund all das, was die Figur erst ermöglicht, aber von der Wahrnehmung ausgeblendet ist, um die Konzentration auf die Figur überhaupt erst zu ermöglichen.

Der Grund der Figur "Film" ist das Kino, die Kassiererin, die die Tickets verkauft, der abgedunkelte Vorführraum, der schallgeschützte Projektor, die Stromleitungen, die diesen Projektor mit Energie versorgen und so weiter. All dies muss präsent sein, um den Film anschauen zu können. Gleichzeitig müssen wir es ausblenden, um uns auf den Inhalt des Filmes, die Figur, konzentrieren zu können. Obwohl, oder vielleicht gerade weil, ausgeblendet, bestimmen all diese Dinge sehr viel dauerhafter unsere Kultur als jeder individuelle Film, der oft nach wenigen Wochen wieder verschwindet und durch den nächsten abgelöst wird. Diese oftmals gar nicht wahrgenommen Veränderungen, die im weitreichenden Gefü-

ge des Grundes entstehen, wenn ein neues Medium eingeführt wird, wollte McLuhan hervorheben als er erklärte: The medium is the message. Und um zu betonen, wie dieser Grund auch auf uns einwirkt, sagte McLuhan auch: The medium is the message. Er liebte Wortspiele und setzte sie deshalb äusserst präzise ein.

Slide Movie erzielt eine solche Wahrnehmungverschiebung, hin zum Medium. Die Figur dieser Arbeit ist nicht der Film, der projiziert wird, sondern der Apparat, der diese Leistung mit grosser Anstrengung vollbringt. Diese Figur war eigentlich immer schon da, aber erst durch den Eingriff in unsere Aufmerksamkeitsstruktur werden wir uns ihrer richtig bewusst. Das Wesen des Projektors, die Verwandlung von Stand- in Bewegungsbilder, tritt hervor. Ein medientheoretisches Statement, mit einer solchen Wucht vorgetragen, dass seine Message zur Massage wird, die nicht nur intellektuell nachvollziehbar sondern physisch erlebbar ist."

Nutztier Grafik Generator, 2008

(http://gebseng.com/09_farm_animal_drawing_generator/)

Eine ortsbezogene Installation für Hyperlink (<http://www.hyperlink.li/>), Stuhlfelden im Pinzgau.

GPS Drawing bezeichnet eine Kunstrichtung, bei der mit sogenannten GPS Loggern (das sind etwa zündholzschachtelgrosse GPS Empfänger, die in kurzen Intervallen den aktuellen geographischen Standpunkt aufzeichnen) ausgestattete Personen eine genau kalkulierte Route, die dann in einer Software wie zum Beispiel Google Earth aus der Vogelperspektive als grossformatige Strichzeichnung in der Landschaft erscheint. Ich baue dieses einfache Prinzip zu einer aleatorischen, autogenerativen Zeichentechnik aus. Dazu statte ich auf einer Weide freilaufende Hoftiere (konkret sechs Kühe und zwei Esel auf dem Hof von Fritz Voithofer, Bam 10, Stuhlfelden) über einen Zeitraum von fünf Tagen mit den genannten GPS Loggern aus. In einem weiteren Schritt werden die so gewonnenen Geodaten jeden Abend ausgelesen, mit einer Landkarte verknüpft und so als Zeichnung sichtbar gemacht. Dadurch, dass jedem Tier eine andere Farbe zugeordnet wird, entsteht eine Schichtung der verschiedenen Pfade und, nach Weglassen der kontextdefinierenden Landkarte, eine abstrakte, mehrfarbige Strichzeichnung. Im Gegensatz zum herkömmlichen GPS Drawing verzichte ich auf Planung und überlasse das Entstehen der Zeichnung vollkommen den zufälligen, über jeweils einen Tag verteilten, Bewegungen und dem Temperament der Tiere. Die Ergebnisse können als projizierte HD Animation und als grossformatige Prints betrachtet werden.

A Parallel Image, seit 2009

(http://gebseng.com/08_a_parallel_image/)

Diese Arbeit erhielt den Salzburger Landespreis für Medienkunst. Diese interaktive Skulptur, eine Art elektronische Camera Obscura, baut auf der fiktiven Annahme auf, dass das bis heute gültige Prinzip zur elektronischen Übertragung von Bewegtbildern, nämlich deren Zerlegung in Einzelbilder und Bildzeilen, nie entdeckt worden wäre. Das Ergebnis ist eine Vorrichtung, die auf höchst umständliche Weise eine parallele Übertragung jedes einzelnen Bildpunktes vom Sender zum Empfänger versucht.

Im Jahr 1880 definierte der französische Ingenieur Maurice Leblanc erstmals das bis heutige gültige Prinzip der Übertragung von Bildern durch Elektrizität.

Dem zugrunde lag die Idee, dass ein zu übertragendes Bild in Zeilen zerlegt wird; die Lichtimpulse in elektrische Ströme umgewandelt werden; Bildsender und -empfänger synchronisiert werden müssen; zuletzt die übertragenen elektrischen Signale auf einem Bildschirm wieder in Helligkeitswerte umgesetzt; und die Bildzeilen zeitsynchron wieder zusammengesetzt werden.

Praktisch möglich wurde diese bereits damals vorgeschlagene Bildzerlegung erst durch die Konzeption der Nipkow-Scheibe durch Paul Nipkow 1883, die dann erst 1926 von dem Schotten John Logie Baird erstmals erfolgreich in einem elektromechanischen Fernsehsystem, dem Televisor, eingesetzt wurde.

Elektronisches Fernsehen, in seiner bis ins frühe 21. Jahrhundert weitgehend unveränderten Form, die von Philo T. Farnsworth 1928 vorgestellt wurde und später von Vladimir Zworykin bei RCA kommerziell standardisiert wurde, baut ebenfalls auf dieser Grundidee der Zerlegung in Bildzeilen und der dadurch nötigen zeitlichen Synchronisation zwischen Sender und Empfänger auf.

Diese Zerhackung von Bewegtbildern in Frames, Fields und Zeilen ist eine der universellsten und kraftvollsten Kontinuitäten in der Entwicklung elektronischer Bildmedien. Die Art der Bildübertragung kann als seriell bezeichnet werden, weil ein Koaxialkabel bzw. ein Funkkanal genügt, um das Bildsignal vom Sender zum Empfänger zu übertragen.

"A Parallel Image" geht von der Annahme aus, dass die gerade beschriebene Entwicklung nicht stattgefunden hat. Hätte das Ausbleiben der Idee, ein Bild in Zeilen zu zerlegen dazu geführt, dass sich in absehbarer Zeit kein Verfahren zur Live-Übertragung von bewegten Bildern durchgesetzt hätte? Oder wäre der Wunsch unserer technischen Zivilisation, ein unmittelbares Übertragungsmedium zu besitzen, so gross gewesen, dass auch ein ganz anderer, umständlicherer Weg in Kauf genommen worden wäre?

Ich versuche, mit diesem Anspruch ein zwar in seiner Effizienz unbrauchbares, aber technisch durchaus mögliches

Fernsehformat zu entwickeln. Mein Format wählt eine parallele Übertragung jedes einzelnen Bildpunktes, wodurch eine technisch aufwändige zeitliche Synchronisierung zwischen Sender und Empfänger hinfällig wird.

Dazu entwerfe ich eine Vorrichtung, die auf die technisch denkbar einfachste Weise jeden Bildpunkt auf der "Kamera"seite mit jedem Bildpunkt auf der "Bildschirm"seite verbindet. Konsequenz zu Ende gedacht führt das zu einem absurden System, das ein Raster von 2500 Fotowiderständen auf der Senderseite mit 2500 kleinen Glühbirnen auf der Empfängerseite verbindet, und zwar Bildpunkt für Bildpunkt mit insgesamt 2500 Kupferdrähten.

Es entsteht so eine einigermaßen riesenhafte Einheit aus Kamera, Übertragungsweg und Bildschirm, die in schierer Grösse, Umständlichkeit und Stromverbrauch an Mainframes der frühen 1940er Jahre oder auch an altmodische elektro-mechanische Telefonvermittlungsstellen (Wählämter) erinnert.

Im Gegensatz zur gewohnten seriellen Bildübertragung ist "A Parallel Image" auch für den laienhaften Betrachter technisch vollkommen transparent. Ein vor die "Kamera"seite der Installation gehaltenes Objekt erscheint als Schattenriss auf der "Bildschirm"seite. Der Signalweg ist durch einfaches Nachverfolgen der Drähte von jedem einzelnen Fotowiderstand zu jeder einzelnen Glühbirne nachvollziehbar.

Das so entstandene Medium hat eine Erfahrungsqualität, die man eher dem Film zuordnen würde. Wie bei diesem, und im Gegensatz zum herkömmlichen Fernsehsystem, ist eine sinnlich erfahrbare Entsprechung zwischen Realwelt und Übertragung vorhanden. Dem Fernsehbild wird die Direktheit des Filmkaders geben, ohne die Kodierung, die in der Übertragung eines Fernsehsignals normalerweise stattfindet und keine einfach nachvollziehbare Verbindung zwischen dem zugrunde liegenden Bild und dem aufgezeichneten Signal (z.B. am Videoband) zulässt. "A Parallel Image" ist in seiner Direktheit ein radikales neues Livemedium, das der elektronischen Bildübertragung die Sichtbarkeit und Verständlichkeit des Prozesses zurückgibt.

Im Unterschied zu den meisten heutigen Mediensystemen ist mit "A Parallel Image" eine direkte Erfahrung möglich. Die Besucher können in diese interaktive Skulptur selbst eingreifen: Ihre Körperumrisse erscheinen ohne Verzögerung auf dem Bildschirm, durch Veränderung des Abstandes zur Kamera etc. kann mit diesem Bild gespielt werden. Durch das Einschwenken der Fotolinse (oder durch die Projektion eines Films auf die Kameraoberfläche) können Körper und Gegenstände auch in ihren Helligkeitsabstufungen und ihrer Plastizität wiedergegeben werden. Die stark reduzierte Auflösung dieser elektronischen Camera Obscura führt dabei zu einem Bild, das in seiner Qualität deutlich auf den zugrunde liegenden Prozess verweist.