

## DIGITALES STRATUM

Über optische Beats und visuelles Dolby Surround:

Stratifikationsstrategien in der Kunst von Christoph Hinterhuber

## DIGITALE ATTRAKTION

Die digitale Welt hat sich in den letzten Jahren zu einem gierigen Attraktor beschleunigt, der im Sinne von Attraktion oder Attraktivität alles anzieht und wie ein Staubsauger die Produktivkräfte von der *realen* Welt abzieht. *Realitäten* kommen ins Strudeln und rotieren immer schneller um die magische *Leere* der digitalen Matrix, in der wie im Auge des Hurrikans das Paradox einer frenetischen Ruhe herrscht. Vergleichbar der Steady-State Theorie<sup>1</sup> füllt sich dabei der Datenraum stetig mit in die Immaterialität gespiegelten Versatzstücken auf und expandiert scheinbar unbegrenzt in die astronomischen Weiten des Cyberspace. Auch wenn das Steady-State Modell für die Beschreibung des realen Kosmos seine Gültigkeit verloren hat, hat es eine neue soziale Relevanz in Bezug auf den Cyberkosmos bzw. das Netz und unsere digitale Kultur erlangt. War unser bisheriges zivilisatorisches Stadium vom Phänomen geprägt, dass Naturraum durch Kultur *im Grunde* verschluckt wird - jeder Gegenstand verstellt Raum, jedes Haus verzehrt Boden etc. -, sind wir im Cyberspace mit dem umgekehrten Phänomen konfrontiert, denn jede *Home-page* erweitert den elektronischen Raum. Virtuelle Räume folgen der Logik des Inversen und Perversen, womit in Anlehnung an Nietzsches Umwertung aller Werte sich die Invertierung von Kultur im Digitalen eingelöst hat und in der Hausse- und Baissebewegung der Informationsströme und Wirtschaftsdaten in den elektronischen Netzen ihren Niederschlag findet. Digitale Kultur und elektronische Netzwerke doublieren somit nicht nur Welt, sie spalten diese auch und schaffen neue Welten, wobei zwischen diesen neuen Welten und der alten Welt zunehmend Risse und Löcher aufbrechen, die Wechselwirkungen und Mischungen zwischen dem *Realen* und dem *Virtuellen* provozieren. Vergleichbar den schwarzen und weißen Löchern in der Astronomie verzehrt der digitale Raum einerseits Wirklichkeit, Ressourcen, Arbeitszeit etc., um andererseits eigene Wirklichkeiten zu generieren und neue Paradigmen zu konstituieren. Bereits in wenigen Jahren werden mehr Menschen am Virtuellen laborieren, als an realen Welten bauen. (Die Software-Industrie hat die Stahl- und stahlverarbeitende Industrie bekanntlich längst überholt.) Wir mutieren zu *reinen* Symbolarbeitern und das Netz liefert uns dafür die Architektur: Hatten die Ägypter ihre Pyramiden und die Gotik ihre Kathedralen, leben wir heute in einer globalen Architektur aus Satelliten und Glasfaserkabeln.

Der virtuelle Attraktor der digitalen Kultur funktioniert aber nicht nur nach den Regeln der Absorption, er entspricht auch dem physikalischen Modell eines Mixers, der

---

<sup>1</sup> Die Steady-State Theorie von Hermann Bondi, Thomas Gold und Sir Fred Hoyle stellte Ende der 40er Jahre ein astrophysikalisches Modell dar, das im Gegensatz zur Theorie des Big Bang eine zeitlose Neubildung von Materie bei gleichbleibender Dichte annahm, welche die Leere zwischen den auseinanderdriftenden Galaxien stetig auffüllt.

Heterogenitäten, die in der Instant-Zeit und im Instant-Raum des Digitalen simultan und parallel zur Verfügung stehen, in immer feinere Schichten überlagert und untereinander interferieren läßt. Falls die Unterscheidungen zwischen dem Realen und dem Virtuellen, dem kontingent Möglichen und dem naturgegeben Notwendigen überhaupt jemals klar vorgegeben waren, so sind sie jetzt strömende Fluida geworden, die eine Differenz zwischen dem Technischen und dem Natürlichen in sich doppelhelixartig verwinden. So wie wir in Technik wohnen, haust Technik in uns, wodurch wir bezüglich unserer Schnittstellenexistenz nur mehr in Anlehnung an die Möbiusschleife von einem Möbiuskörper und einer Möbiuspsyche sprechen können.

Die Vernetzung der Welt wird in den nächsten Jahren derart voranschreiten, dass jeder Kühlschrank und Toaster eine eigene Internetadresse besitzen wird, weshalb von einem neuen Animismus der Welt gesprochen werden könnte, da alles digital beseelt miteinander kommuniziert und interagiert. Es kommt zu einer Expansion der Identität bis zur Auflösung in der Cyberekstase, womit der Mensch als Stand-Alone Gerät ausgedient hat und vom Individuum zum vernetzten Polyviduum mutiert, das von verschiedensten Diskursen, Frequenzen, Bildern, Dogmen und Interessen *durchkreuzt* wird. Subjekt und Gesellschaft durchlaufen einen fundamentalen Prozeß der Recodierung, bei dem das Diktum, dass Technologie Mythen realisiert, um im Gegenzug Mythen zu bilden, im Programmcode der digitalen Kultur seine aktuelle Bestätigung erfährt.

Hinterhubers Arbeiten funktionieren wie visuelle Attraktoren, die Schwellen zwischen dem Realen und dem Virtuellen allegorisieren. In Titeln wie *Black Sun*, *Gate*, *Matrix*, *Trance*, *Central*, *Spirals*, *Spheres*, *Cosmic*, *Psychic Deli* oder *Buddha Control* spiegeln sich genau jene oben angerissenen Thematiken, die vom Gravitationskollaps unserer realen Welt und der Entstehung virtueller Löcher (*Black Sun*) über die Schnittstellen zwischen dem Realen und dem Virtuellen (*Gate*) und dem elektronischen Raum als neues Biotop (*Matrix*) bis hin zur mythischen und psychischen Dimension des Technischen (*Buddha Control*, *Trance*, *Psychic Deli*) reichen.

## DIGITALER GLAMOUR

Christoph Hinterhubers Kunst kommuniziert Oberflächen und Texturen ohne dabei oberflächlich zu agieren, denn Materialien, Medien und Formen stehen in einem raffinierten Sinnzusammenhang, der Komplexitäten in einfache Codes und reduzierte Gestaltungsmittel transponiert oder besser *umschichtet*. Seine Arbeiten, die vorwiegend im 3d Programm *Strata Studio* ihren Ausgang nehmen, entsprechen dabei nicht nur bezüglich Entwurf und Rendering dem Begriff Stratum. Stratum (lat. Decke, Polster, Matratze...), das etwa in der Medizin eine flache, ausgebreitete Schicht von Zellen, in der Biologie eine Lebensraumschicht eines Biotops oder in der Soziologie eine soziale Schicht beschreibt, bedeutet bei Hinterhuber primär eine Schichtung von Wirklichkeiten, innerhalb der seine Kunst eine permeable Membran zwischen den Strukturebenen des Realen und des

Virtuellen vorstellt. Wie Blasen aus der Tiefe des digitalen Ozeans tauchen in seinen Arbeiten Objekte auf, wovon manche die Oberfläche bzw. Schnittstelle, die das Immaterielle vom Materiellen trennt, durchbrechen und sich physisch im Raum entfalten und *volumisieren*. In diesem Stratum der Kunst bestehen die Objekte nur aus dünnen ephemeren Häuten, deren Volumen immateriell ist und deren Oberfläche sich aus der Benetzung des Virtuellen mit dem Materiellen bildet.

Seine künstlerische Methode kann als antagonistisch charakterisiert werden, die mit zwei Stufen der Virtualität operiert, wobei die Virtualität erster Ordnung eine idealisierte Doublierung der Wirklichkeit vornimmt - das Motiv der Raumbühne in den Bildern -, dagegen die Virtualität zweiter Ordnung etwas zur bisherigen Wirklichkeit Referenzloses *inkarniert*. Die Bilder, die mögliche Installationen und Objekte im digitalen Scheinwerferlicht des Ray Tracing simulieren, könnten in Analogie zum Rückspiegel des Autos ("Objects in this mirror may be closer than they appear") als ein *Vorspiegel des Selbst* betrachtet werden. Und dieses Spiel der Realitäts- und Virtualitätsordnungen verkompliziert sich in einem chiastischen Antagonismus, der sich über das Verhältnis der Bilder zu den Objekten fortsetzt, um letztlich in einem Dialog zwischen der Realisierung von Bildräumen und der Virtualisierung von Kunsträumen zu münden.

Christoph Hinterhuber installiert *optische Dolby Systeme*, die im Surround-Modus immersiv den Betrachter, der zwischen diesen Interdependenzen oszilliert, verschlucken und ihn derart transformieren, dass dieser in die Lage versetzt wird die digitale Re-Evolution von Kultur und seine eigene Stellung darin als mediatisiertes Subjekt ästhetisch, d.h. wahrnehmend zu stratifizieren. Seine Bilder könnten metaphorisch gesprochen als Boxen und die dazugehörenden Objekte und Installationen als Raumklänge verstanden werden, wobei die *Beats* gleichsam in ihrer ökonomischen Bedeutung des Informationsvorsprungs zum Tragen kommen, der über ein erfolgreiches Geschäft auf der Börse entscheidet. Die visuellen Beats schaffen eine physische Umwelt eines digitalen Biotops, das den Betrachter gleichzeitig in den hypnotischen Rhythmus einer Cybertrance und in das Bewußtsein eines menschenfernen Informationsstadiums der Maschinen und ihrer Netzsozietät versetzt, das eine Vorahnung auf mögliche posthumane Kommunikationsformen eröffnet, die wir kognitiv lediglich in abstrakte Patterns zu konvertieren vermögen.

Auch wenn die Objekte in einer überkommenen stilgeschichtlichen Kategorisierung an Effekte der Op Art erinnern, entsprechen sie eher semiotisch zu Texturen geschmolzenen Texten. Daten gerinnen zu muranoglasartigen Metastrukturen und verdichten sich zu Superzeichen, die in ihrer Simplität und Redundanz minimale Verschiebungen aufweisen, welche wiederum unsere Wahrnehmung subtil strapazieren und korrigieren. Insofern dürfen Hinterhubers Objekte als Kondensate gelesen werden, die als Ikonen digitaler Kultur fungieren.

## DIGITALER WIDERSTAND

Die Befindlichkeit einer digitalen Kultur, dessen Input des Realen der Output des Virtuellen ist und umgekehrt, entscheidet sich in ihrem Umgang mit Information. Menschen in einer hoch flexibilisierten Techno-Gesellschaft begreifen sich zunehmend im polaren Feld von Redundanz und Kontingenz in ihrer Identität bedroht. Das heißt, Möglichkeiten, deren Notwendigkeiten nicht erkannt werden, bilden vereinfacht gesprochen das Syndrom einer Politik der neuen Rechtspopulisten, deren soziopsychologische Basis ein Amalgam aus äußeren und inneren Ängsten darstellt, welches aus der Implosion einer existentiellen mit einer politischen Krise hervorgegangen ist. Damit sind monomedialen Hegemonie und sozialen Entropie eng mit Nationalismus und Neoliberalismus verknüpft, woraus der Bedarf nach einer elektronischen Ökologie resultiert, die Politik und Ökonomie miteinschließt, um das Überleben und Funktionieren von Sozietät und Öffentlichkeit zu garantieren. Kunst ist hier als Schnittstelle zwischen sozialen Systemen aufgerufen nicht nur Kompatibilitäten und Komparabilitäten zu fördern und einen Pool von Öffentlichkeit zu installieren, sondern auch den Umgang mit einer medialen Welthaltigkeit zu trainieren.

Insbesondere eine junge Künstlergeneration, deren Produktionsbedingungen sich radikal verändert haben und deren Arbeit und Leben in dislokativen Produktionsnetzen sich organisiert, besitzt das Potential Alternativen und Korrektive sowohl für ein Leben in und mit als auch *außerhalb* der ochlokratischen Medien zu entwickeln. Mobile Ateliers und flottierende Studios widerspiegeln als ein aktuelles Stadium junger Kunstproduktion Phänomene gesellschaftlicher Flexibilisierung, und obgleich der Künstler systemisch an der sozialen Peripherie angesiedelt ist, steht er gerade dadurch im Zentrum kultureller Realitäten und ihren Veränderungen durch angesprochene Vernetzung und Globalisierung.

Christoph Hinterhuber ist sich dieser Brisanz einer Kunst in der Funktion eines sozialen Simulationsraums, in dem es neben ästhetischen u.a. auch politische und ökonomische Befindlichkeiten zu reflektieren gilt, bewußt und entwirft das Paradox einer affirmativen Widerstandsformel. Affirmativ wirken seine Arbeiten, da sie ein kalkuliertes und virulentes Spiel mit den Gesetzen und Konditionen des bürgerlichen Kunstmarktes und seinen Rezeptionsstandards anzetteln, subversiv dagegen, weil sie ein Entree zu Wirklichkeiten schaffen, die Sinn und Sinne, Systeme und Kognition einem dekonstruierenden Umkehrprozeß sowie einer Analyse des politischen *Raytracing* und des ökonomischen *Rendering* unterwerfen, was im derzeitigen Kontext österreichischer Politik, wo neo- bzw. nationalliberalistische Tendenzen ihre Konjunktur feiern, eine nicht zu unterschätzender Bedeutung für die demokratische Vitalität von Gesellschaft und Kultur darstellt.