

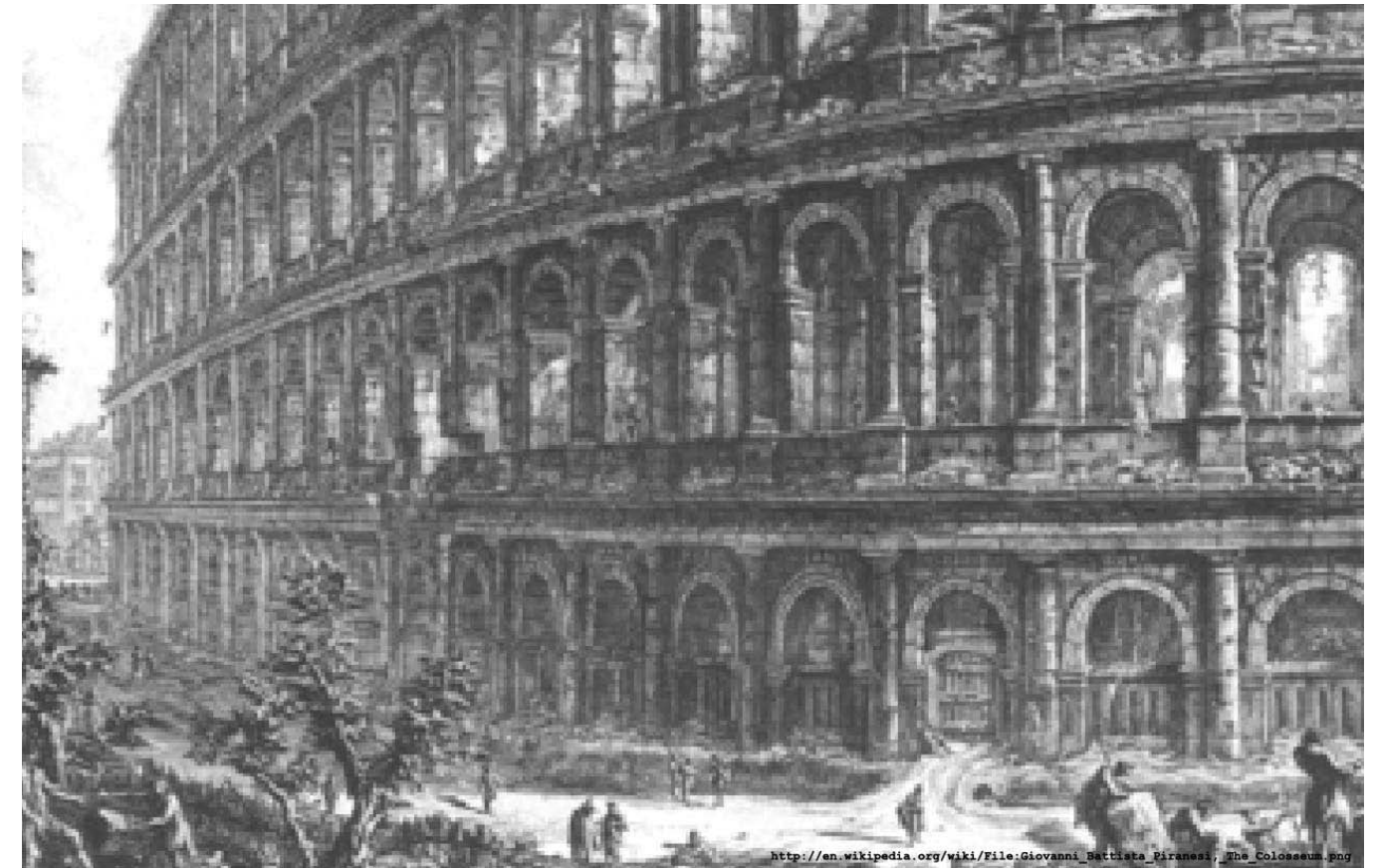
**«going off on tangents -  
abschweifen»**

Kunst am Bau Projekt, Neubau Verfügungsgebäude 1C, BTU Cottbus  
Christine Zufferey, 2012

**Bilder 1 - 7**



Grösse: 70 cm x 110 cm  
Dicke Kupferplatte 1,5 mm

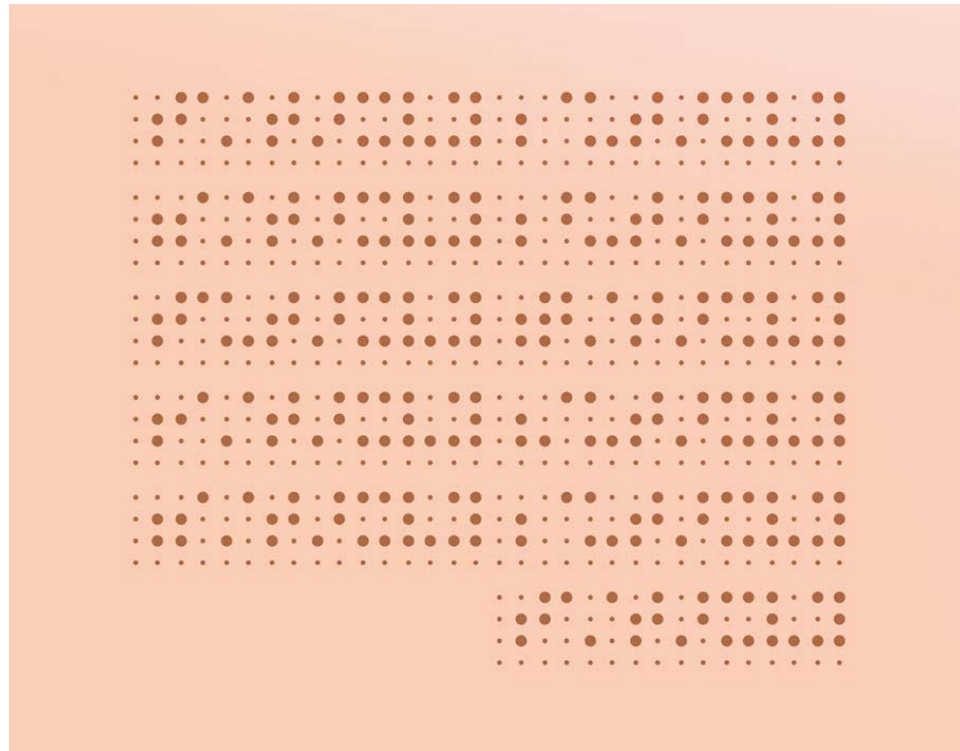


**Bild 1)**

Dargestellt ist ein Ausschnitt aus einer Radierung von Giovanni Batista Piranesi (1720-1778). Es ist quasi ein ‚Kupferdruck eines Kupferdruckes‘ und zeigt einen ausschnittartigen Blick auf die Aussenfassade des Colosseums in Rom.

Die Datei stammt von der Website Wikipedia. Das Bild ist in der ‚public domain‘, d.h. öffentlich nutzbar, da die Urheberrechte erloschen sind. Wichtige Bereiche der heutigen Welt werden angesprochen; Verfügbarkeit von Information (Internet/Wikipedia), Copyrightfragen im digitalen Zeitalter, Manipulation von Information (Darstellung eines subjektiven, zusammenhangslosen Ausschnittes aus dem ursprünglichen Werk).

Die pixelartige Struktur der Bildinformation ist sichtbar, ein mehrfacher Transfer zwischen unterschiedlichen Bild- und Reproduktionstechniken hat stattgefunden; Kupferdruck wird zu Digitaldatei, wird wieder zu Kupferdruck.



Grösse: 60 cm x 77 cm  
Dicke Kupferplatte 1,5 mm

```

i          n
&#x280a; &#x281d;
f          o
&#x280b; &#x2815;
r          m
&#x2817; &#x280d;
a          t
&#x2801; &#x281e;
i          o
&#x280a; &#x2815;
n
&#x281d;

```

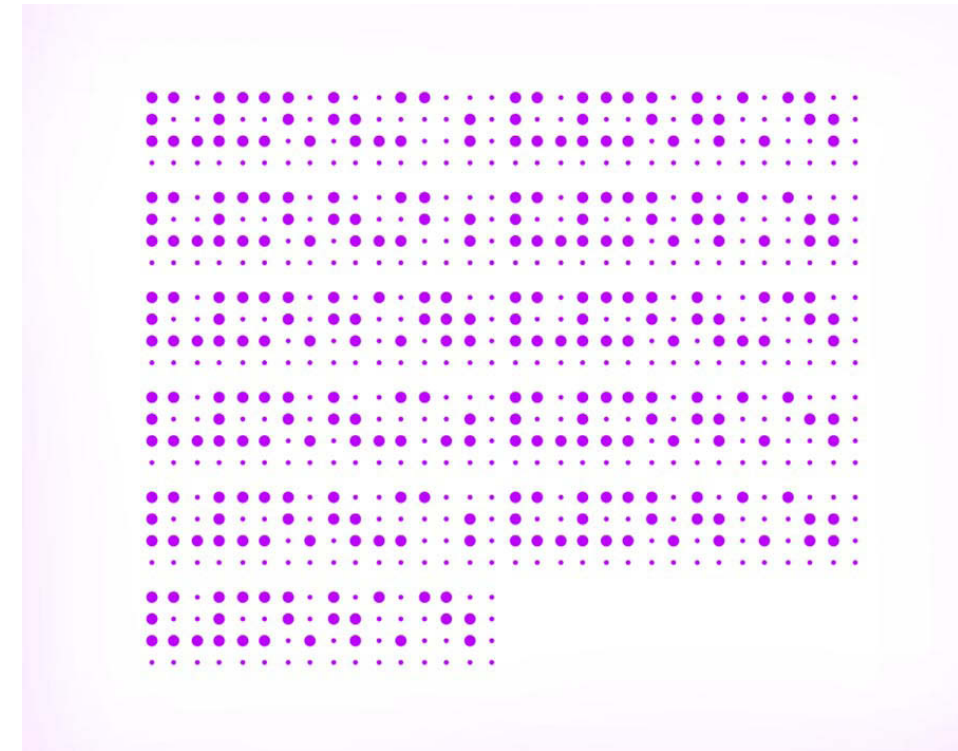


Bild 2)

Im Bild sichtbar ist ein kryptisch strukturiertes Feld aus kleinen und grösseren Punkten. Es handelt sich um Computerbraille, eine spezielle Form von Braille, mit vier Punktreihen an Stelle der sonst üblichen drei<sup>1</sup>.

Ein mehrfacher Übersetzungsvorgang hat stattgefunden. Codierung und Decodierung von Information, wichtige Elemente der Informatik, werden genutzt.

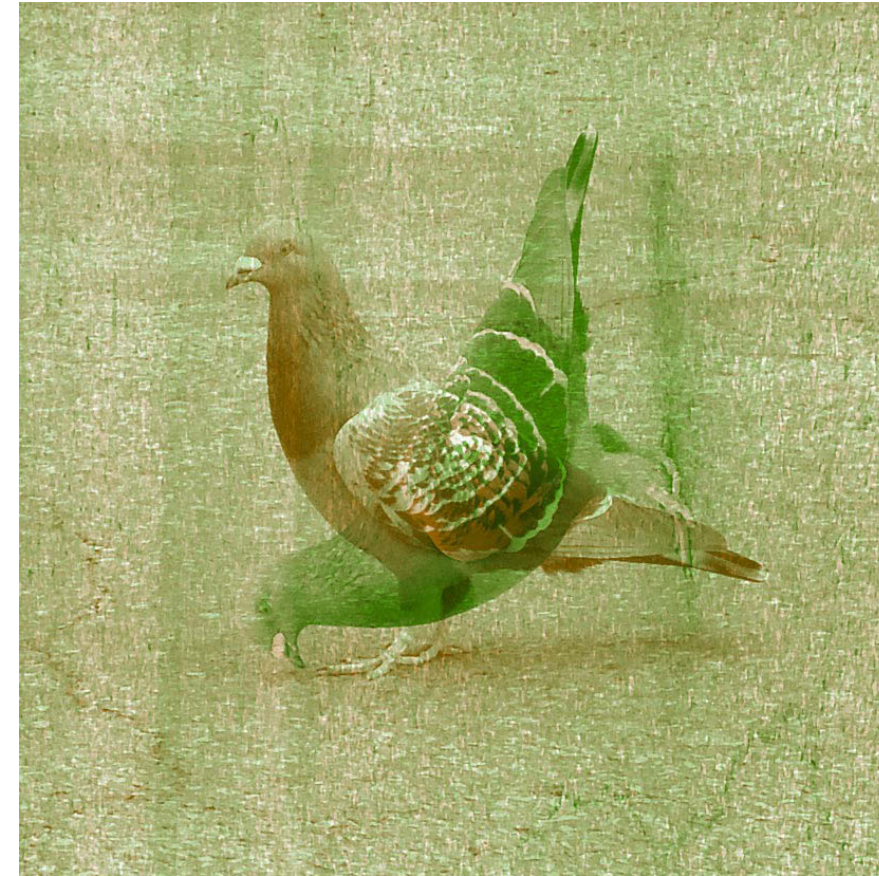
Die Zeichenfolge stellt UNICODE-Zeichen für einzelne Computerbraillezeichen dar. Gänzlich zurückübersetzt stellen die Punkte/Zeichen das Wort ‚**information**‘ dar (s. links).

<sup>1</sup> s. <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerbraille>: Bei der Einführung der Computer wurde es notwendig, die Anzahl der Zeichen der Brailleschrift so zu verändern, dass jedes Zeichen des Computers genau einem einzigen Braillezeichen entspricht.





Grösse: 70 cm x 70 cm  
Dicke Kupferplatte 1,5 mm



**Bild 3)**

Im Bild ist eine Haustaube dargestellt. Das Bild wird durch eine Drehung der Druckplatte um 90 Grad nochmals in einer anderen Farbe überdrückt. Dabei entsteht ein gewebeartiges Muster. Gleichzeitig wird ein simpler Animationseffekt erzeugt.

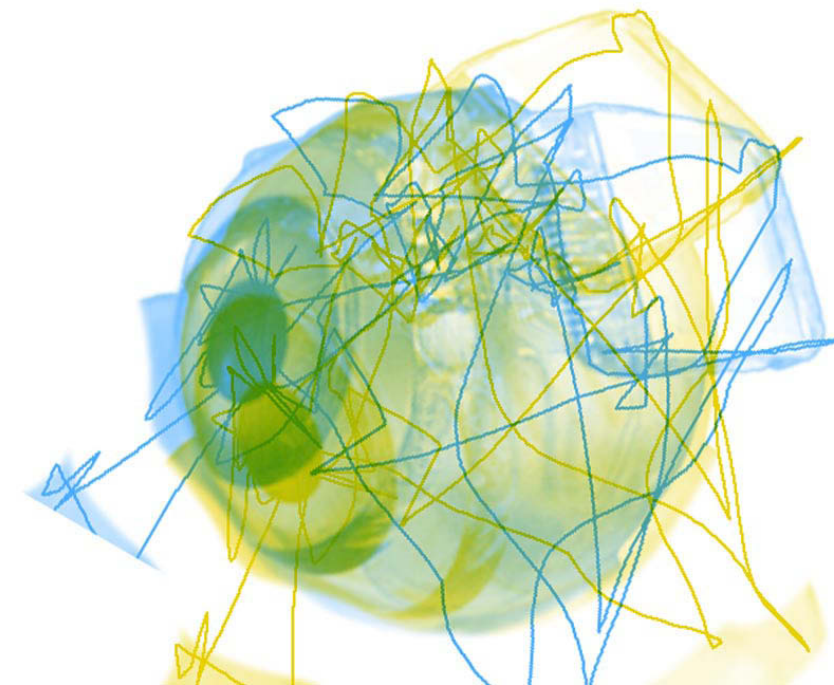
Die Haustaube, wie auch viele andere Tiere und Bakterien, verfügt über einen sogenannten Magnetsinn. Der Magnetsinn dient dazu, sich im Magnetfeld der Erde zu orientieren<sup>1</sup>.

Durch die Drehung des Bildes entsteht eine Art Mehrfachbelichtung, eine Technik welche auch in der Informatik genutzt wird.

<sup>1</sup> s. <http://de.wikipedia.org/wiki/Magnetsinn>: Als Magnetsinn oder Orientierung am Erdmagnetfeld wird die Fähigkeit von Tieren bezeichnet, das Magnetfeld der Erde wahrzunehmen und für die Ortsbestimmung zu nutzen. [...] Am besten untersucht ist heute der sogenannte „Magnetkompass“ der Zugvögel, dennoch gilt der Magnetsinn noch immer als eine weitgehend unerforschte Sinnesleistung der Tiere.



Grösse: 57 cm x 70 cm  
Dicke Kupferplatte 1,5 mm



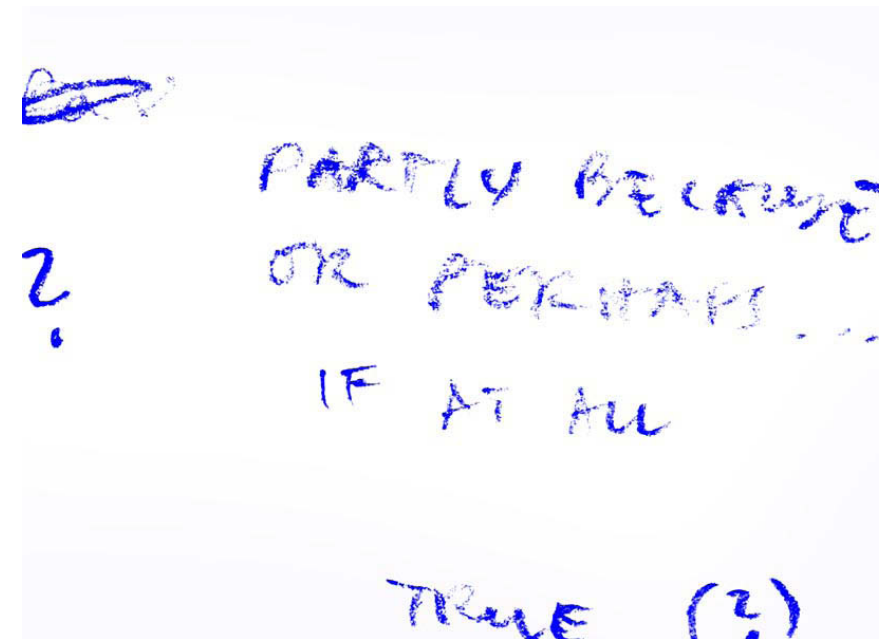
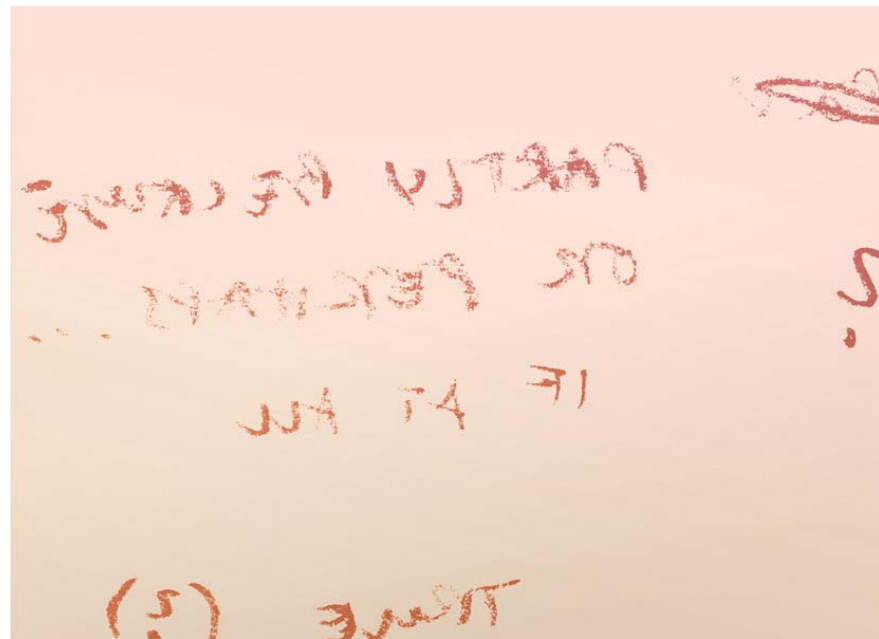
**Bild 4)**

Ein Augapfel mit einem chipartigen Element ist sichtbar („Mehrfachbelichtung“). Zu Grunde liegt eine Abbildung eines Retina-Implantates, einer computergestützten Prothese des Auges. Über diesem Bild liegt eine zeichnerische, am Computer entstandene Struktur, welche an Aufzeichnungen des Eye-tracking-Verfahrens erinnert. Mit dem Eye-tracking-Verfahren werden Augenbewegungen beim ‚lesen‘ eines Bildes aufgezeichnet<sup>1</sup>.

Im Zusammenhang mit der Abbildung des Retina-Implantates wird ein mehrfacher Rückkoppelungseffekt erzeugt, wobei Fragen zu optischer Wahrnehmung und zum Verhältnis von Maschine und Mensch aufgeworfen werden.

<sup>1</sup> Falls möglich, würde ich in Zusammenarbeit mit der BTU eine Eye-tracking-Aufnahme von der Betrachtung des Retina-Implantates herzustellen versuchen.





Grösse: 50 cm x 70 cm  
Dicke Kupferplatte 1,5 mm

Bild 5)

In diesem Bild spielt Sprache eine zentrale Rolle; sogenannte ‚natürliche‘ Sprache versus konstruierte, formale, Sprache (Programmiersprache).

Die Fähigkeiten natürlicher Sprachen zu Ambivalenz, Umschreibung und Nuancen stehen dem Einsatz von sprachlichen Elementen in Programmiersprachen gegenüber. In Programmiersprachen sind ausschliesslich Berechnung, Vergleich und bedingter Sprung (Befehl) artikulierbar, die Formulierungen müssen sich innerhalb genau definierter Regeln der booleschen Algebra (sog. ‚Logikgatter‘) bewegen, und es sind nur eindeutige Antworten erlaubt (z.B. true / false, bzw. 1 / 0).

In subtiler Abänderung von Formulierungen aus der Welt der Programmiersprachen sind sprachlich vage, ambivalente Fragmente in ausgebleichter Handschrift abgebildet. Nutzungsorientierte, funktionale Formulierungen aus Programmiersprachen, welche sich ursprünglich aus dem Gebrauch natürlicher Sprachen abgeleitet haben, werden in die Grauzonen, in das Feld der Möglichkeiten zu Ambivalenz und Emotion der natürlichen Sprachen zurückgeführt.



Grösse: 65 cm x 105 cm  
Dicke Kupferplatte 1,5 mm

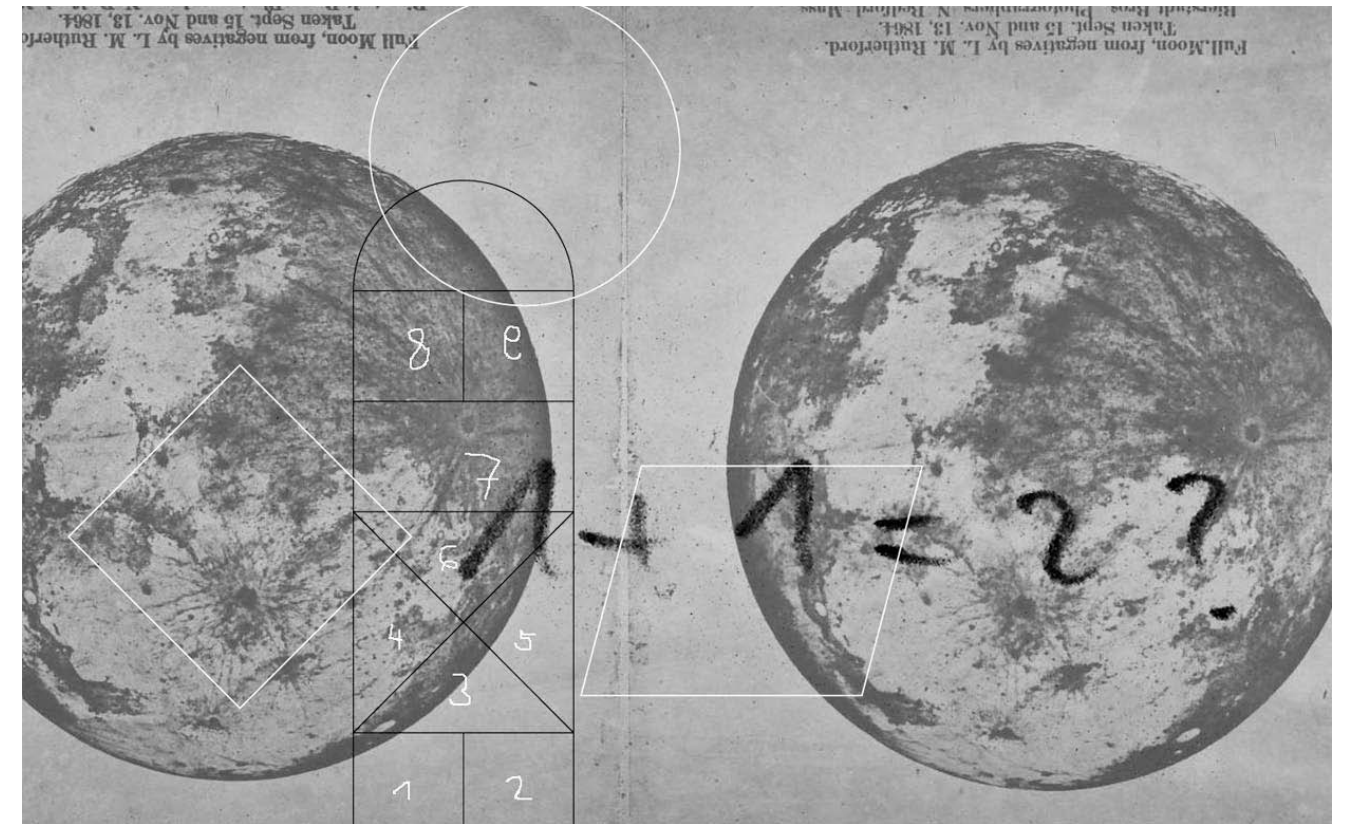


Bild 6)

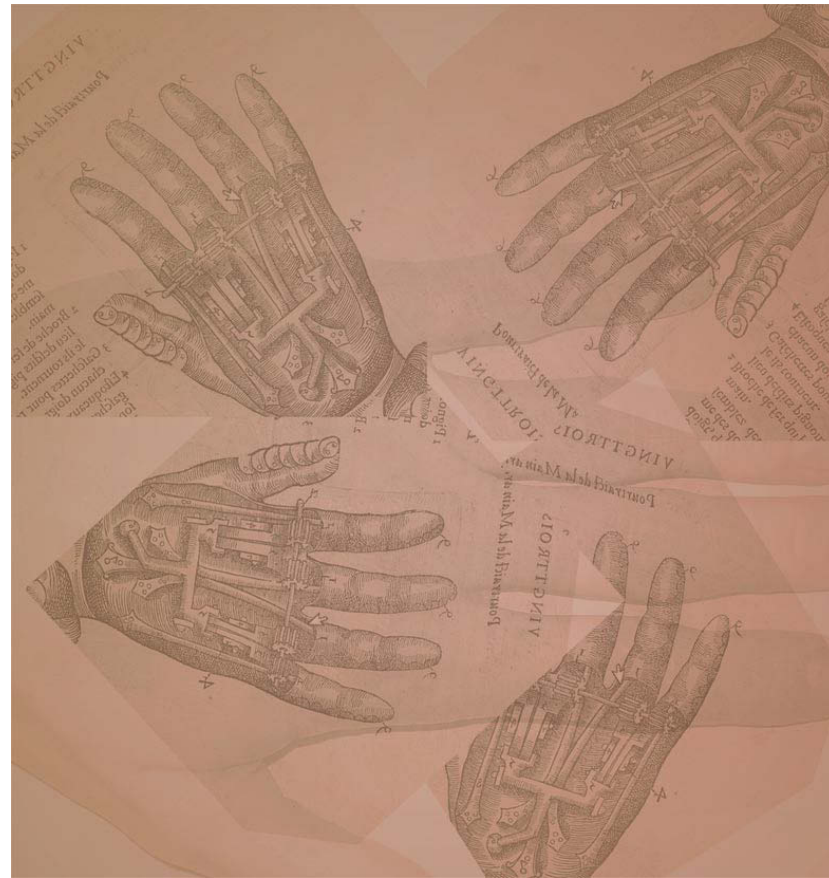
In diesem Bild spielen Assoziationsketten eine wichtige Rolle. Hintergrund bildet eine historische, stereoskopische Aufnahme des Mondes.

Meine Assoziation zur Technik der Stereoskopie ist entstanden im Zusammenhang mit Recherchen zur Funktionsweise des menschlichen Hirnes, Zusammenspiel von linker und rechter Hirnhemisphäre, Zuordnung von Begriffen zu wahrgenommenen Objekten, und Wahrnehmung und Verständnis von Welt im Allgemeinen. Insbesondere haben mich auch Interpretation und Zuordnung von Zeichen, bzw. Legasthenie als Form eines gestörten Informationsflusses, interessiert.

Sogenannte Entscheidungsbäume, schematische Darstellungen von Programmabläufen, und deren Symbole wie Kreis, Parallelogramm, Quadrat etc. werden formal in Verbindung gebracht mit dem Hüpfspiel, welches auch ‚Reise zum Mond‘ genannt wird.

Zahlen und Formeln als Darstellung von Abstraktion, von Untersuchung von Welt, spielen eine Rolle. Die Behauptung  $1+1=2$  kann im Kontext von Binärsystemen auch als unwahr interpretiert werden ( $1+1=10$ ), und hängt als Definitionsfrage mit existentieller Dimension im Raum.





Grösse: 66 cm x 70 cm  
Dicke Kupferplatte 1,5 mm



Bild 7)

Dieses Bild dreht sich um Themen wie Interaktion Maschine - Mensch, den alten Traum vom Nachbau des Menschen, Prothesen, und schliesslich auch um die Frage nach künstlicher Intelligenz.

Eine historische Aufnahme eines Entwurfes einer mechanischen Hand<sup>1</sup> wird digital multipliziert. Sichtbar ist auch eine Multiplikation des Mauszeigers, einer Art Prothese der menschlichen Hand innerhalb der digitalen Welt. Darüber liegt als Mehrfachbelichtung eine fotografische Aufnahme einer menschlichen Hand.

Rückkoppelungseffekte zwische Wunsch, Traum und (zeitgebundener) Realität menschlichen Vermögens finden statt. Die Hand steht dabei als eines der ursprünglichsten Symbole für das Potential des Menschen.

<sup>1</sup> Aus ‚Les œuvres d’Ambroise Paré’, 1585, U.S. National Library of Medicine, s. [http://www.nlm.nih.gov/exhibition/historicalanatomies/Images/1200\\_pixels/ixcxvi.jpg](http://www.nlm.nih.gov/exhibition/historicalanatomies/Images/1200_pixels/ixcxvi.jpg)