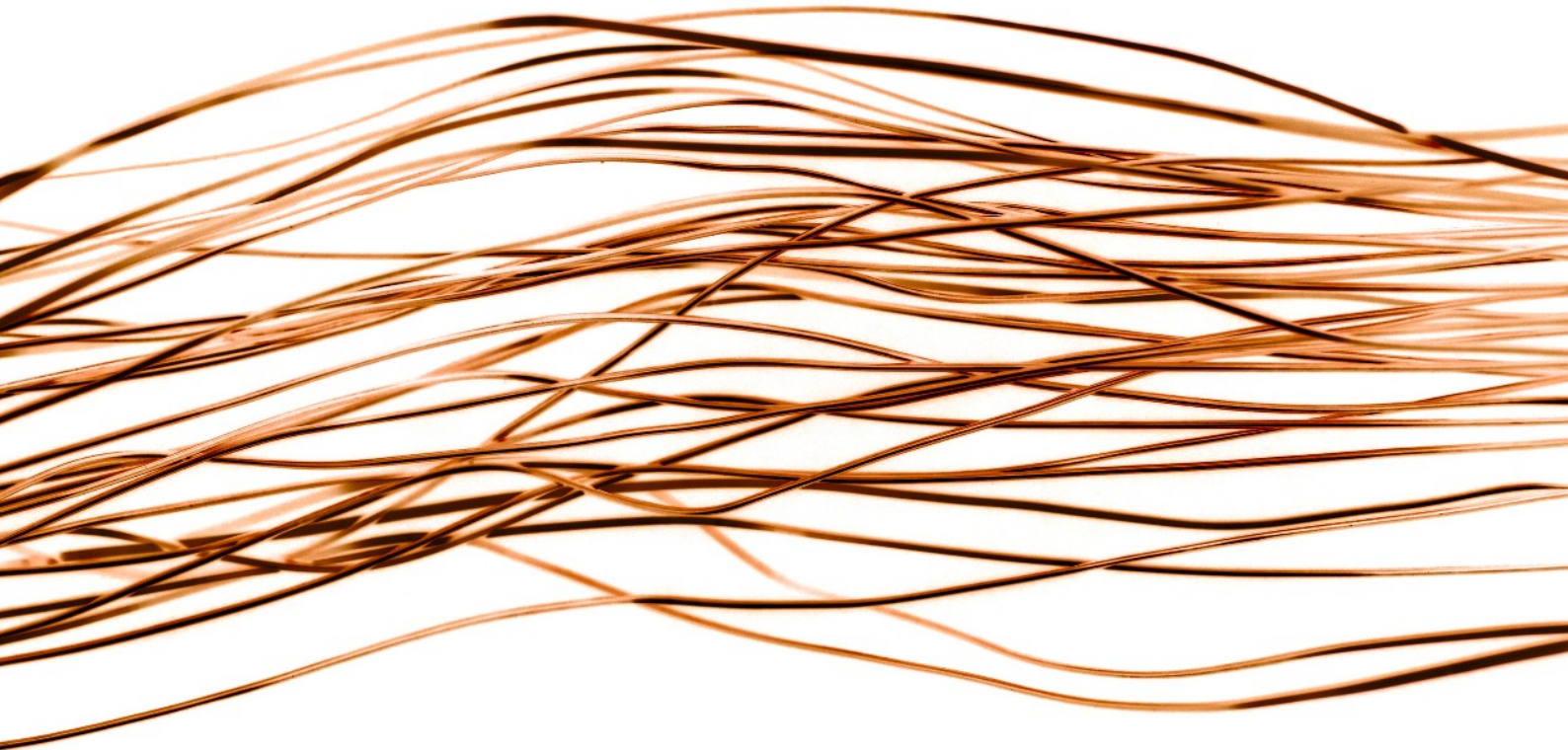


Gebhard Sengmüller



Curriculum Vitae

künstlerisches Statement

Arbeiten

Gebhard Sengmüller - Curriculum Vitae

Gebhard Sengmüller ist bildender Künstler, tätig im Bereich Medientechnologie, er lebt und arbeitet in Wien. Seit 1992 hat er Projekte und Installationen entwickelt die sich mit dem Hintergrund elektronischer Medien beschäftigen; Mediengeschichte rückwirkend verändern; Medientechnologien demontieren und neu zusammensetzen; und autogenerative Systeme und Netzwerke konstruieren. Seine Arbeiten wurden vielfach in Europa, den Amerikas und Asien gezeigt, unter anderem an Ausstellungsorten wie der Ars Electronica Linz, der Biennale di Venezia, dem Institute of Contemporary Arts London, Postmasters Gallery New York, dem Museum of Contemporary Photography Chicago, dem microwave Festival Hong Kong, oder dem InterCommunication Center Tokyo (gebseng.com).

Biographie

- 1967 geboren in Wien, Kindheit und Schule in Salzburg
- seit 1985 künstlerische Arbeit mit Fotografie, Super 8
- 1988 Gründungsmitglied LUMEN X Fotolabor, Wien
- seit 1989 künstlerische Arbeit mit elektronischen Medien, Video, Computer
- 1989 - 1994 Gründungsmitglied PYRAMEDIA Medienkunstkollektiv, Wien
- seit 1992 Architekturfotografie (fotosengmueller.com)
- 1994 BKA Kunst Auslandsstipendium für künstlerische Fotografie, Paris
- 1994 - 1996 Mitglied HILUS Intermediale Projektforschung, Wien
- 2000 BKA Kunst Auslandsstipendium für künstlerische Fotografie, New York
- 2008 Salzburger Landespreis für Medienkunst
- 2010 FLEFF Map Digital Space Competition - Curator's Prize

Gebhard Sengmüller lebt und mit seiner Frau, der Modedesignerin Barbara Dienz-Sengmüller und ihren zwei Kindern Leopold und Pauline in Wien.

Ausbildung

- 1992 - 2002 Universität für angewandte Kunst, Wien / Meisterklasse für visuelle Mediengestaltung, Prof. Peter Weibel (Mag.art.)
- 1992 Workshop Cerith Wyn Evans (GB) / Universität für angewandte Kunst, Wien

- 1987 - 1989 Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien / Institut für Elektroakustik, Prof. Dieter Kaufmann (Diplom Tontechnik)
- 1985 Sommerakademie Salzburg / Klasse für künstlerische Fotografie, Tamarra Kaida

Lehrtätigkeit

- seit 2005 Lehrauftrag, Universität für Gestaltung Linz, Institut Interface Cultures: Seminar Medienarchäologie
- 2012 Lehrauftrag, Universität für Angewandte Kunst Wien, Institut Digitale Kunst: Seminar Medienarchäologie
- 2007 Lehrauftrag, Transart Institute, Donau Universität Krems: Seminar Medienarchäologie
- 1999 - 2000 Lehrauftrag, HGB Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig: Projektunterricht "VinylVideo" und Kuratierung einer Studentenausstellung in der Dogenhaus Galerie, Leipzig
- 1992 - 1997 Organisation und Unterricht von Kursen in fotografischer Aufnahmetechnik, Portraitfotografie, Labortechnik S/W und Farbe im Rahmen des Fotolabors "Lumen X"

Kollaborative Arbeiten

Während meiner gesamten künstlerischen Laufbahn war ich an der Arbeit in künstlerischen Gruppierungen interessiert.

- 1989 Mitgründer von PYRAMEDIA Wien, gemeinsame Entwicklung neuer Konzepte auf dem Gebiet von Videokunst und Computeranimation
- 1994 - 1996 Mitglied von HILUS Intermediale Projektforschung, ein Verein zur Entwicklung und Unterstützung der Wiener Medienkunstszene; Organisation von Konferenzen und Arbeit an einer umfangreichen Datenbank zu neuen Technologien in Österreich
- 1997 - 2000 Teilnehmer des VERGESSEN© Projekts, einer Zusammenarbeit von über 20 Künstlern und Theoretikern zum Thema des Vergessens; ein Versuch, sich in einem Phänomen zurechtzufinden, das herkömmlichen Erkenntnismethoden unzugänglich scheint

2012 - 2015 Künstlerische Begleitung des Forschungsprojekts "LEBEN AN DER GRENZE" der Universität Salzburg

2017 - 2019 PEEK Künstlerisches Forschungsprojekt "RESET THE APPARATUS! The Persistence of the Photographic and the Cinematic in Contemporary Art"

Ausstellungen/Projekte

2021

PAVILHÃO DA CIDADE CRIATIVA - A ARTE DA INTERFACE / Bienal Internacional de Arte de Macau 2021, Macao, PRC

2020

SCHAURAUM DIE ANGEWANDTE / Quartier 21, Museumsquartier Vienna

2019

LEBEN AN DER GRENZE / Stadtmuseum Waidhofen an der Thaya, Austria
ARCHITEKTUR IN SALZBURG / Touring Exhibition, Austrian Cultural Forum
KUNSTANKÄUFE DES LANDES 2017-2019 / Traklhaus Salzburg, Austria

2017

ANIMA_L / FLUSS Wolkersdorf, Austria

2016

WINTER LIGHTS / Canary Wharf Public Art, London
FLATPACK FILM FESTIVAL / Birmingham, UK
FILM AND INTERMEDIALITY / University of Applied Arts, Vienna

2015

CINEMA 2.0: HARD CINEMA / Hong Kong Arts Centre
LEBEN AN DER GRENZE / Arbeiterkammer NÖ, Austria
SAVE THE DATA / Kunstpalais Erlangen, Germany

2013

GLOW / Eindhoven, Netherlands

2012

MOSTRA SESC DE ARTES / Sao Paulo, Brazil
APPROACHING TRANSIENCE PART II / Wien, Austria

2011

PERSISTENCE OF VISION / Nikolaj Kunsthallen, Copenhagen, Denmark

ARTEFACT / STUK, Leuven, Belgium

NIEDERÖSTERREICHISCHE LANDESAUSSTELLUNG / Kulturfabrik Hainburg, Austria

KÜNSTLERISCHE METHODEN DER BILDFINDUNG /Fotogalerie Wien, Austria

2010

HYBRID ART / Moscow, Russia

OPEN SPACE 2010 / InterCommunication Center, Tokyo, Japan

TRANSMEDIALE / Berlin, Germany

AN DAS GERÄT! / Halle 14, Leipzig, Germany

Persistence of Vision / FACT Center, Liverpool, UK

LICHTROUTEN / Lüdenscheid, Germany

AND FESTIVAL / Cornerhouse Gallery, Manchester, UK

MICROWAVE FESTIVAL / Hongkong

PLAYLIST / iMal, Brussels, Belgium

FLEFF OPEN SPACE / Suntec Conference Center, Singapore

2009

PLAYLIST / Laboral, Gijón, Spain

CONCEPT FILM (II) / Arti et Amicitiae, Amsterdam, Netherlands

ARS ELECTRONICA / Linz, Austria

PARAFLOWS / Wien, Austria

SCHMIEDE '09 / Hallein, Austria

2008

JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL / Tokyo, Japan

SCULPTURE AND OBJECT XIII / Kressling Gallery, Bratislava, Slovakia

SIGNALE VOM MILLSTÄTTER SEE / Kunst am Bau Projekt, vierter Platz, Millstatt, Austria (mit realitylab)

2007

EMAF Festival / Osnabrück, Germany

MONITORING / Kassel, Germany

WAV_MODULATOR / Kunst am Bau Projekt, Siegerprojekt, Wels, Austria (mit Herwig Turk)

BASTART GALLERY / Bratislava, Slovakia

VOORUIT ARTS CENTER / Gent, Belgium

DISCOVERY WORLD MUSEUM / Milwaukee, USA

2006

BLIND SPOT / Hannah Maclure Centre, Dundee, Scotland

PIKSEL / Bergen, Norway

LAB.30 / Augsburg, Germany

ELECTROHYPE / Malmoe, Sweden

2005

ART MEETS MEDIA / InterCommunication Center, Tokyo, Japan

IMAGES FESTIVAL / Toronto, Canada

TRANSITIO_MX / Centro Multimedia, Mexico City

SKIZZEN FÜR EIN HAUS / Kunstverein Salzburg, Austria

2004

ARS ELECTRONICA / Linz, Austria

DEAF FESTIVAL, V2_Organisatie / Rotterdam, Netherlands

ALT WIEN / Wien Museum, Vienna, Austria

NOUMATROUFF / Mulhouse, France

HILCHOT SHCHENIM / Digital Art Lab, Tel Aviv, Israel

JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL / Tokyo, Japan

BASICS / Galerie 5020, Salzburg, Austria

TELEVISUELLES LEBEN / Kunstverein, Salzburg, Austria

VIDEOTHEK / Galerie der Stadt Wels, Austria

2003

ICA Institute of Contemporary Arts / London, UK

FACT Center / Liverpool, UK

SOUND IMAGE / Laboratorio Arte Alameda, Mexico City

2002

IMAGES FESTIVAL / Toronto, Canada

CLUB 3, Forum Stadtpark / Graz, Austria

READ_ME 1.2, Macros Center / Moscow, Russia

THANATOTRONICS, Duisburger Filmwoche / Duisburg, Germany

2001

NET.ART PER ME, Slovenian Pavillon at the 49th Biennale di Venezia / Venice, Italy

DIGITAL ART LAB / Tel Aviv, Israel

MAK NITE, Museum of Applied Arts / Vienna, Austria

BITS & PIECES, University of Hartford / Hartford CT, USA

AUDIBLE IMAGERY, Museum of Contemporary Photography / Chicago IL, USA

INTERFACE EXPLORER, Public Netbase / Vienna, Austria

BATOFAR SEEKING VIENNA / Paris, France

26TH YOUTH SALON / Zagreb, Croatia

2000

POSTMASTERS GALLERY / New York, USA

LOWTECH, Shedhalle / Zürich, Switzerland

FORUM DES IMAGES / Paris, France

SHIFT E.V. / Berlin, Germany

INTERFERENCES, Biennale Internationales des Arts Multimedia Urbains / Belfort, France

SCENES OF SOUNDS, Tang Museum / Saratoga Springs NY, USA

D-VISION 2000 FESTIVAL / Vienna, Austria

LOWTECH, Kunstraum München / Munich, Germany

STAR PROJECT, Karajan Center / Vienna, Austria

1999

TRANSLOCATION, Generali Foundation / Vienna, Austria (with HILUS)

PHONOTAKTIK FESTIVAL / Vienna, Austria

EMAF - EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL / Osnabrück, Germany

FCMM - FESTIVAL OF CINEMA AND NEW MEDIA / Montreal, Canada

TOOT '99, Hull Time Based Arts / Hull, England

DOGENHAUS GALERIE / Leipzig, Germany

DIGITALE FESTIVAL / Cologne, Germany

CYBER '99 FESTIVAL / Lisbon, Portugal

HALTBAR BIS...IMMER SCHNELLER, Kunsthalle Krems / Krems, Austria
(with VERGESSEN©)

LOST IN SOUND, Centro Galego de Arte Contemporanea / Santiago de Compostela, Spain

1998

DEAF FESTIVAL, V2_Organisatie / Rotterdam, Netherlands

SUB-TECHS: POST-DIGITAL SCULPTURE, The Lab / San Francisco CA, USA

ANALOG-DIGITAL, OK Cultural Center / Linz, Austria

VERGESSEN© TRAILER, in 30 cinemas / Vienna, Austria (with VERGESSEN©)

DIAGONALE / Graz, Austria

DISKRETE PRAXIS, Büchsenhausen Exhibition Room / Innsbruck, Austria

VERGESSEN© FESTIVAL / St. Veit a.d. Glan, Austria

MEDIA.KUNST, Salle de Bal / Vienna, Austria
GALERIE 5020 / Salzburg, Austria
IN BETWEEN THE IMAGES / Graz, Austria

1997

VERGESSEN© / different projects (<http://www.vergessen.com>)
MACHINE AESTHETICS, V2_Organisatie / Rotterdam, Netherlands
VERGESSEN© SHOP, Grundsteingasse / Vienna, Austria (with VERGESSEN©)
COWBOY.ANIM, Mini Kebap / Vienna, Austria
SYMPTOMS AND HOME REMEDIES / Brno, Czech Republic (with VERGESSEN©)
STILL, Salle de Bal / Vienna, Austria

1996

VERSION 2.2, Saint-Gervais de Geneve / Geneva, Switzerland
STATEMENTS, Galerie Cult / Vienna, Austria
KÜNSTLERPECH, Junge Szene 96, Secession / Vienna, Austria (with HILUS)
APOLLO 17, Media Arts Festival / Klagenfurt, Austria
ST. PETERSBURG BIENNALE / St. Petersburg, Russia
TINSEL TOWER, PS1 Clocktower Gallery / New York, USA

1995

RECYCLED REALITY, Traklhaus / Salzburg, Austria
SPRING PROJECT, Ambrosi Museum / Vienna, Austria (with HILUS)

1994

MEDIENBIENNALE LEIPZIG / Leipzig, Germany
ERASMUS PROMO VIDEO, University of Applied Arts / Vienna, Austria (with Christine Meierhofer)
CULTURE ELECTRONIC / Loosdorf, Austria
KUNSTSTÜCKE SIGNATION, ORF Austrian Broadcasting Cooperation / Austria
ELEKTRONISCHE GALERIE / Vienna, Austria
KONTEXTKUNST, documentary video, Neue Galerie / Graz, Austria (director, with Bruno Klomfar)
M.I.T. MEDIAMOO / Boston, USA
DIAGONALE / Salzburg, Austria

1993

ARS ELECTRONICA / Linz, Austria

PUBLIC SPACES, promo video, WUK / Vienna, Austria (with PYRAMEDIA)
KUNST UND MEDIEN, IFABO / Vienna, Austria
REALTIME, ORF Austrian Broadcasting Cooperation / Austria (with TRANSIT)
VIRTUAL VEXILLOMAT, Elektronische Galerie Freihaus / Vienna, Austria

1992

VIDEOLEITSYSTEM, Tanzsprache Festival / Vienna, Austria (with PYRAMEDIA)

1991

VEEJAY DEEJAY, medialivemixinstallation, WUK / Vienna, Austria (with PYRAMEDIA)

MEDA TM, Transformator Media Art Festival/ St. Veit a.d. Glan, Austria (with PYRAMEDIA)

TRANSFORMATOR, documentary video for ORF Kunststücke / Austria (director, with Rosa von Suesz)

VEXILLOMAT, WUK / Vienna, Austria (with Rosa von Suesz)

1990 - 1992

TERMINAL TAPES, WUK / Vienna, Austria (with PYRAMEDIA)

1989

TRANS EUROPE HALLES, documentary video, WUK / Vienna, Austria (with PYRAMEDIA)

Vorträge/Künstlergespräche/Präsentationen/Konferenzen

2021

UNIVERSITY OF APPLIED ARTS / Vienna, Austria

2017

BLAUGELBE GALERIE / Zwettl, Austria

2016

FLATPACK FILM FESTIVAL / Birmingham, UK

FILM AND INTERMEDIALITY / University of Applied Arts, Vienna

2011

UNIVERSITY OF APPLIED ARTS / Vienna, Austria

2010

ICC INTERCOMMUNICATION CENTER / Tokyo, Japan
MICROWAVE FESTIVAL / Hongkong

2009

TECHNARTE / Bilbao, Spain
RE:LIVE / Melbourne, Australia

2008

AKADEMIE DER BILDENDEN KÜNSTE / München, Germany
SCHMIEDE / Hallein, Austria
FAMU Film School / Prague, Czech Republic
SCHMIEDE '08 / Hallein, Austria

2006

TRANSART INSTITUTE / Linz, Austria

2005

PUBLIC NETBASE / Vienna, Austria
ICC INTERCOMMUNICATION CENTER / Tokyo, Japan
INTERACCESS / Toronto, Canada

2004

ISRAELI CENTER FOR DIGITAL ARTS / Tel Aviv, Israel
HOCHSCHULE FÜR KUNST UND GESTALTUNG / Linz, Austria
LE QUAI ART SCHOOL / Mulhouse, France

2003

HÖR!SPIEL!ART.MIX / Bayrischer Rundfunk BR2, München, Germany
MULTIPLACE 2 FESTIVAL / Priestor Gallery, Bratislava, Slovakia
FACT Center / Liverpool, UK
WIMBLEDON COLLEGE / London, UK

2002

FLOW: NEGOTIATING DATA MOVEMENT / Royal Ontario Museum, Toronto, Canada
ICA Institute of Contemporary Arts / London, UK
NJUMEDIJA / Belgrade, Yugoslavia
KUDA.ORG / Novi Sad, Yugoslavia

2001

HALLWALLS CONTEMPORARY ART CENTER / Buffalo NY, USA
DISTINGUISHED ARTISTS SYMPOSION, University of Hartford / Hartford
CT, USA (C)
SNIF / Tel Aviv, Israel
M.I.T. MEDIALAB, Massachusetts Institute of Technology / Boston MA, USA
BROWN UNIVERSITY / Providence RI, USA
MASSACHUSETTS COLLEGE OF ART / Boston MA, USA
RPI Rensselaer Polytechnical Institute / Troy, USA
ACADEMY OF FINE ARTS / Vienna, Austria

2000

REMEDICATION / Merz Academy, Stuttgart, Germany
THING.NET / New York NY, USA

1999

MEDIA NON GRATA / Tallinn, Estonia

1998

HOCHSCHULE FÜR GRAFIK UD BUCHKUNST / Leipzig, Germany
POLAR CIRCUIT WORKSHOP / Tornio, Finland

1997

MACHINE AESTHETICS, V2_Organisatie / Rotterdam, Netherlands

1996

HOCHSCHULE FÜR BILDENDE KUNST / Basel, Switzerland (with HILUS)
MIRRORPAGE SYMPOSIUM / St. Petersburg, Russia

Sammlungen/Ankäufe

Artothek des Bundes, Österreich
Sammlung zeitgenössischer Kunst der Kulturabteilung der Stadt Wien
Sammlung Kunstankäufe des Landes Salzburg
Sammlung Kawakami Sangyo, Tokio
Sammlung Welbers, München

Literaturliste/Kritiken (Printmedien)

- “Retrograde Remediation - Cross-Media Translations in Contemporary Film-Related Art” by Gabriele Jutz, in: “originalcopy - Post-Digital Strategies of Appropriation”, De Gruyter, Berlin, 2019
- “Gebhard Sengmüller - E-Energy Consumption” by Linda Weintraub, in: “What’s Next - Eco Materialism & Contemporary Art”, Intellect, Bristol, 2019
- “VinylVideo” by Ingo Scheel, in: Mint, 2018
- “Retrograde Remediation - Medienübergreifende Übersetzungen in der filmbezogenen Kunst” by Gabriele Jutz, in: springerin, Wien, 2018
- “Architectures of control and points of resistance” by Sharon Lin Tay, in: “A Companion to Contemporary Documentary Film”, Wiley-Blackwell, Hoboken, 2015
- “What is Media Archaeology?” by Jussi Parikka, polity, Cambridge, 2012
- “Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method” by Garnet Hertz and Jussi Parikka, in: Leonardo, 2012
- “An Archaeology of Media Archaeology” by Erkki Huhtamo and Jussi Parikka, in: “Media Archaeology - Approaches, Applications, and Implications”, University of California Press, Berkeley, 2011
- “On the Archaeology of Imaginary Media” by Eric Kluitenberg and Jussi Parikka, in: “Media Archaeology - Approaches, Applications, and Implications”, University of California Press, Berkeley, 2011
- “Und dann war alles elektrifiziert” by Sven Voelker, in: Some Magazine, 2011
- “Twenty Years of FACT” (contribution), Liverpool University Press, Liverpool, 2009
- “Was wäre, wenn...”, in: Lüdenscheider Nachrichten, 2009
- “Salzburger Landespreis geht an Video-Installation” by APA, in: Salzburger Nachrichten, 2008-09-04
- “Portrait Gebhard Sengmüller” by Martina Sperling, in: apa.at, 2008-09
- “Kühe als Konzeptkünstler” by Franz Brinek, in: Pinzgauer Nachrichten, 2008
- “Wie wirklich ist die Wirklichkeit - Die Ausstellung Final Cut - Medienkunst und Kino des Osnabrücker Media Art Festivals”, in: Hannoversche Allgemeine Zeitung, 2007
- “Medien als Schauplätze von Kunst” by Reinhard Braun, in: morgen, 2005
- “Benachbarte Taktiken” by Nat Muller, in: springerin, Wien, 2004
- “FACT Finding” by Beryl Graham, in: Art Monthly, 2003
- “Needles must” by Paul Murphy, in: Design Week, 2002
- “Net Gains” by Carly Berwick, in: ARTnews, 2002
- “Past, Present, and Future Tense” by Gregor Muir, in: Leonardo, 2002
- “Don’t you wonder sometimes” by Dan Jones, in: i-D Magazine, 2002
- “Bildplatte und Hanfskulptur” by Martin Behr, in: Salzburger Nachrichten, 2002

“Le Chainon Manquant” by Andre Piche, in: Enroute, 2001
 “Video Art Gets in the Groove” by Erica D. Rowell, in: ABC News, 2001
 “Fernsehbilder von Schallplatten” by Thomas Rottenberg, in: Der Standard, 2001
 “Ether Talk” by Lina D. Russell, in: WIRE Magazine, 2001
 “VinylVideo - Le mix en trashpeg” by Salma Schnabel, in: Trax, 2001
 “Virtually Real” by Barry Davis, in: Jerusalem Post, 2001
 “Viva Vinyl” in: Stern, 2000
 “Kopfüber im Zeitspeicher” by Christoph Blase, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 2000
 “Hör das Bild, Sieh den Ton” by Tilman Baumgärtel, in: Berliner Zeitung, 2000
 “VinylVideo” by Scott Edge and Chris Force, in: Alarm Magazine, 2000
 “Groove Tube” by Richard Baimbridge, in: Wired Magazine, 2000
 “The Retro-Future of Television Today - VinylVideo™” by Daniel Janoff, in: Ten By Ten Magazine, 2000
 “Future Imperfect” by Daniel Janoff, in: ID Magazine, 2000
 “VinylVideo - Das Missing Link in der Mediengeschichte” by Martina Gröschl, in: wienwebplus, 2000
 “Visions in Vinyl - Pictures Bring New Life to Old Records” by Carly Berwick, in: Village Voice, 2000
 “Wider eine ökonomisierte Kunst” by Vera Tollmann, in: springerin, 2000
 “Lowtech aus Österreich: Die gute, alte LP als Bildspeicher” by Sigrid Berghoff, in: Net Business, 2000
 “Come On Over and We’ll Watch Some Records” by Matthew Mirapaul, in: New York Times Online Edition, 2000
 “VinylVideo on Sterling's Dead Media” by Caspar Stracke, in: Rohrpost, 2000
 “VinylVideo” by Alessandro Ludovico, in: Suoni Futuri Digitali, 2000
 “VinylVideo - Transforming the Turntable into the VCR of the Past” by Richard Baimbridge, in: Res Magazine, 2000
 “VinylVideo: retour vers le futur” in: Pariscope, 2000
 “Vinyl, Vidi, DJ” by A.H., in: Liberation, 2000
 “Media Scratching” by Jade Lindgaard, in: Les Inrockuptibles, 2000
 “Kunst Zwischen Medien (V)” by Reinhard Braun, in: Springerin, 1999
 “Missing Links” by Timothy Druckrey, in: EIKON Magazine, 1999
 “Video auf Schallplatte” by Ingrid Malina, in: Mediabiz, 1999
 “Contemporary ASCII” by Vuk Cosic, Timothy Druckrey, Lev Manovich, 1999
 “Medien, Gedächtnis, Moderne” by Timothy Druckrey, in: 2nd International Flusser Lecture, 1999
 “A Short History of VinylVideo™ - A Collective Memory” by Rike Frank, in: ISEA Newsletter, 1999
 “Mo Wax – jetzt gibt es endlich auch Filme auf Vinyl” by Ralf Summer, in: Süddeutsche Zeitung, 1999

“Grooverider - Yesterday’s Technology Today” by Jörg Heiser, in: Frieze Magazine, 1999
“Rahma Khazam Goes DEAF in Rotterdam” by Rahma Khazam, in: WIRE Magazine, 1999
“Fortschritt durch Rückschritt” by Wolfgang Richter, in: Salzburger Nachrichten, 1999
“Sub-Techs’ at the Lab” by Kenneth Baker, in: San Francisco Chronicle, 1998
“Notes on the Aesthetics of Dysfunctionality, or: Why Some of Us Don’t Want to Become ‘Masters’” by Inke Arns, in: Medi-O-Rama, 1998
“Remove the Controls” by Andreas Broeckmann, in: Syndicate, 1997
“Zur Hybris von Mensch und Maschine in den Neuen Medien” by M. Grossmann, in: Nettime, 1997

Literaturliste/Kritiken (Online/TV/Radio)

“VinylVideo: The technology that lets you play records on your TV set” by Anton Spice, thevinylfactory.com, 2018-10-16
“Supersense brings video on vinyl to life on any regular TV” by Paul Ridden, newatlas.com, 2018-10-16
“Custom VinylVideo discs are here” by Techmoan, youtube.com, 2018-10-05
“VinylVideo Is Literally Video On Vinyl” by Drew Littrell, hackaday.com, 2018-10-01
“You can now buy video encoded vinyl records” by Anton Spice, thevinylfactory.com, 2018-09-18
“VinylVideo - Playing video from a 45rpm record” by Techmoan, youtube.com, 2018-09-17
“If You Hate Your Eyes, You Can Now Watch Video Recorded On a Vinyl Record”, by Andrew Liszewski, gizmodo.com, 2018-09-17
“Friedhof der Datenträger” by Olaf Przybilla, sueddeutsche.de, 2015-11-10
“4 Good Reasons for Injecting Bubble Wrap”, boxvox.com, 2014-10-21
“Parallel Image Display Is Low-Res and Gorgeous” by Chris Jacob, gizmodo.com, 2009-12-05
“What’s The Worst Way To Transmit Video?” by Mike Szczys, hackaday.com, 2009-12-04
“A Parallel Image: a novel way of transmitting a video signal” by Devin Coldewey, techcrunch.com, 2009-12-04
“Salzburger Landespreis für Medienkunst 2008 an Gebhard Sengmüller” by artmagazine Redaktion, artmagazine.cc, 2008-09-03
“Preis für fiktive Medienarchäologie” by APA, derstandard.at, 2008-09-03

“An Infinite Séance 2” by Olia Lialina, teleportacia.org, 2008-03
“Vjing Vinylvideo™ Ica, Londra” by Lavinia Garulli, exhibart.com, 2003-01-08
“VinylVideo™: Quando Il Giradischi Diviene Videogiradischi”, t-turn.com, 2001-08-28
ORF Treffpunkt Kultur, 2001-08
“De la vidéo sur du vinyl” by Patrice Mancino, latrive.net, 2001-06-05
“Dead Media Working Note 29.2” by Richard Barbrook, deadmedia.org, 1999

Publikationen

“Big Paul: The Death of Video and the Return of the Repressed” (with Andy Birtwistle) in: “Reset The Apparatus! A Survey of the Photographic and the Filmic in Contemporary Art”, De Gruyter, Berlin, 2019
“Reset The Apparatus!” (contribution) in: Eikon, Wien, 2017
“Inventors as Artists” (contribution), Hatje Cantz, Ostfildern, 2008
“Four Media Archaeological Artworks” in: “Interface Cultures - Artistic Aspects of Interaction”, transcript, Bielefeld, 2008
“Knowledge-Based Interaction Design” (contribution), Springer, New York, 2008
“gebseng – four works” in: “absolutno_report”, Springer, Wien, 2006
“VSSTV” in: Cabinet Magazine, New York City, 2004
“VinylVideo advertising folder” in: selfware Magazin, Graz, 2002
“Presse Spectrum 200-12-30” in: Eikon, Wien, 2001
“VinylVideo advertising folder” in: Eikon, Wien, 1999
“Händeschüttelkunst” in: Pakt Magazin, Bielefeld, 1996



Gebhard Sengmüller (Foto © 2004 by Valerie Rosenberg)

Gebhard Sengmüller – künstlerisches Statement

Ich bin bildender Künstler, tätig im Bereich Medientechnologie, ich lebe und arbeite in Wien. Seit 1992 habe ich Projekte und Installationen entwickelt die sich mit dem Hintergrund elektronischer Medien beschäftigen, Mediengeschichte rückwirkend verändern, Medientechnologien demontieren und neu zusammensetzen, und autogenerative Systeme und Netzwerke konstruieren. Meine Arbeiten wurden vielfach in Europa, den Amerikas und Asien gezeigt, unter anderem an Ausstellungsorten wie der Ars Electronica Linz, der Biennale di Venezia, dem Institute of Contemporary Arts London, Postmasters Gallery New York, dem Museum of Contemporary Photography Chicago, dem microwave Festival Hong Kong, oder dem InterCommunication Center Tokyo.

Mein am meisten beachtetes Projekt seit 1998 war "VinylVideo". Es handelt sich dabei um ein Stück Fake-Medienarchäologie, eine "vergessene" Erfindung zur Speicherung von Fernsehsignalen auf Vinyl-Langspielplatten. Dieses Projekt, eine Kollaboration mit Wissenschaftlern und Künstlern, habe ich seit 1998 in zahlreichen Ausstellungen, Livepräsentationen und Vorträgen vorgestellt. Die Arbeit wurde auch umfangreich in der Kunst- und Mainstreampresse rezipiert, unter anderem in: Frieze Magazine, Wired Magazine, FAZ oder der New York Times. 2004 arbeitete VinylVideo mit Perry Hoberman und Julia Scher zusammen, die neue Arbeiten für eine VinylVideo Installation anlässlich der Eröffnung des FACT Center, Liverpool, produzierten. VinylVideo wird von der Postmasters Gallery NYC repräsentiert (gebseng.com/03_vinylvideo/).

Danach zeigte ich drei neue umfangreichen Projekte: "VSSTV – Very Slow Scan Television", das erstmals bei der ars electronica Linz und danach beim DEAF Festival Rotterdam präsentiert wurde, behandelt ein paralleles TV Universum, das in die Zeit der Fernsehmonopole zurückreicht und verwendet Luftpolsterfolie als neuartigen Bildträger (gebseng.com/02_vsstv/). "Slide Movie" ist eine Installation, die eine gängige Medienmaschine de- und gleichzeitig rekonstruiert, es wurde in letzter Zeit beim EMAF Festival Osnabrück und in der Cornerhouse Gallery in Manchester ausgestellt (gebseng.com/04_slidemovie/). "A Parallel Image" (http://gebseng.com/08_a_parallel_image/), ist eine elektronische Camera Obscura, die einen unüblichen, nichtlinearen Weg zur Übertragung von Bewegtbildern ermöglicht. Dieses Projekt wurde mit dem Salzburger Landespreis für Medienkunst 2008 ausgezeichnet und wurde unter anderem 2010 im InterCommunication Center Tokyo gezeigt.

Im Moment arbeite ich an der Realisierung meiner neuen Arbeit, “Big Paul” (gebseng.com/11_big_paul/), die eine alternative Entwicklung in der Geschichte des Fernsehens zeigt.

Seit 2005 unterrichte ich ein Seminar in Medienarchäologie an der Kunsthochschule Linz, Institut Interface Cultures.

Meine Arbeit reflektiert den historischen und sozialen Kontext aktueller Medienkunst. Sie fokussiert auf die Werkzeuge, mit denen Kunst erzeugt wird, sei es von mir selbst, in Kollaboration mit Anderen, oder “autonom” durch die Werkzeuge selbst. Meine Arbeiten haben oft eine didaktische Komponente im dem Sinn, dass ein kritisches Engagement des Betrachters – nicht nur mit dem Kunstwerk selbst, sondern auch mit dem weiteren Umfeld, in dem es platziert ist – darin eine zentrale Rolle spielen.

Die folgende Liste fasst die wichtigsten Projekte zusammen, an denen ich seit 1992 gearbeitet habe. Die meisten dieser Arbeiten haben mit Fernsehen zu tun. In gewisser Weise versuchen sie auch, Dinge neu anzuordnen und sie für die Ewigkeit zu bewahren. Sie stellen Versuche dar, Systeme/Environments/Werkzeuge zu schaffen, die Kunstwerke herstellen, ohne dass ich gezwungen bin, diese Inhalte selber zu erschaffen. Dadurch untersuchen sie den Zusammenhang zwischen den spezifischen Eigenschaften der Werkzeuge/Plattformen und dem Inhalt, der durch sie erzeugt wird.

Big Paul (seit 2017)

gebseng.com/11_big_paul

Mit meiner medienarchäologischen Installation “Big Paul” schlage ich eine alternative Entwicklung in der Geschichte der Television vor.

Die erste praktikable Idee, wie ein Bewegtbild in Zeilen und Frames zerlegt und so zur elektrischen Übertragung vorbereitet werden könnte, kam bereits 1883 von dem Berliner Signalingenieur Paul Nipkow. Die sogenannte Nipkow-Scheibe ermöglichte zum ersten Mal in der Technikgeschichte und auf verblüffend einfache Weise elektromechanisches Fernsehen und wurde 1926 vom schottischen Erfinder John Logie Baird als zentrales Element seines Televisors eingesetzt. Dass wir seit damals nicht in einer Welt lebten, in der Fernsehen mit Hilfe von schnell rotierenden Scheiben produziert und wiedergegeben wird, liegt einerseits

an der niedrigen Auflösung des ursprünglichen Nipkow/Baird Systems, das deshalb bald dem elektronischen RCA Fernsehsystem von David Sarnoff und Vladimir Zworykin unterlag. Andererseits habe ich einige historische Hinweise entdeckt, die darauf hindeuten, dass die Dominanz des elektronischen Fernsehens, das auf der Kathodenstrahlröhre aufbaute und bis ins frühe 21. Jahrhundert die dominante Methode zur Bildübertragung in Echtzeit blieb, keineswegs so unausweichlich war, wie die Medien- und Technikgeschichtsschreibung das in ihrer linearen und oft einseitigen Betrachtungsweise darstellt.

Mit "Big Paul" entwickle ich darum ein funktionierendes elektromechanisches Fernsehsystem, das die originale Nipkow-Scheibe beibehält, sie aber auf einen Durchmesser von zwei Metern vergrößert und so die Anzahl von übertragbaren Bildzeilen und damit auch die erreichbare Bildauflösung extrem erhöht. So wird zum ersten Mal ein System der Television geschaffen, das das ursprüngliche Nipkowsche Paradigma beibehält, dieses aber in zeitgemässer Qualität funktionieren lässt. Gleichzeitig zeige ich damit eine Apparatur die, so wie der Kinofilm und



Big Paul - Installationsansicht / Künstlerstudio, Wien

der Phonograph, aber im Gegensatz zum elektronischen Fernsehen, für den Betrachter nachvollziehbar und unmittelbar erlebbar ist.

Die geplante Installation ist ein weiterer Schritt in meiner intensiven Auseinandersetzung mit Medienapparaten des 19. und 20. Jahrhunderts. In einer fiktiven Zeitreise nehme ich an entscheidenden Gabelungen in der Mediengeschichte Änderungen vor und versuche herauszufinden, wie sich diese Änderungen auswirken.

A Parallel Image (2009)

gebseng.com/08_a_parallel_image

Diese Arbeit erhielt den Salzburger Landespreis für Medienkunst. Diese interaktive Skulptur, eine Art elektronische Camera Obscura, baut auf der fiktiven Annahme auf, dass das bis heute gültige Prinzip zur elektronischen Übertragung von Bewegtbildern, nämlich deren Zerlegung in Einzelbilder und Bildzeilen, nie entdeckt worden wäre. Das Ergebnis ist eine Vorrichtung, die auf höchst umständliche Weise eine parallele Übertragung jedes einzelnen Bildpunktes vom Sender zum Empfänger versucht.

Im Jahr 1880 definierte der französische Ingenieur Maurice Leblanc erstmals das bis heutige gültige Prinzip der Übertragung von Bildern durch Elektrizität. Dem zugrunde lag die Idee, dass ein zu übertragendes Bild in Zeilen zerlegt wird; die Lichtimpulse in elektrische Ströme umgewandelt werden; Bildsender und -empfänger synchronisiert werden müssen; zuletzt die übertragenen elektrischen Signale auf einem Bildschirm wieder in Helligkeitswerte umgesetzt; und die Bildzeilen zeitsynchron wieder zusammengesetzt werden.

Praktisch möglich wurde diese bereits damals vorgeschlagene Bildzerlegung erst durch die Konzeption der Nipkow-Scheibe durch Paul Nipkow 1883, die dann erst 1926 von dem Schotten John Logie Baird erstmals erfolgreich in einem elektromechanischen Fernsehsystem, dem Televisor, eingesetzt wurde.

Elektronisches Fernsehen, in seiner bis ins frühe 21. Jahrhundert weitgehend unveränderten Form, die von Philo T. Farnsworth 1928 vorgestellt wurde und später von Vladimir Zworykin bei RCA kommerziell standardisiert wurde, baut ebenfalls auf dieser Grundidee der Zerlegung in Bildzeilen und der dadurch nötigen zeitlichen Synchronisation zwischen Sender und Empfänger auf.

Diese Zerhackung von Bewegtbildern in Frames, Fields und Zeilen ist eine der universellsten und kraftvollsten Kontinuitäten in der Entwicklung elektronischer Bildmedien. Die Art der Bildübertragung kann als seriell bezeichnet werden,



A Parallel Image - Installationsansicht / ICC, Tokyo, Japan

weil ein Koaxialkabel bzw. ein Funkkanal genügt, um das Bildsignal vom Sender zum Empfänger zu übertragen.

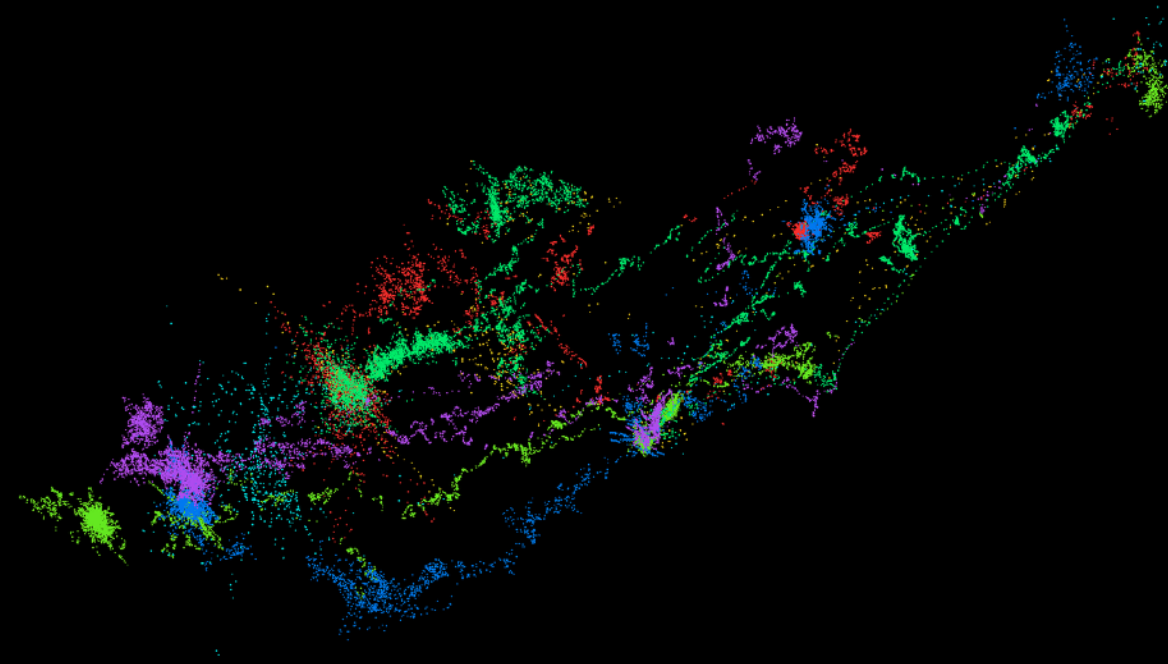
“A Parallel Image” geht von der Annahme aus, dass die gerade beschriebene Entwicklung nicht stattgefunden hat. Hätte das Ausbleiben der Idee, ein Bild in Zeilen zu zerlegen dazu geführt, dass sich in absehbarer Zeit kein Verfahren zur Live-Übertragung von bewegten Bildern durchgesetzt hätte? Oder wäre der Wunsch unserer technischen Zivilisation, ein unmittelbares Übertragungsmedium zu besitzen, so gross gewesen, dass auch ein ganz anderer, umständlicherer Weg in Kauf genommen worden wäre?

Ich versuche, mit diesem Anspruch ein zwar in seiner Effizienz unbrauchbares, aber technisch durchaus mögliches Fernsehformat zu entwickeln. Mein Format wählt eine parallele Übertragung jedes einzelnen Bildpunktes, wodurch eine technisch aufwändige zeitliche Synchronisierung zwischen Sender und Empfänger hinfällig wird.

Dazu entwerfe ich eine Vorrichtung, die auf die technisch denkbar einfachste Weise jeden Bildpunkt auf der "Kamera"seite mit jedem Bildpunkt auf der "Bildschirm"seite verbindet. Konsequenz zu Ende gedacht führt das zu einem absurden System, das ein Raster von 2500 Fotowiderständen auf der Senderseite mit 2500 kleinen Glühbirnen auf der Empfängerseite verbindet, und zwar Bildpunkt für Bildpunkt mit insgesamt 2500 Kupferdrähten.

Es entsteht so eine einigermaßen riesenhafte Einheit aus Kamera, Übertragungsweg und Bildschirm, die in schierer Grösse, Umständlichkeit und Stromverbrauch an Mainframes der frühen 1940er Jahre oder auch an altmodische elektromechanische Telefonvermittlungsstellen (Wahlämter) erinnert.

Im Gegensatz zur gewohnten seriellen Bildübertragung ist "A Parallel Image" auch für den laienhaften Betrachter technisch vollkommen transparent. Ein vor die "Kamera"seite der Installation gehaltenes Objekt erscheint als Schattenriss auf der "Bildschirm"seite. Der Signalweg ist durch einfaches Nachverfolgen der Drähte von jedem einzelnen Fotowiderstand zu jeder einzelnen Glühbirne nachvollziehbar.



Das so entstandene Medium hat eine Erfahrungsqualität, die man eher dem Film zuordnen würde. Wie bei diesem, und im Gegensatz zum herkömmlichen Fernsehsystem, ist eine sinnlich erfahrbare Entsprechung zwischen Realwelt und Übertragung vorhanden. Dem Fernsehbild wird die Direktheit des Filmkaders gegeben, ohne die Kodierung, die in der Übertragung eines Fernsehsignals normalerweise stattfindet und keine einfach nachvollziehbare Verbindung zwischen dem zugrunde liegenden Bild und dem aufgezeichneten Signal (z.B. am Videoband) zulässt. "A Parallel Image" ist in seiner Direktheit ein radikales neues Live-Medium, das der elektronischen Bildübertragung die Sichtbarkeit und Verständlichkeit des Prozesses zurückgibt.

Im Unterschied zu den meisten heutigen Mediensystemen ist mit "A Parallel Image" eine direkte Erfahrung möglich. Die Besucher können in diese interaktive Skulptur selbst eingreifen: Ihre Körperumrisse erscheinen ohne Verzögerung auf dem Bildschirm, durch Veränderung des Abstandes zur Kamera etc. kann mit diesem Bild gespielt werden. Durch das Einschwenken der Fotolinse (oder durch die Projektion eines Films auf die Kameraoberfläche) können Körper und Gegenstände auch in ihren Helligkeitsabstufungen und ihrer Plastizität wiedergegeben werden. Die stark reduzierte Auflösung dieser elektronischen Camera Obscura führt dabei zu einem Bild, das in seiner Qualität deutlich auf den zugrunde liegenden Prozess verweist.

Nutztier Grafik Generator (2008)

gebseng.com/09_farm_animal_drawing_generator

Eine ortsbezogene Installation für [Hyperlink](#), Stuhlfelden im Pinzgau.

GPS Drawing bezeichnet eine Kunstrichtung, bei der mit sogenannten GPS Loggern (das sind etwa zündholzsachtelgrosse GPS Empfänger, die in kurzen Intervallen den aktuellen geographischen Standpunkt aufzeichnen) ausgestattete Personen eine genau kalkulierte Route, die dann in einer Software wie zum Beispiel Google Earth aus der Vogelperspektive als grossformatige Strichzeichnung in der Landschaft erscheint. Ich baue dieses einfache Prinzip zu einer aleatorischen, autogenerativen Zeichentechnik aus. Dazu stattete ich auf einer Weide freilaufende Hoftiere (konkret sechs Kühe und zwei Esel auf dem Hof von Fritz Voithofer, Bam 10, Stuhlfelden) über einen Zeitraum von fünf Tagen mit den genannten GPS Loggern aus. In einem weiteren Schritt werden die so gewonnenen Geodaten jeden Abend ausgelesen, mit einer Landkarte verknüpft und so als Zeichnung sichtbar gemacht. Dadurch, dass jedem Tier eine andere Farbe zugeordnet wird, entsteht eine Schichtung der verschiedenen Pfade und, nach Weg-

lassen der kontextdefinierenden Landkarte, eine abstrakte, mehrfarbige Strichzeichnung. Im Gegensatz zum herkömmlichen GPS Drawing verzichte ich auf Planung und überlasse das Entstehen der Zeichnung vollkommen den zufälligen, über jeweils einen Tag verteilten, Bewegungen und dem Temperament der Tiere. Die Ergebnisse können als projizierte HD Animation und als grossformatige Prints betrachtet werden.

Slide Movie - Diafilmprojektor (2006)

gebseng.com/04_slidemovie

Ein Versuch, nach der sehr aufwendigen Produktion von "VSSTV" ein Projekt zu entwickeln, bei dem ich in allen Aspekten nicht nur die künstlerische, sondern auch die technische Kontrolle behalten kann. Die De- und gleichzeitig Rekonstruktion einer gängigen Medienmaschine.

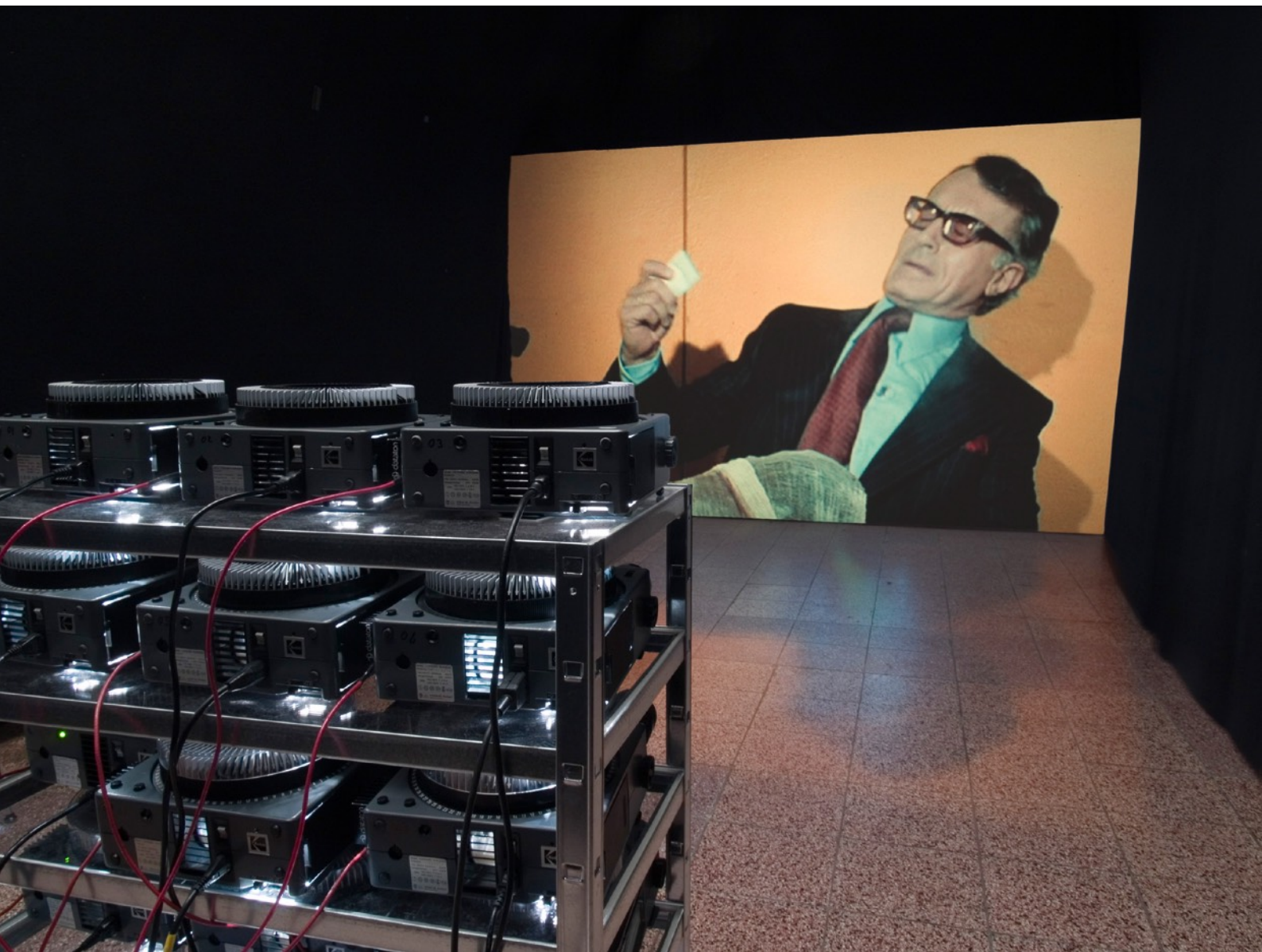
Black Cube Installation: eine Filmsequenz (35mm Kinofilm, 24 Bilder/sec.) wird zerschnitten, die einzelnen Kader in Diarahmen montiert. Danach werden diese Kader auf 24 Diaprojektoren verteilt, die alle exakt auf die gleiche Projektionsfläche (den gleichen Punkt) ausgerichtet sind. Durch elektronische Ansteuerung der Projektoren werden diese Einzelbilder auf höchst umständliche Art und Weise wieder zu einer chronologischen Sequenz zusammengebaut.

Aus der Formel "ein Projektor pro Frame" entsteht so, zumindest andeutungsweise und durch die mangelnde Schaltgenauigkeit der Mechanik zwangsläufig sehr ungenau, ein Laufbild. Der Filmsoundtrack entsteht quasi nebenbei durch das ständige Umschaltgeräusch der Projektoren.

Felix Stalder schreibt zu "Slide Movie": "Den übersehenen, vergessenen oder auch verdrängten Erfahrungsschatz im Umgang mit Medien wieder zugänglich zu machen ist eines der wichtigsten Ziele der Medienarchäologie. Diesen Ansatz verfolgt auch Gebhard Sengmüller, der sich aber nicht nur die Freiheit nimmt, an alternative Ansätze zur Medienentwicklung zu erinnern, sondern gleich selbst solche vorschlägt. Als fiktive Archäologie werden die Apparate zeitlich zurückversetzt und somit eine radikale Erweiterung des Handlungsfeldes geschaffen.

Wenn wir uns die Freiheit nehmen können, die Vergangenheit neu zu erfinden, müsste es dann nicht auch möglich sein, sich eine Zukunft vorzustellen, jenseits der hochpolierten Techno-Fetische, mit denen uns die Industrie überhäuft?

Slide Movie, der jüngste von Sengmüller's Apparaten, bewegt sich aber nicht nur auf medienarchäologischem, sondern auch auf medientheoretischem Gebiet. Mit ungeheurem Getöse, das beim Bildwechsel der 24 Diaprojektoren entsteht, wird der "Filmprojektor" aus der schallgedämpften Vorführkabine befreit und aufge-



Slide Movie - Installationsansicht / Cinema 2.0: Hard Cinema, Hong Kong

brochen. Mit dem Inneren nach Aussen gedreht, befinden wir uns nicht mehr im Zuschauerraum, sondern mitten im Projektor wieder. Der Film, dessen Inhalt konventionellerweise im Zentrum steht, tritt in den Hintergrund. Sichtbar, wie unter einem Vergrößerungsglas, wird das Medium, die Illusion, wie aus Standbildern bewegte Bilder werden. In den Begriffen der Wahrnehmungspsychologie, aus der sich auch die Heidegger'sche Phänomenologie speist, kann das als eine Verschiebung von "Figur" und "Grund" verstanden werden. Die Figur ist das, worauf sich die Aufmerksamkeit richtet; der Grund all das, was die Figur erst ermöglicht, aber von der Wahrnehmung ausgeblendet ist, um die Konzentration auf die Figur überhaupt erst zu ermöglichen.

Der Grund der Figur "Film" ist das Kino, die Kassiererin, die die Tickets verkauft, der abgedunkelte Vorführraum, der schallgeschützte Projektor, die Stromleitungen, die diesen Projektor mit Energie versorgen und so weiter. All dies

muss präsent sein, um den Film anschauen zu können. Gleichzeitig müssen wir es ausblenden, um uns auf den Inhalt des Filmes, die Figur, konzentrieren zu können. Obwohl, oder vielleicht gerade weil, ausgeblendet, bestimmen all diese Dinge sehr viel dauerhafter unsere Kultur als jeder individuelle Film, der oft nach wenigen Wochen wieder verschwindet und durch den nächsten abgelöst wird. Diese oftmals gar nicht wahrgenommen Veränderungen, die im weitreichenden Gefüge des Grundes entstehen, wenn ein neues Medium eingeführt wird, wollte McLuhan hervorheben als er erklärte: The medium is the message. Und um zu betonen, wie dieser Grund auch auf uns einwirkt, sagte McLuhan auch: The medium is the message. Er liebte Wortspiele und setzte sie deshalb äusserst präzise ein.

Slide Movie erzielt eine solche Wahrnehmungsverschiebung, hin zum Medium. Die Figur dieser Arbeit ist nicht der Film, der projiziert wird, sondern der Apparat, der diese Leistung mit grosser Anstrengung vollbringt. Diese Figur war eigentlich immer schon da, aber erst durch den Eingriff in unsere Aufmerksamkeitsstruktur werden wir uns ihrer richtig bewusst. Das Wesen des Projektors, die Verwandlung von Stand- in Bewegungsbilder, tritt hervor. Ein medientheoretisches Statement, mit einer solchen Wucht vorgetragen, dass seine Message zur Massage wird, die nicht nur intellektuell nachvollziehbar sondern physisch erlebbar ist.“

VSSTV - Very Slow Scan Television (2004)

gebseng.com/02_vsstv

Dieses Projekt ist in vieler Hinsicht gleichermassen ein Nachfolger von TV Poetry und VinylVideo. Es zeigt uns ein paralleles Universum aus der Zeit der Rundfunkmonopole. Es zeigt auch einen historischen Vorläufer zu gegenwärtigen Streaming- und Webcastingtechnologien. Und es wird wieder einmal der Versuch unternommen, eine Maschine zu konstruieren, die Inhalte benutzt, die andernfalls verlorengehen würden.

Very Slow Scan Television (VSSTV) ist ein neues Fernsehformat, das wir aufbauend auf Slow Scan Television (SSTV), einem seit fast 50 Jahren von Funkamateuren benutzten Bildübertragungsverfahren, entwickelt haben.

1957 von Copthorne Macdonald konzipiert, benutzt Slow Scan Television das Kurzwellenband, um Fernsehsignale zu übertragen. Kurzwellen-Amateurfunk dient nicht nur zur allgemeinen Übertragung von Informationen (“Broadcasting”, wie das bei normalem Radio der Fall ist), sondern benutzt das Frequenzband für persönliche Kommunikation, üblicherweise zwischen zwei Personen auf einer vorher vereinbarten Wellenlänge. Im Gegensatz zu Telefonge-

sprachen kann diese Kommunikation aber von jedem Amateurfunker, der sich auf der gleichen Frequenz befindet, mitgehört werden. Um über diese schmalbandigen, nur zur Übertragung von Sprache gedachten Amateurfunkkanäle Bilder übertragen zu können, ist eine starke Datenreduktion und der Verzicht auf Bewegtbilder nötig. Ausserdem muss das Bildsignal in ein Tonsignal umgesetzt werden.

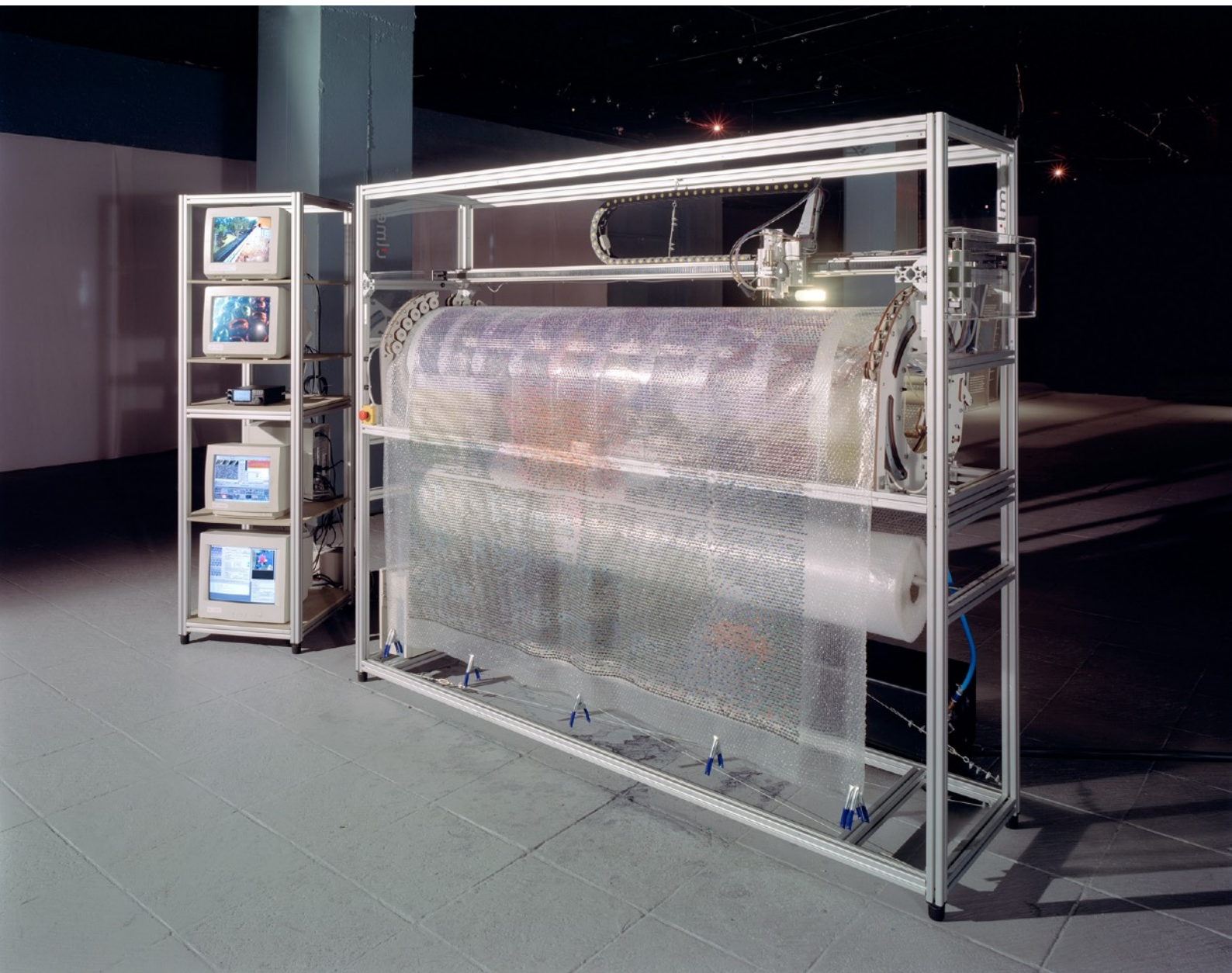
Der britische Amateurfunker Guy Clark (N4BM) schreibt: "The original idea was to find a method of transmitting a television picture over a single speech channel. This meant that a typical (at that time) 3MHz wide television picture had to be reduced to around 3kHz (1000:1 reduction). It was decided at the outset that the scanning rates must be very slow, which precludes the use of moving pictures. The choice of time base for synchronizing was the readily available domestic power supply at 50 or 60 Hz (depending on the country of origin). This gave a line speed of 16.6Hz and 120 or 128 lines per frame (against the then UK standard of 405 lines (now 625) per frame), giving a new picture frame every 7.2 or 8 seconds. ... The original SSTV systems were based on ex-government radar screens and cathode ray tubes with very long persistence ("P7") phosphors. This allowed an image to be painted on the screen over a period of a few seconds."

Durch die verwendete Modulation kommt es bei der Übertragung oft zu Bildstörungen, die sich vor allem in einer trapezförmigen Verzerrung des Bildes äussern (zeitliche Synchronisationsprobleme).

SSTV erinnert an ein paralleles TV Universum aus einer Zeit, in der Fernsehmonopole ihren Einfluss auf die Kultur der Massenmedien festigten. Es zeigt aber auch Ähnlichkeiten zu gegenwärtigen Streaming- und Netcastingtechnologien, bei denen persönlicher Flair und Geschmack die Auswahl der übertragenen Bilder bestimmen.

Die Bilder haben einen grossteils sehr persönlichen Charakter. Texte im Bild verweisen auf die Location des Absenders und dessen Senderkennung. Typisch ist auch eine starke Selbstbezüglichkeit. Guy Clark schreibt: "What kinds of pictures are sent? Reviewing pictures saved during the last few weeks I found: Hams in their shacks, lots of pet dogs, a frog, kangaroo, astronauts in the Space Shuttle (SSTV has been transmitted from some missions!!!), bridges, birds, Elvis Presley, rock formations, an old fashioned microphone, antique cars, flowers, children, Jupiter, a cow, someone playing bagpipes, a UFO, many colorful butterflies, boats, and cartoon characters with personalized messages. Even the Russian Space Station MIR has been transmitting SSTV pictures recently!"

VSSTV benutzt die in jedem Moment auf freien Funkkanälen abrufbaren Bildübertragungen dieses historischen Public Domain-Fernsehens zusammen mit normaler Luftpolsterfolie als Grundlage einer Analogiebildung, in der dieses Verpackungsmaterial als "Bildschirm" eingesetzt wird. Genauso wie die Fernsehbirne mit ihrer Lochmaske Tonwerte aus der Mischung der drei Grundfar-



VSSTV - Installationsansicht / transitio_mx, Mexico City

ben darstellt, konstruiert VSSTV eine Plotter-ähnliche Vorrichtung, die in einem kontinuierlichen Vorgang Luftbläschen für Luftbläschen der Luftpolsterfolie mit Farbstoff in den drei Grundfarben (Rot - Grün - Blau) füllt und diese so in einzelne Bildpunkte auf dem VSSTV "Bildschirm" verwandelt. Die so entstehenden Ansammlungen von Pixeln bzw. mit Farbe gefüllten Luftpolstern verschmelzen für den Betrachter nun aus grossem Betrachtungsabstand wieder zu dem ursprünglichen Gesamtbild. Das Ergebnis dieses Vorganges sind extrem grossformatige Fernsehbilder, die gleichzeitig die Idee von Slow Scan auf die Spitze treiben: Das SSTV Format überträgt Bilder mit einer Geschwindigkeit von einem Bild in acht Sekunden, in unserem Prozess reduziert sich die Bildfrequenz auf nur mehr ein Bild pro Tag. Ein Beobachter kann mitverfolgen, wie sich aus der

leeren Folie sehr langsam ein Bild entwickelt, das ca. 20 Stunden zu seiner Entstehung benötigt.

VinylVideo™ (seit 1998)

gebseng.com/03_vinylvideo

Meine hauptsächliche künstlerische Arbeit über viele Jahre, die in verschiedenen Konfigurationen existiert und immer noch weiter wächst. Abgesehen von offensichtlichen Aspekten wie Medienarchäologie, Zeitreise, usw. geht es hier auch um Künstler, die ihre eigenen Werkzeuge und Environments erzeugen, anstatt nur die von der Industrie zur Verfügung gestellten zu benutzen.

VinylVideo™ ist eine neue, wundersame und faszinierende Erfindung in der Geschichte der audiovisuellen Medien: erstmals in der Technikgeschichte ermöglicht VinylVideo™ die Speicherung von Videofilmen (Bewegtbild und Ton) auf analoge Langspielplatten. Die Wiedergabe von der Bildplatte wird mit der VinylVideo™ Unit, die aus einem normalen Plattenspieler, einem Wandler (dem VinylVideo™ Home Kit) und einem Fernseher besteht, möglich.

Gleichzeitig ist VinylVideo™ eine Vision möglicher neuer Live-Bildmischtechniken. Durch einfaches Bewegen der Plattenspielnadel ermöglicht VinylVideo™ eine Manipulation der Zeitachse durch den Betrachter. Mit der extrem reduzierten Bild- und Tonauflösung entsteht eine ganz neue Qualität audiovisueller Wahrnehmung. So rekonstruiert VinylVideo™ ein Homemovie-Medium als missing-link in der Geschichte der Bildaufzeichnung und vereint gleichzeitig aktuelle Formen des DJ-ings und VJ-ings.

Ich beschreibe VinylVideo™ als ein Stück Fake-Medienarchäologie. Entworfen wird eine Vorrichtung, die Film/Videodaten auf herkömmliche Vinyl-Schallplatte, wie sie seit den 1930er Jahren bekannt ist, abspeichert und wieder abspielbar macht. Den historischen Hintergrund für diese fiktive Entwicklung bildet das Phänomen, dass zwar seit den späten 1920er Jahren Fernsehen (elektronische Bildübertragung) möglich war, bis zur Entwicklung des Videorecorders 1958 bzw. dessen Einführung in den Massenmarkt Anfang der 80er Jahre (!) kein Aufzeichnungsmedium für den Heimbereich existierte. Der Konsument war für eigene Aufzeichnungen bis zu diesem Zeitpunkt auf den (de facto meist stummen) Schmalfilm auf dem Stand von 1900 angewiesen, und auch dieser war nur für kurze Aufnahmezeiten erschwinglich, ein Festhalten von Fernsehgeschehen war überhaupt nicht möglich.

VinylVideo™ konstruiert also ein audiovisuelles Homemoviemedium der späten 1940er/frühen 1950er Jahre und schliesst so eine Lücke in der Technikgeschichte. Als Bildträger dienen herkömmliche Analog-Langspielplatten mit einer Spiel-



VinylVideo™ - Installationsansicht / Postmasters Gallery, New York City

dauer von ca. 12 min/Seite. Diese Platten werden auf einem normalen Plattenspieler mit Diamantnadel abgespielt, eine Black Box übernimmt die Umwandlung in ein Videosignal, das auf einem Schwarz/Weiss Fernsehgerät wiedergegeben wird.

Die Speicherung von Bilddaten auf elektromechanischem Weg auf Langspielplatten stellt vor allem ein Bandbreitenproblem dar: während Fernsehen eine Bandbreite von 3-5 Megahertz aufweist, sind auf Langspielplatte ca. 25 Kilohertz, also nur 1/200 dessen möglich. Um eine sinnvolle Speicherung dennoch zu ermöglichen, ist erstens eine extreme Datenreduktion nötig: Bildwiederholrate und Auflösung werden stark herabgesetzt, die Farbinformation wird weggelassen. Da das noch nicht ausreicht, muss auch die Art der Modulation verändert werden: statt der signalstabilen, aber bandbreitenfressenden Frequenzmodulation wird Amplitudenmodulation verwendet, die pro Schwingung mehr Information übertragen kann, allerdings auf Störungen (z.B. Materialfehler der Vinylplatte) wesentlich empfindlicher reagiert. Der Qualitätsverlust ist vergleichbar dem Unterschied zwischen UKW-Radio und Kurzwellenfunk. Statt einer elektronischen Schaltung

in Röhrentechnologie auf dem Stand der späten 40er Jahre übernimmt bei VinylVideo™ von Martin Diamant und Günter Erhart entwickelte proprietäre Computertechnologie die Echtzeitaufbereitung der Bilddaten in das nötige Schallplattenformat und die Rückwandlung von der Schallplatte in Bilddaten. Timothy Druckrey schreibt: "VinylVideo™ unterminiert etwas, was es gleichzeitig aus der Versenkung holt; damit steht es an der Grenze zwischen dem derzeitigen Run auf Cut-and-Paste-Heimproduktionen und der Nostalgie nach Pseudo-Retromode, wie sie sich in der Neuauflage des VW Käfers und in seinem Verwandten unter den Computern, dem iMac, widerspiegelt. VinylVideo™ posiert als «falsches archäologisches Relikt der Medientechnologie» und löst eine Reihe von Fragen um die Erwartungshaltung gegenüber einer «fiktiven technologischen Vergangenheit» aus, nämlich um den Talmi-Status der Innovation, die Tricks (und Inhalte) der Werbung, den alltäglichen Nutzen der Ästhetik, um den Wert der Medientheorie, das sinnentleerte virtuelle Wagnis der Investition und die Zusammenarbeit von Künstlern, die für VinylVideo™ Platteneditionen produzieren .

VinylVideo™ ist nicht noch ein weiteres Web-Projekt, das dazu bestimmt ist, in Vergessenheit zu geraten; durch die Verweigerung der Virtualisierung vermeidet es diese Sackgasse, denn es integriert sich bescheiden in das materialisierte und mechanisierte System der Objekte und die Semiotik des Televisionären. Von den Diskursen der neuesten Medientheorie oft ausgeschlossen, sind die unruhigen Schwarzweißbilder durch ihre Andeutungen der Authentizität zutiefst kodiert und gleichzeitig durch den Zusammenbruch der Rundfunkideologie, durch die ihre sogenannte Autorität gestützt wurde, historisch destabilisiert. Dieses Oszillieren zwischen Glaubwürdigkeit und Verleugnen charakterisiert eindeutig einen Ansatz zu den Medien, der versucht, Halt auf beiden Seiten der Linie zu finden, die Parodie und Farce trennt, während er gleichzeitig eine Reflexion über den Status des Bilds und der Technologien, die ihm Macht verleihen, in den Raum stellt.“

Vergessen© Löserspulen/Erasure Coils (1997-1998)

gebseng.com/06_vergessen

Produziert für das Vergessen© Projekt, eine Kollaboration von ca. 20 Künstlern und Theoretikern, die sich in verschiedener Weise mit dem Thema des Vergessens beschäftigen und versuchen, sich in einem Phänomen zurechtzufinden, das herkömmlichen Erkenntnismethoden unzugänglich scheint. Das Projekt ist ein Versuch, aktiv mit einem Aspekt des Lebens umzugehen, der von unserer Erkenntnis-maschinerie fast gänzlich ignoriert wird. "Vergessen wird vor allem im Zusammen-



vergessen© Erasure Coil - ORF Landesstudio Innsbruck / C-Print 80 x 65 cm

hang mit Krankheiten, Fehlleistungen und Unannehmlichkeiten erwähnt. Was ist das Regelmässige dahinter, gibt es ein System, kann man darüber sprechen, kann man damit arbeiten, kann man es sich bewusst machen, wollen wir etwas über das Vergessen wissen? Können wir etwas über das Vergessen wissen? Wir machen Projekte über Aspekte und Grenzen des Vergessens, wo man es sichtbar oder hörbar oder erfahrbar machen kann.“, wie Herwig Turk schreibt (weitere Informationen unter www.vergessen.com).

Für diese Fotoserie war ich in Österreich unterwegs, um in allen Landesstudios des ORF (Österreichischer Rundfunk) sogenannte Löschspulen zu fotografieren. Das sind grosse Elektromagnete, die in Rundfunkanstalten dazu benutzt werden,

um Audio- und Videobänder sofort und restlos zu löschen. Diese Geräte stellen für mich eine maschinell/industrielle Form des Vergessens dar.

Christoph Cox schreibt über die Erasure Coils Serie: "Photographs and recordings may stem the tide of forgetting and preserve the passing moment, yet they are equally subject to erasure and loss. Gebhard Sengmüller's Erasure Coils series presents a kind of technological analogue to human forgetting: the electromagnetic bulk eraser employed by broadcasting companies to delete videotapes. Far from mourning the loss of sights and sounds, Sengmüller's sober photographs seem wryly to celebrate these black holes of audio-visual information that promise relief from the bureaucratic clutter surrounding them and from the information overload to which their owners contribute.

Sengmüller's series form part of a larger collective project (vergessen.com) to affirm forgetting as a necessary but neglected feature of human and technological memory. Self-effacing in more ways than one, Sengmüller's documents imagine, in their very content, their own consumption and erasure as images."

Mein Fernseharchiv (1996)

gebseng.com/07_my_television_archive

Eine Auftragsarbeit für die Wiener Galerie Cult, die, obwohl ich die Arbeit wirklich mag, seither nie mehr gezeigt wurde. Vielleicht deshalb, weil sie zu sehr an den deutschen Sprachraum gebunden ist. Die Arbeit vereint meine damalige private Obsession von spätabendlichem Fernsehkonsum mit der Konstruktion von Ordnungssystemen. Die Szenenauswahl und die Kategorisierung gibt Auskunft über das österreichische öffentlich-rechtliche Fernsehangebot der 1990er Jahre, aber auch über meine Sehgewohnheiten.

Die interaktive Datenbank "Mein Fernseharchiv" ist eine Auseinandersetzung mit meiner privaten Sammlung von mitgeschnittenen Fernsehsendungen der letzten Jahre. In einem einwöchigen Prozess habe ich (inmitten der Ausstellungssituation, während der Galerieöffnungszeiten) mein gesamtes Fernseharchiv (VHS Videokassetten) im Schnellvorlauf gesichtet und während dieses Vorgangs in einem "subjektiven" Auswahlverfahren kurze Ausschnitte mit einer Dauer von 2 sec bis 3 min in das Videosystem des Computers gespeichert. In einem zweiten Schritt wurden die gewonnenen Videosequenzen nach "objektiven" Kriterien (wie z.B. "Kussszenen", "Drei Akteure", "Kamerafahrten"), nachträglich sortiert. Auf dem vorhandenen Computersystem wurde eine eigene Benutzeroberfläche entwickelt, über die diese geordneten Videosequenzen in der zweiten Ausstel-



My Television Archive - Installationsansicht / Galerie Cult, Wien

lungswache dem Benutzer/Ausstellungsbesucher zur Erforschung freigegeben wurde.

Konkret sieht die Datenbank so aus: auf einem Schreibtisch stehen zwei Videomonitore, auf dem linken Monitor sieht man die Benutzeroberfläche (siehe beiliegende Screenshots), der Benutzer kann, von einem Startmenü ausgehend, mit der Maus die verschiedenen Themengruppen auswählen. In jedem ausgewähltem Untermenü findet er eine Seite mit Icons, die eine Übersicht aller vorhandenen Szenen darstellt.

Wenn eines dieser Icons angewählt wird, wird auf dem rechten Bildschirm die entsprechende Fernsehscene (Bild und Ton) abgespielt. Das geschieht als Loop,

das heisst die Szene wird immer und immer wiederholt, bis der Benutzer die nächste Wahl getroffen hat.

In der Ausstellungssituation steht ausserdem ein Regal, in dem sich die Videokassetten mit dem Ausgangsmaterial befinden. Jede Kassette, die im Sichtungsprozess der ersten Woche erfasst werden konnte, trägt einen roten Markierungspunkt.

Das Projekt kann an einem anderen Ausstellungsort fortgesetzt werden, indem weiteres Fernsehmaterial gesichtet und in das bestehende Datenbanksystem einsortiert wird.

Die Kategorien der Datenbank: Titel / Zwei Akteure / Drei Akteure / Vier Akteure / Fünf oder mehr Akteure / Enden / Ernährung / Zwischenelemente / Musik / Nachrichten / Werbung / Kusszenen / Telefone / Moderation / Interviews / Offstimmen / Inhaltliche Höhepunkte / Autos / Schusswaffen & Kettensägen / Kamerafahrten / Monologe

TV Poetry (1992-96)

gebseng.com/05_tv_poetry

Wurde erstmals beim ars electronica Festival 1992 gezeigt, später in unterschiedlichen Anordnungen bei der Medienbiennale Leipzig, bei St. Gervais in Genf sowie der V2_Organisation in Rotterdam. Diese frühe Installation ist ein selbstkonstruiertes und –erfundenes Netzwerk aus Satellitenschüsseln, Fernsehgeräten und Computern, die alle nur ein Ziel haben: aus dem Fernsehprogramm Poesie zu erzeugen. Ich erinnere mich an eine Aussage des österreichischen Schriftstellers Alfred Polgar aus den 1930er Jahren zum Radio. Er beschreibt wie er mit einem Kopfhörer Radio hört. Wenn er den Kopfhörer weglegt, dann funktioniert das Radio weiter, auch ohne ihn und der Ton versickert in der Tischplatte. In diesem Sinn handelt TV Poetry von meinem Unvermögen, alle im Fernsehen vorhandenen Informationen selbst aufzunehmen. Stattdessen versuche ich ein System zu schaffen, das diese Informationen auf unerwartete Weise nützt.

TV POETRY zeigt eine Versuchsanordnung, die, an einem beliebigen Ort aufgebaut und mit exakt justierten Empfangsanlagen, in einem ständig fortschreitenden Prozess und in Echtzeit aus den zahlreich eintreffenden, rasch wechselnden Fernsehprogrammen jeder Art (commercials, news, quiz, show,...) im Bild vorhandene Textpassagen erkennt, ausfiltert, behandelt und, in einer Phrasierung, die sich aus TV-Programm und CPU-Programmierung bildet, als endlose Textfolge ausgibt. Durch im System auftretende Unwägbarkeiten, Ungenauigkeiten,

Bildrauschen, Fehlinterpretationen, werden die Quelltexte einschneidend verändert, neue Sinnzusammenhänge ergeben sich. Sehr kräftige Inhalte (Headlines, Slogans,...) bleiben eher erhalten oder "scheinen durch".

Die Signalverarbeitung erfolgt in parallelen Prozessen, die gleichzeitig auf getrennten Maschinen ablaufen und erst in der Endstufe zusammengeführt werden. Die Qualität der Ergebnisse im Bezug auf Dichte, Kontinuität, wiedererkennbare Inhalte, steht in direkt proportionalem Zusammenhang zur verfügbaren Maschinenleistung (Anzahl der TV-Programme, Anzahl und Taktfrequenz der CPUs, Busbreite der Übertragungswege).

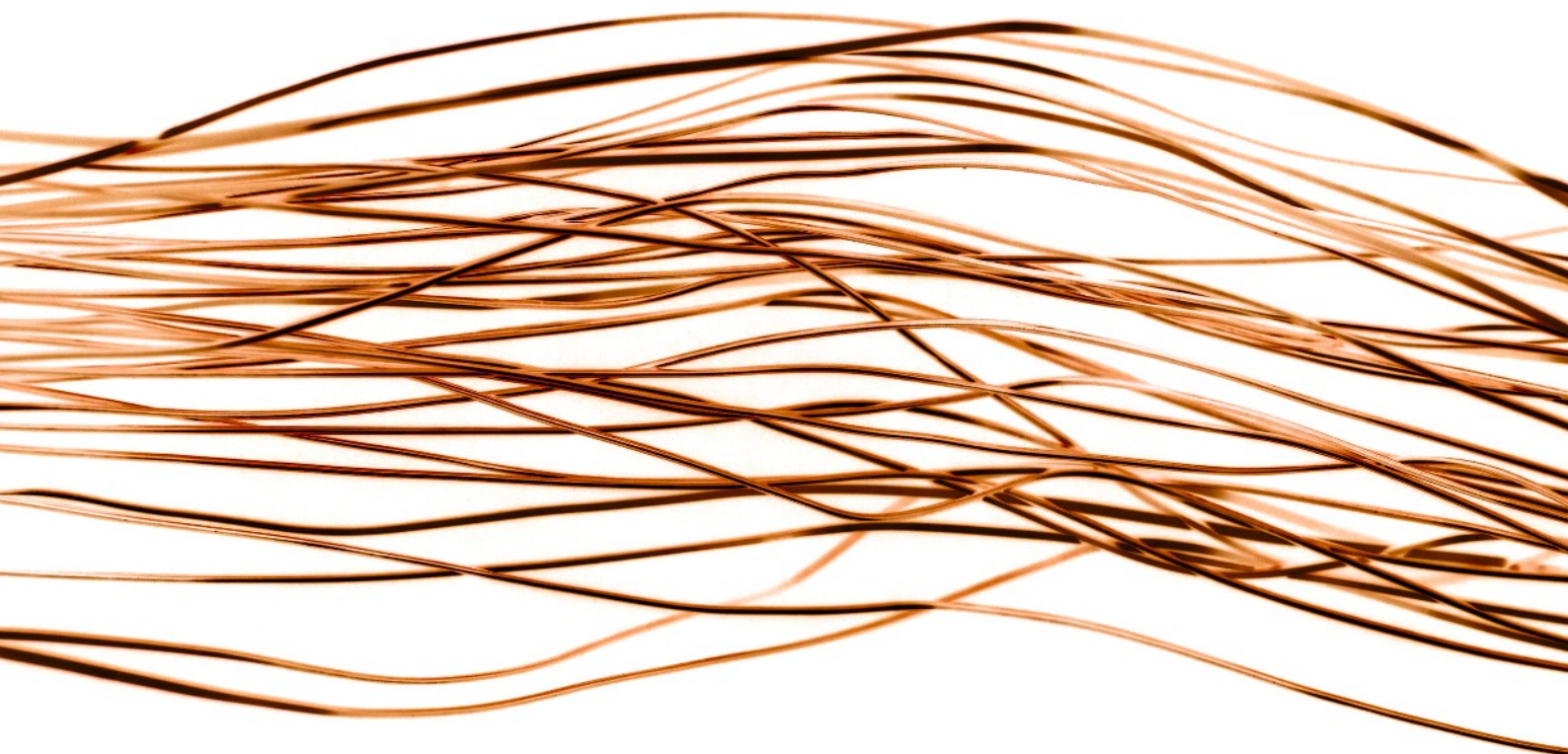
"TV POETRY 2/94" funktioniert vollkommen dezentral. Eine beliebige Zahl von Stützpunkten/Aussenstellen, die sich an jedem Ort, der über einen Kabelfernsehanschluss oder eine TV-Satellitenempfangsanlage verfügt, befinden können, (in diesem Fall: Wohnungen und Arbeitsstätten von Künstlern in Lüneburg, Rotterdam und Wien) führen unabhängig voneinander ihre automatisierten Arbeitsabläufe durch und kommunizieren regelmässig mit der Zentrale in Leipzig, um fertige Texte weiterzugeben.



TV Poetry - Installationsansicht / ars electronica Festival, Linz

Durch die Externalisierung und Komprimierung des Ablaufs auf Stützpunkte mit jeweils nur einer CPU und der Verwendung von bestehender elektronischer/massenmedialer Infrastruktur wird es möglich, ohne grossen Aufwand beliebig weit verstreute geographische Punkte zum news-gathering zu verwenden. Das führt zu einer, im Vergleich zur zentralen Lösung von "TV POETRY Versuchsanordnung 1/93", breiteren Auswahl an Empfangskanälen bei gleichzeitig drastisch verringertem technischem Aufwand. Es werden keine teuren, ständigen Onlineverbindungen benötigt, da die Stützpunktrechner nur zu definierten Zeitpunkten und kürzestmöglich mit dem Zentralrechner in Verbindung treten. Die Aussenstellen, die für den Besucher nicht als physisch wahrnehmbare Realität existieren, werden durch jeweils ein Dokumentationsfoto im zentralen Ausstellungsort Leipzig repräsentiert, wo auch ein Monitor die entstehenden Texte in ununterbrochener Reihenfolge anzeigt.

Eine neue Ebene entsteht durch die Einspeisung der Texte in den "UnitN-room" des MediaMoo im M.I.T. Dort haben Besucher, die sich auf der virtuellen Ebene des Internet befinden, die Möglichkeit, in einem Raum, der sich durch Texte/Beschreibungen repräsentiert, zu navigieren und unter anderem auf TV POETRY zuzugreifen. Realen Besuchern in Leipzig bietet ein eigenes Terminal mit Internet-Anschluss die Möglichkeit, diese Welt zu erforschen.



Kontakt

Mag. art. Gebhard Sengmüller
Leopoldsgasse 6-8/8
1020 Wien
tel +43 699 15 45 59 29
mail gebseng@gebseng.com
www.gebseng.com