

Um als Kunstobjekt wahrgenommen zu werden, benötigt Dynamic Mix 2000 solche & ähnliche Installationsformen.
Der Datenträger CD ist höchstens grotesk.

Gemalte Aquarellbilder auf Leinwand mit Ansichten der in Dynamic Mix 2000 gezeigten Schauplätze sind als eine Art digitaler Impressionismus & als extremster Zugriff auf die "alten" Medien einzuschätzen.



Wolfgang L. Diller

aka *LOST IMAGES PRODUCTION*

aka *Vincent23*

* 1954

Bilderarbeit seit 1977 (Video seit 1982)

1980 Gründung der Künstlergruppe *Frisch gestrichen*

mit Detlef Seidensticker und Bernhard Springer

Seit 1983 beteiligt an folgenden Projekten und temporären Künstlergruppierungen:

NEUE HEIMAT, TENDENZ & KLIMA

Commando d`art revolutionaire

DREH DICH UM HERMANN

HighFlyer ClubTV & Slacker,

Sklaven küsst man nicht

Seit 1993 LOST IMAGES PRODUCTION

Ausstellungen im In- und Ausland (Auswahl)

1981-88 Galerie U5, Institut für Bilder-Bilder, MUC (E)

weiterhin in München, Berlin, Düsseldorf, Frankfurt, Graz, Turin, New York (E), Hof (E), Rosenheim, Landshut, Regensburg etc. pp.

Mitherausgeber des Fanzine „plastic indianer no. 1 – 21“ seit 1980

Mitte der 90er starkes Desinteresse am Kunstbetrieb

Atelier: Domagkateliers Raum N. O. 16

Bibliografie:

Horst Ludwig: *Vom Blauen Reiter zu Frisch gestrichen*

Malerei in München im 20. Jahrhundert
MUC 1997

Dynamic Mix 2000

ist ein einfaches Videospiel für den PC.

München 2005/6



Prinzipiell handelt es sich bei diesem Spiel um ein uraltes Demo aus den 90ern, welches umgearbeitet wurde, indem die Programmierung ebenso wie Modelle, Texturen & Töne verändert wurden. & selbstverständlich hat das Spiel eine Auflösung. Im übrigen werden keinerlei Erwartungen an ein kommerzielles Spiel erfüllt, denn schließlich ist das hier voller „K“, also z. B. Kunst.....

GESTALTUNG

In Dynamic Mix 2000 ist die Verwebung traditioneller & innovativer Medien auf direkteste Weise verwirklicht: das Leveldesign dieser Kunstwelt besteht meist aus Teilen der eigenen Kunstproduktion der 80er Jahre - hier Comics & Copy/Art.

Das sind einfachste Grafiken, oft auf Schwarzweisskopien von Zeichnungen & Fotos basierend, die als Texturen für die Gestaltung sämtlicher Oberflächen von Dynamic Mix 2000 genutzt werden. Bevorzugtes Stilmittel bei der bildnerischen Gestaltung der Oberflächen sind Blow-Ups. Wände wirken wie gigantische Plakatwände. Gleichzeitig wird das perspektivische Raumempfinden gestört. Textfragmente werden sichtbar & wirken wie Statements.

Der Soundtrack dieser virtuellen Welt ist ein auf- & abschwellendes Stimmengewirr. Verschiedene Roboterstimmen deklamieren Texte zur Autonomie der Kunst, zu Cyberpunk & zur Medientheorie.



INHALT

In diesem Spiel müssen Aufgaben gelöst, richtige Antworten gegeben, & Dinge - z. B. Schlüssel um Tore zu öffnen oder alte Fernseher mit alten Videoclips - gefunden werden. Gefahr droht nur von der Kritik des Kunstkritikers & den Überwachungskameras der Kunstkontrolle.

Einige Dinge sind anders, als sie zu sein scheinen & verwandeln sich, wenn sie zu den Kunstschnäppchen gelegt werden. Der letzte TV-Apparat verwandelt sich z. B. in einen Riesenpinsel, mit dem die Riesenüberwachungskamera getötet werden kann. Erst jetzt ist die 4-seitige Pyramide zur finalen Lösung bereit.

Dynamic Mix 2000 ist wie das richtige (Kunst-) Leben. Die Ks reden aneinander vorbei, reden Blödsinn oder was sie unter Vernunft verstehen; Hinweise stimmen nicht - erst durch Ausprobieren gelangt der Spieler auf die richtige Fährte; manche Erwartungen werden erfüllt, wieder andere einfach enttäuscht - wie im richtigen Leben sollte der Spieler schon gar keine haben, sondern seinen Grips anstrengen, um autonom eine Lösung zu finden.

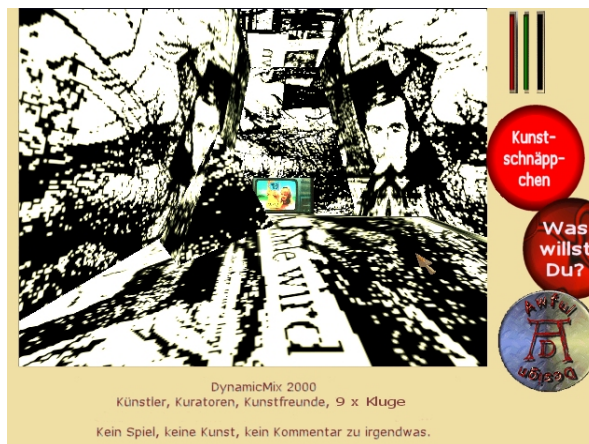
Immer auf der Suche nach den blöden alten TV - Apparaten & den uralten Videoclips.

Ironie & Sinnsuche also statt der perfekten Illusion: niemand weiß eigentlich, worum es geht. Es ist entweder zu einfach oder zu kompliziert. Daher droht alles, sich in Symbolen aufzulösen, die noch ihre Bedeutung zersetzen. Die Protagonisten in dieser Welt sind KünstlerInnen,

KuratorInnen, KunstfreundInnen & Neunmalkluger - also wir alle.

Wie in der realen Welt sehen sie alle gleich aus: lebendige Tote mit dem großen "K" auf der Brust. & am Ende wartet der Kapitalist oder so.....

.... denn irgendwie gibt es immer ein Ende (und einen Neubeginn).



&

Über die Beantwortung von Fragen & das Lösen bestimmter Aufgaben erlangt der Besucher volle Autonomie über diese Kunstwelt, sogar ein echter Künstler (oder ein anderer "K") schafft dies theoretisch.

Dabei ist klar, dass nie die Erwartungen eines "Gamers" erfüllt werden können, da Produktions-, Distributions- & Rezeptionsformen von Computer-games nicht mit den Bedingungen von Kunst & Kunstproduktion kompatibel sind.

Die verwendeten 2 - 16 Bit-Grafiken sind natürlich ein klares Statement zu den mimetischen Zwängen des kommerziellen Gamedesigns & eine Absage an den dort vorherrschenden Abbildrealismus

PRÄSENTATION

Es wurden 2 Installationsformen für Ausstellungen entwickelt:

1. Ein Haus (ähnlich einer mobilen Bedürfnisanstalt) mit PC - Arbeitsplatz & Überwachungskamera. Der zugehörige Überwachungsmonitor wird auf

einem goldenen Sockel irgendwo im Raum präsentiert.



2. Eine klassische Spielekonsole, wie sie in Spielhallen zu finden ist.



Dynamic Mix 2000 kann also im privaten wie im öffentlichen Raum gespielt werden.