

### 5.1.6.

FELIX S. HUBER UND FLORIAN WÜST

IN ZUSAMMENARBEIT MIT DANIEL BURCKHARDT

<EDIT:MOUNTAINVIEW>

EIN MEDIENKUNSTPROJEKT IM ÖFFENTLICHEN RAUM VON LA PLAIV UND IM INTERNET

Ein Blick in eine Berglandschaft. Ein breites Tal, in dem sich zwischen den zu beiden Seiten ansteigenden Hängen ein Fluss verliert. Quer über dem Fluss steht auf Betonpfeilern eine Autobrücke, an der Strasse ein kleines Haus. Im Hintergrund eine schneebedeckte Bergkette. Rechts am Flussufer eine grosse Föhre, davor ein Parkplatz.

Natur und Kultur sind nicht auseinander zu halten. Gerade zivilisatorische Eingriffe haben Landschaften entstehen lassen, die wir heute als ursprünglich, unverfälscht und idyllisch identifizieren und konsumieren. Natur ist längst ein Produkt, andererseits stellt die touristisch wirksame Re-Naturalisierung von begrädeten Flussläufen, von trockengelegten Biotopen und erodierten Berghängen eine wünschenswerte Wiederherstellung ökologischer Funktionen dar.

Vor dem Hintergrund dieser Verquickung von Natur und Kultur entwirft <edit:MountainView> eine sich ständig verändernde, live geschaltete Collage aus Bildern und Texten, die sowohl vor Ort als auch im Internet zu sehen ist. Die Übertragung eines Videostreams von einem Platz unterhalb des Dorfes S-chanf bildet hierbei den Ausgangspunkt. Dieses 24-Stunden-Echtzeit-Dokument wird durch die Einspielungen von Videosequenzen und die Interaktionsmöglichkeiten des Internets immer wieder unterbrochen, ergänzt, kommentiert und kontrastiert.

Das Sichtfeld der digitalen Kamera quer über die Strasse, die von S-chanf hinauf zum Schweizer Nationalpark führt, wird deutlich markiert, um den Passanten die Übertragungssituation bewusst zu machen und ein Sich-Selbst-Inszenieren <vor laufender Kamera> zu ermöglichen. Hierzu dienen auch die Anbringung eines Monitors neben der Kamera, der die Bild- und Textcollage unmittelbar wiedergibt, sowie eine Schautafel mit Informationen zum Projekt.

Die in einer Datenbank des Servers abgelegten Videosequenzen (mind. 150 Stück, mit einer Länge von ca. 30 Sekunden bis 5 Minuten) werden eigens für das Projekt produziert: Zum einen Landschaftsbilder von Orten des Engadins, der Schweiz oder anderer Länder (z.B. Niederlande, Kanada), die eine in hohem Masse <kultivierte Natur> repräsentieren, zum anderen fiktive Spielhandlungen und kurze Szenen vor landschaftlichem Hintergrund. Diese Inszenierungen zielen entweder auf Situationen, die sich so auch im konkreten Sichtfeld der Kamera ereignen könnten, oder entwickeln unabhängige filmische Geschichten, die aus dem Genre des Heimatfilms, aus literarischen Vorlagen und lokalen Mythen schöpfen. Der Bestand der Datenbank wird während der Laufzeit des Projektes (mind. 2 Jahre) in gewissem Umfang aktualisiert und mit neuem Material aufgefüllt.

Die Videosequenzen sind grundsätzlich so angelegt, dass sie dem Aufbau und dem Inhalt des Kamerabildes gleichen. Die narrative Kontingenz wird auch dadurch verstärkt, dass der Server eine Analyse der Helligkeits- und Bewegungsparameter des Videostreams vornehmen und die Einspielungen entsprechend steuern kann: Tagsüber werden nur Tagaufnahmen gewählt, bei Schnee vor Ort nur Aufnahmen von verschneiten Landschaften, bei Bewegung im Sichtfeld der Kamera sind es Szenen, in denen sich die Protagonisten ebenfalls bewegen.

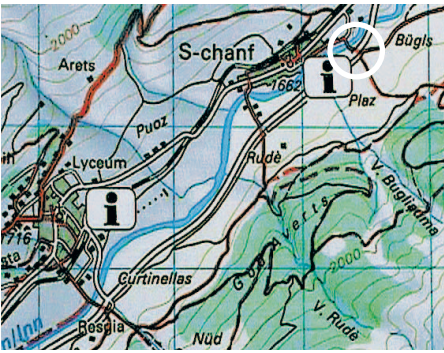
Die mit dem Projekt verbundene Internetseite enthält einen Chat-Channel, sodass die Möglichkeit besteht, Texte und Kommentare einzugeben, welche unmittelbar unter dem Videobild erscheinen. Zusätzlich ist auch hier eine Datenbank angelegt, die die zu den Spielszenen gehörenden Dialoge synchron zu den Bildern abspielt.

Neben dem Monitor am Kamerastandort und der von überall zugänglichen Internetseite ist vorgesehen, eine weitere Wiedergabesituation (Videoprojektion oder Monitor) an einem öffentlichen, noch zu bestimmenden Ort in La Plaiv einzurichten (z.B. Warteraum im Bahnhof Zuoz, Bushaltestelle, Schwimmbad, Sportanlage, Hotelloobby, etc.).

<edit:MountainView> baut auf den Konzepten unserer früheren Projekte <skytalk> (2000), [www.skytalk.org](http://www.skytalk.org), und <re:site projects> (2002), [www.resiteprojects.de](http://www.resiteprojects.de), auf. Letzteres erweiterte bereits die textliche Interaktion zwischen Internetseite und skulpturaler Setzung im öffentlichen Raum um die Liveübertragung von Videos. Auch handelt es sich hier schon um eine Zusammenarbeit mit dem Programmierer Daniel Burckhardt. Die massgebliche Veränderung besteht bei <edit:MountainView> darin, dass wir nicht mit gefundenem Spielfilmmaterial, sondern ausschliesslich mit der Zuschaltung von eigens aufgenommenen Landschaftsbildern und inszenierten Szenen arbeiten, um einen spielerischen und interaktiven Diskurs zur Dichotomie von Natur und Kultur zu führen.

Im Rahmen <edit:MountainView> hätten wir an der Option einer Zusammenarbeit mit Klassen des Studiengangs Bildende Kunst der HGK Zürich Interesse: Die Herstellung von passenden Videosequenzen durch StudentInnen im Rahmen eines Semesterprojektes, die dann in den Datenbankbestand integriert werden.

Die Vernetzung des Projektes über das Internet ermöglicht es grundsätzlich, die Video- und Textcollage auch an von La Plaiv entfernten Orten live zu zeigen, in Zürich z.B. an einem Ort wie dem Kunsthof Zürich.



Lageplan, Ortschaftsituation mit Kameraplatzierung



Vergleichbares Webdesign: Entwurf der Eingabe/Videostream-Seite auf [www.resiteprojects.de](http://www.resiteprojects.de)

Netscape: resite\_entwurf2

Adresse: file:///F:/s4/H/8/20/RESITE/20/PROJECTS/AV/OUT\_Videofile/resite\_entwurf2.html

**re:site projects** Felix B. Huber und Florian Wirth in Zusammenarbeit mit Daniel Burckhardt  
im Rahmen von kunstprojekte\_riem. Ökologische Kunst für die Messestadt Tram. Ein Projekt der Landeshausstadt München

Linda, Köln: liebe Grösse an alle in der Messestadt

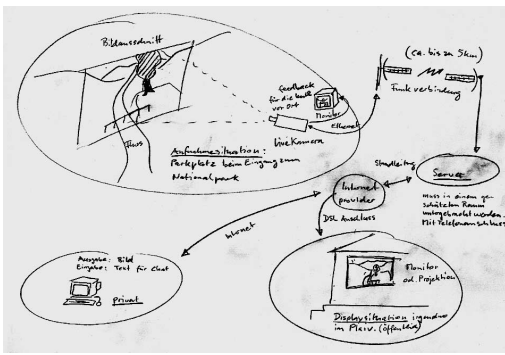
name:  ort:  senden

text:

Die letzten Einträge:

datum	name	ort	text
13.04.02 18:15	horian	hiesstock	super! gi schick ich später...
13.04.02 18:14	burki	vorderhaus	habbe ich gemacht - ich baue dann des passende gf ein
13.04.02 18:12	horian	hiesstock	quatsch, jetzt versteh ich was du meinst... also einfach #668666, ich leg denn des neue welle einbringen und auch entsprechend ein
13.04.02 18:11	burki	vorderhaus	ist eher in der nähe von #444444 (ein dünner rahmen um des gf - wenn du gut hinsieht, kannst du am linken rand den unterschied sehen)

kunstprojekte\_riem | Mit Unterstützung von Telekommunikation für München und Bayern



Funktionsdiagramm



Kamera und Monitor werden in einer Stele aus Edelstahl untergebracht.  
Stromanschluss an der Strassenlaterne, Online-Anschluss über Funk



Yvonne, St. Moritz: anybody out there?!

Kameraausschnitt mit Textzeile



Live-Kamerabild bei S-chanf (kein deutliches Geschehen im Sichtfeld der Kamera),  
Videoeinspielung von Landschaftsaufnahmen am Rande des Deltaprojekts, der grössten  
Damm- und Sturmflutanlage der Niederlande

Live-Kamerabild bei S-chanf (zwei Personen auf der Strasse), Videoeinspielung  
von Aufnahmen mit inszenierten Spielhandlungen, Begegnungen, soziale Situationen  
vor landschaftlichem Hintergrund





### 5.3.6. FELIX S. HUBER UND FLORIAN WÜST

Das erste gemeinsame interaktive Projekt im Aussenraum von Felix S. Huber und Florian Wüst wurde im Jahr 2000 realisiert. Es handelt sich um zwei Laufschriftdisplays, die auf 70 Metern Höhe beidseitig des Maschinenhauses der Windenergieanlage in Garbsen-Schloss Ricklingen bei Hannover angebracht sind. Die seither durch den riesigen Display laufenden Texte stammen von Internet-Usern, die sie auf der projekteigenen Homepage ([www.skytalk.org](http://www.skytalk.org)) eingegeben haben. Bereits Sekunden später erscheinen sie direkt in den Himmel geschrieben. Wenn niemand sich einloggt, organisiert das Systemprogramm («weirdwords» von Udo Noll) aus dem vorhandenen Sprachmaterial selbständig Texte.

Im April 2002 stellten die Künstler «re:site projects» fertig, eine Fortführung von «skytalk». Diesmal stehen zwei Live-Kameras im Zentrum, die Bilder aus der neu entstehenden Messestadt München-Riem übertragen. Die eine Kamera gibt Bilder neben einer Bushaltestelle wieder, die andere ist auf dem Gelände eines Jugendzentrums platziert. Es sind unspektakuläre Szenen, die in der nahe gelegenen U-Bahn-Station an die Wand projiziert werden. Zwischen diese Live-Bilder werden inszenierte Begegnungen von Jugendlichen, aber auch Sequenzen aus bekannten Filmen eingespielt. Geht jemand nahe auf die eine der beiden Kameras zu, so taucht auf dem zweiten Bild der Doppelprojektion in der U-Bahn möglicherweise ebenfalls ein Gesicht auf, ein Gesicht etwa aus dem Spielfilm «Spiel mir das Lied von Tod» von Sergio Leone. Geschieht auf der Münchner Plattform nichts Besonderes, so werden vergleichbare andere, fiktive Orte eingespielt (aus Filmen von Michelangelo Antonioni, Wim Wenders oder Atom Egoyan). Die Projektionen erscheinen ebenso auf der Homepage ([www.resiteprojects.de](http://www.resiteprojects.de)), wo User wiederum über den Chat-Channel Kommentare eingeben können. Diese erscheinen wie Untertitel zu den Filmszenen. Monitore im Sockelgehäuse der Kameras zeigen das Bild der aktuellen Aufnahme, und so wird für den einzelnen Akteur das Bild von ihm überprüfbar.

Das für die Plaiv vorgeschlagene Projekt («edit:MountainView») übernimmt die formalen Merkmale von «re:site projects». Die Livecam soll im Landschaftsraum am Dorfrand von S-chanf aufgestellt werden. Sie zeigt den Fluss Inn, eine Autobahnbrücke, ein Haus und die Berge. Das zugemischte Videomaterial zeigt einerseits Bilder von anderen konstruierten und gezähmten Landschaften, wie zum Beispiel von einer grossen Sturmflutanlage in Holland. Andererseits werden Schüler und Schülerinnen der Plaiv und/oder Kunststudenten und -studentinnen aus Zürich nach literarischen Vorlagen, regionalen Mythen oder Heimatfilmen kurze Handlungen im Sichtfeld der Livecam inszenieren. Neben der eigenen Internetseite soll eine Projektion der Bild- und Textcollage an einem öffentlichen Ort in der Plaiv zugänglich sein.

«edit:MountainView» ist ein Projekt, bei dem sich die unterschiedlichen Sehweisen hinsichtlich der Kategorie (Natur) miteinander vergleichen lassen. Das frei schweifende, individuelle Betrachten der Umgebung steht dem starren, gerichteten Blick gegenüber, den die Kamera, wie eine Art dauernder Kinoeinstellung, von S-chanf präsentiert. Die Bilder anderer Schauplätze und der unterschiedlichen Genres von Amateur-Bergfilmen zeigen kritisches, satirisches und ironisches Material. Dieses lässt sich mit den Projektionen der fiktiven, oft heroischen Filmerzählungen vergleichen und dem realen Landschaftsbild gegenüber stellen. sw

Felix Stephan Huber, 1957 in Zürich geboren, lebt und arbeitet in Berlin. Florian Wüst, 1970 in München geboren, besuchte von 1992 bis 1998 die Hochschule der Bildenden Künste in Braunschweig und von 1998 bis 2000 das Postgraduierten-Programm für Bildende Kunst am Piet Zwart Institut der Willem de Kooning Academy, Rotterdam. Er lebt und arbeitet in Berlin und Rotterdam.

#### Gemeinsame Arbeiten im öffentlichen Raum und im Internet

- 2002 ‹re:site projects›, kunstprojekte\_riem, München (www.resiteprojects.de)  
 2000 ‹skytalk›, in Zusammenarbeit mit Udo Noll, Weltausstellung, Hannover (www.skytalk.org)

#### Felix S. Huber

##### Einzelausstellungen

- 1999 ‹v-world›, Kunstmuseum Solothurn und Kunstverein Heilbronn  
 ‹A-SIDE›, Galerie Peter Kilchmann, Zürich  
 1989–90 ‹Fotoprojektionen 1988–89›, Städtisches Museum Abteiberg, Mönchengladbach

##### Gruppenausstellungen / Internetprojekte

- 2002 ‹reality check one›, im Festival intermedium 2 ‹X oder O. Identitäten im 21. Jahrhundert›, ZKM Zentrum für Medientechnologie Karlsruhe  
 1997 ‹A Description of the Equator and some Otherlands›, ein Internetprojekt mit Philip Pocock, Florian Wenz und Udo Noll, documenta X, Kassel

##### Auszeichnungen

- 1993 PS1, New York  
 1990 Arbeitsstipendium des Kunstfonds e.V., Bonn

#### Florian Wüst

##### Gruppenausstellungen und kuratorische Projekte

- 2002 ‹Katastrophe›, Sonderprogramm der 48. Internationalen Kurzfilmtage Oberhausen  
 2001 ‹Dokumentation und Fiktion›, Kunstverein München  
 ‹Pandaemonium›, The Lux Center, London  
 1999 ‹Moving Images. Film – Reflexion in der Kunst›, Galerie für Zeitgen. Kunst, Leipzig  
 2000 ‹real [work] – Film/Video›, in Zusammenarbeit mit Marcel Schwerin, 4. Werkleitz Biennale, Werkleitz, Deutschland

##### Auszeichnungen

- 1997 Artist-in-residence in Montréal, Pépinières européennes pour jeunes artistes  
 1995–96 Internship at Artists Space, New York