

EIKE BERG
ANDERES



EIKE BERG
ANDERES

Seite 5 – 23

Kinematographisches Sein

Das symbolische Medium und das Unbewusste in Eikes Kunst – Essay von Sándor Hornyik

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.

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*.

Seite 24 – 69

13 Stationen

Meilensteine in der künstlerischen Entwicklung

Ufo (1992)
The Tunnel (1993)
Landing Place (1994)
Virtuality Machine (1995)
Divers (1995)
INCREmental (1999)
Golden Cage (2001)
Utopia (2005)
Cube (2008)
Diary Entries (2010)
Scan (2012)
Alteration (2012)
Munich Revisited (2015)

Seite 70 – 149

31 Experimente

Installationen, Video, Lichtkunst, Skulpturen, Bilder 2020 – 1990

Budapest_Revisited	Tuning
Munich Revisited	Telepathy
Sketch	Encyclopedia
Time Split	Don QuiXote
Proclamation	Artificial Intelligence
Private View	Landing Place II
Observation II+III	Small Endless
Spread	Do Not Trust
Observation I	Operating Instructions!
Temptation	Voices
House of Cards	Sun
Utopia (Collection)	Heaven
Contraction	Dream Machine
Signs	Momentum
Past Cuts	Time
After Laika	Small Souls
Your Are Here!	

Seite 150 – 164

Rückblicke

Grafischer Lebenslauf

Translation – Suggestion
Fritz Stier, 2015

Eike Berg und Thomas Lürer präsentieren sich in der Ausstellung als zwei poetische Medienforscher, die Sehen und Wissen, Illusion, Poesie und Kunst kongenial zusammenbringen.

Vorbesichtigung
Erika Deák, 2002

Eine der Grundrichtungen in Eikes Kunst ist die Nähe zum Natürlichen, zum ursprünglich Gegebenen, bzw. die Sehnsucht, dass die von ihm verwendeten Technologien in einem bestimmten Maße fassbar, menschlich blieben.

Über die Dinge hinter dem Spiegel
Zsolt Kozma, 2000

Ich denke über den virtuellen Raum genauso nach wie über den „realen“, physikalischen Raum. Mich interessieren die Eigenschaften, die Parameter, die Struktur und wie die Wahrnehmung des Betrachters durch den virtuellen Raum verändert wird.

Anzeiger von Abläufen
Rolf Bier, 1996

Je genauer man Eikes Installationen analysiert, um so deutlicher wird, dass seine künstlerische Arbeit oftmals naturwissenschaftlichen Versuchsanordnungen und Modellen ähnlich ist, dass ihre innere Struktur aber einen magischen beschwörenden Kern hat.

Impressum

EIKE BERG
ANDERES

Kinematographisches Sein
Das symbolische Medium und das Unbewusste in Eikes Kunst

von Sándor Hornyik

KINEMATOGRAPHISCHES SEIN

„Das Medium ist die Botschaft“ – diese These Marshall McLuhans 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.

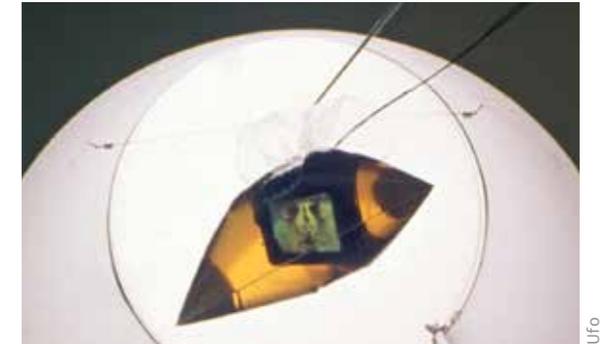
Diese Wirkung der Medien auf unsere Welt- und Selbsterfahrung führen Eikes Arbeiten künstlerisch vor. Sie laden ihren Betrachter zu einer Entdeckungsreise in die Tiefe der Medienkunst und dem Verhältnis der Medien zu unserer Selbst- und Welterfahrung ein und dienen uns dabei als kluger Führer – ganz 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.

AVATARE

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 – Wänden und Decke der Raumecke – 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



Ufo



Divers (double)



Cube

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 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.

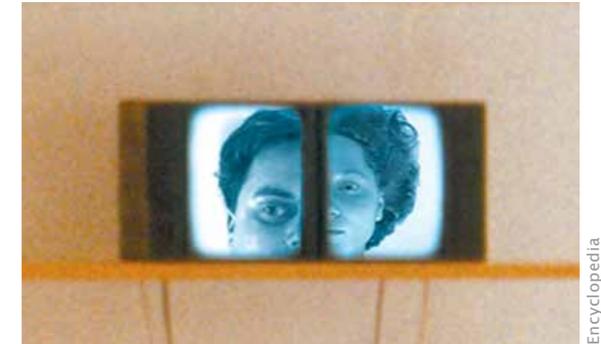
Die zwei frühen „Video-Objekte“, *Divers* und *Ufo*, zeigen im Gegensatz dazu ein anderes Bild, hier wird kein Netz oder Netzwerk geschaffen, sondern seine Adaption vollzogen. Eike schafft hier eine Analogie von Bildschirm und Gehirn, was die Frage nach dem Verhältnis des Avatars zum Subjekt, das er repräsentiert, und nach dem Verhältnis dieses Subjekts zur Welt komplexer formuliert, als es die Installation *Cube* getan hatte. Indem nämlich der Fernseher als Bildempfänger 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 optimistischen Vorzeichen der Quellen aus den 1960er Jahren in einen kritischeren Blick, wie nicht nur die Degradierung des Gehirns 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 Eingeschlossenseins 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 zeigt, ist ein physikalischer 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 belästigt *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. Eine geglückte Zusammenführung suggerieren auch die zwei halben Bilder von *Encyclopedia*. Die zwei Seiten der enzyklopädischen Welt (Mann und Frau)



Encyclopedia



Telepathy

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 Computersimulation, in die Kameraaufnahmen eingefügt wurden, und die aus mehreren Perspektiven aufgezeichnet worden ist. Die Installation beinhaltet zudem zwei Leuchtkästen. Diese Leuchtkästen zeigen eine statische Zusammenfassung des Geschehens, indem sie die handelnden Personen in ihrer typischen Rolle als Standbild zeigen, 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 die wirkliche Verbindung, eine Kommunikation, erst im Bewusstsein des Betrachters. Die Installation *Contraction* (2005) zielt auf genau dieses Bewusstsein. Sie arbeitet mit einer ähnlich trickreichen Videoprojektion wie *House of Cards*, allerdings ist die Form der Leinwand hier noch ungewöhnlicher. Das Achtel einer Kugel erscheint



Temptation



House of Cards



Contraction



Solid Line



Tuning

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 Auge 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

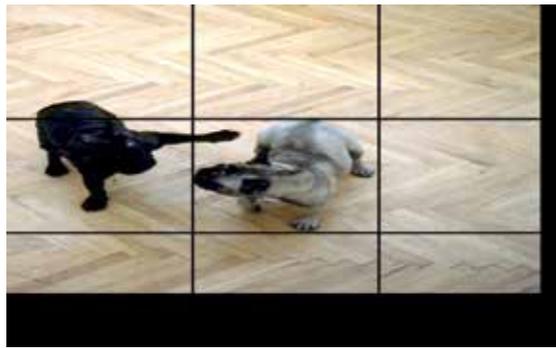
Contraction geht von der Beobachtung einer einheitlich gekleideten Menschenmenge aus, die einen Berghang auf einem Weg herunterströmte, der einen weiten Bogen schlug. Abseits von diesen nahm der Künstler zwei einzelne Figuren wahr, die diesen Umweg auf geradem Wege über die Wiese abkürzten. Die Kamera zeigt einmal das Paar in Nahaufnahme, anschließend „entdeckt“ sie nach einer extrem langsamen Zoombewegung in die Totale die Menschenmenge, deren Ziel und Motivation unerklärt bleiben.

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.

Die Installation *Tuning* (2000) stellt die Frage nach dem Verhältnis von Einzelem 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



Golden Cage



After Laika



From the Hip

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 elektronischen Bild.

Ein neues, eigenständiges Kapitel des virtuellen Daseins bringt die Installation *Golden Cage* (2001) hervor. *Golden Cage* lässt die Autonomie des virtuellen Bildes gegenüber der physikalischen Realität erkennen, indem die Arbeit die räumlichen Koordinaten des tanzenden Künstlers in Proportionen des Videobildes umwandelt. 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 Sinnenorganen fremd ist.

Eine solche proportionale Veränderung des Raumes abhängig von der Bewegung des Subjekts zeigt auch die spätere Arbeit *After Laika* (2003). 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.

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.

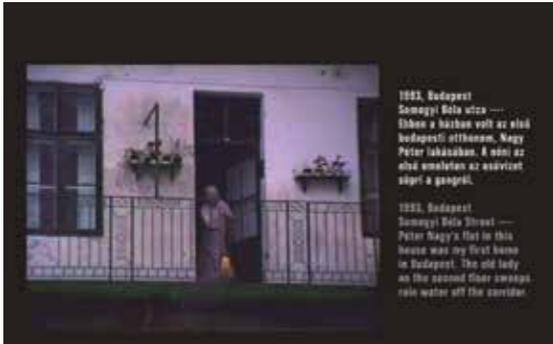
Diese Verflechtung wird z.B. in der Arbeit *Diary Entries* (2010) sichtbar, die mit der Videokamera festgehaltene persönliche Erinnerungen zusammenstellten. Dabei regen nicht so sehr die einzelnen bewegten Bilder zum Nachdenken an, sondern vielmehr die Präsentation des Bildträgers und die Transparenz 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),



Diary Entries

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).

Archive aus formalisierten und animierten Bildern zeigen auch die Videoinstallationen *Time Trap* (2009) und *Past Cuts* (2005). *Time Trap* geht von einzelnen Erinnerungen aus und stellt diese in eine auch visuell gut wahrzunehmende Datenbank, in eine regalartige 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



Time Trap



Past Cuts



Utopia

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 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*, 2006), 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 computer-gestützten 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



INCREmental

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 den beiden beruht nicht auf Ähnlichkeit, denn sie ist nicht wechselseitig.¹⁰ Die Video-Technik stellt hier – in Verbindung mit dem Computer – ihre 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 humanoid anmutenden Protokollroboter C-3PO aus *Star Wars*), 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.¹¹ Im Film wurde nun aber eine neue technologische Stufe erreicht, denn hier wird die Imaginationskraft der Bilder mit der Wirklichkeit der Töne vereint.



Voices

In der Klanginstallation *Voices* (1993, mit Gyula Várnai) 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.

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 (Zoom) 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 – fünfmal 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 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 Laser die räumliche Ausdehnung des Strahls



Alteration



Proclamation



Don QuiXote

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 wiederspiegeln, 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 zunehmendem 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 besetzt, angefangen bei ihrer Nähe zum biblischen Schöpfungsmythos („Fiat lux“, Gen. 1, 3) über die Raumkonstitution durch Licht in der menschlichen Wahrnehmung bis hin zu Grundfragen des Charakters von Bildern überhaupt.

Der Leuchtkasten *Observation* (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



Smoking Room



Scan



Virtual Machine 4.0



Observation I



You Are Here!



The Tunnel

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 Sartre (spähernder 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,



Artificial Intelligence

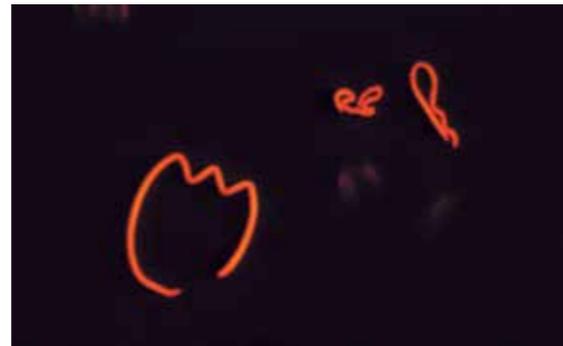
in dem sich Kugeln bewegen. Diese Kugeln scheinen einem eigenen Antrieb zu folgen und erinnern damit an die berühmten Ratten im Labyrinth. Damit inszeniert die Installation eine gedankliche Parallele zwischen den Versuchen zu tierischer Intelligenz und den Versuchen zur künstlichen Intelligenz.

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. zeichenhaft verweisen. Dem Betrachter eröffnet sich damit



Signs

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



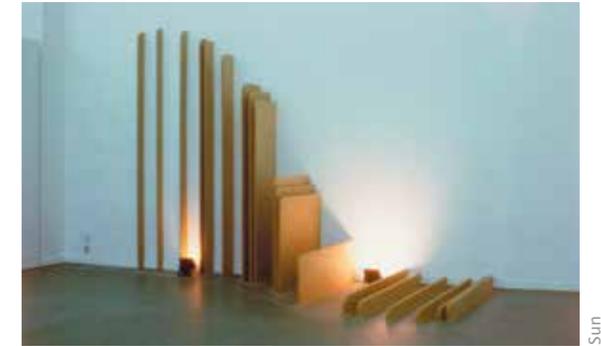
Small Souls

Dunkel glühenden „Spuren“ die Spannung aus diesem Gegensatz. Sie besteht aus von Hand geboenen 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 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 durch diese Verkörperung zu Avataren. Sie 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 hineinschauen kann, weil er zu hoch ist. Dieses uneinsichtige und abgegrenzte Territorium



Sun



Heaven



Exterritoriality

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 exterritorialen Betrachter den Wunsch verspüren lässt, hinter die Wand zu schauen, die ihn aus- und das Territorium einschließt.

Diesen Perspektivwechsel ermöglicht die Installation *Landeplatz I* (1994). Sie schließt den Betrachter zwar auch aus, lässt ihn jedoch von einem bestimmten Punkt aus einen Einblick erhaschen. Von dieser Position 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



Landing Place II



Landing Place I

und durch eine Instanz Kontrollierte hingegen als das Vertrauenswürdigere. In *Landeplatz II* (1995) 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*. McGraw 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 diskursanalytische 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). Műértő, 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 metaphorisch: 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 késői kapitalizmus kulturális logikája. 1990) Noran, Budapest, 2010.

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

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

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.

Übersetzung und Bearbeitung: Eike Berg und Björn Vedder

Der Essay wurde mit der Unterstützung der Nationalen Kulturstiftung Ungarns herausgegeben



Eike Berg

	Seite
Ufo (1992)	26
The Tunnel (1993)	28
Landing Place (1994)	30
Virtuality Machine (1995)	34
Divers (1995)	38
INCREmental (1999)	40
Golden Cage (2001)	42
Utopia (2005)	44
Cube (2008)	50
Diary Entries (2010)	54
Scan (2012)	56
Alteration (2012)	60
Munich Revisited (2015)	66

EIKE BERG ANDERES

13 Stationen

Meilensteine in der künstlerischen Entwicklung

Eike Berg

UFO

1992
1-Kanal Videoinstallation

ohne Ton / kleiner
Monitor, Plastiksack, Öl,
Befestigungselemente;
raumabhängig

Teil der Serie *Times*

Vielen Dank an:
Denis Stuart Rose

Der Fernseher als Bild-Empfänger und -Wiedergabegerät tritt an die Stelle des menschlichen Kopfs. (...) Der in Öl getauchte Fernseher, dessen Bildschirm ein umherschauendes Gesicht 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?

(aus Sándor Hornik: *Kinematographisches Sein*)



▲► 77. Niedersächsische
Herbstausstellung, Kubus,
Hannover 1993



Eike Berg

THE TUNNEL

1993

raumabhängige Installation
weiße Seile, Tageslicht

Vielen Dank an:
Wieland Berg
Peter Nagy
Beáta Balázs

Ein Vorhang aus Seilen hängt um ein Oberlicht und bündelt das Tageslicht in einer Säule. Die Farbe des Lichts ändert sich je nach Tageszeit und Wetter. Die Wand aus Seilen kann durchdrungen, die Installation ist begehbar, man kann als Besucher „ins Licht treten“ – und muss das Licht irgendwann wieder verlassen.

Das Tageslicht, welches als allgemein verfügbares und selbstverständliches Umgebungslicht normalerweise alle anderen Gegenstände und Oberflächen sichtbar macht, bekommt in der Installation seine eigene Farbe zurück. Es wird lebendig, indem die Änderungen seiner Farbnuancen während des Tagesablaufs sichtbar und durch die Bündelung im Raum verstärkt werden, vom intensiven Blau in der Dämmerung bis zum leuchtenden Weißgelb zur Mittagsstunde. Außerdem bekommt es ein Volumen, die Seile bilden eine durchlässige Membran um einen Quader aus Licht.



▲► *The Tunnel*, Les Etablissements de Phonographique de l'Est, Paris 1993 (Solo)



Eike Berg

LANDING PLACE

1994

Spanplatten, Monitor,
Videoaufnahmen von der
Ausstellungseröffnung

Die digitale Version war über
Modem auf dem Server *Digital
Island* über ein BBS (Bulletin
Board System) erreichbar;
Programmierung:
Zoltán Szegedy-Maszák

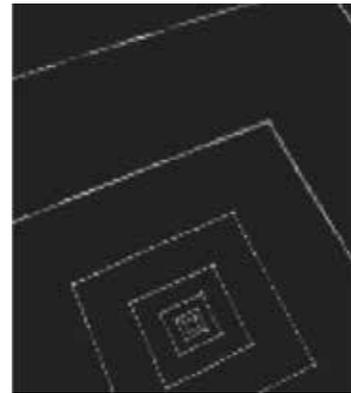
Vielen Dank an:
Tibor Várnagy

► Rolf Bier:
Anzeiger von Abläufen
(siehe „Rückblicke“)

► Zsolt Kozma:
*Über die Dinge hinter dem
Spiegel* (siehe „Rückblicke“)

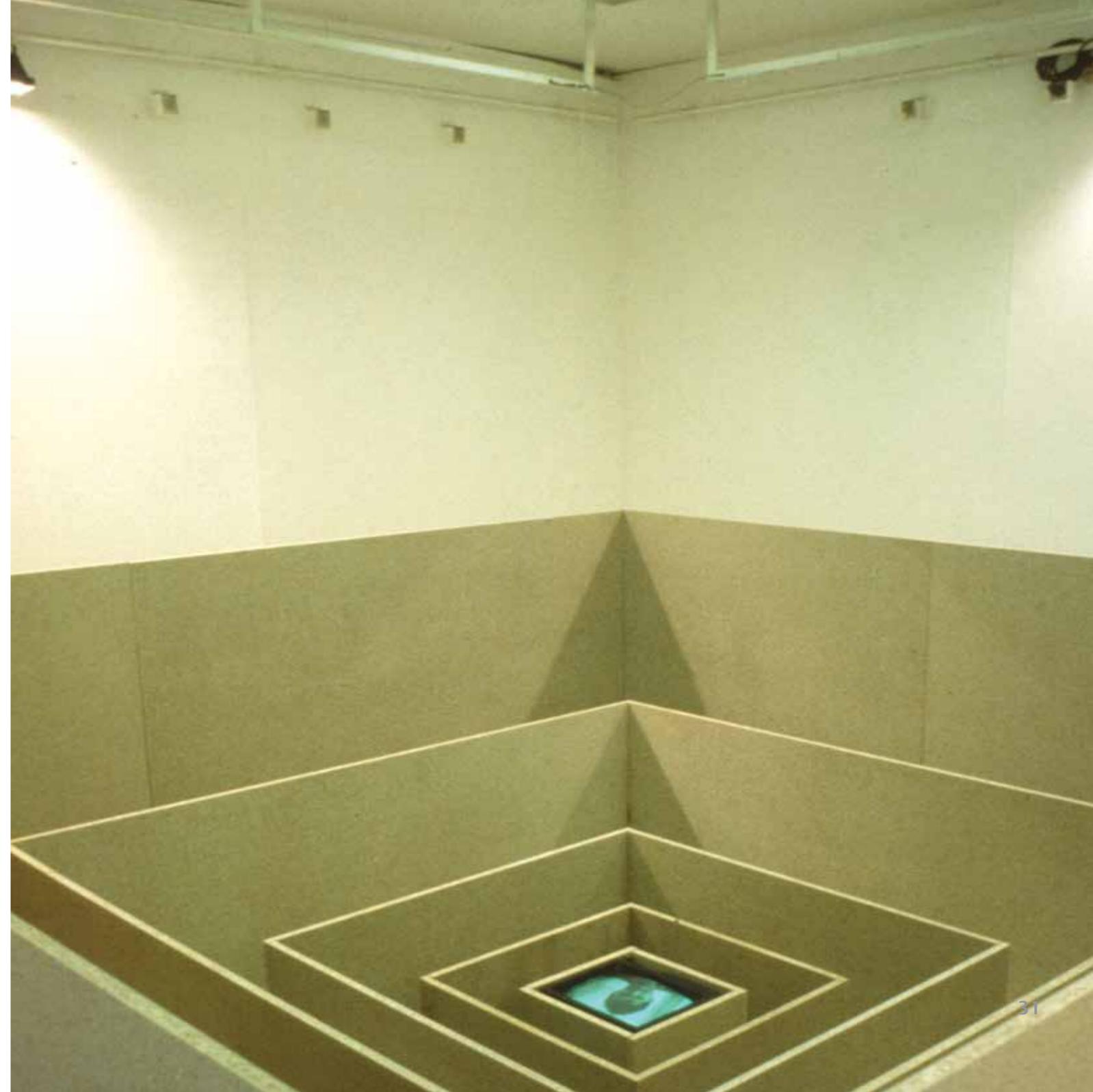
Ein System von fünf exponen-
tial immer kleiner und niedri-
ger werdenden oben offenen
Schachteln aus Spanplatten
segmentiert in *Landeplatz* den
quadratischen Galerieraum,
dessen Mauer selbst die größte
Schachtel bildet. Die kleinste
ist ein Bildschirm, der extreme
Zoom-Bewegungen in eine
Menschenmenge hineinzeigt.
Das Pulsieren des Zooms stülpt
die Bilder einerseits blasen-
förmig nach außen, anderer-
seits entsteht eine Sogwirkung,
die den gesamten Raum erfasst
und die statischen Grenzen
der Schachteln aufzulösen
beginnt. Die kleinste Raumein-
heit hat hier die größte Kraft
und ist doch am weitesten
vom Betrachter entfernt, der
das Geschehen nur zwischen
äußerer Schachtel und Galerie-
wand umrunden kann.

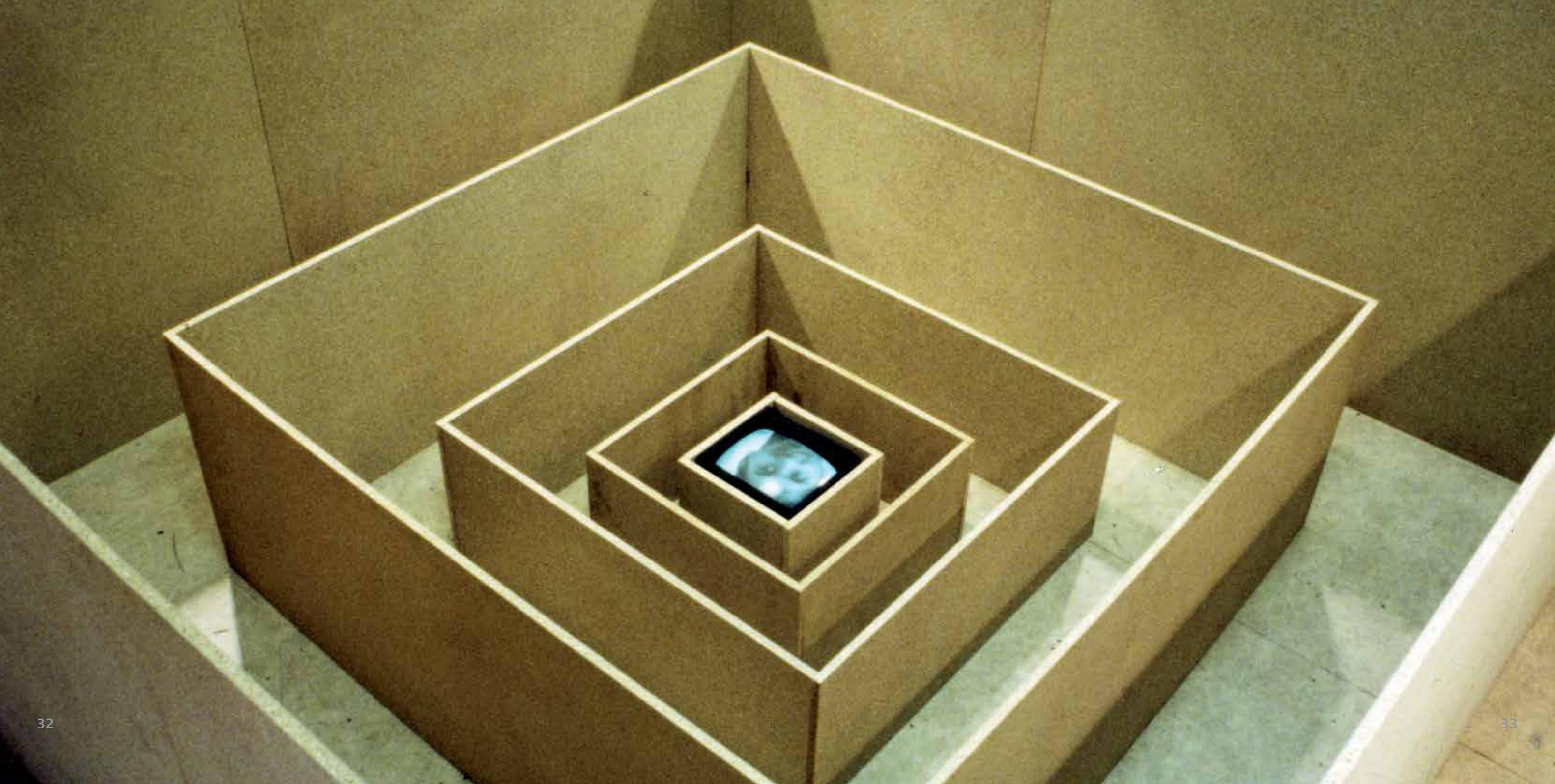
„Das virtuelle Werk *Landing
Place* war ein Programm,
welches auf einem BBS-Server
über ein Modem angewählt
werden konnte und aus einer
Grafik bestand, die bei jedem
Aufruf mit einem zusätzliches
Quadrat vergrößert wurde.
Die Idee der expandierenden
Quadrate habe ich gleich-
zeitig in der Rauminstallation
Landing Place in der Liget
Galerie aufgenommen.“



▲ *Landing Place*, Liget Galerie,
Budapest 1994, Eröffnung
der Ausstellung mit Live-
Videoaufnahme
▲ digitale Version über BBS
► *Landing Place*, Liget Galerie,
Budapest 1994 (Solo)

►► *Landing Place*,
Liget Galerie,
Budapest 1994 (Solo)





Eike Berg

VIRTUALITY MACHINE

1995

Lichtobjekte
halbtransparentes Glas,
je 1 Glühbirne, Dimmer,
Eisenrahmen

Versionen 1.0 – 4.0

1–4 Objekte, je 120x40x40 cm

Version V (table + air)

stehend bzw. hängend,
50x50x50 cm

Version 0.25s

Holzkoffer, 30x40x18 cm

Teil des Projekts

De Valiga / Europartrain

Die Arbeit ist Teil der Serie

Experimente zur Realen

Virtualität (R)

Vielen Dank an:

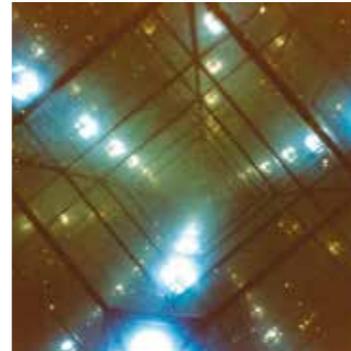
Balázs Beöthy

Denis Stuart Rose

Würfel aus halbdurchlässigem Spiegelglas mit einer langsam pulsierenden Glühbirne im Inneren. Wenn es im Würfel dunkel ist, spiegelt sich die Umgebung in seiner Oberfläche. Wenn die Glühbirne leuchtet, bilden die Spiegelungen im Inneren des Würfels einen unendlichen Raum.

Der gespiegelte, immaterielle Raum existiert parallel zum physikalischen Raum. Mithilfe einer einfachen Lichtquelle entsteht so eine Metapher zum virtuellen Raum, wie er in Computersimulationen dargestellt werden kann. Durch die Kombination mehrerer Objekte entsteht ein „Internet“, die durch die Größe der Würfel-seiten strukturierten Spiegelräume verbinden sich miteinander, jedes der Kunstobjekte nimmt den Platz eines einzelnen „Monitors“ in diesem Netzwerk ein.

Die Arbeit ist Teil der Serie *Experimente zur Realen Virtualität (E)*.



- ▲ Blick ins Innere
- ▲ Version 1.0
- ▲ *Ungarische Zeitgenössische Kunst*, Schloß Ottenstein 1995 (Version V-table)
- ▶ *Int. Computerkunstfestival*, Narodni Dom, Maribor 1996 (Version 4.0)





Eike Berg

DIVERS

1995

Videoobjekte
Monitore, Glas,
Eisenständer

Divers

1-8 Objekte, je 150 x 30 x 30 cm

Divers (Double)

2 Monitore, 150 x 60 x 30 cm

Vielen Dank an:
Denis Stuart Rose

► Ludwig Museum Budapest
www.ludwigmuseum.hu/mutargy/buvarok-double

Zwei bis acht kleine Monitore stehen mit dem Bildschirm nach unten auf einer Glasvitrine. Auf jedem ist ein Kopf zu sehen, der wiederholt unter Wasser gedrückt wird, aufgenommen von unten und mit Zeitverzögerung auf den verschiedenen Monitoren abgespielt. Schreie, wenn der Kopf auftaucht und Luft holt. Die leeren Glasvitrinen spiegeln die Bilder ins Unendliche.

„Die Arbeit *Divers* könnte auch als Dokumentation einer Kunstperformance gesehen werden, denn das Video zeigt einen Ablauf, welcher in der Realität stattgefunden hat und anschließend in einer Installation dramatisiert wurde. Aber in diesem Fall ist die Performance nicht das Kunstwerk an sich, sondern nur eines seiner Elemente. *Divers* ist eine metaphorische Darstellung von Macht. Als erstes wird das Publikum „gezwungen“, die Position einzunehmen, die vom Künstler vorgegeben wurde und von der aus die Videos gesehen werden können. Außerdem ist die Wahlmöglichkeit der Zuschauenden beschränkt: Sie können das Leiden der „Opfer“ entweder ansehen oder nicht; eine Aktion gegen die Qualen ist nicht möglich.“



- ▲ Videostill; Blick von oben;
- *Divers (Double)* in: *Hungarian Sculpture (Szobrászaton innen és túl)*, Kunsthalle (Műcsarnok), Budapest 2001



Eike Berg

INCREMENTAL (X=X+1)

1999
computerbasiertes Video

Lingo-Scripting: briang
Kommission: Hull Time Based Arts
Entstanden im Rahmen des
Stipendienprogramms EMARE
Unterstützt von: C3 Budapest

Präsentationen bis 2016:

361046-445861
einRaum, Braunschweig, 2016
2605767-361045
Kunsthäus, Viernheim, 2015
248200-260576
Artforum, Berlin 2004
187341-207364
Kunsthäus, Hamburg, 2003
156240-187341
V2, Rotterdam, 2000
94587-133480
Kunsthalle Budapest, 2000
76333-94587
Postfuhrant, Berlin, 2000
10861-74650
Deák Galerie, Budapest, 2000
1-10860
Time Based Arts, Hull, 1999

Im Gegensatz zur begrenzten Länge von Filmaufnahmen nutzt die Arbeit *Incremental* eine der einzigartigen Möglichkeiten des Computers, zufallsgenerierte oder programmierte Abläufe zu steuern, so dass immer neue Kombinationen entstehen.

Dieses Potenzial des Computers als künstlerisches Medium zeigt *Incremental* exemplarisch, indem ein Programm im Hintergrund bis ins Unendliche zählt (X=X+1) und die Zahlen durch das Interface einer zählenden Person sichtbar und hörbar macht.

Ein Kunstwerk, welches inhaltlich mit der Steigerung der Zahlen dem Betrachter auf der Ebene der Gegenwart ständig folgt, während die Person als Avatar des Künstlers Parallelen zum Bildnis des Dorian Grays aufweist.

Nach jeder Präsentation wird die erreichte Zahl gespeichert. In der folgenden Ausstellung wird das Zählen von dort aus fortgeführt, so dass niemals dieselbe Arbeit zu sehen ist.



- ▲ *Internet.galaxis*, Ethnografisches Museum Budapest, 2000
- ▲ *Media Model*, Kunsthalle Budapest, 2000
- ▲ Kunsthäus Viernheim, 2015
- ▶ Videostills



Eike Berg

GOLDEN CAGE

2001
Videoinstallation
ca. 180x90 cm, 2'40"

Mit vielem Dank an:
Caspar Stracke

Videoprojektion in einen Bilderrahmen. Ein Tänzer füllt das Bild völlig aus, die Umrisse seines Körpers berühren ständig alle Seiten des Rahmens. Abhängig von seiner Position ist der Körper gestreckt oder gestaucht. Die Koordinaten des Raumes werden in einer Mischung aus realen und virtuellen Dimensionen in Proportionsverhältnisse des Körpers umgewandelt. Der Tanz ist nicht nur Ausdrucksmittel, sondern auch der natürlichste Weg, Raum zu erforschen.

Der Körper des Tänzers bleibt auf allen vier Seiten ständig in Berührung mit dem Rahmen. Der Tanz beginnt langsam, aber die Choreografie steigert sich schnell.

Je nach Bewegung und Gestik dehnt sich der Körper vertikal oder wird breiter, scheint manchmal steckenzubeleben. Unsere visuelle Erfahrung, die drei Dimensionen unseres Alltags gewohnt, hilft uns nicht weiter, wir werden Zeuge einer neuen Dimension, die unseren Sinnesorganen unbekannt ist. Besteht die Möglichkeit, dass der virtuelle Raum von anderen Gesetzmäßigkeiten bestimmt wird?

▶ Anikó Erdősi: *Hier, woanders*
Balkon 4/2001, Budapest



▲ Videostills
▶ Goethe-Institut, Budapest;
Foto: Zoltán Kerekes

Eike Berg

UTOPIA

2005
Multikanal-Videoinstallation,
18'38"

Vielen Dank an:
Gyula Várnai
Balázs Fekete

Attila Nagy und Ede Gáál
(DNN Budapest)

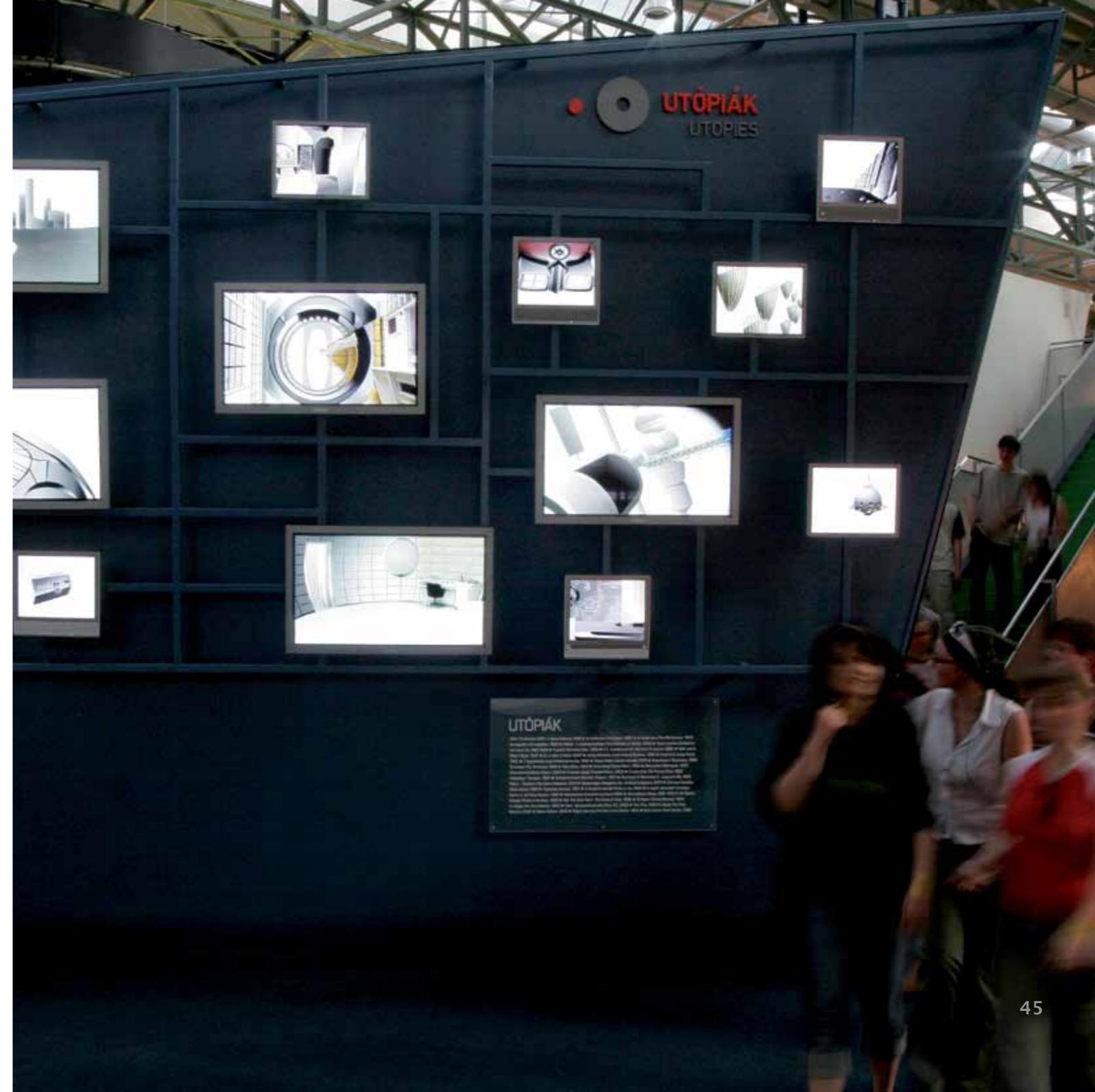
Die Videoarbeit *Utopia* stellt eine direkte Verbindung zwischen Vergangenheit und Zukunft her. Ein Multi-Kanal-Video mit Objekten und Architekturelementen aus 43 Science-Fictions der Filmgeschichte. Nach einem Zusammenschnitt von Filmszenen von jeweils 10 Sekunden werden die Bilder synchron angehalten und gehen in Vektorgrafiken über. Die unterschiedlichen Motive – Gebäude, Geräte, Räumlichkeiten – stehen für die Ideen und visuellen Vorstellungen von Zukunft der jeweiligen Zeit, in der die Filme entstanden.

Durch die im gleichen Stil neu gezeichneten Grafiken und die Reduktion auf Graustufen entsteht eine homogene Sammlung von Artefakten, die miteinander vergleichbar sind und die Zukunftsbilder der verschiedenen Zeiten nebeneinander zeigen. Eine archäologische Sammlung von utopistischer Modelle einer Zukunft, deren Zeit noch nicht gekommen ist oder die nie verwirklicht werden wird.



▲ Videostills
▶ *House of Future*,
Millenáris, Budapest, 2005;
Foto: Zoltán Kerekes
▶▶ *Vertikale*,
Filmmuseum Frankfurt,
2012/13

▶▶ *Mediascape, a pas
de Nam June Paik*, Nam
June Paik Art Center,
Yongin-si, Korea, 2010
▶▶ *Collection*,
Pixel Galerie, Budapest,
2006; Foto: Zoltán
Kerekes







Eike Berg

CUBE

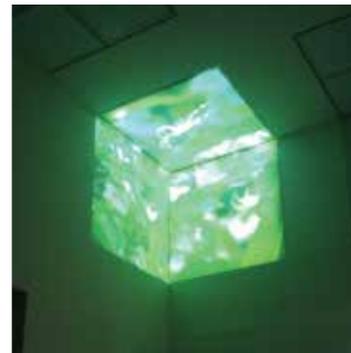
2008
3-Kanal-Videoinstallation
mit Sound

obere Raumecke,
Größe variabel
6'00"

2009
Single-Channel-Version
HD-Video, 6'00"

Eine Spinne spinnt ihr Netz an einem Apfelbaum. Der Prozess ist phasenversetzt auf die drei Raumebenen einer Ecke projiziert, die zusammen einen Würfel abbilden. Die Einfachheit der bekannten natürlichen Szene ist mit der architektonischen Abstraktion vervollständigt worden. Die Installation vereint in einer starken emotionalen Mischung die Kraft der unbewußten Natur mit dem Symbol der menschlichen Vorstellungskraft. Die Raumecke wirkt gleichzeitig illusionistisch wie ein Necker-Würfel.

► siehe Text von Miklós Peternák auf der nächsten Doppelseite.



Diese Arbeit wurde von der
Nationalen Kulturstiftung
Ungarns gefördert.

nka

▲ *Nam June Paik Award*,
Museum Kunst Palast,
Düsseldorf 2010
► Videostill der Single-
Channel-Version

Arachne und die Optik
Miklós Peternák

Die Videoinstallation *Cube* besteht aus drei je sechsminütigen Videoprojektionen, deren auf eine quadratische Form maskierte Bilder in die obere Ecke eines Raumes projiziert werden, in der sie mit ihren Kanten genau aneinanderstoßen. Auf allen drei Ebenen ist einunddaselbe Video zeitversetzt zu sehen – wie die Stimmen eines Kanons, die Permutationen dreier Bilder mit immer neuen Konstellationen. Zu sehen ist eine mit dem Temperament des Künstlers durchdrungene Ecke Natur: Digitaler Naturalismus des 21. Jahrhunderts in der Zimmerecke? Eine Spinne webt ihr Netz, das Laub des Apfelbaums in solider Bewegung, das Netz wird fertiggestellt, die Spinne wartet. Die Geschichte ist einfach, der geschlossene Aufbau, die klare Entwicklung der klassischen Dreieinigkeits-Raum, Zeit und Handlung werden entwickelt. (...)

Auf dem Gemälde *Die Sage der Arachne* oder auch *Die Spinnerrinnen* von Diego Valezquez sind die Speichen des sich im Vordergrund befindlichen Spinnrads nicht zu sehen. Auf diese Weise stellt der Künstler die optische Wahrnehmung, die Illusion der Bewegung dar. Mit dem Nicht-Malen der bewegten Elemente des Spinnrads zeigt er perfekt die schnelle Drehung des Rades. Zweihundert Jahre später beschreibt und erklärt Michael Faraday diese Phänomene (*On a peculiar class of Optical Deceptions*), auch wenn er sich dabei nicht auf Velaquez bezieht: Ein schönes Beispiel dafür, dass die künstlerische Beobachtung der wissenschaftlichen Erkenntnis voraus sein kann.

Auch wenn seitdem aus den Speichen des sich drehenden Rades bewegte Bilder wurden, so bleibt die Wirkung der Illusion unverändert. Eikes projizierte Spinnen in der oberen Ecke des Ausstellungsraumes bilden einen illusionistischen

Würfel. Ähnlich wie der nach einem Zeitgenossen Faradays benannte Necker-Würfel, einem der ersten einfachen illusionistischen Bilder, kann man auch hier beim Betrachten zwischen zwei Ansichten wählen. Man kann sich zwar dafür entscheiden, eine dem realen Raum entsprechende Eckprojektion zu sehen, aber das Gehirn versucht immer wieder zu einer anderen Ansicht umzuschalten, suggeriert eine nicht-reale Hypothese, derzufolge sich ein Würfel in der Ecke befindet, auf dessen Außenseiten bunte, bewegte Bilder zu sehen sind.

Diese Ambivalenz, diese erlebbare doppelte sinnliche Wahrnehmungsmöglichkeit, auf die auch der Titel der Arbeit verweist, macht die Verbindung von „Naturalia“ und „Artificialia“ in der Kunstarbeit und – nicht zuletzt – auch in der „Wunderkammer“, im musealen Ausstellungsraum vollkommen.

► *Mediascape, a pas de Nam June Paik*, Nam June Paik Art Center, Yongin-si, Korea, 2010



Eike Berg

DIARY ENTRIES

2010
Video-Objekte

je 34 x 27 x 8 cm,
Loop, 0'05"
offene Serie

gezeigt unter anderem:

- ▷ *Translation - Suggestion*, Kunsthaus, Viernheim, 2013
- ▷ *Quadratic Equations*, Kepes-Institut, Eger, 2012
- ▷ *Mediascape, a pas de Nam June Paik*, Nam June Paik Art Center, Yongin-si, Korea, 2010

Diese Arbeit wurde von der Nationalen Kulturstiftung Ungarns gefördert.



Die Objekte zeigen „konservierte“ Videosequenzen in transparenten Plexiglashüllen. Das Bildmaterial stammt aus privaten 88-Film und Video-Aufnahmen des Künstlers und bewegt sich mit einer Länge von je 5 Sekunden auf der Schwelle der Wahrnehmung zwischen bewegtem und Standbild.

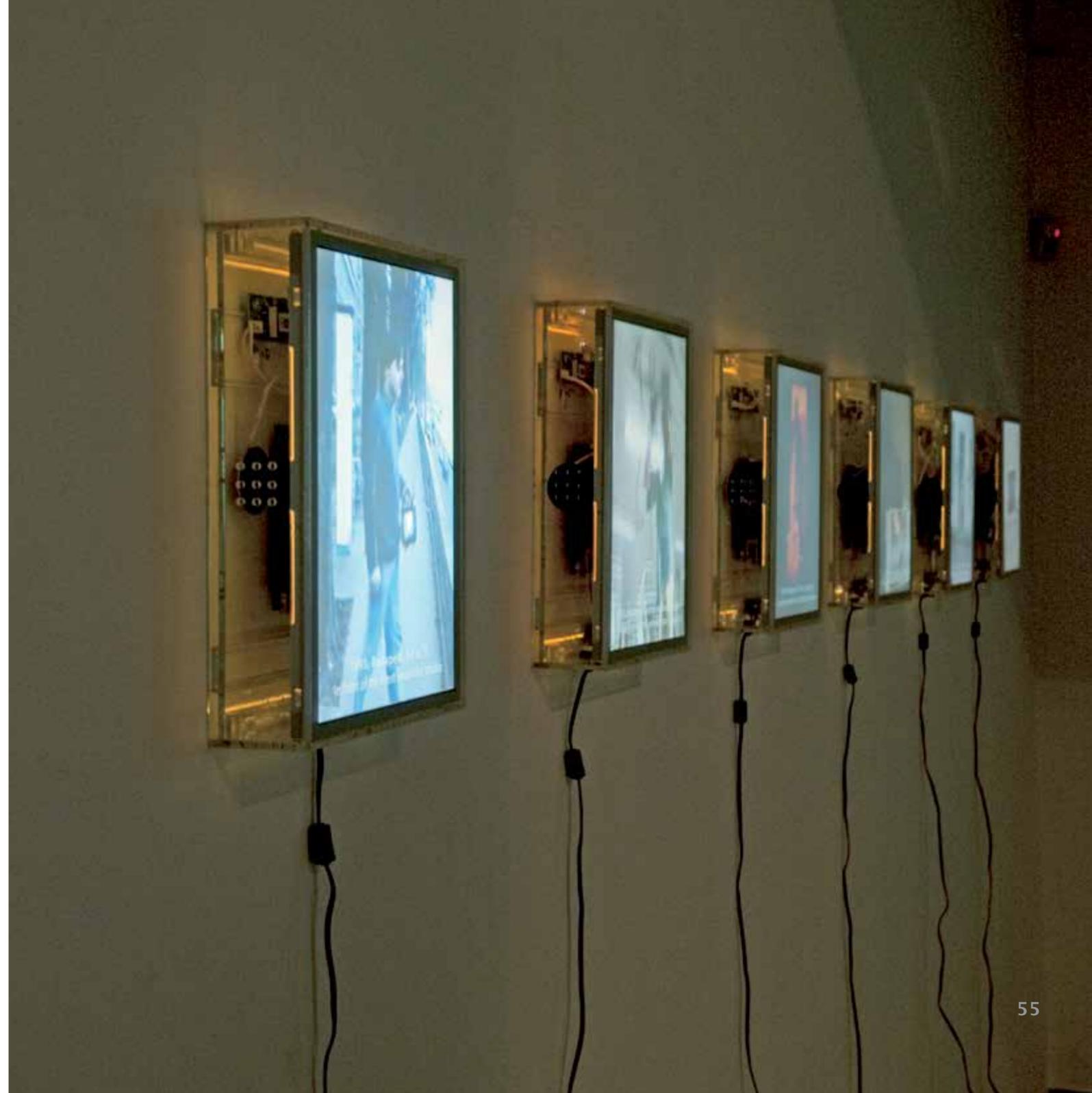
„Die eingeschlossenen Momente persönlichen Videomaterials werden durch die Art ihrer Präsentation zu Kunstwerken destilliert. Das „Einwecken“ von Erinnerungen ist eine Form der Archivierung.

Die Plexiglasbehälter geben Einblick in die Struktur des Bildträgers, dem physikalischen Medium des Kunstwerks, richten die Aufmerksamkeit auf die Ästhetik und die Bedeutung der Technologie sowie die Unteilbarkeit von Medium und Botschaft. Philosophisch, aber klar und einfach und gleichzeitig spielerisch.“

Zsolt Kozma



- ▲ Videostills
- ▶ *Watchable and Unwatchable*, Kunstmühle, Szentendre, 2012; Foto: Endre Koroncz
- ▶▶ *Quadratic Equations I.*, Kepes Institute, Eger, 2012



Eike Berg

SCAN

2012
Laser-Installation
mit Sound

Metallnadeln, Laser,
rotierende Spiegeleinheit

Sound: András Szönyi

Reihen von Metallnadel, die wie Taubenspiques oder Panzersperren in Menschengröße aussehen und eine unbetretbares Areal bilden. Ein starker roter Laserstrahl streicht in Knöchelhöhe durch die bizarre Szenerie. Springende rote Blitze markieren seine Spur. Ein hohler metallischer Sound verleiht dem Lichtstrahl physische Konsistenz.

Der Betrachter wird gleichzeitig durch die „Angst des Opfers und die Faszination des Lichtspiels“¹ hypnotisiert. Die ständige Wiederholung im Lauf des sich bewegenden Lichtstrahls und das puritanische Mechanische der Installation erzeugen einen meditativen Sog, der zusammen mit dem klingelnden Sound alle Sinne in seinen Bann zieht.

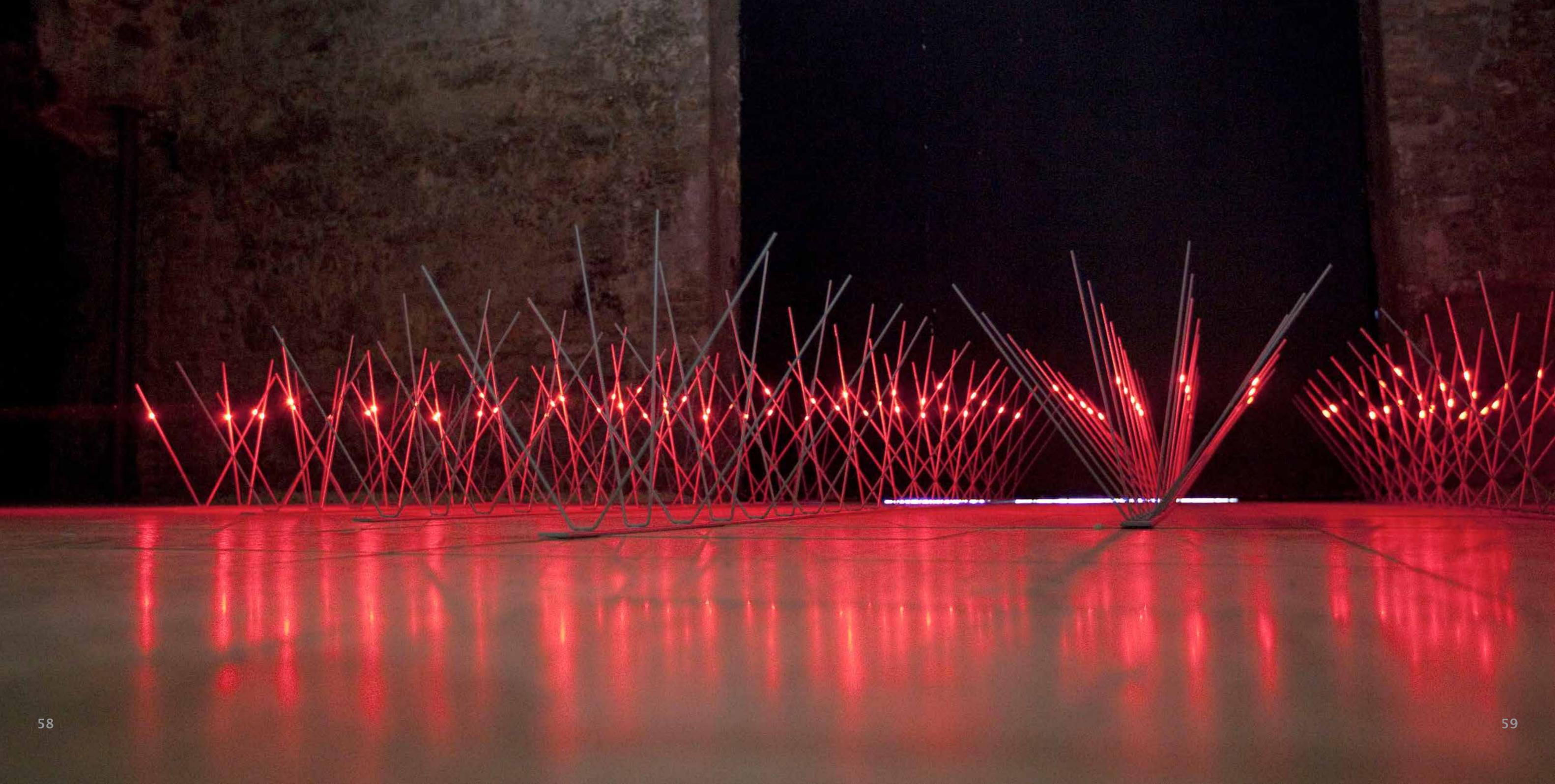


▲ *Translation - Suggestion*,
Kunstverein Viernheim (solo
mit Thomas Lüer), Viernheim,
2015 (Aufnahme mit zusätz-
lichem Licht)

►► *Alteration* (solo), Kiscelli
Museum, Budapest, 2012 (Solo);
Fotos: Zoltán Kerekes

1 Judit Csatlós, Műértő,
Budapest 05/12





Eike Berg

ALTERATION

2012
Multikanal-Videoinstallation
mit Sound

Größe variabel
9'00"

Musik: András Szönyi

Mittels der visuellen Umsetzung eines ständigen Werdens und Vergehens zeigt die Videoinstallation *Alteration* eine nicht lineare, sondern rhythmisierte Darstellung der Unendlichkeit.

Die Projektion zeigt eine steinerne Oberflächenstruktur, welche sich permanent verändert. Diese Veränderungen entstehen nicht nur durch Zoombewegungen der Kamera und wechselnde Unschärfen im Bild, sondern auch durch Veränderungen des Bildes selber. Im Vordergrund bilden sich schwarze Flecken, die sich allmählich zu neuen Strukturen verbinden. Aus vermeintlichen Bildfehlern entsteht eine neue Landschaft.

Beim Betrachter entsteht der Eindruck, als gerate er in den Sog eines sich ständig ausdehnenden Alls. Bei den Bodenprojektionen entsteht das Gefühl, als würde man den Boden unter den Füßen verlieren.



▲ Videostills
▶ *Translation – Suggestion*,
Kunsthau and Kunstverein
Viernheim (solo mit Thomas
Lüer), Viernheim, 2015

▶▶ *Alteration*, Kiscelli
Museum, Budapest,
2012; Foto: Z. Kerekes
▶▶▶ *Über alle
Berge*, Galerie Markt
Bruckmühl, 2017



Diese Arbeit wurde von der
Nationalen Kulturstiftung
Ungarns gefördert.

nka





Eike Berg

MUNICH REVISITED

2015
Video mit Sound
6'00", HD
Musik: Jarboe

(Teil des Videoprojekts *Earth Revisited* der Leo Kuelbs Collection)

Kurzversion (Serie *Revisited*)

MUNICH_REVISITED

2016
Video ohne Sound
3'41", HD

Mit vielem Dank an:
Leo Kuelbs

Munich Revisited bietet einen hypothetischen Blick aus der fernen Zukunft zurück auf die Gegenwart. Wird das Verschwinden der Körperlichkeit und seine Transformation in Virtualität und Datensätze eine Weiterentwicklung und Teil der menschlichen Evolution sein?

Die Umriss der Erinnerungen erscheinen und verdichten sich zu kurzen Szenen aus dem München des Jahres 2015. Ein Blick auf eine lange Avenue, die Ludwigstraße, vom Odeonsplatz her. Im Vordergrund ist die Demonstration einer aufgebrauchten Menge von Menschen zu sehen, Traktoren fahren vor, Rauch steigt auf.

In der digitalen Grafik wird das komplexe Videomaterial abstrahiert. Die menschliche Wahrnehmung vereinfacht und strukturiert die visuellen Reize, um die Informationen verarbeiten zu können, und setzt dabei individuell Schwerpunkte. Der stete Übergang zwischen den verschiedenen Zuständen erzeugt eine starke Sogwirkung.



▲► Videostills
►► *Fading into the New World - Light Year 59*, Brooklyn Bridge, New York City, 2020;
Foto: Farkas Fülöp





	Seite
Budapest_Revisited	72
Munich Revisited Sketch	76
Time Split	78
Proclamation	80
Private View	82
Observation II+III	84
Spread	86
Observation I	88
Temptation	90
House of Cards	96
Utopia (Collection)	98
Contraction	100
Signs	102
Past Cuts	104
After Laika	106
Your Are Here!	110
Tuning	112
Telepathy	116
Encyclopedia	118
Don QuiXote	120
Artificial Intelligence	122
Landing Place II	124
Small Endless	128
Do Not Trust Operating Instructions!	130
Voices	132
Sun	134
Heaven	138
Dream Machine	140
Momentum	142
Time	144
Small Souls	148

EIKE BERG ANDERES

31 Experimente

Installationen, Video, Lichtkunst, Skulpturen, Bilder
2020 – 1989

Eike Berg

BUDAPEST _REVISITED

2017/20
Video ohne Sound
3'41", HD

Teil der Serie *Revisited*

Budapest ist der zweite Ort der Serie *Revisited* mit einem hypothetischen Blick aus der fernen Zukunft zurück auf die Gegenwart. Aus der Liniengrafik verdichten sich erst Flächen, dann Farben und Einzelheiten des Heldenplatzes in Budapest, bis die bewegten Bilder der Demonstration am 12. April 2017 für den Erhalt der Zentraleuropäischen Universität (CEU) in Budapest erscheinen.

In der digitalen Grafik wird das komplexe Videomaterial abstrahiert. Die menschliche Wahrnehmung vereinfacht und strukturiert die visuellen Reize, um die Informationen verarbeiten zu können, und setzt dabei individuell Schwerpunkte. Der stete Übergang zwischen den verschiedenen Zuständen erzeugt eine starke Sogwirkung.



▲▶ Videostills
▶▶ Budapest Revisited Sketch I





Eike Berg

MUNICH REVISITED SKETCH I – V

2017

Print auf gebürstetem
Aluminium, je 44 x 80 cm

Munich Revisited Sketch
sind Momentaufnahmen,
verschiedene Stadien der
Abstraktion des Straßenbildes
der Ludwigstraße in München
vom Odeonsplatz aus gesehen.

Die Zeichnungen sind manuell
erstellte Vektorgrafiken. In
den digitalen Bildern wird das
komplexe Abbild der Realität
in verschiedenen Stufen
abstrahiert. Die menschliche
Wahrnehmung vereinfacht
und strukturiert die visuellen
Reize, um die Informationen
verarbeiten zu können,
und setzt dabei individuell
Schwerpunkte. Von einer
detailreichen Farbdarstellung
reichen die Schritte bis zu einer
schwarz-weißen Liniengrafik.

Die fünf Bilder bilden Keyframes
im Video *Munich_Revisited*.



Munich Revisited I



Munich Revisited II



Munich Revisited III

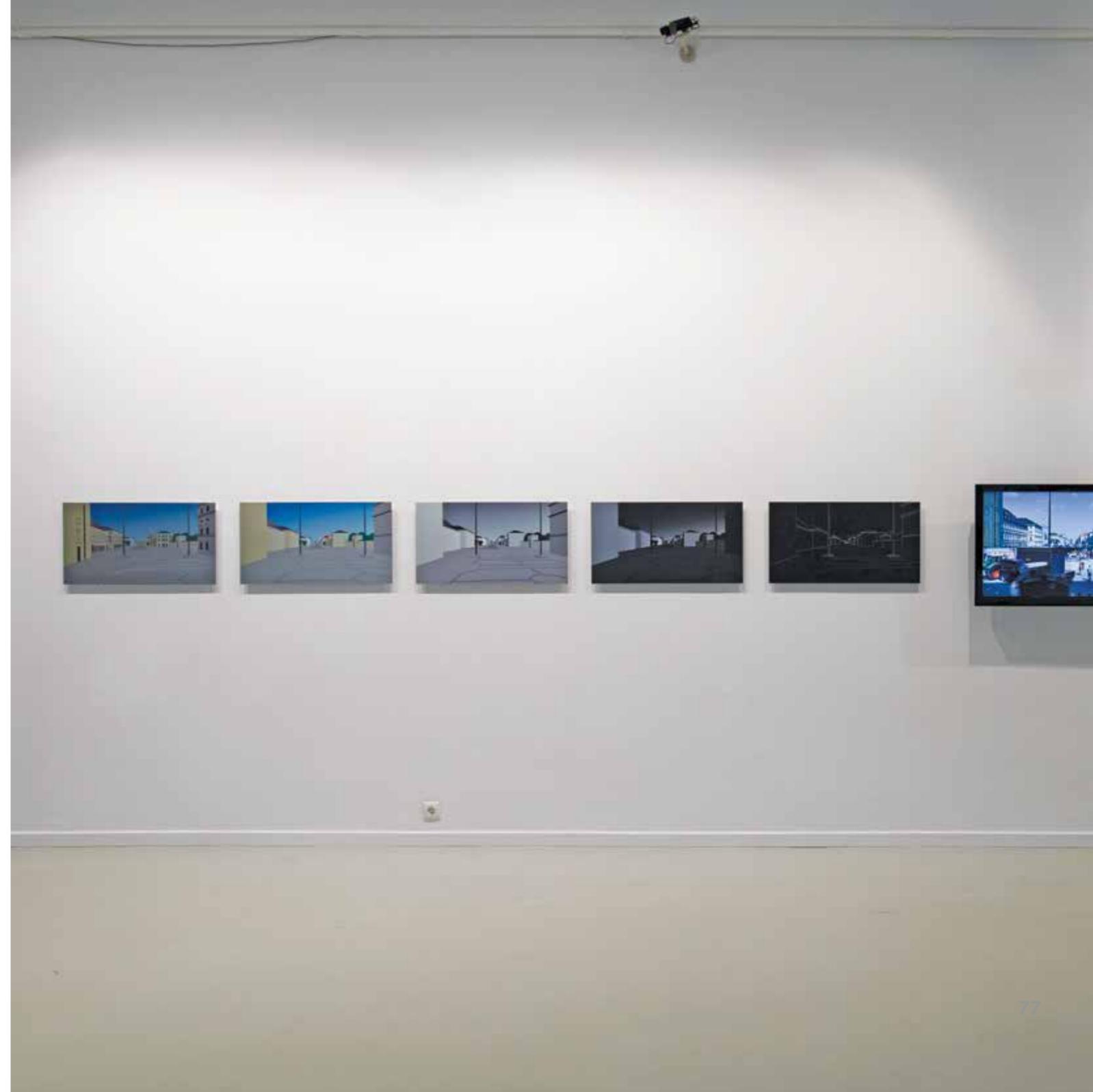


Munich Revisited IV



Munich Revisited V

► Disintegrated World, Erika
Deák Galerie, Budapest, 2017;
Foto: Zoltán Kerekes



Eike Berg

FAREWELL

(Time Split series)

2016

Fotoserie

Vers. 1: electronic image (Red/Cyan)

Vers. 2: print (Red/Cyan)

Vers. 3: lenitkular image

Vers. 4: electronic image (polarized)

Fotos: Zoltán Kerekes

Time Split funktioniert in verschiedenen Medien: als elektronisches Bild auf dem Monitor oder in der Videoprojektion sowie als Lentikulardruck und als Rot-Blau-Foto. In jeder Version erscheint der Zeitfaktor etwas anders – im Zweifarbdruk mit der Aura der Komplementärfarbe, bei den Echtfarbbildern als transparenter Schatten.

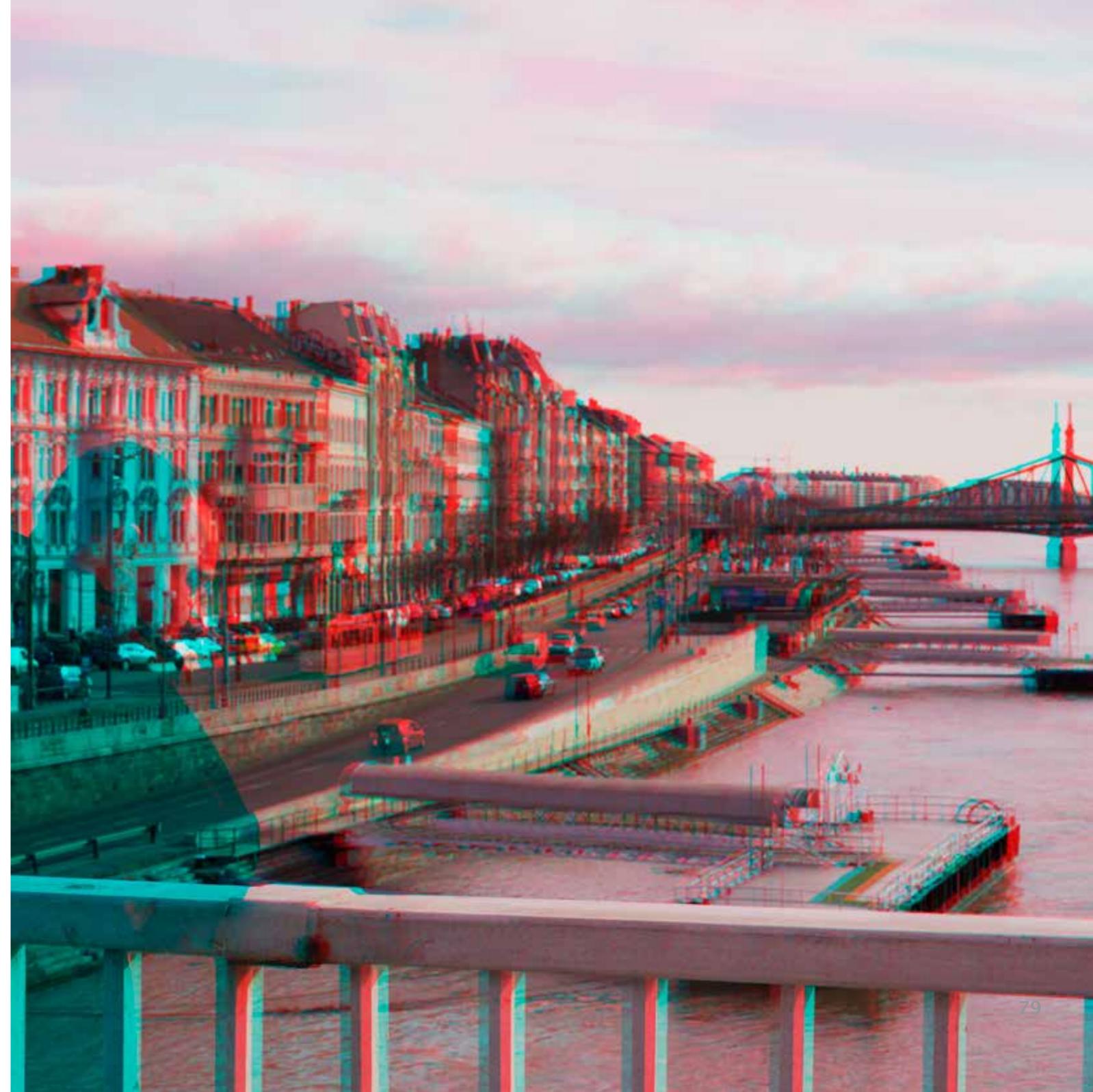
Mit den Bildern der Serie *Farewell* wird der Abschied des Künstlers Eike Berg aus Budapest thematisiert, indem er selbst in den verschiedenen Szenen aus seinem Leben in Ungarn nur auf einem der beiden für einen Raumeindruck nötigen Bildhälften zu sehen ist. Auf diese Weise entsteht eine Art zweidimensionales Schattenbild, das in der dreidimensionalen Ansicht versteckt ist.

Time Split stellt ein Konzept vor, mit Hilfe des dreidimensionalen Sehens die Vergänglichkeit der Zeit sichtbar zu machen. Die beiden Bilder eines 3D-Bildes sind nicht nur räumlich, sondern auch zeitlich zueinander versetzt. Alle bleibenden Elemente einer Szene erscheinen dreidimensional, alle vergänglich, sich in Bewegung befindlichen Elemente zweidimensional.

Dabei entsteht nicht nur ein technischer Effekt, sondern auch eine philosophische und bildgestaltende Wirkung. Durch unsere eigenen Sinnesorgane können wir auf einen Blick die Veränderungen in der Zeit einfangen. Die bekannten Parameter unserer visuellen Wahrnehmung werden hinterfragt.



▲ Farewell I (Version 1), Erika Deák Galerie, Budapest, 2017
▲► Farewell III, IV, I (Red/Cyan)



Eike Berg

PROCLAMATION

2012

Lichtinstallation

25 Lampenkörper,
Kontrollpult, Elektronik
site-specific

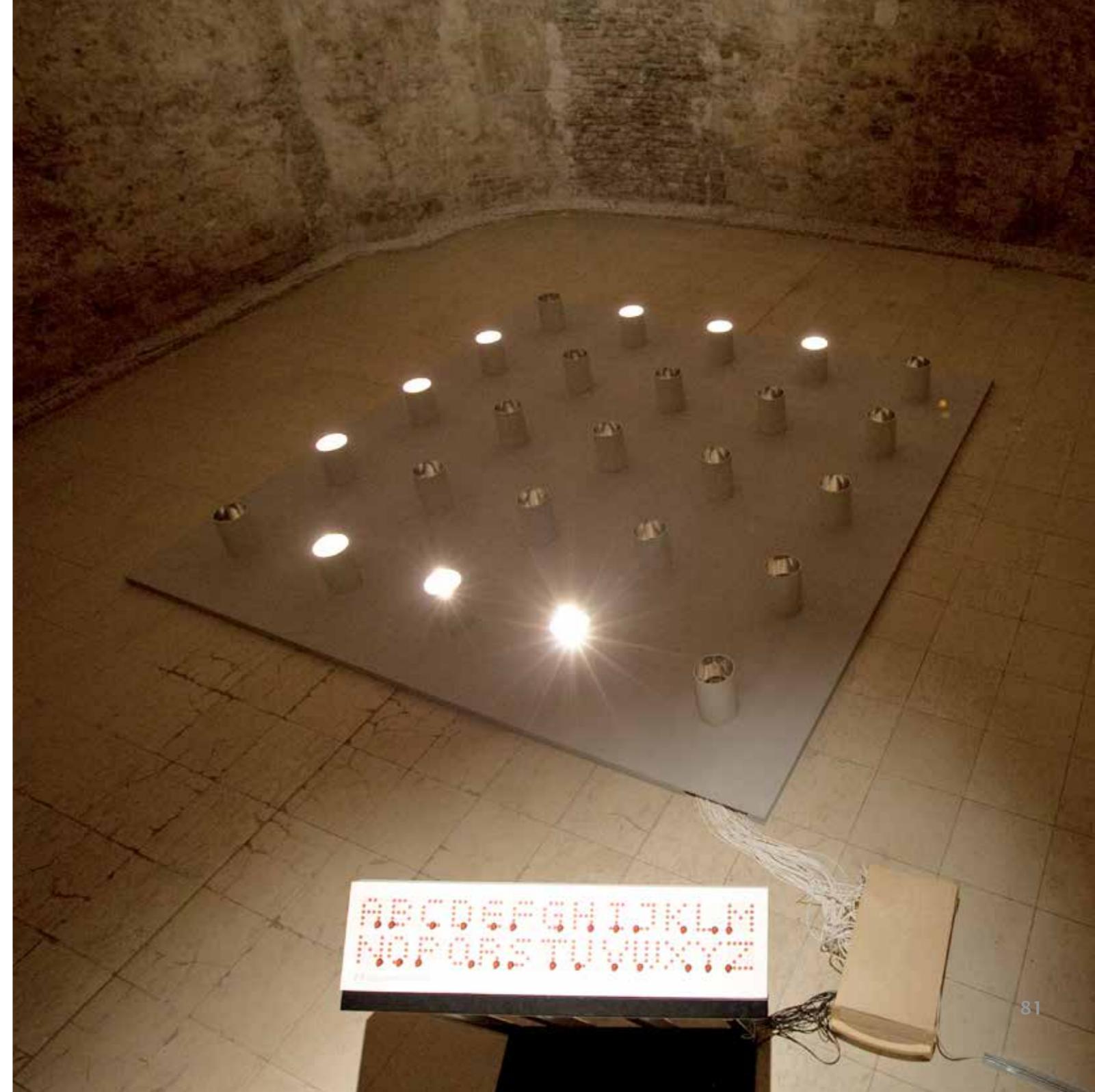
Vielen Dank an:
Goethe-Institut Budapest

Die Installation Proclamation besteht aus 25 Reflektoren, die in einer 5x5-er Matrix angeordnet vom Boden aus nach oben strahlen und an einer Konsole vom Besucher gesteuert werden können. Auf Knopfdruck leuchten die Buchstaben des lateinischen Alphabets auf und illuminieren die Decke des Ausstellungsraumes.

Die auf diese Weise getippten Botschaften sind nur während des Moments des Schreibens sichtbar. Der Titel und die Symbolik der senkrechten Achse Himmel-Erde-Licht verleihen der Installation einen metaphysischen bzw. kommunikativen Charakter, der dem Verlangen nach übermenschlicher Bedeutung nachkommt.



▲► *Proclamation*, Kiscelli Museum, Budapest, 2012;
Foto: Zoltán Kerekes



Eike Berg

PRIVAT VIEW

2012
Video-Objekte

offene Serie
Loop, 0'30"

Kurze Ausschnitte aus Eröffnungsreden zu Ausstellungen anderer Künstler oder ähnlichen Anlässen aus mehrere Jahrzehnten.

Durch die sich wiederholende Situation, die jedes Mal die gleiche Konzentration und Haltung erfordert, kann die Entwicklung der Person über die Zeit hinweg verglichen werden. Mit der Parallelität der Bilder ein und derselben Person aus unterschiedlichen Zeiten entsteht ein zeitloses Videoportrait.



▲ Videostills
▶ *Private View*, Erika Deák
Galerie, Budapest, 2012
Foto: Zoltán Kerekes



Eike Berg

OBSERVATION II

(Kunsthalle Budapest)

Die Szenen von Außenansichten zweier großen Museen in Budapest beinhalten jeweils eine Überwachungskamera. Die Betrachter werden beim Schauen beobachtet.



OBSERVATION III

(Museum der Schönen Künste Budapest)

Die Fotos sind von abstrahierenden digitalen Grafiken überlagert, die sich mit den kleinsten Details zeigenden Fotos vermischen. Die Grafik spiegelt die Art der menschlichen Wahrnehmung, indem sie die überwältigende Fülle der visuellen Informationen reduziert und in einfache Strukturen umwandelt



2012

Print auf PVC

je 285x296 cm

Vielen Dank an:
Zoltán Kerekes

Zwei Sichtweisen komplettieren sich, die scheinbar objektive der Realität und die virtuelle der elektronischen Simulation.



▲ *Oberservation II*
▲ *Oberservation II+III*, Erika Deák Galerie, Budapest, 2012 (Blick von innen und außen); Foto: Zoltán Kerekes
▶ *Oberservation III*



Eike Berg

SPREAD

2011

1-Kanal-Video
auf unbegrenzt vielen
Monitoren / Monitorwand

Mit vielem Dank an:
Zoltán Kerekes

Bei der Präsentation des Videos *Spread* (Verbreitung) verbindet sich das elektronische bewegte Bild mit der skulpturalen Form der aufeinandergesetzten Monitore. Je größer die Monitorwand, desto mächtiger ist die Demonstration.

Die fließende Bewegung eines roten Kreises senkrecht und waagrecht über die Bildschirmränder hinweg verbindet die Bildschirme miteinander zu einer größeren Einheit.

Das Video, welches auf allen Monitoren parallel zu sehen ist, zeigt Aufnahmen einer Demonstration für Demokratie in Budapest im Januar 2011. Der rote Kreis, der inhaltlich mit einer Überwachung oder sogar als Fadenkreuz assoziiert werden kann, markiert einen Kopf und folgt ihm ohne Unterbrechung.

Bei der Installation mit sechs Monitoren steigt die Zahl der Monitor wie eine Treppe in Leserichtung an, die Demonstration gewinnt an Größe und Bedeutung.



▲ Videostills, Simulation einer verschieden Anzahl von Monitoren
► Art Stays 10, Städtisches Museum, Ptuj, 2011



Eike Berg

OBSERVATION I (Ernst Museum Budapest)

2010
Lightbox

2000x50x10 cm

Vielen Dank an:
Zoltán Kerekes,
Ernst Museum Budapest

Die Ansicht des Treppenhauses im Budapest Ernst Museum beinhaltet oben mittig eine Überwachungskamera. Die Betrachter werden beim Schauen beobachtet.

Das Foto wird von einer abstrahierenden digitalen Grafik überlagert, die sich mit dem kleinsten Details zeigenden Foto vermischt. Die Grafik spiegelt die Art der menschlichen Wahrnehmung, indem sie die überwältigende Fülle der visuellen Informationen reduziert und in einfache Strukturen umwandelt

Zwei Sichtweisen komplettieren sich, die scheinbar objektive der Realität und die virtuelle der elektronischen Simulation.



▲ Detail
► *Trap*, Erika Deák Galerie,
Budapest, 2010; Foto: Zoltán
Kerekes



Eike Berg

TEMPTATION

2010

3-Kanal-Videoinstallation und
zwei Leuchtkästen

Akteure:
Nóra Winkler, Eike

Vielen Dank an:
Zsolt Keserue, Zoltán Kerekes,
Bálint Benkovits, Erika Deák

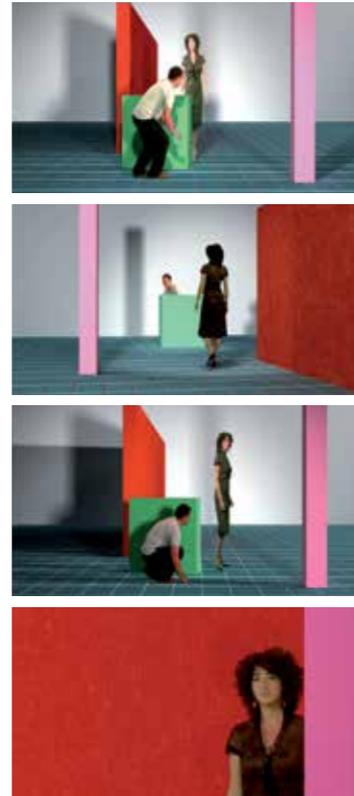
Durch das Arrangement von Videos und Fotos im Raum können verschiedene Perspektiven einer Geschichte gezeigt werden, die ansonsten unbeachtet geblieben wären.

Die Installation *Temptation* präsentiert eine einfache Story, eine Situation, in der sich wahrscheinlich schon jeder einmal befunden hat. Die sich erst in der Rückschau als ein Moment einer unwideruflichen Entscheidung herausstellt, eine Weggabelung: "Was wäre geworden, wenn ich damals mit ihr/ihm gegangen wäre?"

Der Besucher bewegt sich zwischen lebensgroßen Figuren in Light-Boxes. Sie verharrten in den emblematischen Posen dieses Moments, der auf mehreren Videos in unterschiedlichen Perspektiven immer und immer wieder abläuft.

Zsolt Kozma

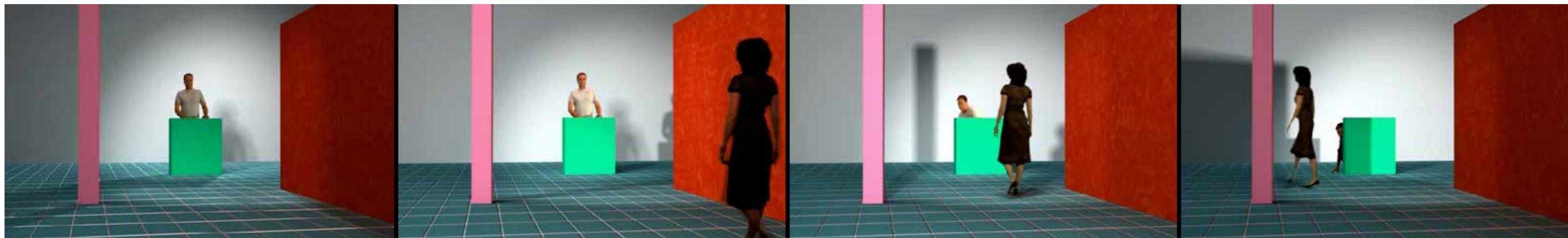
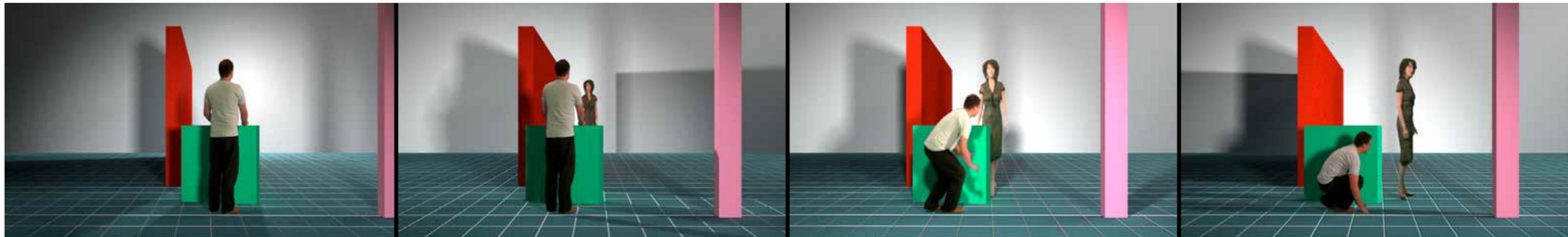
Diese Arbeit wurde von der
Nationalen Kulturstiftung
Ungarns gefördert.



▲▶ Videostills

▶▶ Videostills
▶▶▶ *Trap*, Erika Deák
Galerie 2010, Budapest,
Foto: Zoltán Kerekes







Eike Berg

HOUSE OF CARDS

2009

Zweikanal-Videoinstallation

zwei Plexiglasplatten,
zwei Videoprojektionen 11'00"
200x120x100cm

Akteurin: Ibolya Erdős

Zwei Platten aus milchigem Plexiglas halten sich aneinandergelehnt in Waage. Auf die einen Seite sind Aufnahmen vom Publikum eines Konzertes projiziert, auf die andere ein Portrait. Die Masse und das Individuum stützen sich gegenseitig. Das Licht der Projektionen vermischt sich im Inneren des Kartenhauses zu einer diffusen, bewegten Atmosphäre.



▲ Videostills; Erika Deák
Galerie, Budapest, 2012, Foto:
Zoltán Kerekes
► Artstays 8, Ptuj, 2010,
Foto: Gyuri Szaszak



Eike Berg

UTOPIA (COLLECTION)

2006
27 Grafiken, je 33 x 22 cm
UV-Lack auf Aluminium

Vielen Dank an:
Gyula Várnai
Balázs Fekete

Der beste Weg die Vergangenheit zu bewundern ist der Blick auf Ruinen. Wir graben Objekte aus und kleben sie zusammen. Wir versuchen uns hineinzusetzen, wie das Leben und die Menschen damals gewesen sein könnten.

Und auf genau dieselbe Weise stellen wir uns die Zukunft im Science-Fiction vor. Wie wird sie aussehen? Was für Objekte werden wir benutzen? Was für Menschen wir sein werden. In 27 grauschattierten Grafiken rekonstruiert *Utopia – Die Sammlung* die Zukunft aus Filmszenen, die wir aus der Vergangenheit kennen.

Archäologie der Gegenwart

Die Videoinstallation *Utopia* und das dazugehörige Archiv von Grafiken auf Aluminium mit dem Titel *Utopia (Collection)* erforschen die Vielschichtigkeit und Synchronizität unserer Erfahrung mit Zeit. In Science-

Fiction-Filme manifestieren sich die für die jeweilige Zeit charakteristischen gesellschaftlichen Visionen und heben so den linearen Verlauf der Zeit auf. Eike stellt ein Archiv zusammen und analysiert anschließend die Formen und maßgeblichen Strukturen, die den Filmwelten zugrunde liegen.

Eike, der Erforscher der Gegenwart, geht wie ein Archäologe vor, indem er die Bilder der Zukunft strukturiert. Zuerst legt er die „Quelle“ frei, dann reinigt und restauriert er sie wie einen archäologische Fund. Zum Schluss bleibt das aus seiner eigenen Zeit herausgerissene Objekt in seiner Eigentümlichkeit übrig und verweist mit seinem Dasein auf die Existenz der alternativen Welten. Die klaren Konstruktionszeichnungen und das zu neuen Bildkonstellationen führende Nebeneinander der einzelnen Bilder im Archiv ergeben wiederum ein Abbild der Wirklichkeit.



CONTRACTION

2005
Einkanal-Videoinstallation

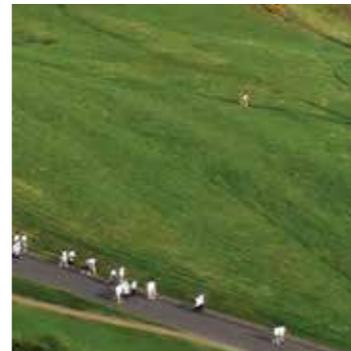
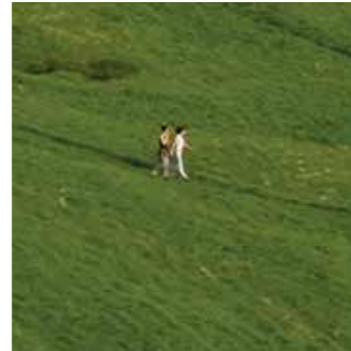
1/8 Kugel, ca. 2x2x2m
Videoprojektion

Vielen Dank an:
Adrienn Berg
Erika Deák

Von oben aufgenommen und auf eine konkave Oberfläche projiziert laufen zwei Personen quer über eine Wiese. Am Ende eines langen Zooms öffnet sich der Blick auf hunderte von Menschen, die den Hügel um die beiden herum auf einem gewundenen Weg hinunterströmen.

Von oben betrachtet gleicht der Strom der Menschen einer organischen Kreatur, die den Hügel hinunterkriecht. Der unaufhörliche Zoom in das Bild hinein und aus ihm heraus erzeugt einen Rhythmus aus Raum und Zeit, thematisiert den Wechsel zwischen Individuum und Menschenmenge.

Die Installation ähnelt einem Berghang oder einem riesigen Auge. Ein grünen Hang ist von oben zu sehen. Auf dem Weg erscheint ein Mann im weißen T-Shirt. Kurz darauf weitere, dann immer mehr. Alle tragen das gleiche weiße T-Shirt. Sie bewegen sich gelassen, ohne Eile. Der Betrachter überlegt automatisch: Wer sind diese Leute? Wo kommen sie her, wohin gehen sie? Warum sind sie hier? Warum das weiße T-Shirt? Ist es eine Demonstration? Ein Marsch? Warum? Die Fragen bleiben ohne Antwort.



►
Andrea Bordács
Új Művészet, Budapest
Dezember 2005

▲ Videostills
▲ Pinkhouse, Projekt des
Ludwig Museums im Millenáris
Park, Budapest, 2006
▲► Closed Circuit Systems,
Budapest Galerie, 2005



Eike Berg

SIGNS

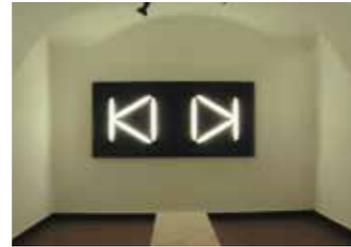
2005
sechs Neon-Objekte,
Höhe 120 cm,
unterschiedliche Breite;

Holz, Wachs, Farbe, Rahmen,
industriell gefertigte
Neonröhren

PLAY PREVIEW - 120x120cm
STOP - 120x120cm
PAUSE - 90x120cm
PLAY NEXT - 120x120cm
FAST FORWARD- 180x120cm
EJECT - 120x120cm

Hommage an die bewegten
Bilder – die Symbole eines
Videos bzw. DVD-Players auf
menschlichen Dimensionen
vergrößert. Impliziert wird,
dass die Realität ebenfalls
eine Abfolge bewegter Bilder
ist. Mit dem Paradox, dass
es Buttons gäbe, schnell
vorspulen, innehalten oder sich
auf Knopfdruck ganz aus dem
Leben heraus katapultieren zu
können.

Die Zeichen scheinen auch im
Raum Richtungen anzuzeigen,
gleichzeitig beleuchten sie
ihn und erleichtern so die
Orientierung bzw. dienen als
Raumbeleuchtung.



- ▲ *Closed Circuits*, Budapest
Galerie / Lajos utca, 2005
(Solo)
- ▶ *Code*, KunstMühle,
Szentendre/Ungarn, 2007



Eike Berg

PAST CUTS

2005
Einkanal-Video, 5'40"
Mit Dank an:
Adrienn Berg
Erika Deák

Moderne Windräder, soweit das Auge reicht. Aus verschiedenen Perspektiven ist zu sehen, wie die Rotoren die Luft spalten. Von Zeit zu Zeit schneidet ein Flügel einen Kreis in den Himmel, durch den man eine dahinterliegende Ebene sieht: Szenen vom Land und aus der Stadt, als würden Erinnerungen aufblitzen. S-8-Filmbilder von Ungarn in den 1980er Jahren, die halb Dokumentation, halb Spielfilm, eine eigenartige Atmosphäre hervorrufen. Zwischen den sekundenlangen Ausschnitten entstehen Verbindungen und Geschichten, deren Dynamik durch die immer näher rückenden Windmühlen verstärkt wird.

*Der träumerische Idealismus des Don Quijote bewahrt seit Jahrhunderten seine Anziehungskraft, er ist sogar zum Symbol für die Kunst an sich geworden. (...)
Der monotone Rhythmus der sich stetig drehenden Flügel wird von zwischen den Rotoren erscheinenden Straßenszenen unterbrochen. Die „Wirklichkeit“, die Gegenstände und Personen der Filmeinblendungen, werden von den riesigen Schaufeln der Windräder mitgerissen und als ihre „Opfer“ durch die Luft gewirbelt.*



▲ Modell, Deák Erika Galerie, Budapest, 2006
Closed Circuits, Budapest Galerie Lajos utca, Budapest 2005
▶ Videostills



Eike Berg

AFTER LAIKA

2003
Video, 2'30", SD
freies Seitenverhältnis

AFTER LAIKA (STAGES)

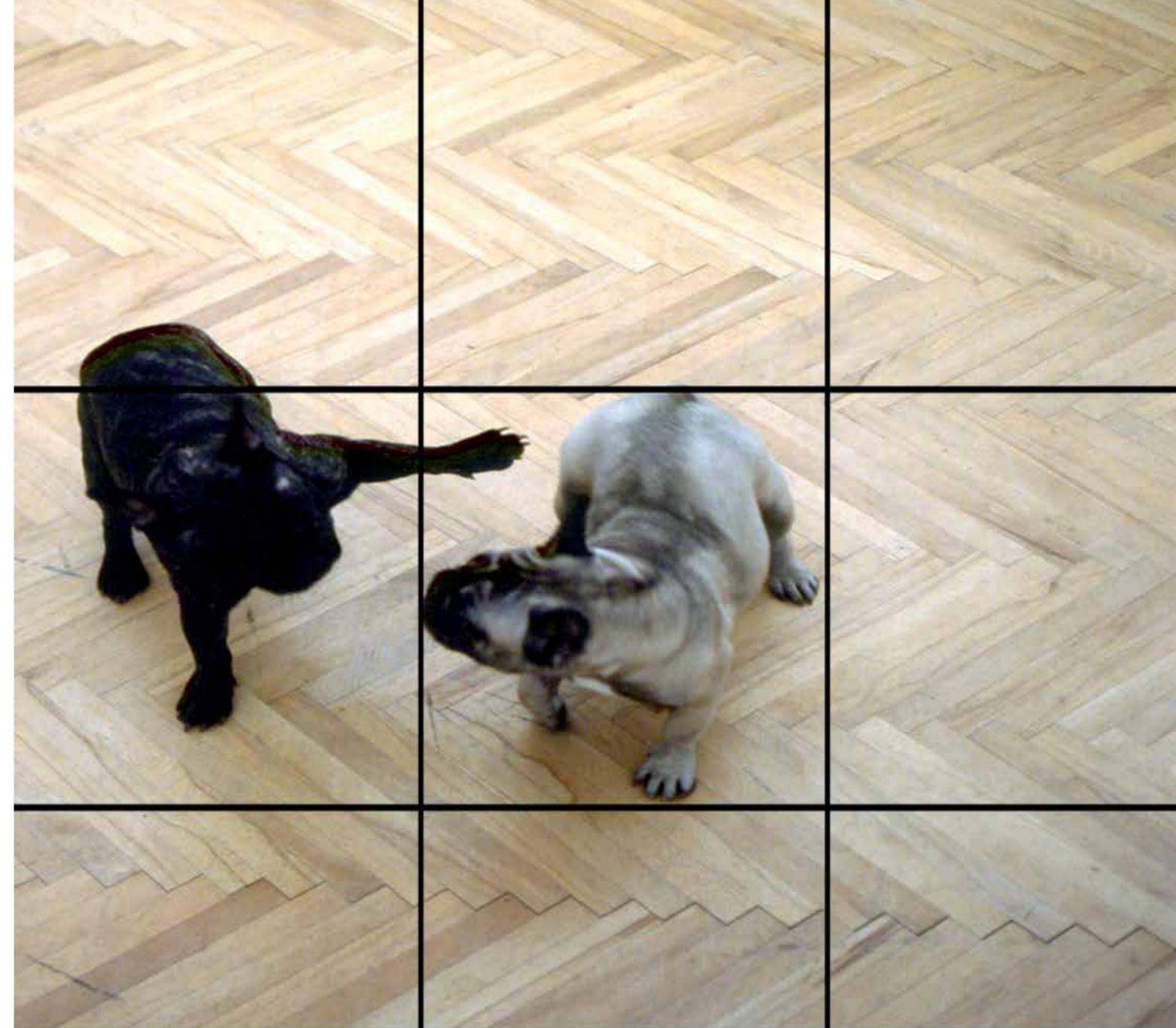
2003
3 gerahmte Fotografien
je 88x66cm

Darsteller: Rozi und Rómeó

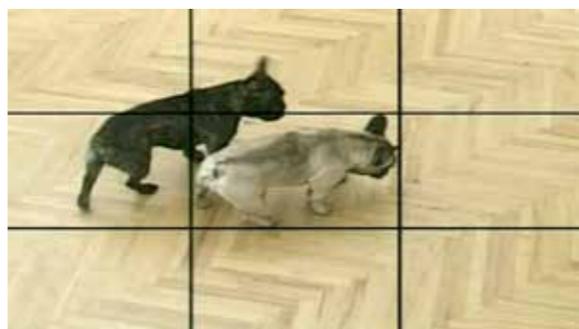
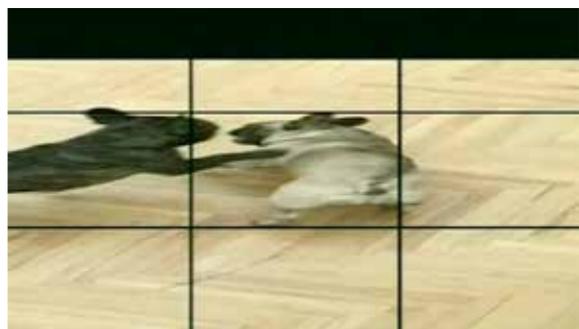
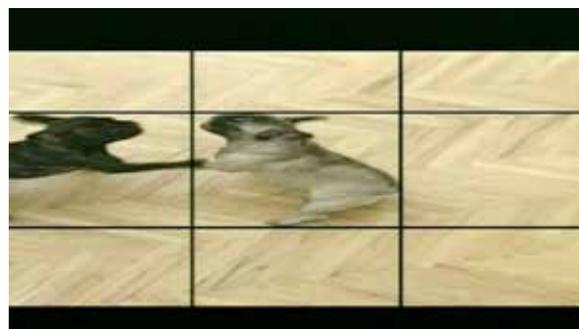
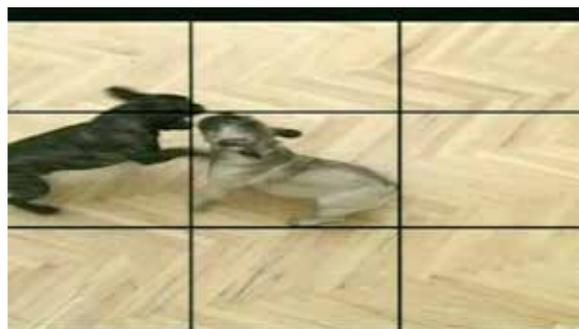
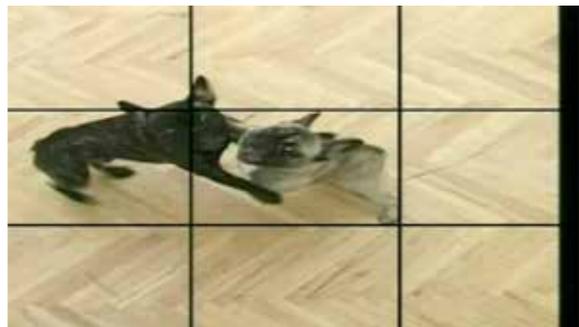
Vielen Dank an:
Ádám Lendvai, Kata Révész,
Imre Lepsényi, Erika Deák,
András Szőnyi, Zoltán Kerekes,
C3 Stiftung Budapest

Zwei Hunde in einem leeren Raum. Einer von ihnen ist in einer Zelle eines Koordinatensystems gefangen. Sein Körper bleibt in ständiger Berührung mit dem Rahmen, das Videobild wird je nach Bewegung des Hundes in seinen Proportionen verändert. Ergebnis ist eine subjektive Weltsicht, in der die Raumdimensionen durch Proportionen ersetzt werden. Eine Art der Wahrnehmung, wie sie in der Realität unmöglich wäre.

Eine Forschungsreise in den virtuellen elektronischen Raum in der Nachfolge von Lajka, dem ersten Hund im Weltraum.



▲► After Laika (Stages) ►► Videostills
▲ After Laika (Stages), Art ►► Extended Views,
Forum Berlin, Erika Deák, 2003 Maastricht, 2004



Eike Berg

YOU ARE HERE!

2000
raumabhängige Lichtinstallation,
Größe variabel

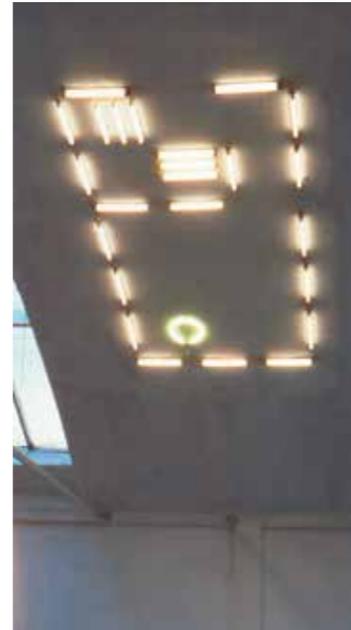
industriell gefertigte
Leuchtkörper

Vielen Dank an:
Rudolf Pacsika
Paultje (De Fabriek)

Der Grundriss der Umgebung bzw. der Ausstellungsräume wird mit gleichgroßen, industriell gefertigten Neonröhren als Lageplan konstruiert. Der konkrete Platz der Installation wird durch den einzigen runden Leuchtkörper gekennzeichnet.

Die Installation strukturiert und vereinfacht die Umgebung in einer Grafik, die in menschlichen Dimensionen auf den Betrachter wirkt und nicht nur Bild, sondern Teil der Umgebungsrealität ist. Abstraktion und Realität überlagern sich.

Die Lichtinstallation wird in der Regel an der Raumdecke platziert, kann aber unter Umständen auch an der Wand angebracht werden. Optimalerweise wird die gleiche Installation mit unterschiedlichen Platzmarkierungen in mehreren (allen) Räumen einer Institution gezeigt und übernimmt so die Funktion der allgemeinen Beleuchtung.



- ▲ *T-Dugó*, De Fabriek, Eindhoven 2000
- *You Are Here!*, Erika Deák Galerie, Budapest, 2002 (Solo)



Eike Berg

TUNING

2000, 1-Kanal-Videoinstallation,
ohne Ton; Rückprojektions-
leinwand, blaue Wände

Version 3.0
Drei Nischen

Version 2.0
Zwei Nischen

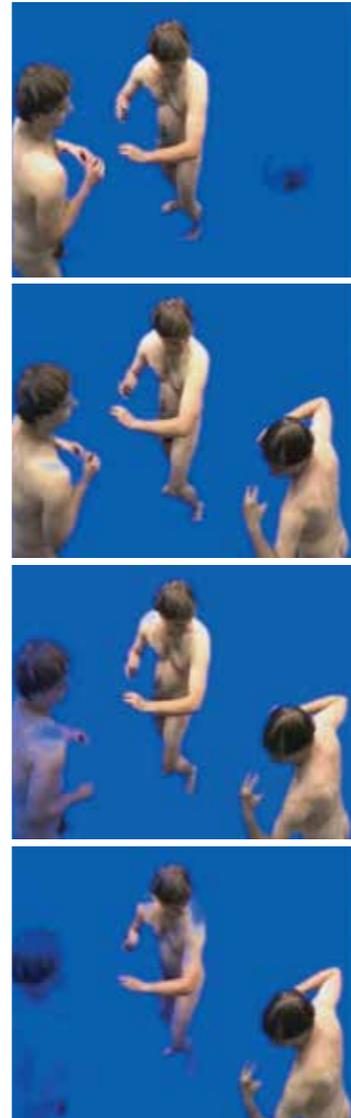
Version 1.0
Eine Nische (raumabhängig)

Vielen Dank an:
C³-Stiftung, Budapest

►
Sándor Hornik:
Videospace Budapest;
Müertö, Budapest, Juni 2000

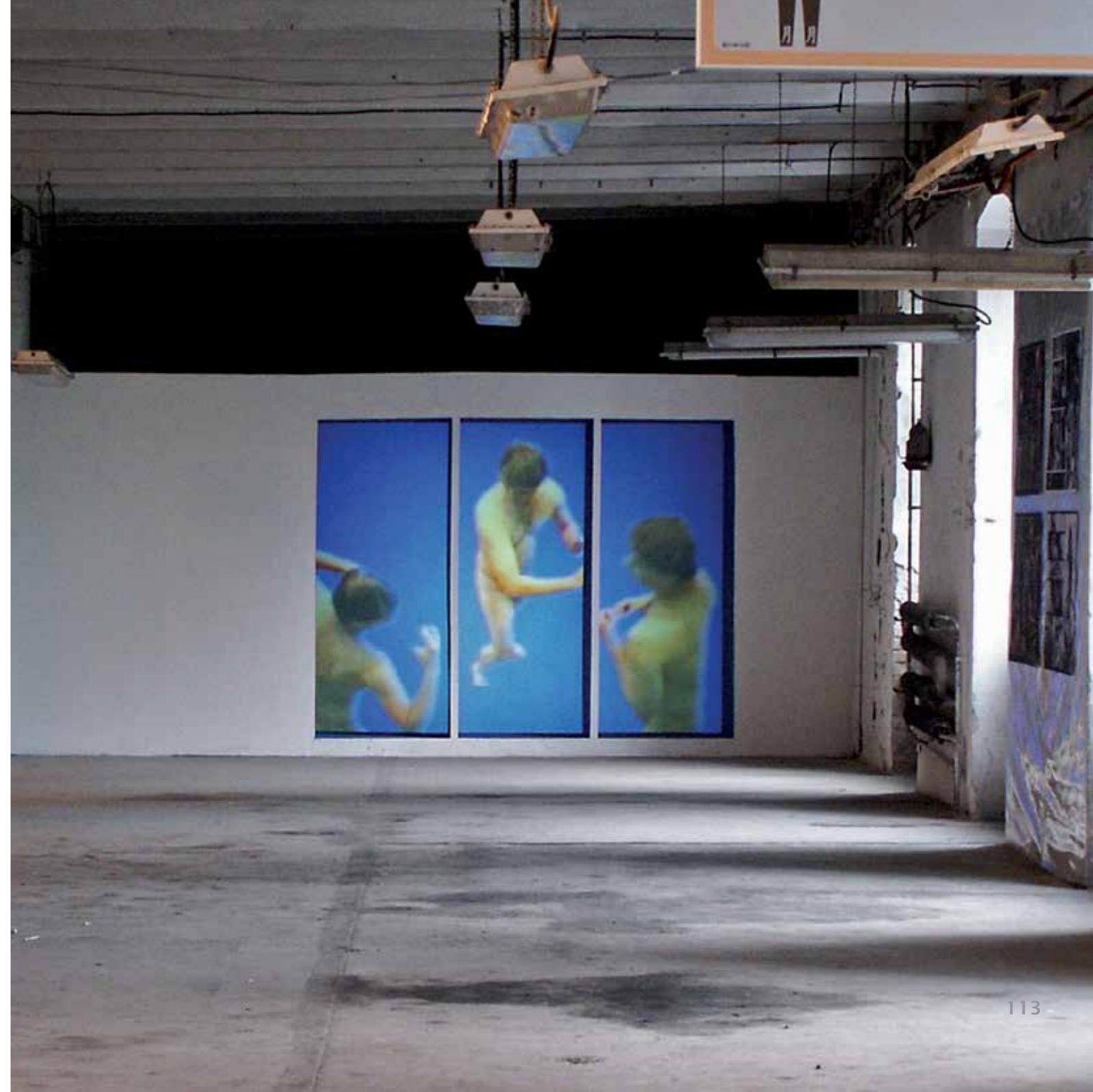
Eine Anzahl von blauen
Nischen nebeneinander, in
jeder verschwindet eine Person
allmählich im Blue-Box-Blau
des Hintergrundes, wenn
sie eine bestimmte Position
erreicht. Bewegungen, die an
verlangsamten Ausdruckstanz,
lebende Skulpturen oder
Kampfsporthaltungen erinnern.

*Video als künstlerisches
Mittel der Präsentation besitzt
inzwischen eine Vergangenheit
von mehreren Jahrzehnten,
während die vom Video
geprägte visuelle Welt in den
vergangenen zehn Jahren der
bestimmende Faktor unserer
Kultur wurde. Videoinstallatio-
nen als ein Kunstmedium loten
unsere Erwartungen in Hinsicht
auf die auf der Leinwand
erscheinenden Bilder aus. In
Tuning jongliert Eike mit der
Verschmelzung des realen und
des virtuellen Raumes – eine
lebende-Skulptur-artige Figur
verschwindet im Blue-Box-
Hintergrund.*



▲ Videostill
► Mediafactory, Pécs, 2004

►► Subjective Space,
Konsumverein,
Braunschweig 2003





Eike Berg

TELEPATHY

2000
Zweikanal-Videoinstallation
ohne Ton

zwei Monitore, Tisch,
ca. 160x120x60cm

Vielen Dank an:
Tamás Komoróczy
für die Neonbuchstaben
und Hajnal Németh als Stylistin

Zwei Monitore stehen senkrecht nebeneinander auf einem Tisch, auf jedem Bildschirm zeigt ein Kopf in Richtung des anderen Monitors. Auf den Gesichtern spiegelt sich das bewegte Blau eines Bildschirms, der Gesichts-ausdruck verfolgt konzentriert das Geschehen vor sich.

Beide Figuren sind Portraits des Künstlers. Sie schauen sich an, aber sehen nicht den anderen, sondern einen außerhalb des „eigenen“ Monitors liegenden Bildschirm. Die Buchstaben im Hintergrund verbinden wiederum die beiden getrennten Bildwelten mit dem Wort „toe“ (Zeh, Spitze, Schweißnaht).

Die Installation reflektiert gleichzeitig den Künstler und das künstlerische Medium, indem das klassische Sujet des Selbstportraits (frontale Ansicht) in der nur durch technische Hilfsmittel möglichen Profildarstellung verwirklicht wird. Die dadurch entstehende medienkünstlerische Selbstreflexion wird durch die Doppelung weiter verstärkt.



▲ *Face to Face*, Galerie Sehsaal, Wien, 2000 (Solo)
▲ *Threshold Festival*, 2B Galerie Budapest, 2006;
Foto: Endre Koronczy
▶ Videostills; LCD-Version



Eike Berg

ENCYCLOPEDIA

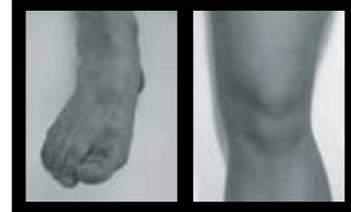
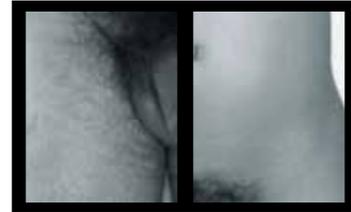
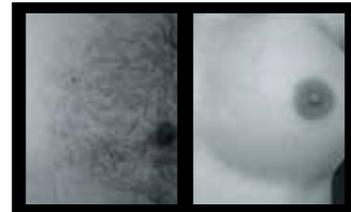
1999, 2-Kanal-Videoinstallation

Größe variabel;
2 senkrecht stehende Monitore,
Videos: Frau 1'52", Mann 1'18"
4:3, s/w, ohne Ton

Modelle:
Andrea Regös und Eike Berg

Vielen Dank an:
C³-Stiftung, Budapest
Erika Deák
Zoltán Máté

Zwei kleine Monitore stehen senkrecht nebeneinander auf einem Regalbrett. Auf dem einen bewegt sich die Hälfte eines Mannes stetig nach oben, auf dem anderen in einer anderen Geschwindigkeit die Hälfte einer Frau. Die beiden Seiten bilden ab und an eine Einheit, ansonsten ergibt sich eine unendliche Anzahl von Kombinationen.



▲ Videostills / Kombinationen
► *Face to Face*, Galerie Sehsaal,
Wien, 2000 (Solo)



Eike Berg

DON QUIXOTE

1996
raumabhängige
Open-Air-Lichtinstallation,
Größe variabel

Roter Laser, Windkraftanlage

Vielen Dank an:
Kunsthalle Nannen
Klaus von Ahrens
Enercon
Volkswagen
Emder Energiebetriebe

Ein roter Laserstrahl kreuzt die rotierenden Flügel mehrerer hintereinander stehender Windkraftgeneratoren. Der rote Punkt scheint zwischen den Türmen zu springen. Die schweren Geräusche der Turbinen liegen in der Luft.

Der Titel der Arbeit assoziiert den vergeblichen Kampf gegen übermächtige Gegner. Von Idealen, Utopien und selbstgesteckten Zielen geht eine große Kraft aus. Damit ist der Herausforderer der zu Riesen umgedeuteten Maschinen auch ein Gleichnis für den Künstler, der mit visuellen Eingriffen und ungewöhnlichen Perspektiven auf die Umgebung die Wahrnehmung schärft und für ein tieferes Verständnis sensibilisiert.

Der Laser ist auf der Plattform des ersten Generators in ca. 40m Höhe installiert. Vom Fuß des Mastes aus erscheint der Schnitt des Lasers auf den Rotoren der jeweils einiger hundert Meter voneinander entfernt stehenden Anlagen gleich groß, weil der Laserstrahl entsprechend divergiert. Dadurch ist auch in weiterer Ferne nicht nur ein bloßes Blitzen, sondern ein ausgeformter Kreis zu sehen.



▲► *Don QuiXote*, Windenergiepark bei Emden, 1996



Eike Berg

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

1996
kinetische Installation;
Glas, Öl, Elektronik,
Kugel ca. Ø 9cm

Die Arbeit ist Teil der Serie
*Experimente zur Realen
Virtualität (R)*

Vielen Dank an:
Caspar Stracke, Denis Stuart Rose,
Gyula Várnai, László Kovács

Ein oben offenes, ca. 10 cm hohes gläsernes Labyrinth ist mit gelbem Öl gefüllt. Mehrere Kugeln suchen einen Ausweg daraus und bewegen sich von selbst durch die Gänge. Parallelen zu Experimenten mit Mäusen und der Frage, ob elektrische Geräte ein Bewusstsein haben können, werden assoziiert.



▲► *Experiments on Real
Virtuality (E)*, Uitz-Terem,
Dunaújváros, 1996

Eike Berg

LANDING PLACE 2

1995
raumabhängige Lichtinstallation,
Größe variabel

Wellpappe, Scheinwerfer,
Dimmer

Vielen Dank an:
Denis Stuart Rose

Ein System aus rhombusförmigen Räumen aus Wellpappe füllt den Raum bis auf einen Meter an die Wände heran. Es ist übermannshoch, es gibt keinen Weg hinein, nur von unter den Fenster montierten Bänken ist es knapp zu überblicken. Aus den einzelnen Räumen heraus werden 22 in unterschiedlichen Rhythmen pulsierende Lichtrhomben an die Decke projiziert.

Das Nicht-Sichtbare entfaltet eine unwiderstehliche Faszination – Dinge, die man nicht kennt, Plätze, die noch niemand betreten hat, lassen die Gedanken nicht los und entfalten eine Sogwirkung auf die menschliche Neugier.

Wie muss ein Landeplatz für Wesen aussehen, die wir nicht kennen? Vielleicht das Gegenteil von glatten, stabilen Pisten: Bewegte, sich ständig ändernde Lichtflächen; tiefe, uneinsehbare Schächte?



▲► *Landing Place 2*,
Allgemeiner Konsumverein,
Braunschweig 1995 (Solo)





Eike Berg

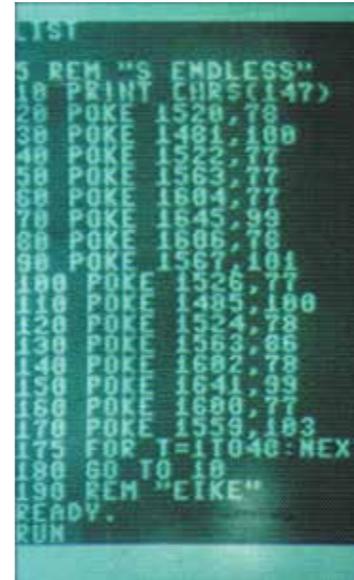
SMALL ENDLESS

1994
Siebdruck auf Papier und
Plexiglas, 40 x 25 cm

Durch die Aktivierung eines Computerprogramms können die verschiedensten Ausführungen gestartet werden. In den Programmzeilen ist das Ergebnis schon enthalten und nachvollziehbar, wenn man die zugrundeliegenden Regeln kennt.

Grundlage der Arbeit *Small Endless* ist die Programmiersprache BASIC des Commodore 64, eines der ersten Computer, die für Heimanwender zur Verfügung standen. Sie besteht zum großen Teil aus „echten“ Worten wie „Print“ und „Go to“ und lässt sich dadurch leicht nachvollziehen und besitzen eine Verbindung zur physischen Welt.

Die Programmzeilen von *Small Endless* lassen nach der Eingabe von „Enter“ am Computer eine liegende „8“, das Symbol für Unendlichkeit, erscheinen. Der gedruckte Code einer virtuellen Grafik verweist auf das Potential des Computers für die Beschreibung und Erforschung der Welt.



▲ Bildschirmansicht
▶ Siebdruck auf Papier,



Eike Berg

DO NOT TRUST OPERATING INSTRUCTIONS!

1993
Sound-Installation;
Commodore 64, Matrix-Drucker,
Mikrophone, Verstärker,
Lautsprecher

Vielen Dank an:
Utz Berg

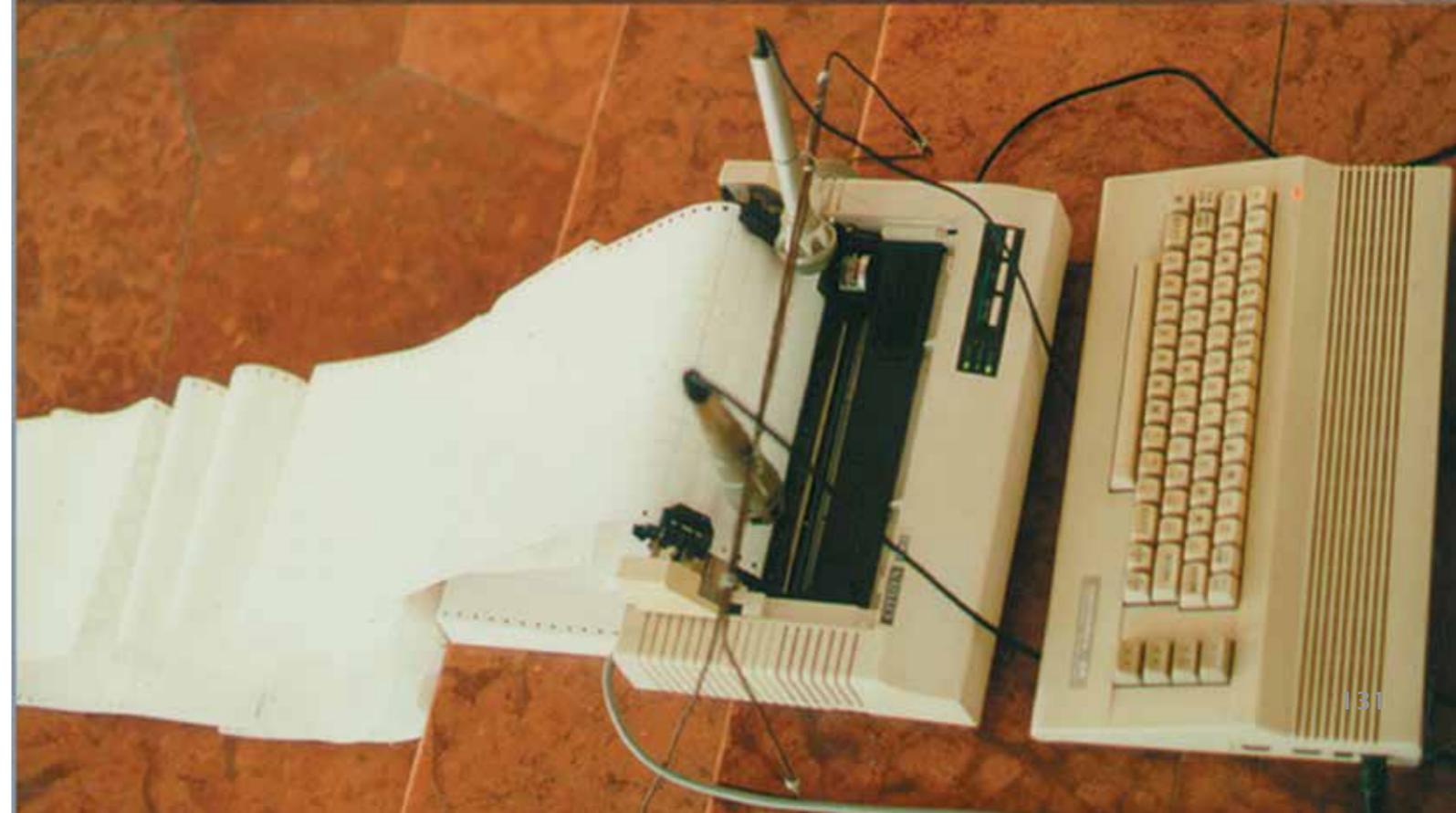
Der Ton eines Nadeldruckers wird über Mikrophon verstärkt und über Lautsprecher wiedergegeben. Die Komposition entsteht aus Graphiken und Text des Ausdrucks. Schrift bekommt einen Sound, Muster erzeugen Rhythmen.

Computer sind Hilfsmittel wie ein Hammer, mit dem man Nägel oder Köpfe einschlagen oder einen Rhythmus klopfen kann. Viele Möglichkeiten ergeben sich erst durch eine scheinbar unlogische Verwendung.

Die Installation *Do Not Trust Operating Instructions!* ist Teil der Reihe *Experiments to the Real Virtuality^(R)* mit fünf Arbeiten zum Thema „Reale Virtualität statt Virtueller Realität“. „Reale Virtualität“ (Eike) als Schlagwort für die dem Medium innewohnende Struktur des Computers im Gegensatz zur Nachbildung der Realität mit Hilfe des Computers. Modelle und Experimente zu möglichen Phänomenen des Cyberspaces als Anstoß zum gesetzlosen Denken.



- ▲ AVE Festival, De Gele Rijder, Arnhem, 1993
- ▶ Experiments to the Real Virtuality(E), Uitz-Terem, Dunaújváros, 1993 (solo)



Eike Berg

VOICES

1993
mit Gyula Várnai

Performance und
Installation;
9 portable Kassettenrekorder,
Kassetten mit Endlosschleifen,
Größe flexibel

In mobilen Kassettenrekordern laufen Endlosschleifen. Die Performance beginnt mit der Tonaufnahme eines zerspringenden Spiegels. Anschließend wird dieser Urknall mit anderen Rekordern immer weiter kopiert und während der Aufnahmen durch Klopfen, Singen und andere Klänge erweitert und abgewandelt.

Am Ende steht eine komplexe Komposition aus den unterschiedlichen Loops in den auf den Wänden verteilten Kassettenrekordern, die sich je nach Nähe und Entfernung zu den einzelnen Geräten durch die Bewegung im Raum für jeden Besucher individuell verändert.



- ▲ *Gallery By Night*, Performance, Stúdió Galerie, Budapest, 1993
- *Gallery By Night*, Ausstellungsansicht, Stúdió Galerie, Budapest, 1993



Eike Berg

SUN

1993
Installation; Spanplatten,
Scheinwerfer, Dimmer;
350 x 700 x 220 cm

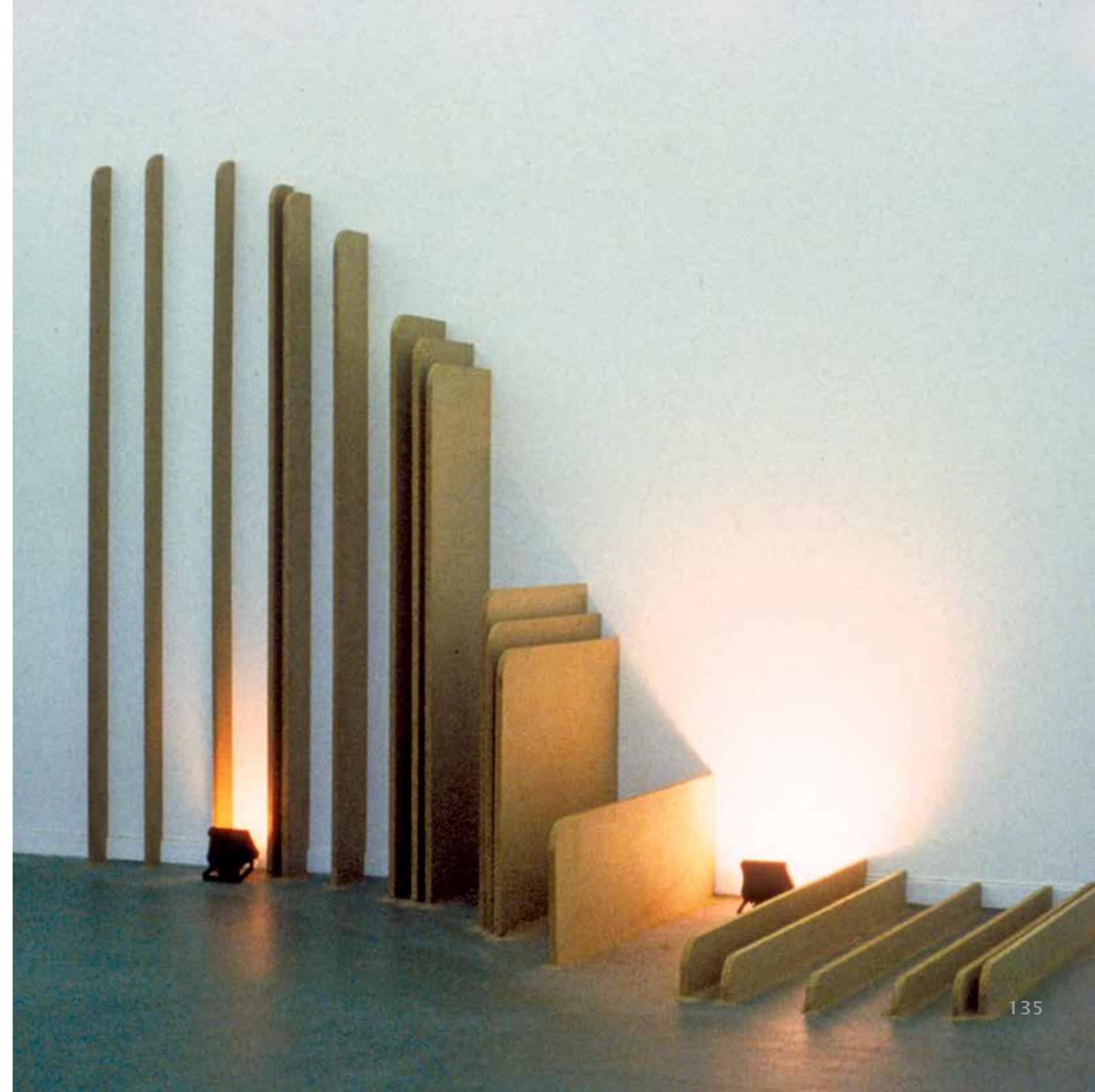
Vielen Dank an:
Denis Stuart Rose, Herr Beran

Ein System aus Spanplatten in unterschiedlicher Höhe und Tiefe, deren Entfernung zueinander den Fraunhoferschen Linien im Sonnenspektrum entspricht. Die vertikale und horizontale Umrisslinie bildet jeweils eine geschwungene Kurve.

Die Installation besteht aus zwei Teilen: Bei einem verläuft die Kurve von links nach rechts von der oberen zur unteren Amplitude in einer Sinuskurve, zwischen den Platten werfen zwei langsam pulsierende Scheinwerfer Schatten an die Wand. Der andere Teil der Installation zeigt ein vollständiges Kurvental zwischen zwei Höhepunkten. Hier steht ein pulsierender Scheinwerfer und ein nach oben gerichteter Monitor, auf dem ein Kopf von oben zu sehen ist, zwischen den Plattensegmenten.



- ▲ ▶▶ *Ein Treppenhaus für die Kunst 2*, Ministerium für Kultur und Wissenschaft, Hannover, 1993
- ▶ *Zusammenziehende Häuser*, Kunsthaus, Hamburg, 1995





Eike Berg

HEAVEN

1993

Zwei-Kanal-Videoinstallation;
2 kleine Videomonitor, Balken;
raumabhängig, Maße variabel

Früherer Titel: *No God*

Vielen Dank an:
Denis Stuart Rose

Balken liegen schräg im Raum, ihre Anordnung spiegelt die Deckenkonstruktion. Vor den beiden Fenster stützen sich zwei der Dachbalken jeweils auf einen kopfgroßen Monitor. Auf den nach oben zeigenden Bildschirmen ist ein Kopf von oben zu sehen, der ein Gedicht mit dem Titel „Ich bin kein Gott“ rezitiert.



▲► 10 Jahre Torhaus –
Installationen, Torhaus
Galerie, Braunschweig, 1993



Eike Berg

DREAM MACHINE

1993

Lichtinstallation,
Größe variabel

Laser, Eisenrohre,
Herdplatten, Nebelflüssigkeit,
Dossiereinrichtung

Vielen Dank an:
Caspar Stracke
Sigfried Neuenhausen

Tropfen verdampfen auf rotglühenden Herdplatten. Der Rauch materialisiert jeweils für einen kurzen Moment einen roten Laserstrahl, begleitet von einem kurzen Zischen.

Die Installation aus Stahlrohren und Schläuchen erzeugt die Atmosphäre einer industriellen Anlage. Das Produkt „Kunst“ ist kein Gegenstand oder Bild, sondern der Augenblick der Dampfentwicklung, des Sichtbarwerdens des ohne Reflektionsmaterial unsichtbaren Lichtbündels, der verklingende Ton der evaporierenden Flüssigkeit.

Das Wesentliche ist flüchtig, etwas temporäres, dessen man nicht dauerhaft habhaft werden kann. Gerade noch deutlich erkennbar, ist es nach seinem Bewusstwerden schon wieder verschwunden, wie der Traum nach dem Aufwachen.



▲► *Dream Machine*, Kornbrennerei, Hannover, 1993 (Solo)



Eike Berg

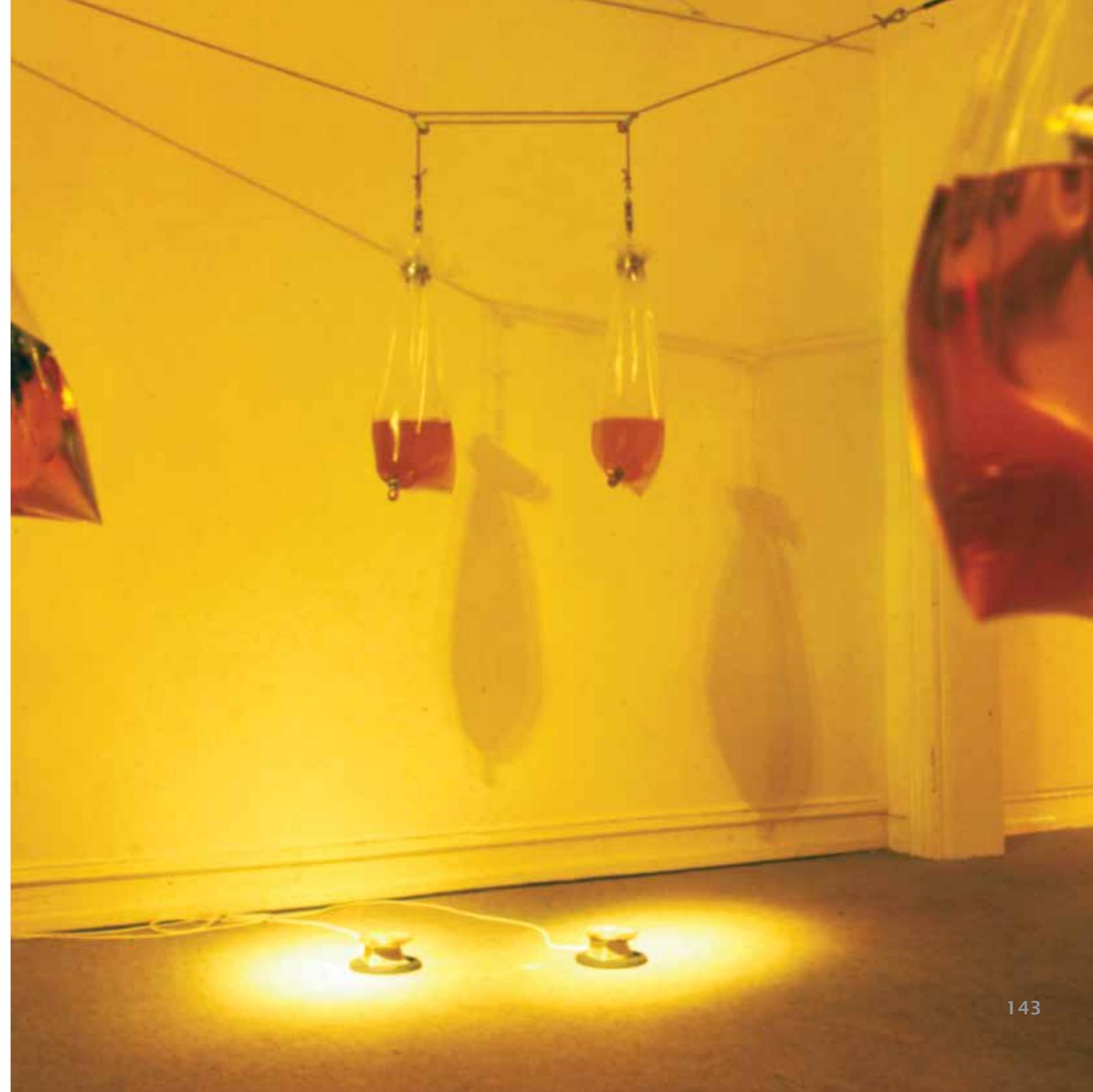
MOMENTUM

1992
Installation; 2 durchsichtige
Plastiksäcke, Kamillentee,
2 Herdplatten – Tropfen
verdampfen mit kurzem
Zischen, gelbes Licht

Teil der Serie *Times*
Früherer Titel: *Love*

Der vergängliche Moment als Stimulation der Sinnesorgane wird in der Installation *Momentum* visualisiert und hörbar gemacht, geradezu zelebriert. In Abständen von einigen Minuten fallen Tropfen aus den transparenten Plastiksäcken und verdampfen sofort auf den darunter platzierten Herdplatten. Jedesmal ertönt ein leises Zischen, eine kleine Dampfwolke verflüchtigt sich schnell, zurück bleibt für eine kurze Zeit der Duft von Kamille. Das olfaktorische Erlebnis weht durch den Raum, in dem mit einer monochromatisch-gelben Lichtatmosphäre die optischen Reize reduziert und die Aufmerksamkeit auf das minimalistische Geschehen gelenkt werden.

„Mich interessiert besonders der Moment der Präsenz, der Gegenwart und Gegenständlichkeit“, führt der Künstler aus. (...) „Doch nicht nur optische Reize sollen auf den Besucher wirken, sondern auch akustische Impulse und Gerüche. Die Veränderlichkeit, die Relativität der Stabilität von Dingen durch Bewegung, soll bei meiner Kunst zum Ausdruck kommen.“



►
*Emotionale Berührung mit
Objekten*, Wolfenbütteler
Zeitung, 6.2.1993
zur Ausstellung *Installationen*
im Kunstverein Wolfenbüttel
(solo)

▲► *Times*, Stúdió Galerie,
Budapest, 1992 (Solo)

Eike Berg

TIME

1992
Installation; LED-Uhren ohne
Gehäuse, durchsichtige
Plastikbeutel, Öl; Maße variabel

Teil der Serie *Times*

Mehrere mit Öl gefüllte durchsichtige Plastikbeutel enthalten die Innenteile von LED-Uhren ohne Gehäuse, deren Zahlen rot blinkend eine imaginäre Zeit anzeigen.

Den Künstler interessieren Inszenierungen aus Licht und Dunkelheit, die Verwandlung von Räumen, die Reaktion auf Vertrautes in anderen Zusammenhängen, Gefühle, die durch Sinneserlebnisse ausgelöst werden. „Kunst hat die Chance, Extreme zu leben, die feste Ansichten irritieren. Sie ist einfach unglaublich! Wie eine Botschaft von einem anderen Planeten. Ich kann sagen, meine Arbeiten sind Versuche zu Landeplätzen für Ufos.“ Soweit die Stellungnahme des Künstlers.

Trafos, Laser, Halogenlicht, Spiegel, Monitoreisen und Monitore setzt er ein. Aber auch transparente Plastiktüten, mit Öl gefüllt, in denen LED-Uhren und Videos leuchtendes Leben signalisieren.



▲ Detail
► Installationen, Kunstverein
Wolfenbüttel, 1993 (Solo)
►► Werkgruppe *Times* mit
Ufo, *Momentum* und *Time*,
77. Niedersächsische Herbst-
ausstellung, Kubus, Hannover
1993





Eike Berg

SMALL SOULS

1992

Objekte, Höhe 15-30 cm

handgebogene Heizstäbe, Beton

Rotglühende Skulpturen aus handgebogenen Heizstäben stehen auf dem Boden. Das intensiv glimmende Licht ist mit einer starken Wärmeentwicklung verbunden, die die abstrakten Formen lebendig wirken lässt. Gleichzeitig wirken die Objekte durch ihre Hitzausstrahlung immateriell, als wären sie geronnenes Licht.

„Der Titel der Ausstellung lautet *Small Souls* – kleine Seelen. Und sie leuchten im Dunkeln wie in der endlosen Weite des Weltraums, und wenn man für einen Moment vergisst, das man sich doch immer noch in einem Raum befinden (der natürlich ebenfalls Teil des Weltraums ist), dann entsteht tatsächlich eine unendliche Dunkelheit in diesem kleinen Raum, darin einige glühende Seelen, für welche die Gründe ihrer Existenz zu finden sich bisher als unmöglich erwiesen hatte. Dazu wird allerdings eine gewisse Fähigkeit zur Transsubstantiation, zur Wesensverwandlung benötigt, denn wenn man es nicht vermag, das oben Niedergeschriebene zu sehen und nachzuempfinden, dann geschieht gar nichts, man sieht nichts anderes als glühende Stäbe.“

► Podmaniczky Szilárd:
Der elektrische Mensch;
Délmagyarország,
12. Juli 1995



▲► *Dream Machine*, Kornbrennerei, Hannover, 1993 (Solo)



	Seite
CV	152
Fritz Stier: Translation – Suggestion	154
Erika Deák: Vorbesichtigung	156
Zsolt Kozma: Über die Dinge hinter dem Spiegel	158
Rolf Bier: Anzeiger von Abläufen	160
Impressum	164

EIKE BERG
ANDERES

Rückblicke

Eike Berg

CV

geboren 1966
in Halle/Saale

Zeichenkurs zur Studienvorbereitung an der Kunsthochschule
Burg Giebichenstein in Halle/Saale 1982

Abitur 1986
Philosophiestudium 1986-87
Studium Freie Kunst und Film an der Hochschule für Bildende
Künste Braunschweig bei Prof. G. Büttenbender, 1987-1992
Meisterschüler 1993-94

Rudolf-Wilke-Preis der Stadt Braunschweig 1995
Stipendium des Landes Niedersachsen an der *Kunsthalle –
Stiftung Henri Nannen* in Emden 1995/96

EMARE-Stipendium am Medienzentrum Time Based Arts
in Hull/England 1999
Artist in Residence am Kunstzentrum De Fabriek
in Eindhoven 2000

Intermodem, Artist in Residence, Museum Modem
in Debrecen, 2008

Nominierung für den Nam June Paik Award, 2010

lebt und arbeitet in Freising bei München seit Ende 2012



Halle / Saale

Braun-
schweig

Budapest

Freising bei
München

Mitbegründung und Leitung der Galerie *Fisch*
in Braunschweig 1986-91

Mitbegründung und Leitung der Galerie im
Trafó – Haus der Zeitgenössischen Künste in
Budapest 1998/99

Mitbegründung und Kurator des Kunstprojektes
Videospace Budapest 1999-2007

Mitbegründung und Leitung der Galerie *Videospace*
in Budapest 2007-2012

Leitung des *Schafhofs - Europäisches Künstlerhaus
Oberbayern* in Freising seit 2012

Einzelausstellungen (Auswahl)

2017
▶ *Dicomposing World*,
Erika Deák Galerie, Budapest
▶ *Some That is the Case*,
(mit Péter Forgács und Philipp
Pocock), Reports from Badland,
K41, Brüssel

2015
▶ *Translation – Suggestion*,
Kunsthau und Kunstverein
Viernheim (mit Thomas Lüer)

2013
▶ *Alteration*, Galerie Anita
Beckers, Frankfurt

2012
▶ *Proclamation*, Kiscelli
Museum, Budapest

2010
▶ *SpaceBundee*, Busan / Korea
(mit Caspar Stracke und Jörn
Zehe)

▶ *Trap*, Erika Deák Galerie,
Budapest

2009
▶ *Collection*, Pixel Galerie /
Millenáris, Budapest

2003
▶ *Subjective Space*,
Allgemeiner Konsumverein,
Braunschweig

Aktuelle Informationen:
eike.qxd8.com

Gruppenausstellungen (Auswahl)

2020
▶ *The Dead Web – The End*,
Ludwig Museum, Budapest
▶ *Fading into the New World –
Light Year 59*, Brooklyn Bridge,
New York City

2018
▶ *The Formula of the Present
(micro-retrospective): „Digital
Natives, Digital Immigrants”*,
C3 Foundation in der Neuen
Budapest Galerie

2017
▶ *Territorien*, Kunsthalle
Faust, Hannover

▶ *Faktor X – Das Chromosom
der Kunst*, Haus der Kunst,
München

▶ *Children's Tales? (continued)*,
iMAL, Center for Digital
Cultures and Technology,
Brüssel

2016
▶ *Light Year 17: Earth
Revisited*, screening on the
Brooklyn Bridge, New York

2012
▶ *Vertikale*, German Film
Museum, Frankfurt (Main)

▶ *Quadratic Equations I+II.*,
Kepes Institute, Eger
▶ *The Hungarian Magic Cube*,
Kibbutzim College of Education,
Tel Aviv

2011
▶ *Mediascape, a pas de Nam
June Paik*, Nam June Paik Art
Center, Yongin-si, Korea

2010
▶ *Nam June Paik Award*,
Museum Kunst Palast,
Düsseldorf

2007
▶ *1-2-3: Collection in Focus*,
Ludwig Museum, Budapest

2005
▶ *Softmanipulations*, Roxy Art
House, Edinburgh

2004
▶ *Extended Views*, public
spaces, Maastricht

▶ *Mediafactory*, Zsolnay
Factory, Pécs

2003
▶ *Portrait*, Erika Deák Galerie,
Budapest

▶ *Harakiri Bonbon*, Kunsthau,
Hamburg

▶ *ARCO* (Erika Deák Galerie),
Madrid

2002
▶ *Unstable Narratives*,
hARTware, Dortmund

2000
▶ *Hungarian Sculpture*,
Kunsthalle, Budapest

1996
▶ *15 Lux Maximum*,
Eighth Floor Co., New York

1990
▶ *76. Niedersächsische
Herbstausstellung*,
Kunstverein, Hannover

Fritz Stier

TRANSLATION – SUGGESTION

Eike Berg und Thomas Luer präsentieren sich in der Ausstellung TRANSLATION – SUGGESTION als zwei poetische Medienforscher, die Sehen und Wissen, Illusion, Poesie und Kunst kongenial zusammenbringen. Im weißblauen Lichtdämmer ziehen fremdartige Bilder, verstörende Geräusche und Stimmen durch die Räume im Kunsthaus. Neben im Gewölbekeller sind es u.a. rote Blitze, die faszinieren und irritieren zugleich. Es sind vermeintlich wissenschaftlich daher kommende Eindrücke, hinter denen bei aller Abstraktheit im Einzelnen immer wieder ein Quantum an Poesie im Gesamtkontext aufscheint. Allein der unaufhörliche Zähler von Eike Berg (*INCREmental*) neben den überwachten (!) Schläfern von Thomas Luer versetzt uns eher in die neurologische Forschungsabteilung einer Uniklinik, denn in eine Ausstellung.

Viele ihrer Arbeiten erwecken den Anschein von beunruhigten Versuchsanordnungen, auch unterstützt durch die vielgestaltigen medientechnischen Aufbauten, die die beiden Künstler brillant zu nutzen verstehen. Es entsteht ein suggestiver Sog der gelegten Spur zu folgen und mit Hilfe des sprichwörtlichen analytischen Verstands in die tieferliegende Bedeutung der Arbeiten vorzudringen. Und tatsächlich lässt sich da eine Menge an Erkenntnis gewinnen, allein die hier und da erkennbare technische Raffinesse trägt viel dazu bei.

Aber Achtung, es gibt auch eine andere, eine poetische Seite zu entdecken. Hier passt eine Analogie aus der Literaturforschung, die die Heisenbergsche Unschärferelation bemüht, um die Grenzen einer Textanalyse aufzuzeigen. Durch das Zerlegen der Sätze und Worte in einzelne Buchstaben, die man dann unter wissenschaftlichen Kriterien bestimmen, sortieren und zählen kann, erzielt man zwar ein handfestes Ergebnis. Was jedoch den Text in erster Linie ausmacht, nämlich Inhalt, Struktur, Dramaturgie und Poesie, ist dabei verloren gegangen.

So sollte man auch bei den Arbeiten von Eike Berg und Thomas Luer eine gewisse Unbestimmtheit und Unschärfe in Teilen zulassen, um das Wesentliche nicht aus Auge und Ohr zu verlieren. Das gilt sowohl für das einzelne Werk, als auch für die Gesamtheit der Ausstellung, wobei die jeweiligen Arbeiten wie Synapsen fungieren und kommunikative Ströme zwischen allem und jedem fließen lassen. Damit diese Ströme auch die Betrachter/innen berühren, fordert es eine hohe Aufmerksamkeit. Sie ist die Voraussetzung, um sich in den Feldern der Unschärfe, der ständig wechselnden Choreographie untereinander und der Suche nach der richtigen Balance zwischen all dem, zurecht zu finden. Aber die Mühe (be)lohnt sich auf alle Fälle.

Fritz Stier (zur Eröffnung der Ausstellung im Kunstverein und Kunsthaus Viernheim 2015)



Eike Berg: *INCREmental*, Kunstverein, Viernheim

Thomas Luer: *Schläfer*, Kunsthaus, Viernheim



Eike Berg: *Scan*, Kunstverein, Viernheim

Erika Deák

VORBESICHTIGUNG

Eine fast fünf Meter hohe Säule aus Tageslicht. Durch um ein Deckenfenster dicht an dicht bis zum Boden hängende weiße Seile strömt das



Tageslicht und bestimmt damit die Zeit- und Raumwahrnehmung. Schon in der Installation *The Tunnel* werden die Grundrichtungen in Eikes Kunst sichtbar. Eine davon ist die Nähe zum Natürlichen, zum ursprünglich Gegebenen, bzw. die Sehnsucht, daß die von ihm verwendeten Technologien in einem bestimmten Maße faßbar, menschlich blieben. Eike will mit seinen Arbeiten eine Beziehung zwischen den Objekten und ihren Betrachtern herstellen; so wirken seine Werke nicht einfach rational erklärend, sondern auch spontan und emotional.

Die Arbeit *Virtuality Machine* besteht hauptsächlich aus einem Würfel aus halbdurchsichtigen Spiegeln. Im Inneren des Würfels befindet sich



eine einzige Glühbirne, deren Licht langsam pulsiert. In der Dunkelphase der Lampe sieht sich der Betrachter im Spiegel selbst. Sobald die Glühbirne leuchtet, spiegelt sie sich innerhalb des Würfels, nicht einmal, sondern hundertmal, tausendmal, unendlichfach, auf jeder Seite, aus jedem Winkel gesehen. Als wären wir im Wunderkabinett eines Jahrmarktes – oder auch wieder nicht, denn der Betrachter selbst bleibt außerhalb des Spiegelraumes.

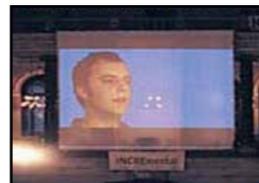
Als wäre dieser ein mit den einfachsten technischen Mitteln konstruierter virtueller Raum. Wir würden gerne hineingehen, aber das ist nicht möglich, auch wenn wir den Spiegelraum sich in den realen Raum hinein ausdehnen sehen.

Als würde man uns Honig ums Maul schmieren, zeigt er etwas, dieses aber wiederum nicht ganz, und genau das ist das Spannende daran. Eike legt die Grundstimmung fest, woraufhin der Betrachter entscheiden muß, was er damit anfängt. In jeder seiner Arbeiten formuliert er sehr deutlich, daß wir immer nur eine Seite von etwas sehen, immer nur einen Standpunkt einnehmen können, und dadurch wird klar, daß es in der Welt genauso wie in der Kunst keine absoluten Wahrheiten geben kann. Bei der Arbeit *Escape* dreht sich ein Monitor auf einem Sockel stetig um sich selbst, auf dem Bildschirm dreht sich ein Globus in derselben Geschwindigkeit. Der Betrachter kann den Globus von allen Seiten sehen, wenn er sich mit dem Monitor bewegt. Auf einen Blick aber sieht er immer nur eine Seite, niemals die ganze Weltkugel.



Diese Erkenntnis beruhigt nicht, sondern löst Neugierde, die Sehnsucht nach dem Verständnis der Unendlichkeit und nach persönlicher Interpretation aus. *X=X+1 INCREmental* ist die vielleicht banalste und dabei direkteste Arbeit. Scheinbar handelt es sich um einen unendlichen Film, in dem Eike von Eins bis ins Unendliche zählt, bzw. bis irgendwohin,

denn in Wirklichkeit ist es natürlich unmöglich, bis zu etwas zu zählen, was es eigentlich nicht gibt. Das könnte sogar eine Metapher für Kunst sein – wir probieren, arbeiten, versuchen uns in Dorian Gray zu verwandeln, aber genauso, wie wir nie alles auf einmal sehen können, schaffen wir es auch nicht, alles kennenzulernen und sichtbar zu machen. So kompliziert die Arbeit technisch sein mag, so einfach und menschlich ist ihre Botschaft.



Bei Eike trotz der Verwendung von Technik das Medium nicht zur Botschaft, sondern die angewandten Technologien bleiben Gestaltungsmittel. Den Computer benutzt er zum Beispiel nicht in erster Linie zur Bildherstellung, sondern er nutzt die grenzlosen Möglichkeiten der Programmierbarkeit aus. Auf der Bühne der Installation *The Stage* speichert ein Computer Rhythmus und Entfernung der Schritte, und auf der Grundlage der gesammelten Informationen wird die Musik zusammengestellt. Wenn jemand lange und regelmäßig tanzt, entstehen vielschichtige Rhythmen und Melodien. Wenige Schritte lösen einfache Klänge aus.



Die „Vermenschlichung“ der Technik wird auch in anderen Arbeiten deutlich, am stärksten dann, wenn sie durch das Tanzen kontrapunktiert wird. Der Tanz ist die ursprünglichste Manifestation der Raumerfahrung. Der Tänzer, oft Eike selbst, bewegt sich intuitiv, innerhalb seiner natürlichen Grenzen

oder denen eines von ihm gebauten Rahmens. Auch in *Golden Cage* wird wieder offensichtlich, daß es überall Schranken gibt, seien es auch die vom Künstler selbst aufgestellten. Eike tanzt nach einem Lied, das nur er selbst hört, der Besucher tastet in der Stille, bzw. versucht den Rhythmus zu erraten. Der Rahmen ist gegeben, und wenn der Tänzer sich weiterhin frei bewegen will, muß er sozusagen seinen eigenen Körper dafür opfern.



Obwohl der Körper in eine starre Form gepreßt ist, strahlt der Tanz eine unbändige Freiheit und Befreiheit aus. Wir sehen den Tanz eines Menschen, der auf seine Erfahrung bauend mutig sich selbst Grenzen ziehen kann. Die Emotionen und Erkenntnisse sind das Wichtigste, denn bei Eike ist es offensichtlich, was am Anfang stand: Der Gedanke, das Gefühl und die Erfahrung, erst danach kommt die Wahl des zur genauesten Formulierung des Mitzuteilenden geeigneten Mediums.

Die künstlerische Selbstsicherheit Eikes basiert auf dem breiten Spektrum seiner Arbeiten: Objekte, Fotos, Videos, Installationen und Computerarbeiten. Darüber hinaus kuratiert er auch Ausstellungen mit den Arbeiten anderer Künstler – als wolle er immer die ideale Ausstellung zusammenstellen. Diese muß wiederum viele Gesichtspunkte, die verschiedensten Sichtweisen enthalten. Eike lebt seit mehr als zehn Jahren in Ungarn. Er lebt dort wo und macht das, was er mag. Genau diese Freiheit vermittelt er auch in seinen Werken.

Erika Deák, Budapest, Februar 2002
(Erstveröffentlichung im Katalog *EIKE: 1992-2002*)

Zsolt Kozma

ÜBER DIE DINGE HINTER DEM SPIEGEL

ZSOLT KOZMA: Folgt deine künstlerische Arbeit und dein Denkprozess einem konsistenten Gedankengang? Ist deine Entwicklung von Film und Video zur Computerkunst nachvollziehbar?

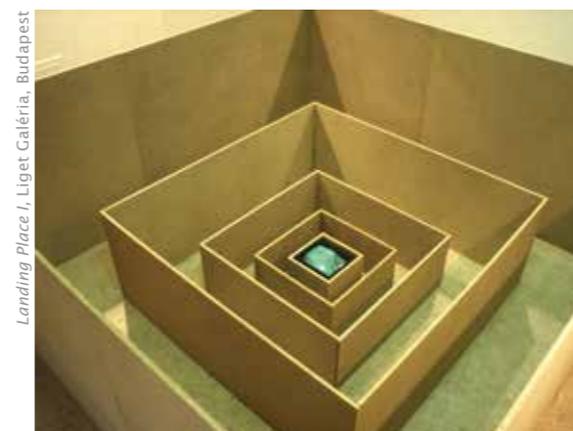
EIKE BERG: Zurückblickend kann ich sagen, dass es einen Prozess gab; jede Phase hat auf der vorherigen aufgebaut. Mein Arbeitsprozess ist sehr langsam – es kann ein oder zwei Jahre dauern, bis sich die vielen einzelnen Elemente eines Gedankenganges herauskristallisieren und ich einen Punkt erreiche, an dem eine Arbeit fertiggestellt ist. Wie schon gesagt bin ich immer mit sehr vielen Dingen gleichzeitig beschäftigt. Im Nachhinein kann ich sagen, dass Strukturen immer schon sehr wichtig für mich gewesen sind: Strukturen im Denken, physikalische Strukturen oder die Struktur des Raums; man könnte es auf romantische Art die „Dinge hinter dem Spiegel“ nennen. Auch bei meiner Beschäftigung mit Computerkunst ist es für mich sehr wichtig, mit und innerhalb des Mediums zu denken. Und natürlich bin ich an einer zeitgenössischen Weise des Denkens interessiert, in dem Sinne, dass man z.B. mit neuen Strukturen arbeiten muss, die die heutigen Bedingungen aufnehmen und widerspiegeln, um die selben Effekte zu erreichen, die ein Kunstwerk vor hundert Jahren erzielt hat, oder durch einen modernen Umgang mit den Strukturen traditioneller Kunstmedien.

Nachdem ich vielen verschiedenen künstlerischen Ausdrucksformen experimentiert habe (Literatur, Musik, Zeichnung, usw.) kam ich irgendwann zu der

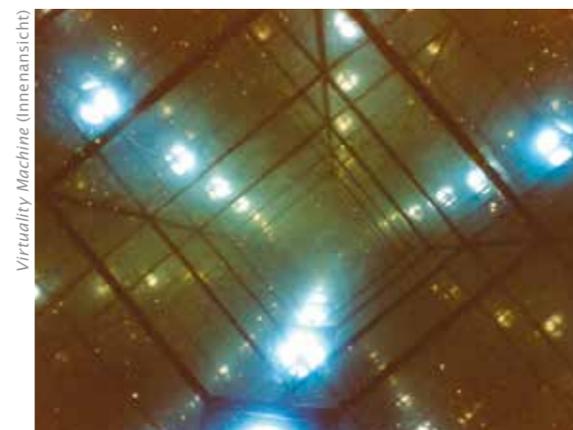
Einsicht, dass der Film das ideale Medium für mich darstellte, weil er alles zu vereinen schien: Bilder, Worte, Sound, Geschichten usw. Später begann ich die konkrete Präsenz von etwas zu vermissen, etwas, das ich als „Sein“ beschreiben könnte, etwas, was angefasst werden kann; die materielle Präsenz von Energie; die Existenz von Dingen. Dies hat mich zur Installation geführt. Ich benutze oft Licht und Video in meinen Installationen, aber immer nur als ein Element der ganzen Arbeit, weil mir das Gleichgewicht zwischen allen Objekten und das Verhältnis zum Raum wichtig ist.

1994 entwickelte ich mein erstes Computerkunstwerk, *Landing Place*. Es handelte sich um ein Programm, welches auf einem BBS-Server über ein Modem angewählt werden konnte und aus einer Grafik bestand, die bei jedem Aufruf mit einem zusätzliches Quadrat vergrößert wurde. Die Idee der expandierenden Quadrate habe ich gleichzeitig in der Rauminstallation *Landing Place* in der Liget Galerie aufgenommen. Mit dieser Arbeit begann meine Faszination für die Möglichkeiten des „Unendlichen“, welche in der Funktion des Computers angelegt ist, und durch die mit dem Computer Kunstwerke geschaffen werden können, die sich stetig und ohne Wiederholung verändern. Ich denke über den virtuellen Raum genauso nach wie über den „realen“, physikalischen Raum. Mich interessieren die Eigenschaften, die Parameter, die Struktur und wie die Wahrnehmung des Betrachters durch den virtuellen Raum verändert wird. Der Begriff des „virtuellen Raumes“ ist übrigens nicht neu. Er

hat in der Kunst immer existiert, wenn auch natürlich in anderer Form. Ein Beispiel wäre der "Raum", in dem ein Märchen stattfindet: Ein Raum, in den wir wegen der physikalischen Natur unserer Körper nicht eintreten, aber den wir erschaffen und in dem wir das Geschehen beeinflussen und beobachten können.



Landing Place I, Liget Galéria, Budapest



Virtuality Machine (Innenansicht)

Die Installation *Virtuality Machine* demonstriert dieses Prinzip des virtuellen Raumes. Sie besteht aus halbverspiegelten Würfeln, in denen eine Glühbirne pulsiert. Die Arbeit ist Teil einer Serie, die ich „Computerkunst ohne Computer“ genannt habe. Die Lichtquelle spiegelt sich ins Unendliche und strukturiert einen virtuellen Spiegelraum, der parallel zum realen Raum existiert, in den wir hineinschauen, aber den wir nicht betreten können. Auch Video bzw. das bewegte elektronische Bild kann eine virtuelle Welt darstellen, allerdings keine unendliche, oder, um es besser auszudrücken, sie kann nicht mehr verändert werden, nachdem sie fertiggestellt ist. Mit dem pulsierenden Licht in *Virtual Machine* und mit bewegten Bildern kann ich Rhythmus – Zeit – in eine Installation bringen und mehrere Perspektiven zeitversetzt an einem Ort zeigen.

Die Arbeit *INCREmental* bricht diesen Rahmen auf, indem sie sich fortwährend ändert und nie wieder in einen früheren Zustand zurückkehrt. Das macht sie für mich zu einer Metapher für Computerkunst, weil dies in keinem anderen Kunstmedium möglich ist, und weil dieses Potenzial des Computers durch das Zählen einfach nachvollzogen werden kann. Bei *INCREmental* zählt ein Abbild des Künstlers bis ins Unendliche. Die einzelnen Zahlen sind unveränderliche Videoclips, die durch ein Programm im Hintergrund immer wieder neu zusammengesetzt werden und von Ausstellung zu Ausstellung stetig weiter zählen.

Zsolt Kozma im Gespräch mit Eike Berg
(Übersetzung aus dem Ungarischen, Erstveröffentlichung im Műértő, Budapest, April 2000)

Rolf Bier

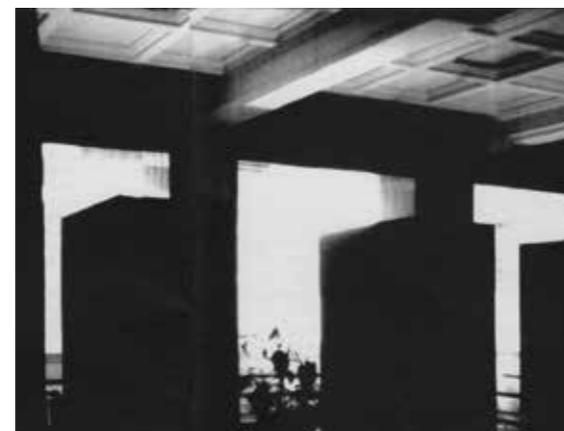
ANZEIGER VON ABLÄUFEN

Heute wird in der wechsellvoll zu nennenden Geschichte des Rudolf-Wilke-Preises zum ersten Mal ein Künstler gewürdigt, dessen Arbeitsfeld der Raum und seine Determinanten ist und nicht die – scheinbar isolierten oder als isolierbar gedachten – Artefakte von Bild und traditioneller Skulptur.

Ich halte die Reflexion von Raum und Raumdimensionen sowie ihren Niederschlag im Boom der Installationen für eine zwangsläufige und fast überfällige Reaktion der Künstler auf eine durchzivilisierte, durchkultivierte Welt, in der alles mit allem vernetzt ist und in der die Anthropomorphisierung – d. h. die Verwandlung von Natur in von Menschen geprägte Um- und Dingwelt – fast alles ergriffen hat. Unser Bewusstsein am ausgehenden 20. Jahrhundert ist davon geprägt, dass das Selbstverständliche kaum mehr selbstverständlich ist und das Wort vom "Freiraum" bald Legende sein könnte, weil ein nicht bereits irgendwie vernutzter Platz nicht mehr da ist. Alle Elemente und Ressourcen, alle universalen Basis-Kategorien zeigen sich als begrenzt, erschöpfbar, zerstörbar: Wasser, Luft, Land, Meer und Berge etc.; zugleich dringen wir mit ungeheurer, oft respektloser Geschwindigkeit wie selbstverständlich in die tiefsten Bereiche von Mikro- und Makrokosmos vor, und ein Leben außerhalb der Erde scheint ebenso vorstellbar wie eine Existenz des Menschen, die sich zunehmend von der natürlichen Eigendynamik der Evolution abkoppelt. Das Erlebnis der entropischen, d. h. unumkehrbaren Prozesse hat oft genug seine düsteren Seiten offenbart.

Was aber sind das für Phänomene, die uns so selbstverständlich umgeben, dass wir erst (wieder?) lernen müssen, sie als solche zu begreifen und als unverzichtbare Pfeiler unserer Wahrnehmung zu würdigen, ohne die Existenz nicht ist, nicht sein kann?

Es sind der – offene wie umbaute – Raum, und das Licht, das den Körper des Raums aus der Dunkelheit holt, wenn es ihn erleuchtend durchmisst. Es ist die formlose Glocke der Luft, die noch überall zu finden ist, wo wir das Nichts vermuten. Und es ist der Ton, das Geräusch, das uns oft erst bewusst wird, wenn wir selbst endlich schweigen. Schließlich ist es die Wechselbeziehung von all dem, die uns Raum als Lebensraum wahrnehmen lässt. Und uns zeigt, dass es eine rein flächige Existenz nicht gibt, wohl aber sich erstreckende Kraftfelder, die sich auf Flächen abzeichnen können. Man sieht gleich, welche Komplexität allein in der Vergewisserung der sogenann-



Windows 2, Brücke-Galerie, Braunschweig



Divers (1-6), Brücke-Galerie, Braunschweig

ten, selbstverständlichen Phänomene liegt und welche Aufgabe sich ein Künstler stellt, diese in ihrer puren Existenz zunächst ungeformt erscheinenden Phänomene in Form zu bringen, um sie überhaupt, sinnlich-bewusst, erlebbar zu machen. Je genauer man Eikes Installationen analysiert, um so deutlicher wird, dass seine künstlerische Arbeit oftmals naturwissenschaftlichen Versuchsanordnungen und Modellen ähnlich ist, dass ihre innere Struktur aber einen magischen beschwörenden Kern hat. Wenn Eike selbst sagt, das Ziel seiner Installationen sei die Evokation, das Beschwören von Präsenz vor allem des Formlosen, das zugleich als Kraft begriffen wird, dann trifft das diesen Punkt.

Dem widerspricht m. A. nicht, dass Eike jegliche enge thematische Fixierung in den Installationen zu vermeiden sucht und vorrangig an der Passgenauigkeit der „formalen“ Aspekte, d. h. wie die Dinge ineinandergreifen, welchen Rhythmus sie bilden, interessiert ist. Ohne diese Sensibilität für jedes Detail fielen viele seiner Arbeiten ins Weich-

bild des Ungefähren zurück. Eike ist von der heiligen Nüchternheit der Phänomenologen erfasst, die die Dinge und Erscheinungen weniger interpretieren als dass sie sie drehen und wenden, um sie genau zu sehen. Eike hat früher Filme gedreht und hat zur Installation gefunden, da sich ihr Erleben in Echtzeit abspielt und „man mittendrin steht“ als Betrachter und sich um die Dinge herum seinen eigenen Weg suchen kann.

Diese vom Künstler ausdrücklich angestrebte Relativierung der von ihm in den Kunstraum eingebrachten Setzungen, die im unhierarchischen „Corso“ (R. B.) um sie herum und zwischen ihnen möglich ist, ist selbst auch in jedem Detail angelegt. Es ist sofort deutlich, dass allen Arbeiten Eikes die traditionelle massige Dominanz plastischer Erscheinungen vollkommen fehlt, auch, wenn die Dinge sich im Raum behaupten. Aber ebensowenig erschließen sie sich bildhaft. Auch ist keine spezifische Lust an der Erkundung von Materialien und deren visuellen Eigenschaften zu bemerken: hier geht es nicht mehr darum, armes, billiges Material zu nobilitieren oder technischen Zauber in multimedialer Selbstgefälligkeit zu inszenieren. Die Notwendigkeit einer zumeist strukturellen Idee lässt den Künstler die Bandbreite seiner Materialien entwickeln, die von Pappe, Sperrholz, Glas, Kordel, Ziegelsteinen und Balken bis zu Heizstäben, Rekordern, Laserstrahlen und Video- und Computer-Equipment reicht. Die künstlerischen Ideen vollziehen sich nämlich nicht im Material, sondern an, auf und zwischen ihm und dem Raum. Eike baut keine Skulpturen, sondern seine skulpturalen Versatzstücke stiften untereinander Beziehungen. Und die sind das Werk.

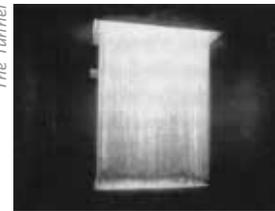
Im Grunde schafft Eike Konstellationen, Rahmenbedingungen, die selbst Markierungen oder Gehäuse für strukturierte wesentliche Abläufe sind. Das eingebrachte Material wird zum Anzeiger für diese Abläufe. So z. B., wenn ein starrer Laserstrahl dadurch sichtbar wird, dass er auf einen nah über dem Boden schwebenden Budapester Pflasterstein auftrifft und dann scheinbar mitschwingt (*Stone*). Oder wenn rot blinkende, digitale Uhren so in mit Öl gefüllten Plastiksäcken konserviert werden, dass sie selbst wiederum mit einem plastisch geschlossenen Körper von Wolfenbütteler Echlicht umhüllt sind: der Lichtreflektor des transparenten Öls wird so selbst wiederum zum Zeitmesser (*Time*). Ein Lichtfänger ist hingegen jener riesige, viereckige Vorhang aus weißen Nylonkordeln, der in einem Pariser Ausstellungsraum das Oberlicht zu einem magischen Lichtquadrat auf dem Fußboden bündelt (*The Tunnel*).



Stone



Time



The Tunnel

Ich möchte hier vorschlagen, Eikes Arbeiten generell als Anzeiger, als Sensoren zu verstehen: Wo könnte das sinnbildlicher werden als in einer Heizplatte, die durchgehend glühend plötzlich kurz aufzischt. Was ist passiert? Aus einem über ihr hängenden Spender-

Tank ist ein Tropfen Kamilltee abgegeben worden und hat sich beim Aufprall auf die Heizplatte sofort in Aroma verwandelt. Im Laufe der Zeit verwandelt sich bei allmählicher Leerung des prallgefüllten Tanks der Raum zum Duft Raum. Eike hat ein synästhetisches Kunstwerk geschaffen, das alle Sinne einschließt. Die Fallhöhe des Tropfens durchmisst den Raum vertikal, und der Duft dehnt sich nach akustischem Signal in sein Gesamtvolumen aus. Der Raum ist derselbe geblieben und doch ein anderer geworden (*Love*).



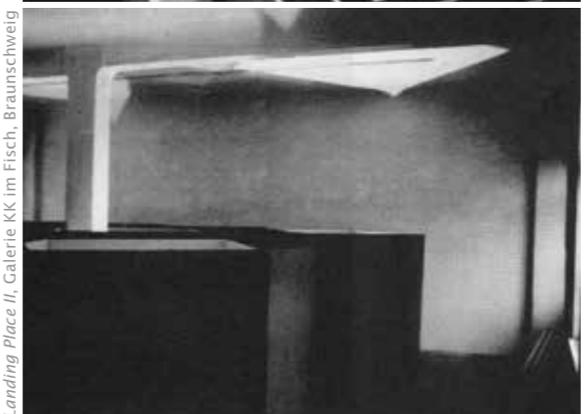
Love, Stúfió Galéria, Budapest

In solchen Installationen kommt man mit einem klassischen Werkbegriff nicht mehr weiter: hier lässt sich kein Artefakt isolieren, nicht Einzelnes abziehen. Der sich in Realzeit abspielende und auch nur mit Aufwendung von Zeit ganz erfahrbare Zusammenhang selbst generiert das ganze Werk. Für Werke solcher Art wäre die Metapher vom Organismus fruchtbar zu machen. Möglicherweise ist es die frühe Beschäftigung mit bewegten Bildern des Films, aus der die durchgängig zu findende rhythmische Struktur der Materiale resultiert. In den zwei jeweils *Landeplatz* betitelten, raumfüllenden Installationen der letzten beiden Jahre lässt sich diese Rhythmisierung besonders gut zeigen. Ein System von fünf exponential immer kleiner und niedriger werdenden oben offenen Schachteln aus Spanplatten segmentiert in *Landeplatz 1* den

quadratischen Galerieraum, dessen Mauer selbst die größte Schachtel bildet. Die kleinste ist ein VideoSchirm, der extreme Zoom-Bewegungen in eine Menschenmenge hineinzeigt. Das Pulsieren des Zooms stülpt die Bilder einerseits blasenförmig nach außen, andererseits entsteht eine Sogwirkung, die den gesamten Raum erfasst und die statischen Grenzen der Schachteln aufzulösen beginnt. Die kleinste Raumeinheit hat hier die größte Kraft und



Landing Place I, Liget Galéria, Budapest



Landing Place II, Galerie KK im Fisch, Braunschweig

ist doch am weitesten vom Betrachter entfernt, der das Geschehen nur zwischen äußerer Schachtel und Galeriewand umrunden kann.

Landeplatz 2 mögen manche gesehen haben, da diese Installation in Braunschweig in der "Galerie KK im Fisch" realisiert worden ist. Ein übermannshohes Raumgitter aus rhombenförmig zusammengesteckten Pappen füllt den Galerieraum soweit aus, dass nur ein schmaler Gang übrigbleibt, um das abgeschlossene, nicht einsehbare Gebilde zu umgehen. Nur durch das Besteigen der Heizkörper ist eine knappe Aufsicht möglich. Aus jeder der 21 Raumzellen projiziert ein sich auf- und abblendender Scheinwerfer Licht in Form seines Umrisses an die Decke. Dort verbindet sich die Lichtform intervallartig mit den Lichtern aus anderen Segmenten. In meditativer Weise überwindet hier Licht die Grenzen des einzelnen Raumes, aus dem es kommt, und führt das an sich Getrennte zusammen. Dabei lässt sich kaum von einer Linearität des Ablaufs sprechen. Denn das Licht wird nicht nur durch die Decke begrenzt, sondern öffnet diese zugleich: Es strahlt als stets mutierende Gesamtfläche auf die Gesamtheit der Szenerie als Eins zurück, aus der es als Einzelnes kam.

Hier überwindet die Inszenierung mit eigenen Mitteln sich selbst: Sie verbindet sich höchst selbstverständlich mit dem Realraum, den sie zuvor willentlich künstlich teilen musste und wird identisch mit dem, was sie zu bedeuten suchte. Auch von draußen sehen wir den Raum: Im Haus ist noch Licht.

Rolf Bier, Hannover, den 31. Januar 1996
(Erstveröffentlichung anlässlich der Verleihung des Rudolf-Wilke-Preises der Stadt Braunschweig an Eike)

IMPRESSUM

Herausgeber: Eike Berg
ISBN: 978-3-9822505-0-2

Alle Rechte vorbehalten
© Eike Berg 2020,
die Autorinnen und Autorinnen,
Fotografinnen und Fotografen

eike.qxd8.com

Mit vielem Dank an:

Adrienne Berg
Zsolt Kozma
Erika Deák
Zoltán Kerekes
György Fehér
Denis Stuart Rose
Inge Schöbel
Ulf Berg
Wieland Berg

Gewidmet meinen Töchtern Lola und Isabel.
In Andenken an meine Mutter Brigitte Berg.

ISBN: 978-3-9822505-0-2
eike.qxd8.com