

Eike Berg
KINEMATOGRAFISCHES
SEIN

von SÁNDOR HORNYIK

Eike Berg

**KINEMATOGRAPHISCHES
SEIN**

von SÁNDOR HORNYIK

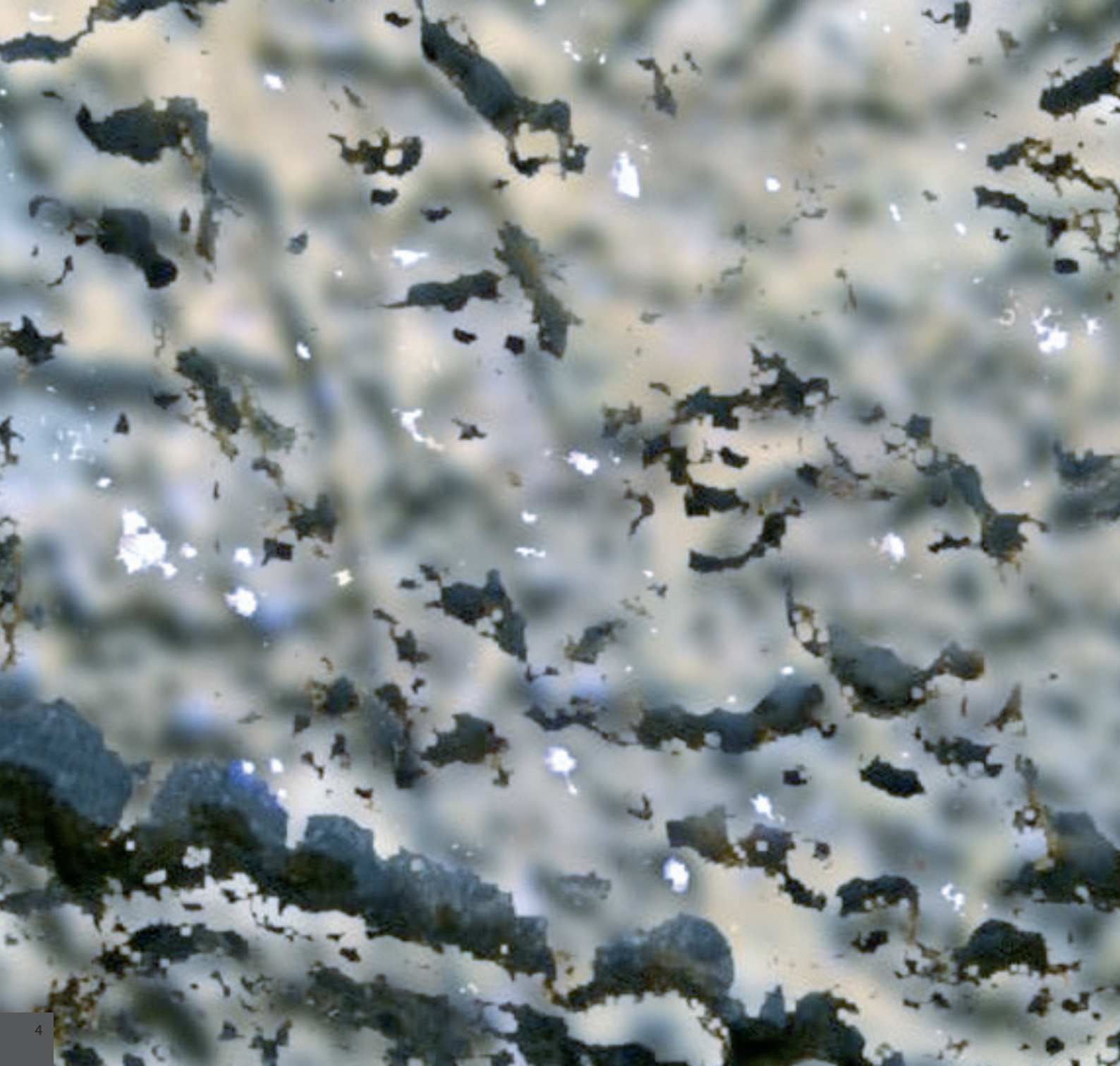
SÁNDOR HORNYIK

KINEMATOGRAPHISCHES SEIN

**Das symbolische Medium und das
Unbewusste in Eikes Kunst**

„Das Medium ist die Botschaft“ – diese These Marshall McLuhan gewinnt immer stärkere Plausibilität.¹ Insbesondere im Zuge der großen Weiterentwicklung der Informationstechnologie, die seit McLuhans Dictum von 1967 rasante Fortschritte gemacht hat, rückt das Medium immer stärker selbst ins Rampenlicht. Medien prägen ihren Inhalt, unser Bewusstsein von der Welt und sogar uns selbst. Theoretisch haben dazu neben McLuhan

auch Denker wie Walter Benjamin und Friedrich Kittler² gearbeitet. Kittler ist für Eikes Werk vor allem deshalb interessant, weil er (in Auseinandersetzung mit Lacan) dafür argumentiert, dass die menschliche Sprache unbewusst Mechanismen von Maschinen und Medien folgt, mit denen der Menschen arbeitet. Sie ist also eher technologisch geprägt als psychologisch, wie Lacan dachte, der ihre Wurzel in einem großen ANDEREN sah.³



Schon in den 1930-er Jahren, zu Beginn der Tonfilmära, hatte Walter Benjamin den technologischen Quellen menschlicher Sprache nachgespürt und (noch auf den Spuren Sigmund Freuds) spekuliert, dass die Bildschöpfungen des Menschen in seinem Vorstellen und Träumen von den Bildschöpfungen der Zelluloid-Filme angeregt sein könnte.⁴ Kittler geht nun einen Schritt weiter, und argumentiert dafür, dass nicht nur die Bildschöpfungen, sondern auch die Denkweise von den genutzten audiovisuellen Medien beeinflusst wird.

Diese Wirkung der Medien auf unsere Welt- und Selbsterfahrung führen Eikes Arbeiten künstlerisch vor. Sie laden ihren Betrachter zu einer Entdeckungsreise in die Tiefe der Medienkunst und dem Verhältnis der Medien zu unserer Selbst- und Welterfahrung ein und dienen uns dabei als kluger Führer – ganz ähnlich wie Vergil, der Dante hinab in die Hölle und hinauf in die kristallinen Himmel begleitete. Zugleich können jedoch Denker wie McLuhan, Benjamin oder Kittler als Lotsen in Eikes Werk dienen, so dass sich

eine doppelte Führerschaft anbietet – mit der Theorie ins Werk und mit dem Werk in die Reflexion der Medien – die im Folgenden hier versucht werden soll.

Der Künstler ordnet seine Arbeiten um drei Begriffe herum an: Der erste Begriff *Creatures* ist schwer zu übersetzen, weil er sowohl Lebewesen als auch das Erschaffte meint. Der zweite Begriff *Memories* lässt sich eindeutiger mit Erinnerungen übersetzen. Der dritte Begriff *Shapes* verweist wiederum auf eine zweifache Bedeutung, nämlich Figuren oder Formen. Dabei folgen die drei Gruppen nicht chronologisch aufeinander, sondern wachsen parallel über die Jahre hinweg. Diese Ordnung wird im nachfolgendem Text durch eine neue Perspektive ergänzt, indem die Kreaturen als *Avatare*, die Erinnerungen als *Archive*, die Formen als *Strukturen* gedacht werden.

CREATURES



Cube

AVATAR

Eikes *Kreaturen* sind wie *Avatare*: Sie sind mediale Repräsentationen für das Individuum, das Subjekt. Das zeigen insbesondere die Installationen *Divers* (Taucher, 1995) und *Ufo* (1992). Eike hat sich Anfang der 1990er-Jahre intensiv mit dem kulturellen und informationstechnologischen Problem beschäftigt, wie physikalische Körper und Räume in eine virtuelle Realität übertragen werden können, bzw. wie sich virtuelle Avatare zu den physikalischen Subjekten verhalten, die sie repräsentieren.

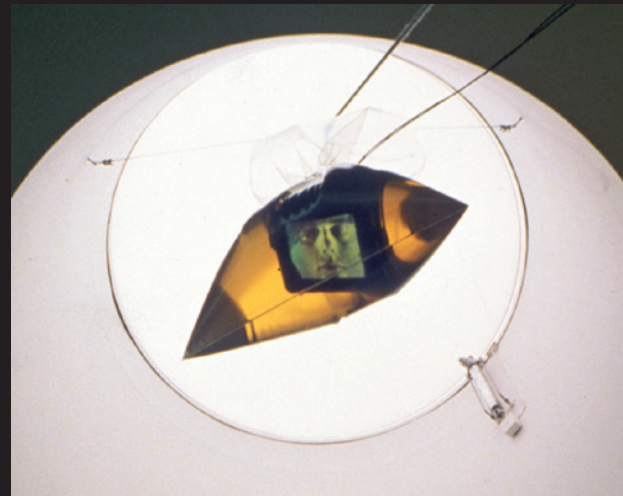
Die 2010 für den internationalen *Nam June Paik Award* nominierte Installation *Cube* (2008) reflektiert eben dieses Transferproblem. Sie zeigt eine Spinne, die ihr Netz webt. Eike hat sie dabei gefilmt und so die physikalische Spinne in eine virtuelle Realität übertragen. Die Installation projiziert nun diese Spinne in die obere Ecke des Ausstellungsraumes und ihr Netz an die Wände. Dadurch entsteht eine optische Illusion, die dieses Netz als dreidimensionalen Raum erscheinen lässt,

also wiederum ein physikalisches Objekt in ein virtuelles verwandelt. Gleichzeitig wird auch die Zeit als Dimension eingebunden, indem auf den drei räumlichen Ebenen jeweils ein anderer Zeitpunkt beim Bau des Netzes zu sehen ist. Dieses Netz kann dabei nicht nur als mediales Weltmodell erscheinen, sondern auch als Meditationsobjekt dienen, nämlich dann, wenn die Spinne als Selbstbildnis des Künstlers verstanden wird, der seine Netze webt und Räume schafft. Dabei aktualisiert Eike mit diesem Würfel ein traditionelles Motiv der modernen Kunst, deren symbolische Formensprache in seinen Werken allgegenwärtig ist.⁵ Schließlich sind der Würfel und das Quadrat ein Grundmotiv des Modernismus, das sich von Kasimir Malewitsch über Josef Albers bis hin zu Donald Judd verfolgen lässt und das Eike als „Videokünstler“ neu belebt.

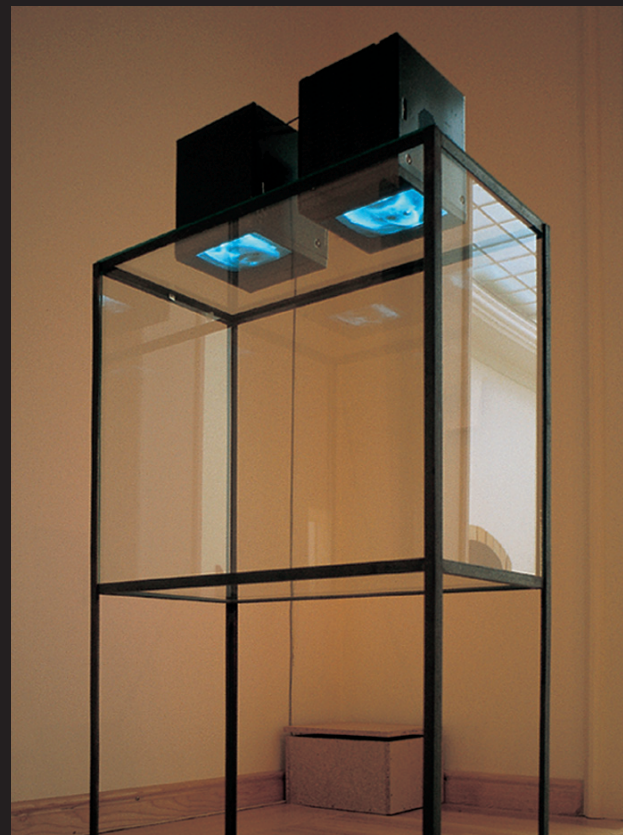
Darüber hinaus illustriert das Bild der Spinne die Wirkungsweise audiovisueller Medien, nämlich ihren immersiven Charakter. *Cube* ist suggestiv und illusionistisch. Die Installation zeigt den Zauber (optische Illusion) und die Macht (die mediale Repräsentation der



Cube



Ufo



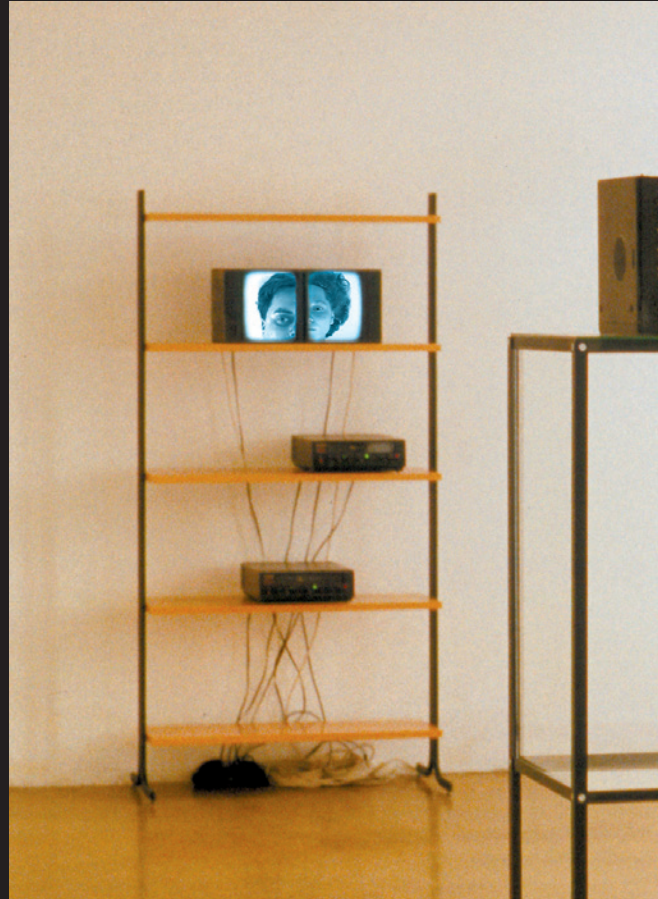
Divers (double)

Wirklichkeit) des Bildes, und gleichzeitig die selbstverständliche Natürlichkeit von beidem: Auch die Welt funktioniert so, wie die Spinne (sei es der kritische Künstler oder das affirmative Medium) arbeitet: schnell, zielgerichtet und praktisch.

Die zwei frühen „Video-Objekte“, *Divers* und *Ufo*, zeigen im Gegensatz dazu ein anderes Bild, hier wird kein Netz oder Netzwerk geschaffen, sondern seine Adaption vollzogen. Eike schafft hier eine Analogie von Bildschirm und Gehirn, was die Frage nach dem Verhältnis des Avatars zum Subjekt, das er repräsentiert und nach dem Verhältnis dieses Subjekts zur Welt komplexer formuliert, als es die Installation *Cube* getan hatte. Indem nämlich der Fernseher als Bild-Empfänger und –Wiedergabegerät an die Stelle des menschlichen Gehirns tritt, erscheint dieses vermeintlich selbstschöpferische Organ zu einem bloßen Medium eingespeister Bilder und Zeichen degradiert. Dabei zitiert die Arbeit Nam June Paiks *TV Buddha* ebenso wie Marshall McLuhans These, die Technologie sei die Verlängerung des Körpers. Allerdings verändert Eikes Arbeit die Vorzeichen

gegenüber den optimistischeren Quellen aus den 1960er Jahren, wie nicht nur Degradierung des Gehirns zeigt zum Bildschirm zeigt.

So verweist *Divers* zwar auch auf den immersiven Charakter audiovisueller Medien. Die Arbeit betont dabei aber insbesondere negative Konnotationen des Eintauchens in die virtuelle Realität des Mediums: Gefühle des Eingeschlossen-seins und der Gefangenschaft. Zugleich wird hier auch die Problematik des Transfers eines physikalischen Raums in einen virtuellen sichtbar, denn beide passen nicht vollständig ineinander. So vermittelt das als „Taufe“ beginnende Eintauchen oder Eingetaucht-Werden den Charakter eines allmählichen Erstickens oder sogar eines gewalttätigen Unter-Wasser-Gedrückt-Werdens. Damit lenkt die Arbeit den Blick darauf, dass der Mensch in der virtuellen Welt gefangen ist. Das elektronische System verwandelt den Menschen in ein audiovisuelles Signal, das ihm alles Physikalische entzieht. Die Arbeit *Ufo* setzt diesen Umstand in ein anderes Bild. Der in Öl getauchte Fernseher, dessen Bildschirm ein umherschauendes Gesicht



Encyclopedia



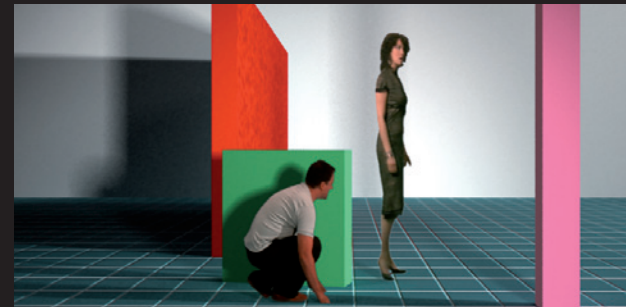
Telepathy

zeigt, ist ein physikalische Gegenstand, der die virtuelle Realität als Flüssigkeit assoziiert, in der der Mensch nur dann überleben kann, wenn er sich einen (Fernseh)-Helm überstülpt und sich also in einen audiovisuellen Signalgeber und Empfänger verwandelt. Gleichzeitig beläßt Ufo den Betrachter aber in Unklarheit darüber, wer oder was in dieser schönen neuen Welt das Ufo ist. Ist der menschliche Körper oder seine technische Burka das Ufo, oder ist es der unentschlüsselbare Geist, welcher nicht verlustfrei in Maschinencode oder irgendeine andere bekannte Sprache übersetzt werden kann?

Diese Reduzierung des Menschen auf ein audiovisuelles Signal führt zu den „gespaltenen“ Persönlichkeiten der Installationen *Encyclopedia* (1999) und *Telepathy* (2000). Sie setzen diese Beschränkung des Menschen auf einen virtuellen Avatar in Beziehung zu den Fragen nach dem grundsätzlichen Verhältnis zwischen dem Ich und dem Anderen und der Konstruktion des Subjekts selber, insbesondere in Beziehung auf die Entwicklungsstufe der menschlichen Psyche, die Lacan das Spiegelstadium

genannt hat⁶. Dieses Spiegelstadium ist nach Lacan ein ganz grundlegendes Element in der Herausbildung der Persönlichkeit. Es bezeichnet die Phase in der psychologischen Entwicklung des Kindes, in der das Kind sich selbst als Bild im Spiegel erkennt und sich dadurch nicht nur mit diesem Bild identifiziert, sondern auch lernt, sich von sich selbst zu distanzieren und sich im symbolischen Universum der Sprache zu suchen. Damit geht eine neue Repräsentation des eigenen Körpers einher.

Telepathy nimmt dieses Problem auf, indem es auf zwei einander zugewandten Monitoren jeweils den Künstler zeigt, der versucht mit sich selbst (oder dem großen Anderen) zu kommunizieren, wobei die Arbeit suggeriert, dass diese ironischerweise Telepathie genannte Kommunikation möglich ist. Dieses Suggestion einer gelungenen Kommunikation wird auch optisch unterstrichen, indem sich auf dem Gesicht des einen jeweils der typische blaue Fernsehschimmer des anderen spiegelt, der eine also auf den anderen sein Licht wirft – so, als handle es sich tatsächlich um zwei Personen.



Temptation (video stills)



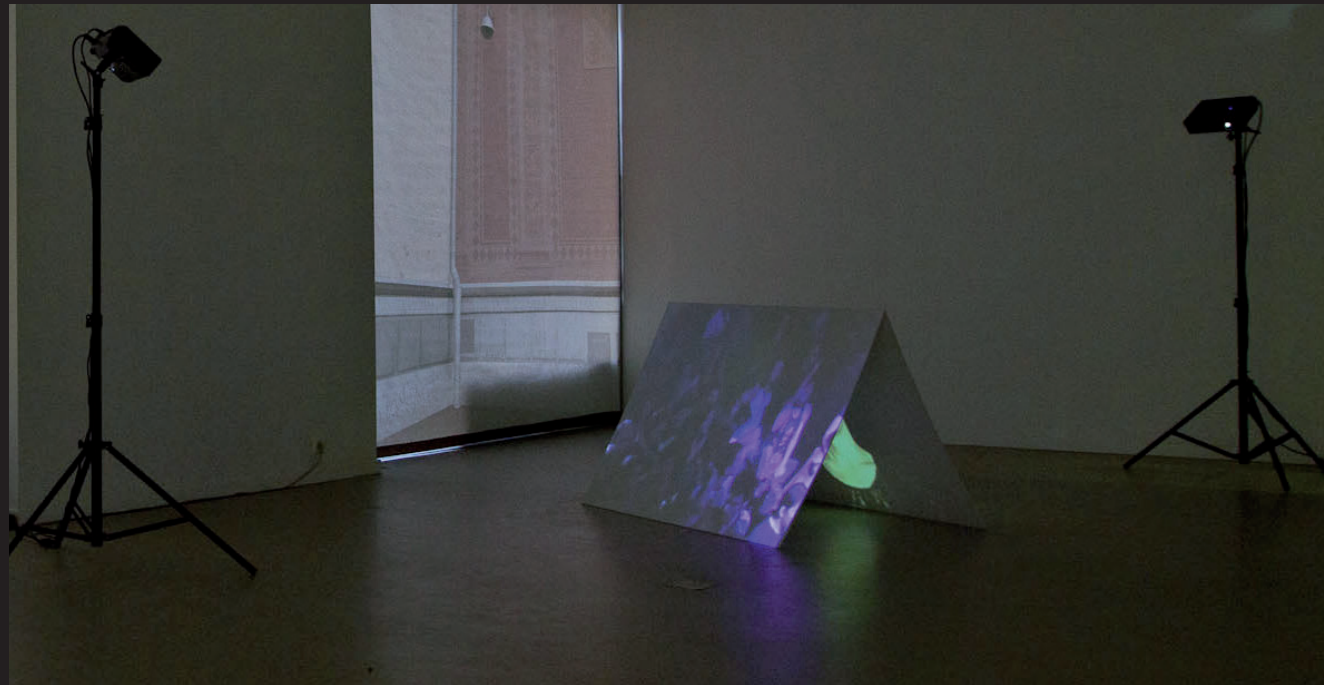
Temptation (installation)

Eine geglückte Zusammenführung suggerieren auch die zwei halben Bilder von *Encyclopedia*. Die zwei Seiten der enzyklopädischen Welt (Mann und Frau) werden zwar nicht an einem bestimmten Punkt im wörtlichen Sinne vereint werden, aber sie geraten immerhin in einen synchronen Zustand – und das ist bei Mann und Frau ja nicht wenig.

Die spätere, großformatige Videoinstallation *Temptation* (2010) vermittelt hier einen weit weniger optimistischen Eindruck. Der Mann und die Frau (dargestellt von Eike und von der ungarischen Fernsehmoderatorin Nora Winkler), kommen hier nicht zusammen, weil der Mann sich vor der herannahenden Frau versteckt. Dieses Scheitern ist ein Scheitern der Kommunikation, bedingt durch den Rückzug des Mannes – was Raum zur psychologischen Spekulation lässt. Die Arbeit ist zugleich ein Experiment mit der damals neuesten Technologie. Die Videoprojektionen basieren auf einer computergesteuerten Animation, die aus mehreren Perspektiven aufgezeichnet worden ist. Die Installation beinhaltet zudem zwei Leuchtkästen. Diese Leuchtkästen zeigen eine statische

Zusammenfassung des Geschehens, die Schlüsselbilder der handelnden Personen, in diesem Fall den „sich versteckenden“ Mann und die „suchende“ Frau. Zugleich markieren die Leuchtkästen als Objekte die Positionen im physikalischen Raum und schaffen so eine Verbindung von Simulation und Betrachter.

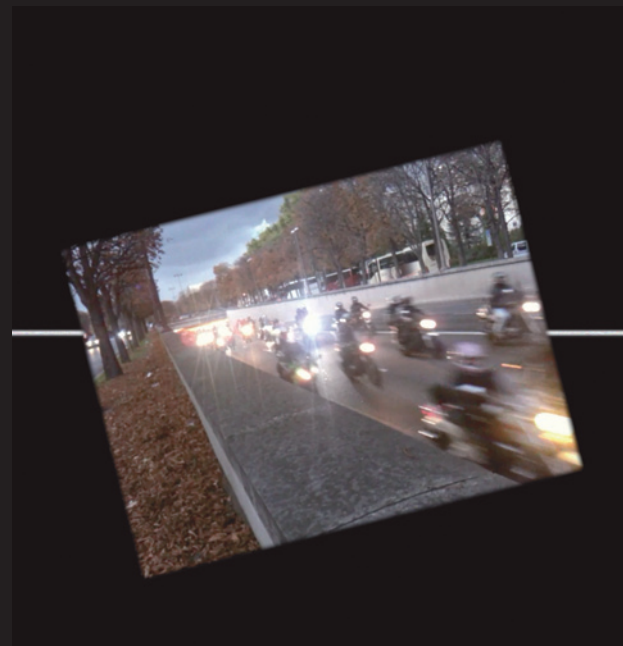
Durch Eikes *Kreaturen* werden aber nicht nur zwischenmenschliche Relationen, sondern auch die Verhältnisse zwischen dem Einzelnen und der Gesellschaft dargestellt. Aus einer Reihe von Arbeiten erscheint das am deutlichsten in der Installation *House of Cards* (2009), eine Parabel über das Verhältnis von Individuum und Masse. Eike symbolisiert den Zusammenhang durch eine frappante Raumstruktur, das Kartenhaus. Das Individuum und die Masse berühren sich und bedingen sich einander, weil das Eine nicht ohne das Andere bestehen kann: würde eine Karte entfernt, stürzte das Kartenhaus ein. Trotz der Berührung der beiden Seiten an der oberen Kante entsteht eine wirkliche Verbindung, eine Kommunikation, erst im Bewusstsein des Betrachters. Die Installation *Contraction*



House of Cards



Contraction



Solid Line

(2005) zielt auf genau dieses Bewusstsein. Sie arbeitet mit einer ähnlich trickreichen Videoprojektion wie *House of Cards*, allerdings ist die Form der Leinwand ist hier noch ungewöhnlicher. Das Achtel einer Kugel erscheint zum einen als Nachbildung der im Film sichtbaren Hügeloberfläche, die die Perspektive des Films weiterführt und verzerrt. Zum anderen kann sie auch auf ein menschliches Auges verweisen und dadurch auf die Konstruktion des Sehens.

Damit stellt *Contraction* – zusammen mit der sehr viel später entstandenen Installation *Solid Line* (2010), die die symbolischen „Gesetze“ der Zeichen und Grenzlinien auch auf das Reich der Wirklichkeit, der Wünsche und Triebe ausdehnt – eine Verbindung zu den *Strukturen* Eikes bzw. zur Werkgruppe *Shapes* her. Beide Arbeiten entsprangen persönlichen Erlebnissen des Künstlers. Die Installation *Contraction* geht von der Beobachtung einer einheitlich gekleideten Menschenmenge aus, die einen Berghang auf einem Weg herunterströmte, der einen weiten Bogen schlug. Abseits von diesen nahm der Künstler zwei einzelne Figuren wahr, die diesen Umweg auf geradem Wege über die Wiese abkürzten. Die

Kamera zeigt einmal das Paar in Nahaufnahme, anschließend „entdeckt“ sie nach einer extrem langsamen Zoombewegung in die Totale die Menschenmenge, deren Ziel und Motivation unerklärt bleibt.

Auch in *Solid Line* erscheint eine Art Menschenmenge, in diesem Falle Motorradfahrer, die spätestens seit Dennis Hoppers Film *Easy Rider* (1969) als Symbolfiguren des Freiheitsdrangs gelten. Bemerkenswert ist hier jedoch, dass diese vielen individuellen Liebhaber der Freiheit sich anscheinend automatisch koordinieren, ähnlich einem Vogelschwarm. Wobei hier allerdings eine Regel gelernt worden zu sein scheint, denn keiner von Ihnen überfährt die weiße Sperrlinie auf der Straße. Eikes Arbeit hebt diese symbolische Sperrlinie aus dem Videobild hervor und transformiert sie mit der gleichen raumgestaltenden Geste in die X-Achse des Koordinatensystems, in das er seine Aufnahme projiziert, wie er bei *Contraction* die Projektionsleinwand zum Berghang machte.



Tuning (3.0)



Golden Cage



Golden Cage (Stills)



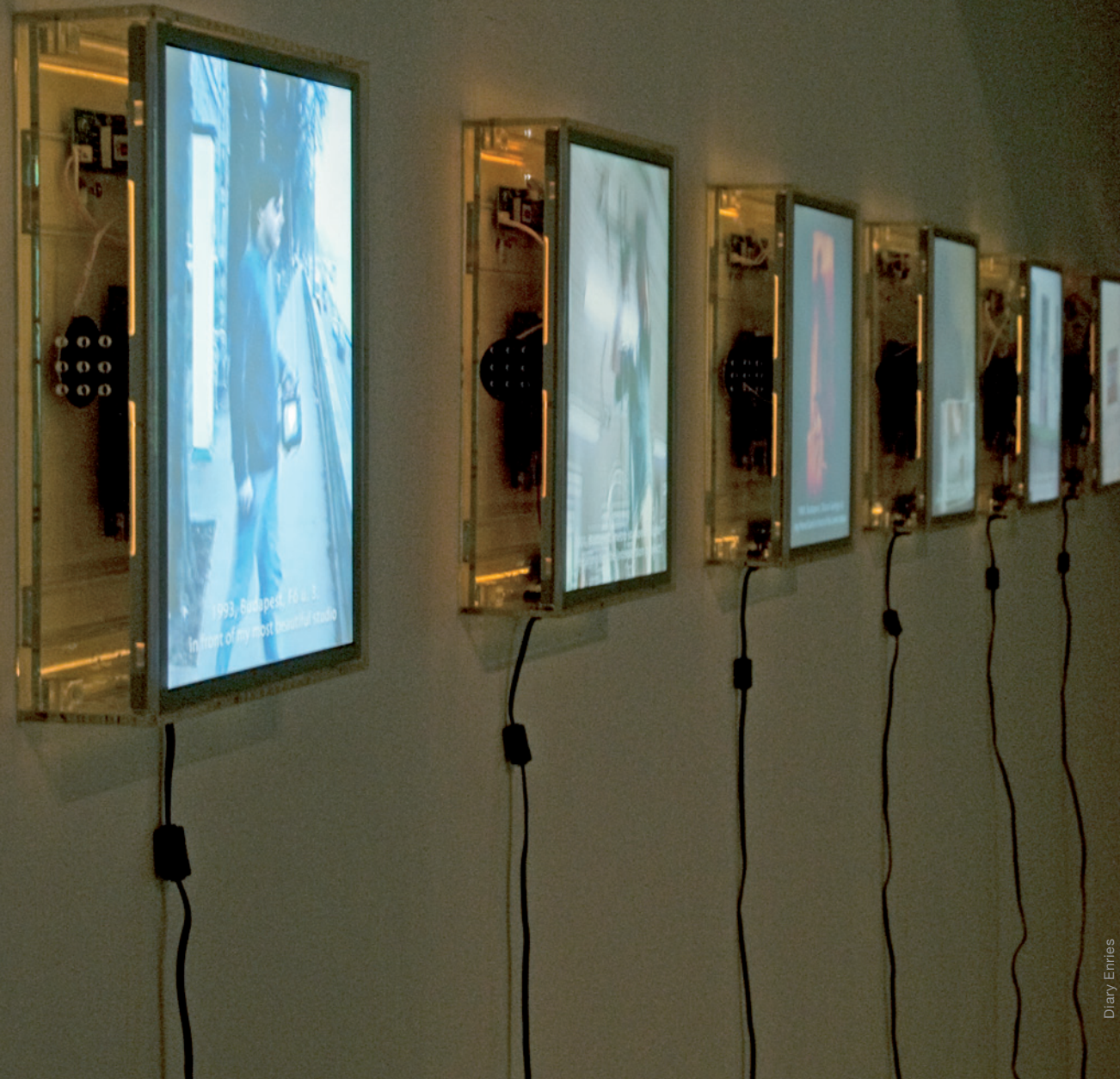
From the Hip

Die Installation *Tuning* stellt die Frage nach dem Verhältnis von Einzelnem und Masse neu und fokussiert den Akt der Schöpfung und das Vergehen der Kreatur in einem technologischem Blickwinkel. Dabei gewinnt auch der Titel eine besondere Bedeutung, insofern hier nämlich der Schöpfer ein Tuning, d.h. eine Feinabstimmung durchführt: Wenn er den nackten Künstler bei bestimmten Körperhaltungen in das elektronische Nichts des Blue-Box-Blaus verschwinden lässt, dann reguliert er zum Einen die Bewegungen der Akteure, zum anderen das Interface zwischen dem Betrachter und dem Bildschirm.

Ein neues, eigenständiges Kapitel des virtuellen Daseins bringt die Installation *Golden Cage* hervor. *Golden Cage* lässt die Autonomie des virtuellen Bildes gegenüber der physikalischen Realität erkennen, indem die Arbeit die räumlichen Koordinaten der Figur in Proportionen des Bildes umwandeln. Damit entsteht ein verblüffender subjektiver Bildraum, der den Betrachter befremdet und irritiert, weil er seiner physikalischen Erfahrung widerspricht.

Alle räumlichen Informationen sind in den virtuellen Raum auf eine Weise übertragen, die den menschlichen Sinnesorganen fremd ist. Eine solche Veränderung des Raumes durch die Bewegung des Subjekts zeigt auch die spätere Arbeit *After Laika* (2001). Die Manipulation des Bildraumes steht auch im Zentrum des Videos *From the Hip* (2006). Dieses zeigt den Künstler selbst in Herrscherpose, einen „Imperator Media Mundi“, wie er „aus der Hüfte“ „zoomt“ und dabei mit drei Fernbedienungen drei Videokameras steuert, die ihn aus verschiedenen Winkeln aufnehmen. Es zeigt eine Figur, die nicht nur unbewusst den Bildraum verändert, sondern alle Fäden in der Hand hält und die Wahrnehmung des Betrachters auf sich selbst steuert.

MEMORY

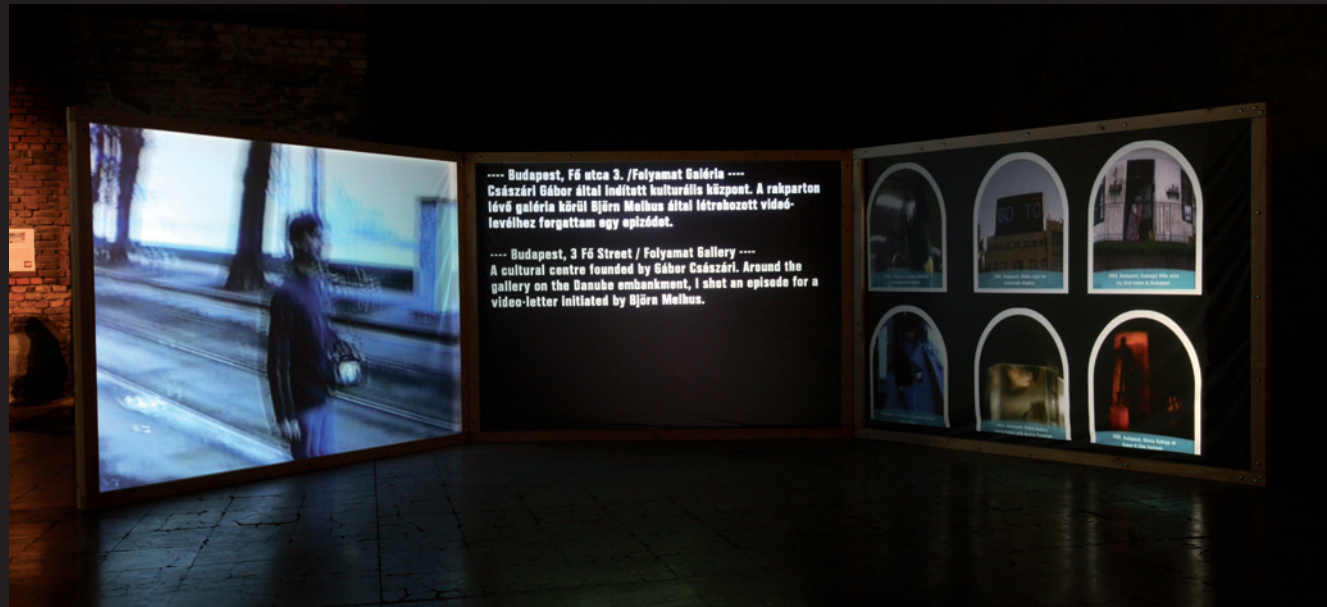


Diary Entries

ARCHIV

Erinnerungen und Erinnern, sagt Kittler, sind nur scheinbar subjektiv. Tatsächlich sind sie im hohen Maße medialisiert und technologisiert. Das heißt, dass die menschlichen Erinnerungen hauptsächlich durch die Technik bzw. die Maschinen konstruiert werden. Zumindest dann, wenn der Mensch seine Eindrücke mit Hilfe der Technik gewinnt, strukturiert diese Technik auch seine Erinnerung. Eikes *Archive* nehmen darauf Bezug, zeigen jedoch, dass zweipolige Systeme wie Inhalt-Form, Botschaft-Medium, Körper-Seele, Geist-Gehirn zu abstrakt sind, um das Phänomen zu beschreiben. Das machen insbesondere die Übergänge zwischen den Systemen Mensch und Technologie deutlich, z. B. im Bezug auf das Verhältnis von objektiver Datenspeicherung und subjektiver Deutung oder das Verhältnis zwischen der Erinnerung und dem Archiv. Die beiden letzten Kategorien vermischen sich fast völlig, denn Archive bauen auf Erinnerungen auf, Erinnerungen werden jedoch auch auf der Grundlage von Archiven gepflegt.

Diese Verflechtung wird z. B. in der Arbeit *Diary Entries* (2010) sichtbar, die mit der Videokamera festgehaltene persönliche Erinnerungen zusammenstellten. Dabei regen nicht so sehr die einzelnen bewegten Bilder zum Nachdenken an, sondern vielmehr die Präsentation des Bildträgers und die Transparenz der Technologie, welche so auch selbst zum bildschöpfenden Element wird. Hatte Walter Benjamin dafür argumentiert, dass sich individuelle Träume aus dem Bildfundus einer Kultur zusammensetzen (insbesondere der damals neuen Filme), verschiebt Eikes Arbeit das Verhältnis und trägt mit der Präsentation des Werkes im öffentlichen Raum seine individuellen Erinnerungen in das Reservoir des „kollektiven Unterbewussten“ ein, wie Benjamin diesen Fundus an Bildern nannte. So betont das Werk die Abhängigkeit des kollektiven Erinnerns von individuellen Komponenten, nämlich den persönlichen Versionen geschichtlicher Ereignisse (in diesem Falle aus der Wendezeit).



Time Trap



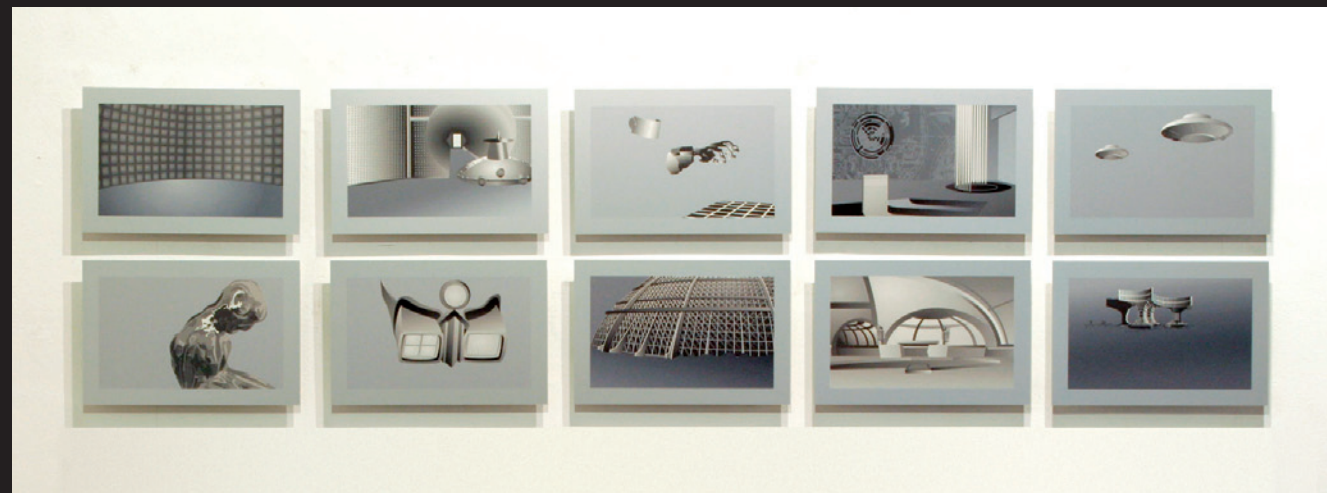
Past Cuts

Archive aus formalisierten und animierten Bildern zeigen auch die Videoinstallationen *Time Trap* (2009) und *Past Cuts* (2009). *Time Trap* geht von einzelnen Erinnerungen aus und stellt diese in eine auch räumlich gut wahrzunehmende Datenbank, in eine regelartige elektronische Bildstruktur. *Past Cuts* nähert sich dem Thema aus der Entfernung: Am Anfang sind zahlreiche Windkraftanlagen zu sehen, die zum einen das Individuum symbolisieren, zum Anderen durch ihre unaufhörliche Bewegung den Lauf der Zeit darstellen. In Bildschirmsegmenten, die von den Flügeln der Windkraftanlagen ausgeschnitten werden, erscheinen die past cuts: „Archiv“-Bilder, Momente der Vergangenheit. Beide Arbeiten reflektieren auf diese Weise das Verhältnis von individueller Erinnerung und objektiver Zeit. Die Installation *Time Trap* zeigt durch die Visualisierung der Darstellung geschichtlicher Zeit, welche Fallen sich dem Glauben an eine objektive Geschichtsschreibung stellen. *Past Cuts* wiederum weist mit seinen visuellen Mitteln auf eine andere Gefahr der Geschichtskonstruktion hin, die Verallgemeinerung der eigenen oder individuellen Erinnerung.

Eikes monumentalstes und vielleicht eindruckvollstes Archiv ist aber ohne Zweifel die Installation *Utopia* (2005), die auf den Bildwelten 43 berühmter Science-Fiction-Filme basiert und diese interpretiert und archiviert.⁷ Zu sehen sind riesige Städte, Gebäude, Wohnräume, Verkehrsmittel und Raumschiffe aus Filmen wie *Planet der Affen* (1968), *Odyssee 2001* (1968), *Krieg der Sterne* (1977), *Star Trek* (1966ff.) und *Total Recall* (1990), *Judge Dredd* (1995), *Contact* (1997) oder *Matrix* (1997). Allerdings verwendet die Arbeit auch Found Footage aus Filmen, die nicht aus Hollywood stammen, etwa aus den Trickfilmserien *Der kleine Maulwurf* (1957ff.) oder *Familie Mézga* (1969ff.) sowie dem sowjetischen Film *Solaris* (1972). *Utopia* fragt nach dem Verhältnis von Gegenwart und Zukunft und nutzt dafür die älteren filmischen Zukunftsvisionen als archäologisches Material, das zeigt, wie sich die Vergangenheit die Zukunft vorgestellt hat – eine Zukunft, die für uns heutige in vielen Fällen schon wieder vergangen ist, so dass wir die Prognosen von einst mit unseren Erinnerungen an damals vergleichen können. Die eingefrorenen und in Graustufen als digitale



Utopia



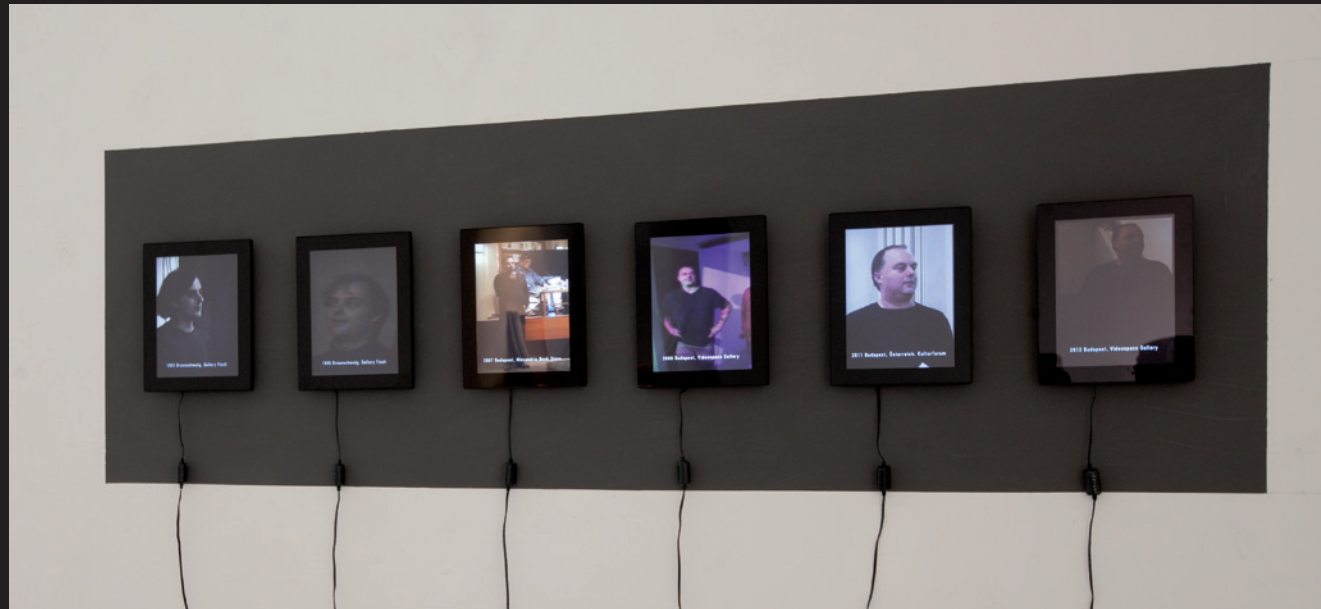
Utopia Collection (detail)

Grafiken neu gezeichneten Bildszenen zeigen die Zukunftsvisionen früherer Tage, die ihren Reiz aus der Technisierung und einer besonderen wissenschaftlichen Überlegenheit schöpfen.

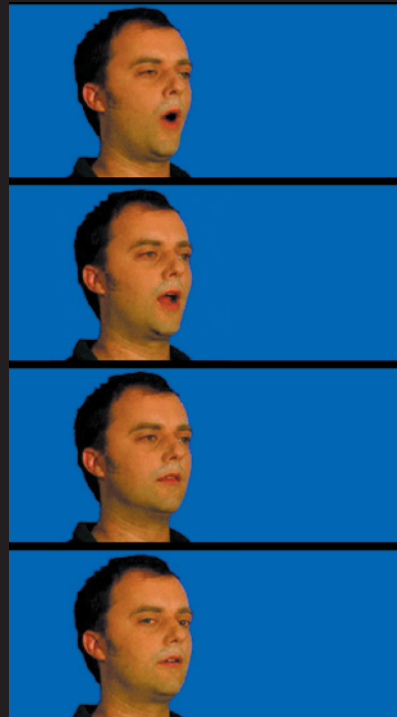
Das schöpferische Potential dieser Bilder zeigt sich auch in den auf Aluminium ausgedruckten Computergrafiken (*Utopia Collection*), die an Tafelbilder erinnern, und die sich sehr weit von ihren Vorlagen entfernen. *Utopia* zeigt zugleich die Konstruktion des allgemeinen optischen Unbewussten und die Kreativität und das kritische Potential des individuellen Archivierens. Vor allem jedoch bewahrt die Arbeit trotz ihrer Abstraktion (Computergrafik) die Kraft und Politik der ursprünglichen Bilder.⁸ Denn über die Unterhaltung hinaus legitimieren die Hollywood-Filme auch die kapitalistische Welt und ihre Extrapolation auf die Zukunft. Die Zukunft wird in diesen Filmen von multinationalen Firmen gebaut und die Menschen müssen sich darin wohl oder übel zurechtfinden. Durch die ironische Anverwandlung dieser Legitimation legen Eikes Werke ihre Logik und die kulturelle Logik der spätkapitalistischen Gesellschaft offen.⁹

Die persönliche Version eines Filmmuseums ist die aus 25 Jahren Eröffnungsreden zusammengestellte Installation *Privat View* (2012). Sie zeigt die Kontinuität und Veränderungen der Zeit anhand einer speziellen und damit über die Zeit vergleichbaren Rolle des Künstlers als Eröffnungsredner bei von ihm kuratierten Ausstellungen.

Die unpersönliche, dystopische Version der Künstlerpräsentation ist der zum zählenden Avatar „herabgestufte“ Künstler in der computergestützten Arbeit *INCREmental* (1999). Auf den ersten Blick scheint Eikes Avatar in *INCREmental* einfach fortlaufend zu zählen. Als die Arbeit das erste Mal ausgestellt wurde, begann er bei eins, zählte die gesamte Ausstellung hindurch und zählt bei jeder neuen Ausstellung weiter. Damit wird die Vergänglichkeit der Zeit erfahrbar. Zugleich scheint der Zählende außerhalb der Zeit zu stehen, denn er verändert sich nicht mit ihr, sondern bleibt stets derselbe. Damit veranschaulicht *INCREmental* die Unabhängigkeit des Bildes von seinem Gegenstand, des Zeichens vom Bezeichneten. Die Beziehung zwischen



Private View



INCREMENTAL



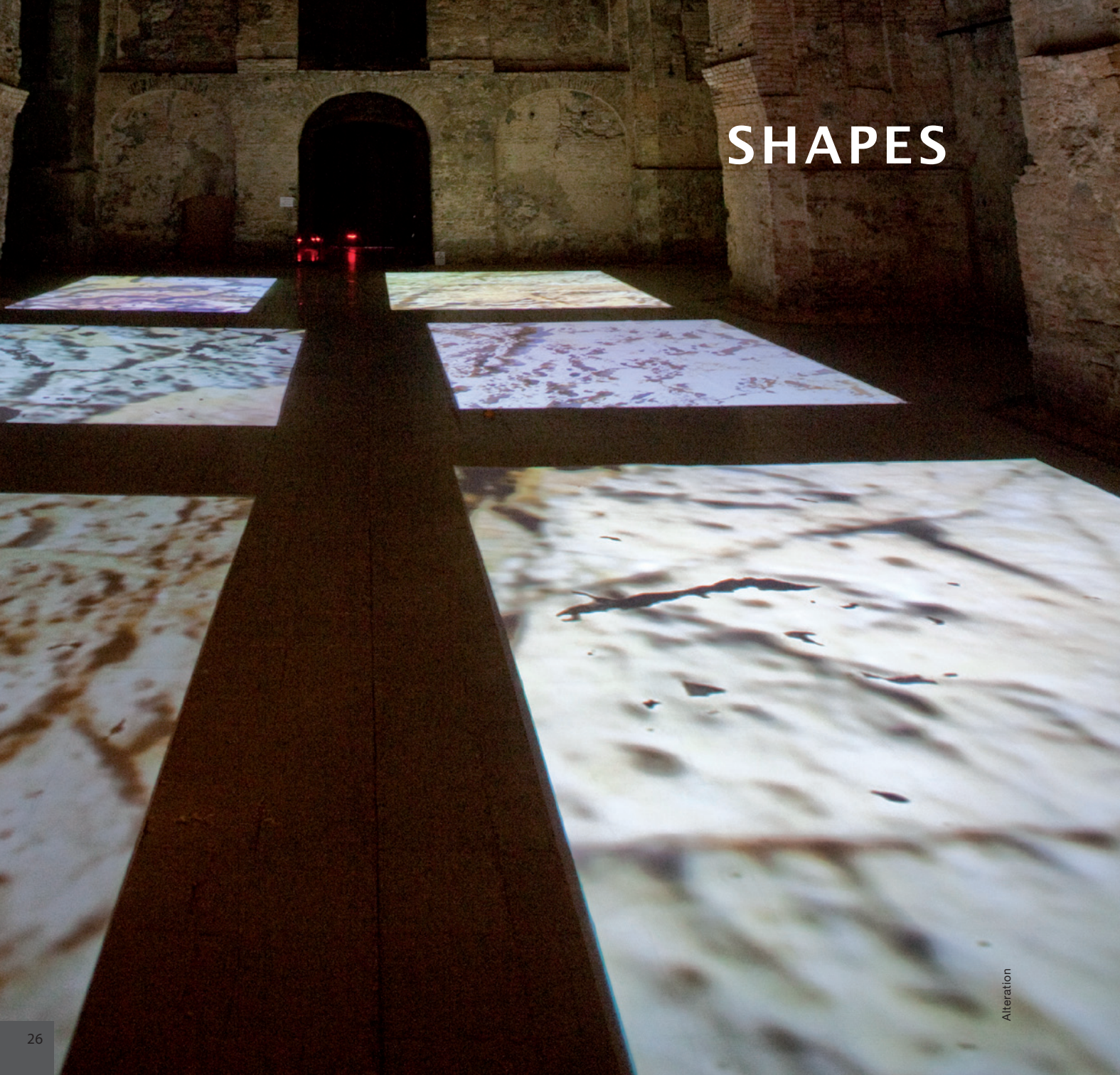
Voices (mit Gyula Várnai)

den beiden beruht nicht auf Ähnlichkeit, denn sie ist nicht wechselseitig.¹¹ Die Video-Technik stellt hier – in Verbindung mit dem Computer – ihr eigene Potenz aus. Man muss sich in INCREmental das Zählen des Künstlers nicht unbedingt wie eine Bahnhofsdurchsage anhören, sondern man kann in diesem neuartigen Selbstportrait auch eine künstliche Intelligenz sehen, einen Supercomputer (z.B. den noch gesichtslosen HAL in *Odyssee 2001* oder den schon in humanoid anmutenden Protokollroboter C-3PO aus *Star Trek*), der den Gang der Zeit und der Geschichte bestimmt und welcher mindestens genauso Kreatur ist wie Archiv. Aber auch das zeigt nur, dass die Grenzen nicht starr sind, sondern im Gegenteil sehr durchlässig.

Das Überschreiten der Grenzen ist auch eine Eigenschaft des Ausgangsmediums Video, denn es vereint – im System Kittlers – zwei Medien, die Informationen speichern (Ton und Bild). Die eigentliche Stärke von INCREmental stellt jedoch der Ton dar, denn dieser ist das einzige Medium, das Wirklichkeit aus Fleisch und Blut speichern kann, sagt Kittler im Rückgriff auf Lacan. Sein Argument dafür

ist historisch. Der Ton sei besonders authentisch, sagt Kittler, weil die frühen Tonaufnahmen im Gegensatz zu den fotografischen Filmen und dem auf Charakteren aufbauendem Schreiben nicht „digital“ waren, sondern fortlaufend analog in eine Platte gekratzt wurden.¹⁰ Im Film wurde nun aber eine neue technologische Stufe erreicht, denn hier wird die Imaginationskraft der Bilder mit der Wirklichkeit der Töne vereint.

In der Klanginstallation *Voices* (1993) wird das tonspeichernde Medium, die magnetischen Tonkassetten, als Teil der bildhauerischen Gestaltung und gleichzeitig als Instrument verwendet. Der aufgenommene Ton wird immer wieder kopiert, die Technik des Aufnahmegeräts und die erzeugten Töne beeinflussen sich gegenseitig.



SHAPES

STRUKTUR

Die gesellschaftliche Konstruktion des Sehens und der visuelle Aufbau des Wissens, die Geistesgeschichte und die Informatik führen an einem bestimmten Punkt gleichermaßen zu den Formen. Dorthin führt auch die Reise durch Eikes Werke im Kapitel Struktur. Es beschreibt eine Gruppe von Arbeiten, die sich dadurch auszeichnen, dass der Künstler scheinbar einfache geometrische Formen mit neuer Bedeutung auflädt. Dabei situiert er seine Arbeiten in der Mitte zwischen physikalischer und virtueller Realität, wie sich insbesondere an der Verwendung von Licht und Schatten sehen lässt. So entstehen aus realen Gegenständen und Projektionen zusammengesetzte Repräsentationen, die selbst als eine Art Avatar beschrieben werden können.

Die Installation *Alteration* (2012), die zuerst im ehemaligen Kirchenschiff des Kiscelli Museums in Budapest ausgestellt wurde, zeigt in diesem Sinne nicht mehr das Individuum, sondern dessen Umgebung in ihrem Aufbau und ihrer Struktur. So werden

verschiedene Oberflächenformen auf den Boden projiziert, die einige Zwischenräume als Standort für den Betrachter offen lassen. Mit der Alternation der Entfernung und des Fokus' der Strukturen entsteht der Eindruck, als würden sie im Nichts versinken. Gleichzeitig verbinden sich immer wieder neu entstehende dunkle Flecken, die am Anfang wie Bildfehler erscheinen, zu neuen Strukturen. Das Videobild bekommt durch die stetige Bewegung und unterschiedliche Bildschärfen eine gefühlte räumliche Dimension in die Tiefe, die im Betrachter das Gefühl entstehen lässt, als würde ihm Boden unter den Füßen weggezogen. Damit verflüchtigt sich auch die Möglichkeit für den Betrachter, die ihm präsentierte virtuelle Realität semantisch zu dekodieren.

Die Bildpunkte der Lichtinstallation *Proclamation* (2012) sind ebenfalls auf dem Boden platziert – fünf mal sieben große Lampen ergeben das Format eines primitiven, aber monumentalen Bildschirms. Die Strahler sind nach oben gerichtet und können vom Betrachter von einem Stehpult aus gesteuert werden. Mit den Buchstaben des lateinischen Alphabets



Don QuiXote



Proclamation



Smoking Room



Scan



Virtuality Machine

können so Nachrichten erzeugt und wie mit einer riesigen Lichtsignalmaschine in den Himmel geschickt werden. Während das Licht in diesem Falle auch eine Funktion als Informationsträger besitzt, so verwendet Eike in seinen Laserinstallationen das polarisierte Licht dezidiert als skulpturales Element. In der Installation *Don QuiXote* (1996) wird das Licht zu einem Laserstrahl gebündelt, der zwischen den Rotorblättern einer Reihe weit voneinander entfernt stehender Windkraftanlagen hin und her springt. Vor dem Hintergrund der Episode aus Cervantes' Roman, die schildert, wie der sinnreiche Junker Don Quichote den Kampf mit Windmühlen aufnimmt, weil er sie für verzauberte Riesen hält, scheint auch dieser Laser einen aussichtslosen Kampf zu führen, der ihn zum Spielball der Maschinen macht und jede Möglichkeit der Souveränität gegenüber der Mechanik illusorisch erscheinen lässt.

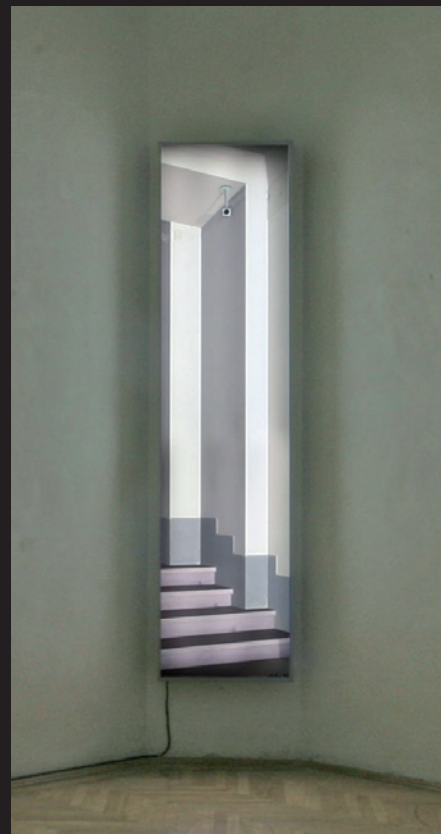
Auch andere Arbeiten von Eike widmen sich der Lasertechnologie. Die Installation, *Smoking Room* (2001) veranschaulicht mit Hilfe von Rauch und einem Laserstrahl die räumliche Ausdehnung des Lichtes in Lichtgeschwindigkeit. In der Installation

Scan (2012) wird ein Laserstrahl von scharfen Metallstreben gebrochen und gestreut, deren Struktur militärische Assoziationen weckt. Metallische Töne verleihen dem Lichtstrahl Materialität.

Die Installation *Virtuality Machine* (1995) ist eine Maschine für die Erzeugung virtueller Realitäten aus Licht. Würfel aus halbverspiegeltem Glas spiegeln das in ihrem Inneren durch eine langsam pulsierende Glühbirne erzeugte Licht unendlich fort. Sind die Würfel ohne das Licht im Inneren einfache Spiegelkuben, die die physikalische Umgebung widerspiegeln, wird das Glas beim Hellerwerden der Lampe im Inneren immer durchsichtiger, die Spiegelung im Inneren immer deutlicher sichtbar, und die Würfel verlieren ihren körperhaften Charakter. Der anfangs geschlossene und undurchsichtige Würfel verwandelt sich zunächst in einen Bildschirm, verliert jedoch mit zunehmenden Licht jede feste Kontur und vereinigt sich schließlich mit den Spiegelungen der anderen Würfel in einen virtuellen Raum aus Licht. Dieser Prozess und dieser Raum sind semantisch mehrfach



The Tunnel



Observation I.



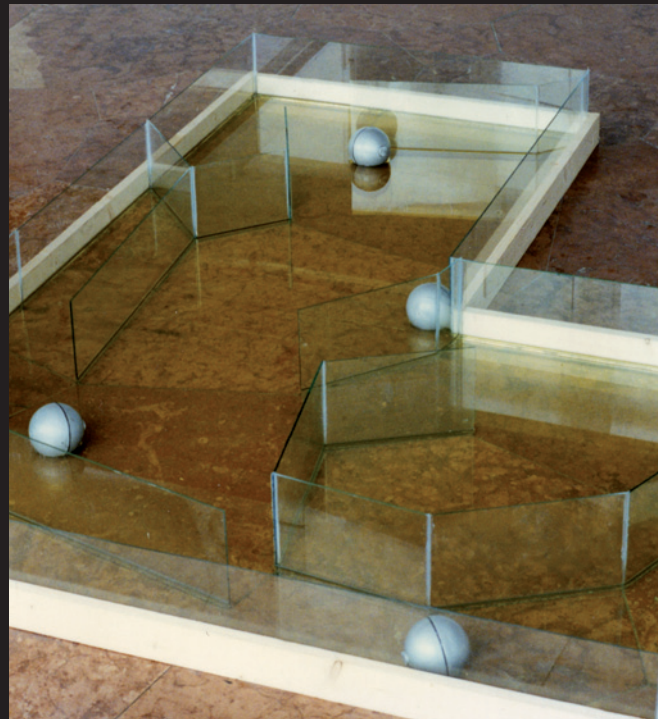
You Are Here

besetzt, angefangen bei ihrer Nähe zum biblischen Schöpfungsmythos („Fiat lux“, Gen. I, 3) über die Raumkonstitution durch Licht in der menschlichen Wahrnehmung bis hin zu Grundfragen des Charakters von Bildern überhaupt.

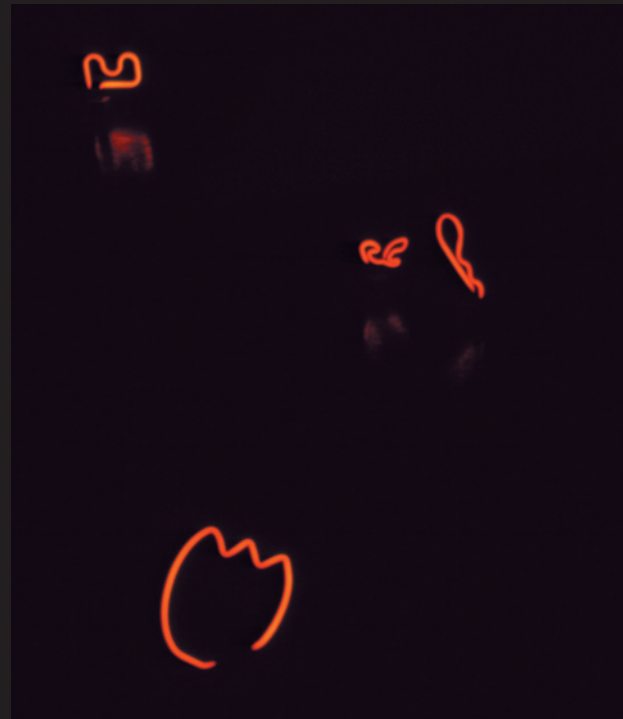
Der Leuchtkasten *Oberservation* (2010) veranschaulicht einen anderen Aspekt des Bildes und Bildhaftem: Sie vereint auf zwei sich überlagernde Bildebenen das Foto und die vom Künstler gezeichnete geometrische Abstraktion einer Szene mit Überwachungskamera. Der Betrachter sieht in einem Bild die physikalische Situation der Kamera, die ihn beobachtet, und sieht gleichzeitig die Transformation dieser Situation in ein elektronisches Bild, wie es durch die Kamera geschehen könnte. Auf diese Weise wird die grundsätzliche bildwissenschaftliche Allegorie offengelegt, der beobachtete Beobachter, der auch von Jean-Paul Satre (spähender Mensch), Jacques Lacan (der Angler und die Sardinienbüchse) und Michel Foucault (panoptisches Gefängnis) bekannt ist, der in Überwachen und Strafen die optischen Technologien aus der Perspektive der Herrschaftsausübung behandelt.

Auch die Installation *You Are Here* (2000) abstrahiert den physikalischen Raum. Leuchtstoffröhren zeichnen den Grundriss der Ausstellungsräume an die Decke und markieren die Position des Betrachters. Das schafft eine doppelte Bedeutung von Orientierung und Beleuchtung, erhebt jedoch auch die Frage nach der Rolle des Betrachters in dieser Lichtkarte. Die Installation *The Tunnel* (1993) lässt den Lichteinfall der alten mythologischen und religiösen Kunst anklingen und verbindet ihn mit Assoziationen an futuristische Technik wie etwa die Teleportationsschleusen aus Star Trek. Im Hintergrund steht jedoch eine ganz einfache Idee: Das Tageslicht wird durch dicht nebeneinander gehängte Seile in den Ausstellungsraum geleitet.

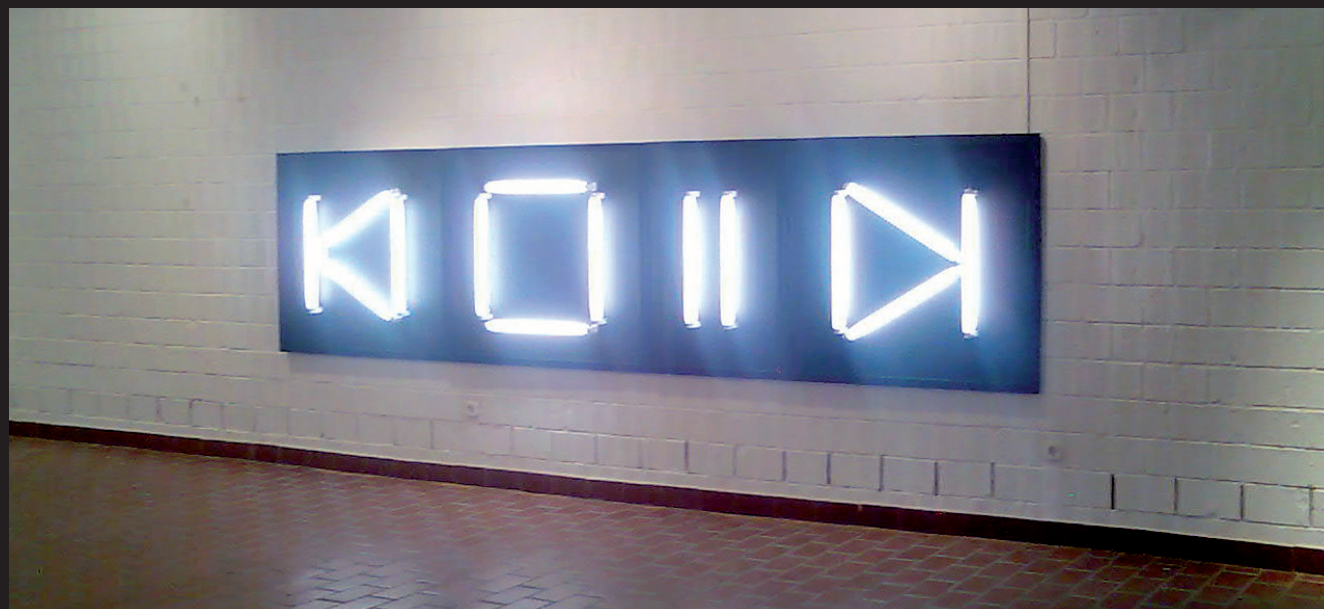
Die Bedeutung, die hier das Gegenständliche hat, findet sich oft in Eikes früheren, stark plastischen Arbeiten. So besteht die Installation *Artificial Intelligence* (1996) – sie gehört (zusammen mit der oben besprochenen Arbeit *Virtuality Machine*) in die Reihe der „Experimente zur realen Virtualität“ – aus einem 10 cm hohem, mit Öl gefülltem Glaslabyrinth, in dem sich



Artificial Intelligence



Small Souls



Signs

Kugeln bewegen. Diese Kugeln scheinen einem eigenen Antrieb zu folgen und erinnern damit an die berühmten Ratten im Labyrinth. Damit inszeniert die Installation eine gedankliche Parallele zwischen den Versuchen zu tierischen Intelligenz und den Versuchen zur künstlichen Intelligenz.

Die Bildobjekte der Serie *Signs* (2005) bestehen aus Leuchtstoffröhren, die den Bedienelementen von Abspielgeräten nachempfunden sind. So bewegen sie sich zwar nicht, erzeugen aber die Assoziation von Bewegung, indem sie auf Funktionen wie Play, Stop, Fast Forward usw. zeichnerisch verweisen. Dem Betrachter eröffnet sich damit eine doppelte Perspektive. Zum einen sprechen ihn die aus ihrem bekannten Kontext heraus extrem vergrößerten Zeichen durch ihren appellativen Charakter direkt an und fordern ihn auf, die bezeichnete Bewegung auf sich und seinen Körper zu beziehen. Zum anderen weiß dieser Betrachter jedoch, dass diese Symbole in das Reich der elektronischen Bilder, also der virtuellen Realität gehören. Das veranlasst ihn, in Gedanken die Beziehung zu stiften, die für viele von Eikes Arbeiten

grundlegend ist – die Beziehung zwischen physikalischer und virtueller Realität. Auch die frühe Installation *Small Souls* (1992) zieht mit ihren im Dunkel glühenden „Spuren“ die Spannung aus diesem Gegensatz. Sie besteht aus von Hand gebogenen Heizstäben in organischen Formen. Durch ihr intensives rote Licht und die den Ausstellungsraum aufheizende Wärme erzeugen diese Heizstäbe die Illusion von Leben.

In höhere Sphären locken die Installationen *Sun* (1993) und *Heaven* (1993). *Sun* stellt mithilfe verschiedener großer Platten und einer pulsierenden Lichtquelle die Absorptionslinien im Lichtspektrum der Sonne dar, die der Münchner Optiker Joseph von Fraunhofer entdeckt und systematisiert hat. Die sogenannten Fraunhoferlinien erlauben Rückschlüsse auf die chemische Zusammensetzung und Temperatur von Sternen, ohne dass diese physikalisch gemessen wurden. Das Spiel mit den Möglichkeiten der visuellen Darstellung verweist auf die Gemeinsamkeiten von vermeintlich harten naturwissenschaftlichen Erkenntnissen und virtuellem Raum und fragt so auch



Heaven



Sun



Exterritoriality IV



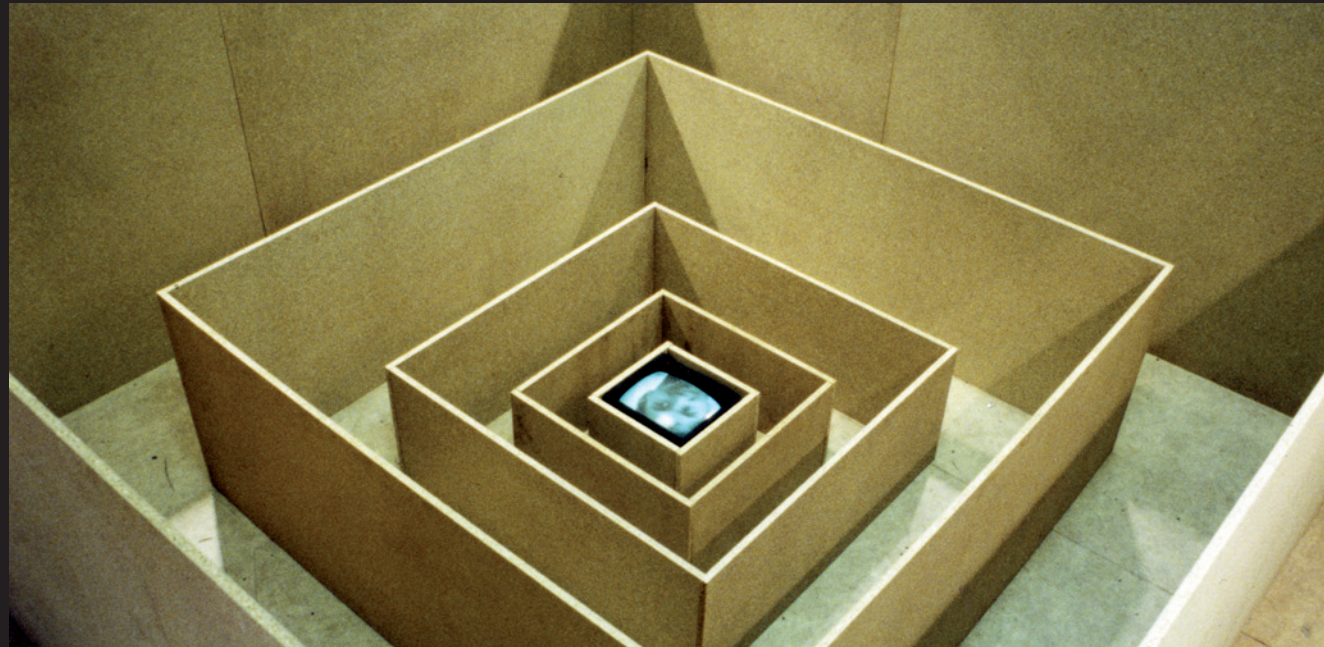
Exterritoriality V

nach dem Verhältnis menschlicher Erkenntnis zu ihrem Gegenstand. In der Videoinstallation *Heaven* besteht der Himmel aus einem gezimmerten Gebälk, das je nach Perspektive auf zwei Monitore hinabgestürzt ist oder von ihnen, wie vom mythologische Held Atlas, getragen wird. Die mit dem Bildschirm nach oben gerichteten Monitore zeigen von oben gefilmte Köpfe und werden dadurch, dass sie Köpfe bedeuten zu Avataren. Diese Avatare rezitieren ein Gedicht mit dem Titel „Ich bin kein Gott“. Die hier aufgeworfene Frage nach Katastrophe oder Weltenrettung lässt sich nicht nur auf den Menschen und sein Verhältnis zur Technik beziehen, sondern auch die Rolle der Kunst: Ist sie ein Opfer der Umstände oder eine welterhaltende Kraft?

Auch bei zwei anderen raumspezifischen Arbeiten bzw. Werkgruppen von Eike – beide sind in mehreren Versionen gezeigt worden – den Installationen *Exterritoriality* (1993-96) und *Landing Place* (1994-95), scheint es um die Frage nach dem Wesen der Kunst zu gehen.¹² Beide erinnern an experimentelle Land-Art-Arbeiten. Die Installation *Exterritorialität* ist ein umbauter

Raum, der keine „Türen“ oder „Fenster“ besitzt, und in den der Betrachter auch nicht hinein-schauen kann, weil er zu hoch ist. Dieses uneinsichtige und abgegrenzte Territorium erinnert an den Begriff der „Territorialität“, wie ihn die französischen Philosophen Gilles Deleuze und Félix Guattari verwenden. Sie verstehen darunter die Ausbildung von Grenzen und das Festhalten und Regeln von Wissen. Territorialität ist für beide einer der wichtigsten Mechanismen der Moderne. Die Kehrseite seiner ordnenden Funktion ist die Verdrängung der Kreativität, damit einhergeht. Dagegen plädieren beide für eine „Deterritorialisierung“ als wichtigste kritische Praxis, welche – teilweise durch die Avantgarde inspiriert – die Grenzen durchbricht und das Wissen neu strukturiert.¹³ In diese Richtung weist auch der appellative Charakter von Eikes Arbeit, der den extraterritorialen Betrachter den Wunsch verspüren lässt, hinter die Wand zu schauen, die ihn aus- und das Territorium einschließt.

Diesen Perspektivwechsel ermöglicht die Installation *Landeplatz I*. Sie schließt den Betrachter zwar auch aus, lässt ihn jedoch



Landing Place I.



Landing Place II.

von einem bestimmten Punkt aus einen Einblick erhaschen. Von diesem Posten aus sieht er einen Fernseher im Mittelpunkt der Installation. Der nach oben gerichtete Bildschirm zeigt den Ausstellungsraum und die Besucher während der Ausstellungseröffnung. Die Arbeit nimmt so die aus der Soziologie Niklas Luhmanns bekannte Figur des beobachteten Beobachters, des Beobachters zweiter Ordnung auf und spielt damit auf ein Reputationsverlust der direkten sinnlichen Wahrnehmung in der Moderne an. Dieser wird nämlich, so die These Luhmanns, zugunsten einer vermittelten und medial aufgezeichneten Wahrnehmung zunehmend weniger vertraut, weil das Unmittelbare als unsicherer angesehen wird, das Aufgezeichnete, medial Vermittelte und durch eine Instanz Kontrollierte hingegen als das Vertrauenswürdigere. In *Landeplatz II.* wird der Fernseher durch 22 Scheinwerfer ersetzt, die in einem Raster aus gleichgroßen, zellenartig aufgeteilten Räumen platziert sind und einander überschneidende Rhomben aus Licht an die Decke projizieren, so dass kein im übertragenen Sinn blinder, nämlich unbeleuchteter Fleck bleibt.

Im Zentrum von Eikes Arbeit steht die Frage nach der Organisation und dem Wesen des menschlichen Wissens und Wahrnehmens. Um diese semantischen Zentren kreisen die Arbeiten auf unterschiedliche konzeptuelle Art und Weise und in verschiedenen Gattungen – Video, Installation, Fotografie, Computer- und Lichtkunst. Dabei teilen alle Arbeiten einen Fokus auf die Veränderung. In ihrem Mittelpunkt stehen meist Grenzgebiete und Übergänge: Raum und Zeit, Realität und Abstraktion.

Dabei interessiert sich Eike vor allem für das Verhältnis von physikalischen und virtuellen Erfahrungen und Räumen. Im Hintergrund dieser Erkundungen steht die Frage danach, welchen Einfluss die virtuelle Darstellung und mediale Vermittlung der Welt auf unsere Erfahrung hat. Dazu betreiben Eikes Arbeiten künstlerische Grundlagenforschung und erschließen basale Strukturen dieser Erfahrung. Damit zeigt sich Eike nicht nur als experimenteller Künstler, der die verschiedenen Möglichkeiten der Medien und Gattungen erforscht, sondern auch als künstlerischer Experimentator der *conditio humana*.

Fußnoten zum Text:

1 Marshall McLuhan: Understanding Media. The Extensions of Man. McGrow and Hill, New York, 1964. Darin ist die legendäre Gedanke zu finden, „das Medium ist die Botschaft“. Siehe im Weiteren auch die ironische Erweiterung: The Medium is the Massage. An Inventory of Effects. Random House, New York, 1967.

2 siehe auch: Friedrich Kittler: Aufschreibesysteme 1800/1900. Fink, München, 1985. Der englische Titel lautet sehr aufschlussreich Discourse Network, was eindeutig auf Foucaults Genealogie von Kittlers Gedanken verweist. Kittler hat später in Hinsicht auf die optischen Medien die diskurs- analytische Perspektive von Foucault mit den Theorien von Claude Shannon zur Informatik und Jacques Lacan zur Psychoanalyse ergänzt: Ráció, Budapest, 2005.

3 Friedrich Kittler: The World of the Symbolic - A World of the Machine. In: Literature, Media, Information Systems. Routledge, New York, 1997. 130-146.

4 Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (1936) http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html. Zur späteren Rezeption des Begriffs “das optische Unbewusste” von Benjamin siehe: Rosalind Krauss: The Optical Unconscious. MIT Press, Cambridge, 1993.

5 Lev Manovich: The Language of New Media. MIT Press, Cambridge, 2001. Ein Kapitel daraus ist auch auf ungarisch erschienen: Die Datenbank als symbolische Form (Az adatbázis, mint szimbolikus forma) Apertura, 2009/3. <http://apertura.hu/2009/osz/manovich>. Der Titel des Kapitels verweist eindeutig und offensichtlich auf den Klassiker von Erwin Panofsky: Die Perspektive als symbolische Form. (1927) In: Die Begrifflichkeit in den visuellen Künsten (A jelentés a vizuális művészetekben). Gondolat, Budapest, 1984. 170-248.

6 Jacques Lacan: Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion, wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint. (1936) Thalassa, 1993/4. 5-11.

7 Siehe dazu und zu Past Cuts: Csatlós Judit: Die Archäologie der Gegenwart” (A jelen archeológiája). (2006) <http://exindex.hu/index.php?l=hu&page=3&id=365>, sowie: Kozma Zsolt: Utopia – die Vergangenheit der Zukunft (Utópia – a jövő múltja). Műérteő, 2006/6.

8 Zur Politik der Bilder siehe das auf Foucault und Guy Debord aufbauende Werk von W. J. T. Mitchell, der zeigt, auf welche Weise und mit welchem Erfolg die Bildschöpfung der Ideologie und den Interessen der jeweiligen herrschenden Klasse diene. Mitchell: Das Leben der Bilder. Theorie einer visuellen Kultur, Die Politik der Bilder, Beck, München, 2008.

9 Auch Fredric Jameson schrieb auf der Grundlage von Guy Debord sowie Daniel Bell über die Funktion der kulturellen Logik (im Wesentlichen und metaforisch: die Vergangenheit und die Geschichte existieren nicht, während die Gegenwart im Bann der permanenten und zum Spektakel gewordenen Zukunft abläuft) der auf Illusionen und Sensationen aufbauenden späten modernen Technogesellschaft: Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism. (A posztmodern, avagy a késő kapitalizmus kulturális logikája. 1990) Noran, Budapest, 2010.

10 Friedrich Kittler: Grammophon, Film, Typewriter. Brinkmann und Bose, Berlin, 1986.

11 Nelson Goodman, Die Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie (1969), Suhrkamp, Frankfurt/Main 1995, S. 17.

12 Siehe dazu bzw. zu den vorherigen Werken: Erzsébet Tatai: Landeplatz (Leszállópálya). Balkon, Budapest, 1994/12.

13 Gilles Deleuze – Félix Guattari: Anti-Oedipus. Capitalism and Schizophrenia. (1972) University of Minnesota Press, Minneapolis, 1990.

Bildlegende

Titel und Seite 4

- Alteration (Detail aus dem Video), 2012, Mehrkanal-Videoinstallation, Sound, 5'10"

Seite 6 und 8

- Cube, 2008, 3-Kanal-Videoinstallation, Sound, 6'00"; Foto Seite 6: Nam June Paik Award, Museum Kunst Palast, Düsseldorf; Seite 8: Mediascape, a pas de Nam June Paik, Nam June Paik Art Center, Yongin-si, Korea

Seite 8

- Ufo, 1992, Einkanal-Videoinstallation; Foto: 77. Niedersächsische Herbstausstellung, Kubus, Hannover
- Divers (Double), 1995, 2-Kanal-Videoinstallation 120x80x40cm; Foto: Kunsthalle, Budapest

Seite 10

- Encyclopaedia, 1995, 2-Kanal-Videoinstallation 200x80x25cm; Foto: Face to Face, Galerie Sehsaal, Wien
- Telepathy, 2000, 2-Kanal-Videoinstallation, ca. 160x120x60cm; Foto: Face to Face, Galerie Sehsaal, Wien

Seite 12

- Temptation, 2010, 3-Kanal-Videoinstallation und 2 Light-Boxes; oben: Stills, unten Foto: Trap, Galerie Deák Erika, Budapest

Seite 14

- House of Cards, 2009, 2-Kanal-Videoinstallation, 11'00", 200x120x100cm, Foto: Private View, Galerie Deák Erika, Budapest
- Contraction, 2005, Einkanal-Videoinstallation, Sound, ca. 2x2x2m; Foto: Budapest Galerie (Lajos utca)
- Solid Line, 2010, Einkanal-Videoinstallation, ca. 2,5x3m

Seite 16

- Tuning 3.0, 2000, Einkanal-Videoinstallation, 4'10"; Foto: Galerie Konsumverein, Braunschweig
- Golden Cage, 2001, Einkanal-Videoinstallation, 2'40"; Fotos: Goethe Institut, Budapest / Stills
- From the Hip, 2006, Einkanal-Video (18:5), 2'11"

Seite 18

- Diary Entries, 2010, Videoobjekte, je 34x27x8cm; Foto: Malom, Szentendre © Endre Koronczí

Seite 20

- Time Trap, 2009, 3-Kanal-Videoinstallation, ca. 2,20x9,00m; Foto: Kiscelli Museum, Budapest
- Past Cuts, 2005, Einkanal-Video, 5'40"

Seite 22

- Utopia, 2005, Mehrkanal-Videoinstallation, 18'38"; Foto: Millenáris, Budapest
- Utopia (Collection), 2006, 27 Gafiken, je 33 x 22 cm

Seite 24

- Private View, 2012, Mehrkanal-Videoinstallation, 8"-Monitore, ca. 50x200 cm
- INCREmental, 1999, computergesteuertes Video, endlos
- Voices (mit Gyula Várnai), 1993, Performance und Sound-Installation; Foto: Stúdió Galerie, Budapest

Seite 26

- Alteration, 2012, Mehrkanal-Videoinstallation; Foto: Kiscelli Museum, Budapest

Seite 28

- Don QuiXote, 1996, Laser-Installation; Foto: Windpark bei Emden
- Proclamation, 2012, Lichtinstallation; Foto: Kiscelli Museum, Budapest
- Smoking Room, 2001, Laser-Installation, 180x180x240cm; Foto: Institut für Zeitgenössische Kunst, Dunaújváros
- Scan, 2012, Laser-Installation
- Virtuality Machine 4.0, 1995, Lichtinstallation, je 120x40x40cm; Foto: Int. Festival of Computer Arts, Narodni Dom, Maribor

Seite 30

- The Tunnel, 1993, Tageslicht-Installation, 500x300x150cm ; Foto: Les Etablissements de Phonographique de l'Est, Paris 1993
- Observation I., 2010, Light-Box, 2000x50x10cm
- You Are Here!, 2000, Lichtinstallation; Foto: Galerie Deák Erika, Budapest

Seite 32

- Artificial Intelligence, 1996, kinetische Installation; Foto: Experimente zur realen Virtualität, Uitz Terem, Dunaújváros
- Small Souls, 1992, Installation mit Heizstäben
- Signs, 2005, Neonbjekte, Höhe:1 20 cm, Breite variabel; Foto: Malom, Szentendre

Seite 34

- Heaven, 1993, 2-Kanal-Videoinstallation; Foto: Torhausgalerie, Braunschweig
- Sun, 1993, Lichtinstallation, 350x700x220cm
- Exterritoriality IV., 1995, Installation im öffentlichen Raum, je 250x180x120cm; Foto: Galerie Konsumverein, Braunschweig
- Exterritoriality II., 1995, Lichtinstallation; Foto: Rudolf-Wilke-Preis, Kulturstiftung, Braunschweig

Seite 36

- Landing Place I., 1994, Einkanal-Videoinstallation; Foto: Liget Galerie, Budapest
- Landing Place II., 1995, Mehrkanal-Lichtinstallation; Foto: Galerie KK im Fisch, Braunschweig

Fotos (wenn nicht anders angegeben):
Zoltán Kerekes oder Eike

IMPRESSUM

Alle Rechte Vorbehalten

© Eike 2013, der Autor und die Fotografen
eike.qxd8.com

Text:

Sándor Hornyik

Übersetzung und Bearbeitung:

Björn Vedder und Eike

Vielen Dank an:

Zoltán Kerekes, Adrienn Berg, Björn Vedder

Dieser Katalog wurde anlässlich der
Ausstellungen in der Galerie Erika Deák und
im Kiscelli Museum in Budapest 2012
mit der Unterstützung der Nationalen
Kulturstiftung Ungarns herausgegeben.



