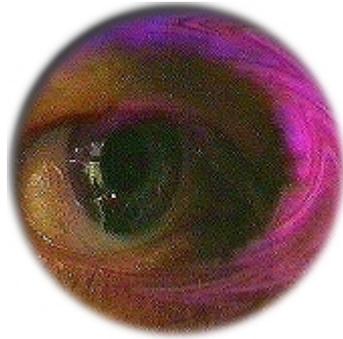


# LOST IMAGES PRODUCTION



## Virtuelle Realwelten

**Wolfgang L. Diller  
Randorferstr. 7  
81673 München**

**089/ 43 24 61  
[vincent23@gmx.de](mailto:vincent23@gmx.de)**

**Wolfgang L. Diller**  
aka **LOST IMAGES PRODUCTION**  
aka **Vincent23**  
\* 1954

**Bilderarbeit seit 1977 (Video seit 1982)**  
**Kunstgeschichte LMU München 1975-81**

**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 revolutionnaire**  
**DREH DICH UM HERMANN**  
**HighFlyer ClubTV & Slacker**  
**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), Frankfurt, Hof (E), Regensburg, Landshut etc. pp.**  
**Videofestivals u. a. Locarno, Arnheim, Warschau**

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

**Organisation und Katalogredaktion der Ausstellungen**  
***Skaven küßt man nicht* 1990**  
***Videokunst in München* 1992**  
***WRITERS CORNER* 1994**  
**& *Skaven küsst man nicht II* 2006 - 2010**

**1994 - 2004 Langzeitdoku der Writerszene MUC**  
**1998 und 2004 Graff-Videozine *AUGENDUSCHE***

**Mitte der 90er starkes Desinteresse am Kunstbetrieb**  
**Medienpädagogische Projekte und Videoworkshops,**  
**u. a. Jugendkultur-TVmagazin *CULTURE CLUB* für den AFK MUC**  
**Spielfilmredaktion pro7**

**2006 Mitarbeit bei UPGRADE! Munich**

**Bibliografie:**  
**Horst Ludwig: *Vom Blauen Reiter zu Frisch gestrichen***  
***Malerei in München im 20. Jahrhundert* MUC 1997**

**Atelier: Domagkstr. 33 Haus 50, Raum N. O. 16 (Domagkateliers)**

**Wolfgang L. Diller** arbeitet seit 1983 mit dem Medium Video als (damals) neuer künstlerischer Ausdrucksform und produzierte ab 1984 Videos mit den Künstlergruppen **Tendenz & Klima** und **ex-Neue Heimat**. Vorher wurden bereits erste künstlerische Experimente mit der Maschinenkunst der Copy/Art durchgeführt, die im Fanzine **plastic indianer no. 1 - 21** veröffentlicht sind.

Die spezifische Ästhetik technischer Bildmedien beeinflusste unmittelbar auch die Malerei, und es folgten ab 1985 eine Reihe von Videoinstallationen, welche die Malerei mit dem Bewegtbild und dem dreidimensionalen Raum zusammenführten.

Für die Videoinstallationen bzw. -skulpturen wurden einfache Raumkörper gebaut – Würfel, Obelisk, Monument, Karussell, Labyrinth etc. –, welche gestaltet/ bemalt, und in die Videokameras oder Videomonitore oder beides eingebaut wurden (bei Audioinstallationen nur Endlostonbänder).

Typische inhaltliche Bezüge verraten bereits die Titel: **Idiotenmonument, Lügenobelisk, Überlebenskuppel** – normalerweise reicht aber der Zusatz **Video** (wie z. B. bei

**Videolabyrinth, Videokarussell** etc.), um irritierende neue Rezeptionsszenarien jenseits des TV-Apparats zu erzeugen.

Bewegung wird vielfältig umgesetzt: der Betrachter – die Videobilder – die Skulpturen sind in Bewegung (letzte mit Hilfe von Drehmotoren). Der Betrachter interagiert deutlich, wenn er über einen längeren Zeitraum komplexe Installationen wie z. B. das **Videolabyrinth** erforscht. Die komplexe Installation **War Chillout Room** benutzte erstmals einen Amiga-Computer für Text- & Toninserts in die Liveaufnahmen der verwendeten Überwachungskamera.

Mit fortschreitender Computertechnik ergab sich die Möglichkeit virtueller 3D-Welten. VRML erweist sich als zu kompliziert, erst mit Tools wie dem 3D Gamestudio und der relativ einfachen Programmierung in C-Skript gelingt die Umsetzung der – mittlerweile verloren gegangenen – Installationen, Räume & Skulpturen der 80er Jahre.

Eine solche dreidimensionale Kunstwelt versetzt den/ die Betrachter gewissermaßen in das Innere einer virtuellen Panorama-Kugel, wobei im Vergleich zum historischen Vorbild nur ein Bildausschnitt sichtbar wird, trotzdem aber ein Mitten-Drin-Gefühl entsteht.

Aktuell liegt die Herausforderung darin, immer komplexere Welten zu schaffen – **Vincent's schöne Kunstwelt** oder **Bilderstadt** waren gleichsam Skizzen/ Entwürfe für die **Videocities**, von denen bis 2011 **Vincent's City, Ancient City & TV-City** fertiggestellt wurden.

### Zu **Video & Malerei**:

Wolfgang L. Diller arbeitet mit alten & neuen Medien gleichzeitig, deren Vermischung innerhalb des Arbeitsprozesses beabsichtigt ist, um die ästhetische Bildwirkung z. B. in der Malerei zu erweitern & neue Ausdrucksformen zu entwickeln: so findet die videospezifische Ästhetik der Leuchtröhre des Monitorbildes direkte Umsetzung in der Malerei – die großformatige Aquarellmalerei auf Leinwand verfolgt das Ziel, eine ähnliche Leuchtkraft wie beim Monitor- bzw. Beamerbild zu realisieren.

Auch thematisch wird die "neue" Medialität elektronischer Bildwelten aufgenommen: virtuelle 3D-Chatwelten im Web werden gleichberechtigt wie die physische Welt mit realistischen Bildverfahren gemalt – das ist dann aktuelle Landschaftsmalerei.

Die Menschendarstellung wiederum konzentriert sich aktuell auf dreidimensionale Figurenmodelle, den sog. Avataren, virtuelle Stellvertreter realer menschlicher Existenzen im Datennetz. Datenkonstrukte werden vermischt mit Persönlichkeitskonstrukten, ebenso mit Konstrukten von Dingen bzw. von Welt.

Eine komplexe Geschichte, die weder Reduktion noch Linearität zuläßt.

Denn man trägt auch Ordnung in das Chaos, indem man Chaos für Ordnung erklärt.

Ästhetische & malerische Qualitäten korrespondieren bei der Videoarbeit mit selbstverständlich herrschaftskritischer Thematik – nonlineare, ästhetisch extreme Propagandavideos.

Ein flackernder, nichtlinearer Schwall von Informationen & audiovisuellen Sinneseindrücken. Wenn überhaupt eine Geschichte, dann eine, die in surrealen (?), sprunghaften Schnitten und Überlappungen erzählt wird.

Eine wie auch immer definierte Haltung des Widerstands erfordert die Produktion von „Gegenbildern“.

Alte Medien wie Malerei sind weiterhin autonom & haben den gleichen Stellenwert wie die neuen Medien der Videotechnik & interaktiven 3D-Installationen.

Das ist hier die ganz normale künstlerische Praxis.

## **VIDEOCITIES - Interaktive 3D Installation** **Work in Progress 2007/2008/ 2009/ 2010/ 2011**

Tools: 3D Gamestudio (Leveleditor, Modelleditor, Skriptprogrammierung),  
Bildbearbeitung, Videocompositing  
Hardware: spielfähiger PC + Interface/ Steuerung (Tastatur + Maus/  
Multimediakeyboard, Wii-Remote + Sensorbar + Bluetooth) + Beamer + Ton  
Datenträger: CD  
Projektionswände 2,5 (3) x 4 Meter, mobil, außen bemalt, schwarze Vorhänge,  
Installationsmaterial

### **Projektansatz:**

**Videocities** ist natürlich vage inspiriert vom Dokumentarfilm „Megacities“ von Glawogger. Am Beispiel von vier der größten Städte des globalisierten Raums - Mumbai, Mexiko City, Moskau und New York - zeigte der Film Einzelschicksale aus sozialen Unterschichten & Randgruppen, & die aberwitzigen Tauschverhältnisse, welche deren ökonomisches Überleben sichern. Keine herkömmliche Dokumentation mit Fakten und Daten, vielmehr inszenierte Wirklichkeit, die den gleichen Wert besitzt, wie diese selbst.

**Videocities** versucht, eine ähnliche Struktur auf der Bildebene zu realisieren & geht dabei von folgenden Annahmen aus: Auch Bilder sind eine Ressource, für die es sich zu kämpfen lohnt. Verteilungskämpfe finden statt innerhalb eines globalisierten Markts. Solche Bilderproduktion ist ein kostspieliger Prozess & verfolgt selbstverständlich die Interessen der Besitzer der Fernsehproduktion. Es ist dabei egal ob es sich um staatliches oder privates Fernsehen handelt, ob um Internet-TV oder Videoclips auf Youtube. Kontrolle spielt ebenso eine große Rolle wie auf der Empfängerseite Eskapismus. Das ist so richtig wie banal (stellt sich die Frage: was ist z. B. mit Videoblogs, wenn vermeintlich autonome Individuen Bilder produzieren?).

**Videocities** geht von einem künstlerischen Standpunkt aus & zeigt „Bilderarbeit“. Die autonome künstlerische Bildproduktion steht gleichberechtigt neben den Bildwelten des Fernsehens & der Videospiele & verweist auf Gegenwelten. Eine interaktive 3D-Installation gibt dem Nutzer erweiterte Entscheidungsfreiheit & Erlebnisqualität, sich im Geflecht von Assoziationen & Erkenntnismodellen zu bewegen.

**Videocities** reflektiert die sog. Bilderflut der globalisierten Medienproduktion – dies entspricht dem ungebremsten Wuchern der „Megacities“. Wie jene weisen die Videocities eine jeweils eigene Struktur auf: statt z. B. geografischer oder gesellschaftlicher Eigenheiten bilden übergeordnete Attribute wie „Fun City“ oder „Ancient City“ die Basis für die künstlerische Bearbeitung.

**Videocities** ist ein Medienkunstprojekt & soll symbolisch, imaginär & unterhaltsam sein.

**Videocities** nutzt die Gamedesigntools von 3D Gamestudio für die Realisierung von mehreren virtuellen Kunstwelten. Die Beamerprojektion einer solchen Kunstwelt ermöglicht im Zusammenspiel mit der Navigation/Steuerung ein immersives Erleben für den Nutzer (& auch die übrigen „Betrachter“ im Projektionsraum). Jeder Besucher kann teilhaben, jederzeit die Steuerung übernehmen & interaktiv bestimmen, wohin das Erleben dieser Kunstwelt führt. Ohne Interaktion würde das Ganze nicht funktionieren – der „Film“ würde stoppen. Die in einem solchen Projektionsraum gezeigte Bildwelt ist nicht linear narrativ, sondern abhängig von der Steuerung des Benutzers & den dadurch ausgelösten Veränderungen innerhalb dieser Bildwelt.

### **Leveldesign** - Bildnerische Gestaltung der Kunstwelt **Videocities**:

Verschiedene Stadträume - teils urbane Inseln in weiten (wüstenartigen) Landschaften, die teils labyrinthisch konstruiert sind. Bilder & Videos (& Texte) bedecken die Oberflächen der Wände & Bauten, „dekorieren“ Plätze & Straßen. Diese „Oberflächen“ verweisen einerseits auf ein simuliertes Szenarium & den Kunstcharakter dieser Welt. Andererseits ist diese extreme Bebilderung & „Betextung“ die Steigerung der in der Realität allorts platzierten Gigaplate & Monitorwände. Früher wurde das einmal „Bilderflut“ genannt.

### **Interaktion:**

Die Videoscreens „triggern“ auf Annäherung des Nutzers oder auf Tastatureingaben & beginnen abzuspielen. Im sog. „Walk Through“-Modus bewegt sich der Nutzer als "Player" in „First Person View“ durch die Städte. Der Spieler steuert so durch sein Verhalten/Annäherung die Videos, deren Struktur - genau genommen eine temporäre Mehrkanalvideoinstallation - es allerdings zu erforschen gilt. Dasselbe gilt für Töne, die an verschiedenen Orten platziert sind, & für die zahlreichen in der Stadt verteilten Bilder & Texte. Das Tempo des Nutzers beschreibt das Tempo & den Rhythmus dieses „interaktiven“ Films.

Denkbar sind vielfältige Interaktionsmöglichkeiten mit Hilfe der Programmierung & Platzierung von KIs (Künstliche Intelligenzen), wie sie für Gamedesign essentiell sind. Dies ist hier aber kein Spiel. Wenn sich Figuren/ Personen (NPCs - Non Player Characters) durch die Städte bewegen wie Passanten, so repräsentieren sie eine Erscheinung, sind ein Phänomen, anstatt mit dem Benutzer zu interagieren - tatsächlich wird in vielen Fällen bei Annäherung "nur" eine Triggeraktion ausgelöst: der User wird in eine Subwelt/ ein Sublevel teleportiert. Diese(s) ist wie die Figuren nicht real, verweist vielmehr auf die Realität - oder auf Erkenntnisse über die in der jeweiligen **Videocity** dargestellten symbolischen Realität.

### **Narration:**

Für die Erzeugung einer immersiven Wirkung ist das Erleben eines interessanten Handlungsrahmens nötig: neben dem audiovisuellen Konzept ist das eine (hier rudimentäre) narrative Struktur. Die Kunstwelt von **Videocities** ist in mehrere verschiedene Stadträume (1 - 6) unterteilt, die jeweils einen klar unterschiedlichen audiovisuellen Charakter aufweisen. Das ist bereits die Art des „Stadtraums“ - eng, unübersichtlich, offen, weit etc. -, das ist explizit aber das Ordnungsprinzip der benutzten Bilder und Videos: die Videofragmente von **Sick and Bored of Being Sick and Bored** kennzeichnen eine „Stadt“ (**Sick City**), eine andere wie etwa **Ancient City** hat klare historische Ausrichtung, indem alte Wochenschauen verwendet werden - usw... . Keine lineare Geschichte, dafür fragmentarische Narration, Verzweigungen, Kreuzungen, Ereignisse - die der Betrachter zusammenfügt. Die unter "Interaktion" angesprochenen Sublevels erzeugen zusätzliche fragmentarische Narration. Hier werden auch komplexe Zusammenhänge angedeutet und vertieft.

Die Sublevels von z. B. **TV-City** zeigen verschiedene Inhalte: Interviewräume mit Fernseharbeitern verweisen auf Produktionsprozesse wie Beschäftigungsstrukturen. Oder ein Verweis auf die Erfindung des "Fernsehrundfunks" & auf Propaganda. Oder ein "saurer Regen" von TV-Sequenzen im Matrixstil (geplant)?

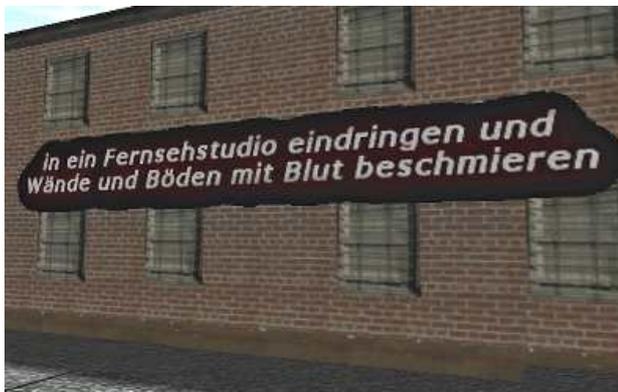
Die vorhandenen Sublevels bieten so einen Spielanreiz, die Stadt zu erkunden. Sie sorgen für die nötigen Überraschungsmomente & bewirken so etwas Ähnliches wie eine Dramaturgie.

## TV-CITY (fertiggestellt 2011)



Ein riesiges Gewerbeareal, ähnlich dem AGROB-Gewerbepark im Norden Münchens (ehemals Keramikindustrie, die heute in Thailand billiger produziert, jetzt Teleshoppingfirmen & Spartenfernsehen - das nennt sich dann „Strukturwandel“ & Globalisierung). Die Wände der Klinkerbauten voller Bilder aus TV-Programmen aus aller Welt, ergänzt um eine Vielzahl von TV-Fragmenten, die abspielen & ein mediales Hintergrundrauschen etablieren. Dazwischen Texte in der Art von Propagandatafeln (wie z. B. in der früheren DDR). Ein Hochhaus für die Führungsriege der Entscheidungsträger bzw. das was sie symbolisieren. Die TV-Bilder sind uniform: Brasilien, Frankreich, Indien, China, Albanien & ... . Eine gleichgeschaltete globale Propagandamaschine. Der ursprüngliche „Volksempfänger“ ist globalisiert, die gleiche Information in vielen Kopien weiterhin noch mehr (allen?) Menschen zugänglich. Ein Massenmedium, das durch das Internet noch effizienter funktioniert. Selbst wenn sich der Benutzer sein Programm selbst zusammenstellt, ist er noch lange kein freier Konsument.

Die Propagandatexte an den Wänden verweisen auf Gegenbilder zum gewohnten „Powered by Emotion“ &sw. ... . Eine von vielen klassischen künstlerischen Interventionen.



Das zentrale 9-stöckige Hochhaus – Heimat der Kompetenzteams:

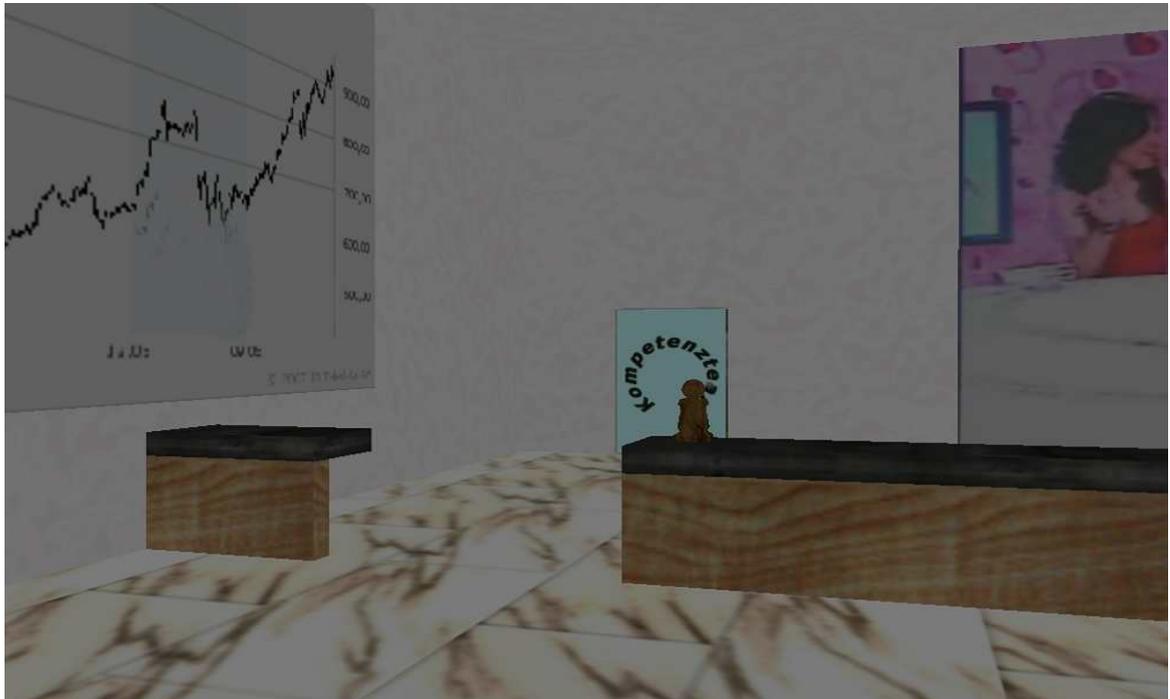


Blick von oben auf einen Teil von **TV-CITY**:



Das Hochhaus ist das einzige Gebäude in **TV-CITY**, das betreten werden kann. Das Innere ist wie das Außen: Fassade, Propaganda, Mehrwertproduktion.

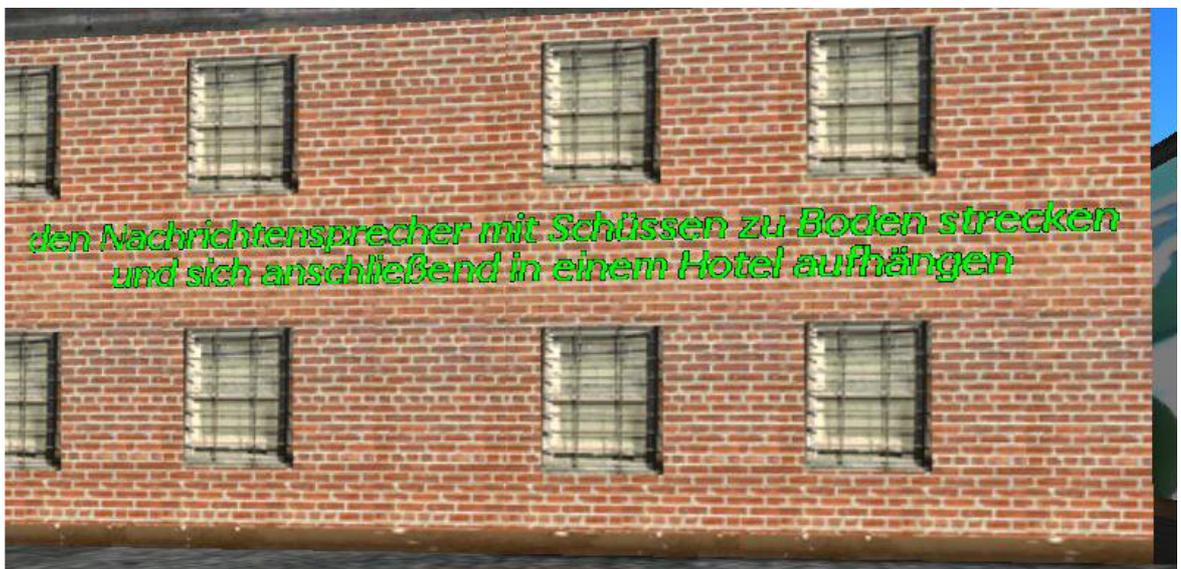
**TV-CITY** ist eine wüste und gleichförmige Stadt. Dasselbe gilt für die Bilderwelt. Es ist kein deutsches & kein amerikanisches Fernsehen zu sehen. Das ist egal, denn eine russische Kochsendung, chinesische Börsennachrichten, vietnamesische Fußballübertragungen oder arabische Wetterberichte schauen genauso aus. Kontrolle der Bilder, deren Manipulation in Echtzeit & sodann massenhafte Distribution. Mit den Programmen wird spekuliert wie mit Aktien.



In der Stadt verteilte Figuren und Figurengruppen führen in Sublevels, welche über die uniforme Oberfläche von **TV-City** hinausführen & weitere Zusammenhänge aufzeigen.

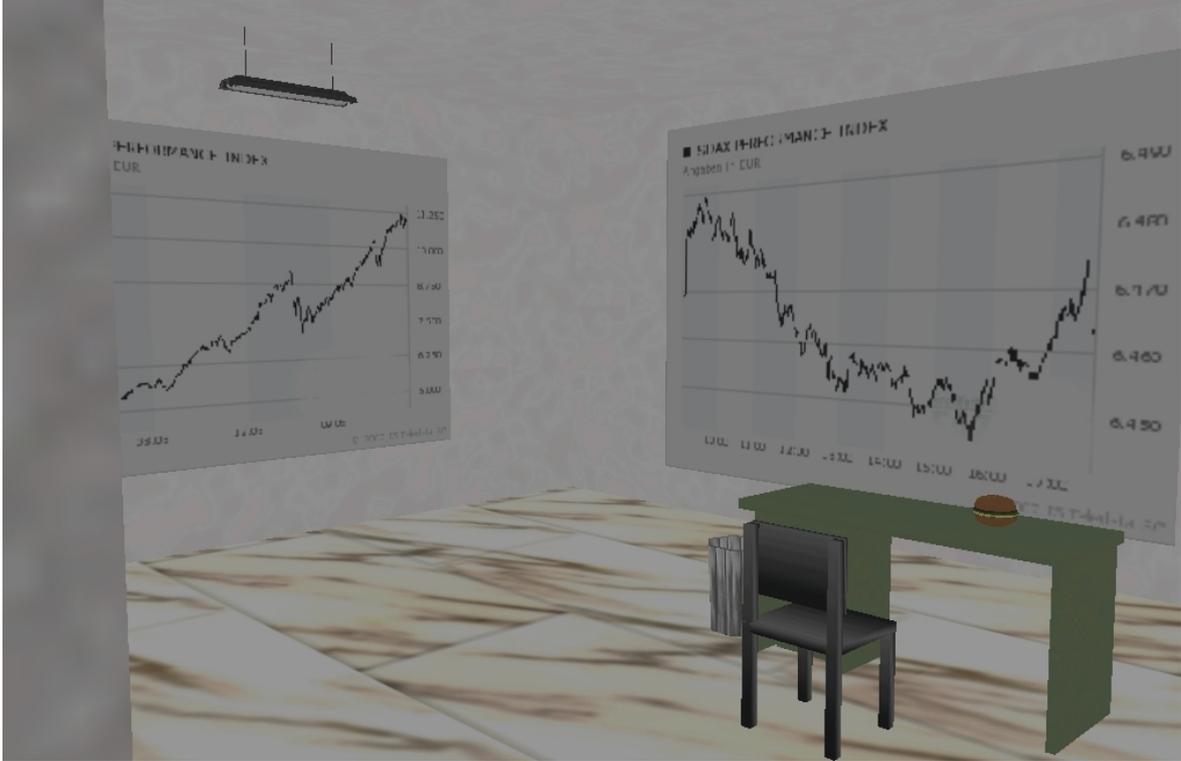
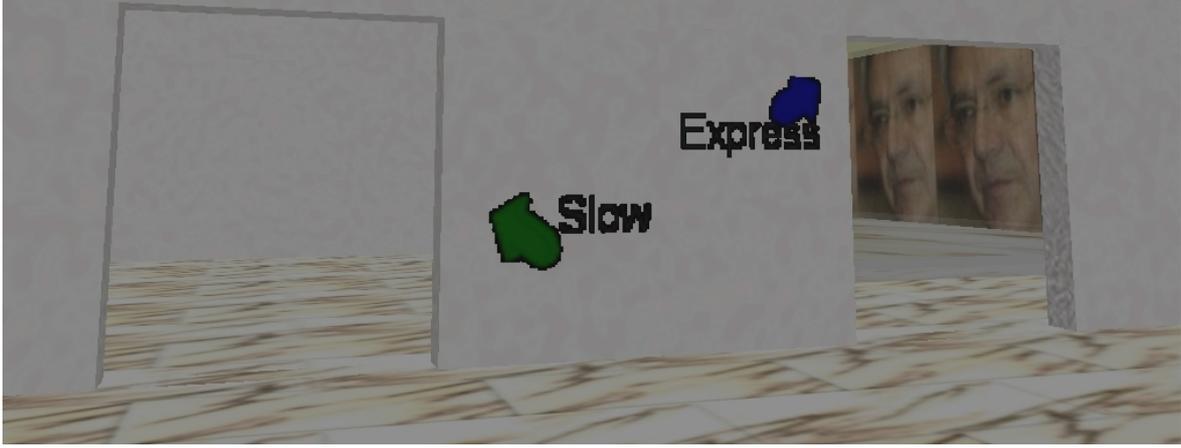








sich im Personalbüro eines großen TV-Konzerns vorstellen  
und den Personalchef zu sprechen verlangen, dann zwei  
Pistolenmagazine leerfeuernd durch das Großraumbüro  
in das Zimmer des Personalchefs stürmen



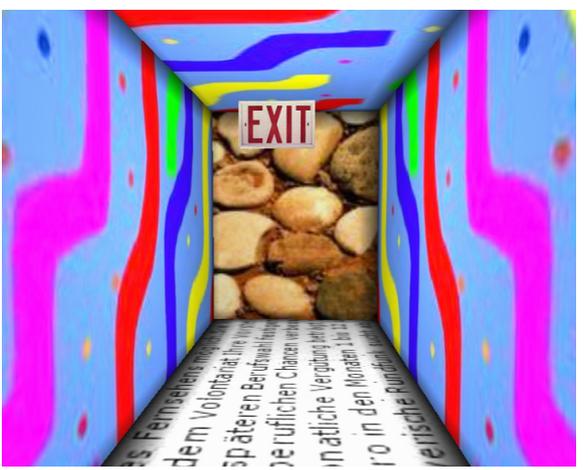
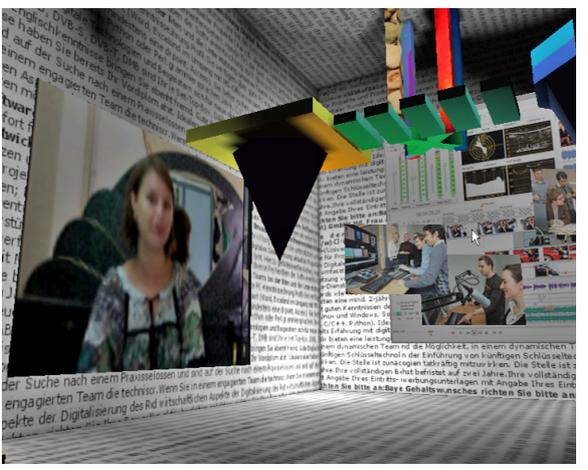
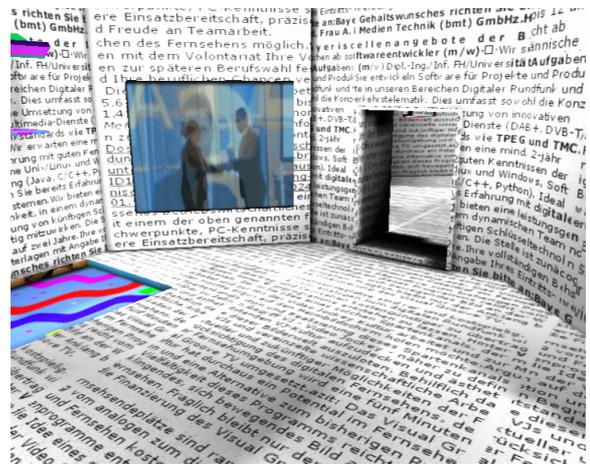
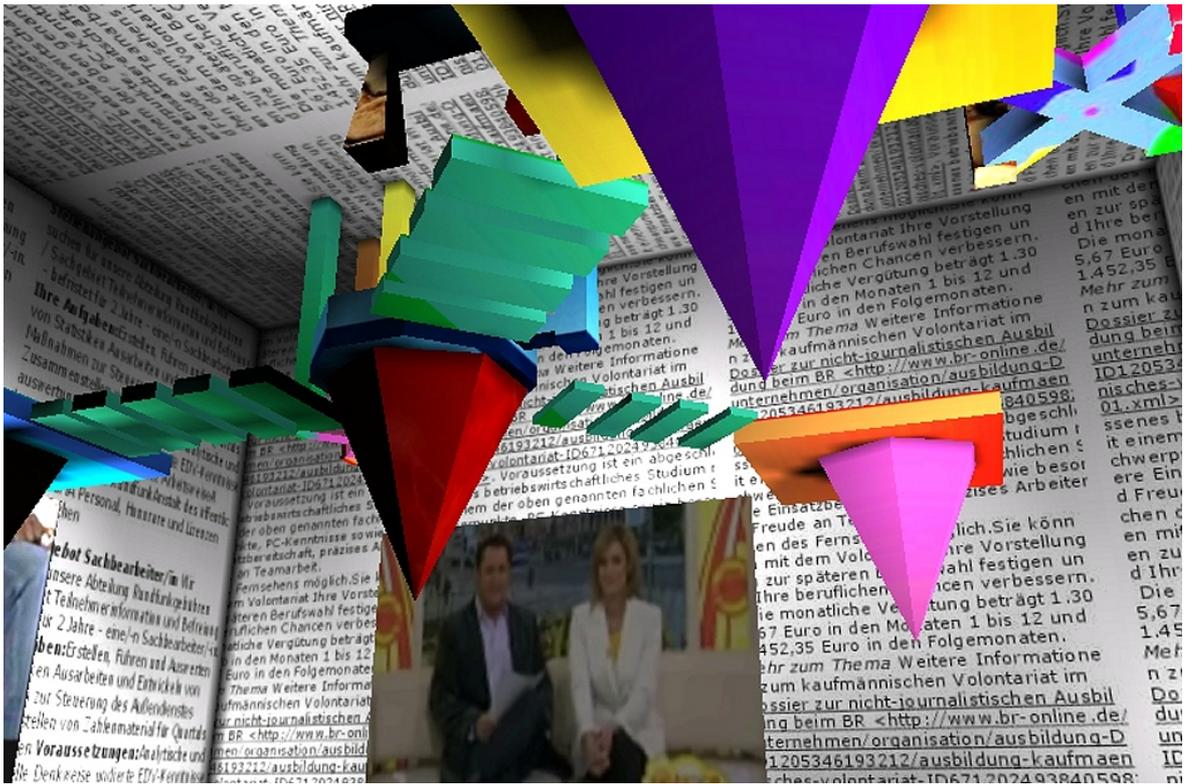


**TV-City – Level 2**  
Fernsehsender Paul Nipkow

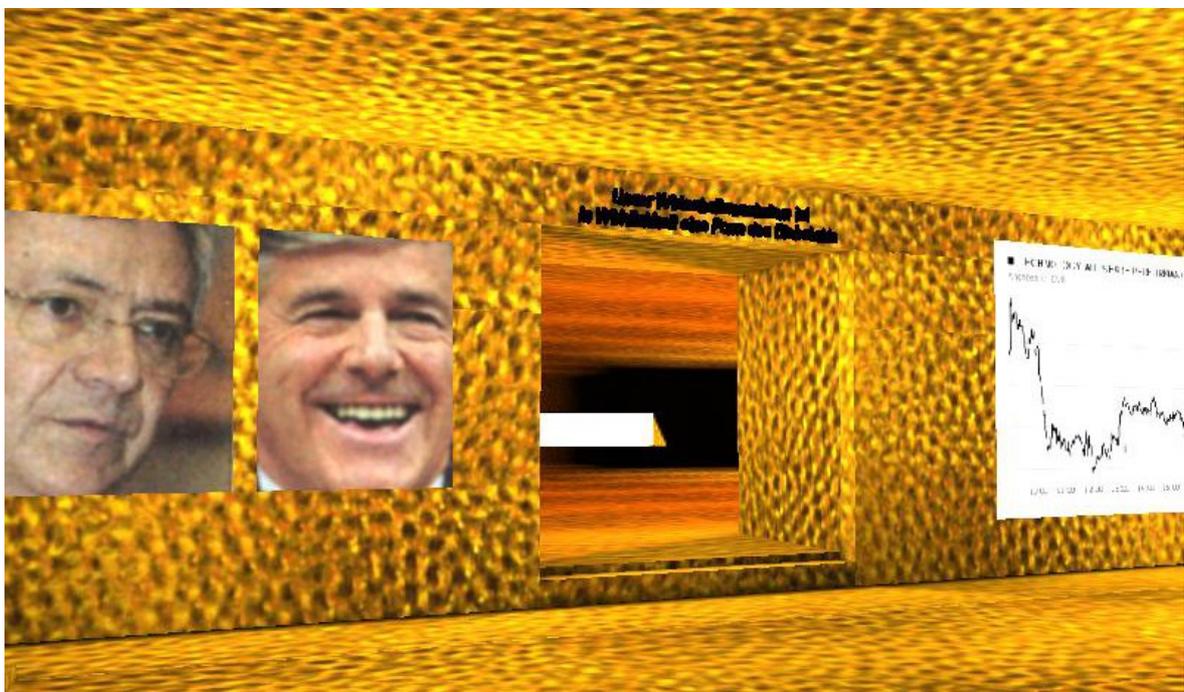


**nationalsozialisten, die den Wert des Fernsehens für die Verbreitung ihrer Propaganda hatten, trieben seine Entwicklung vehement voran. Mit Erfolg – am 22. März 1935 Deutsche Fernschrundfunk als erster regelmäßiger Fernsehbetrieb der Welt eröffnet. ersten Fernsehsender befanden sich in der Station Berlin-Witzleben und waren von Telefunken gefertigt worden.**

**TV-City – Level 3**  
 Axel Springer Akademie &sw.



**TV-City – Level 4**  
Permira & Propagandakonzerne

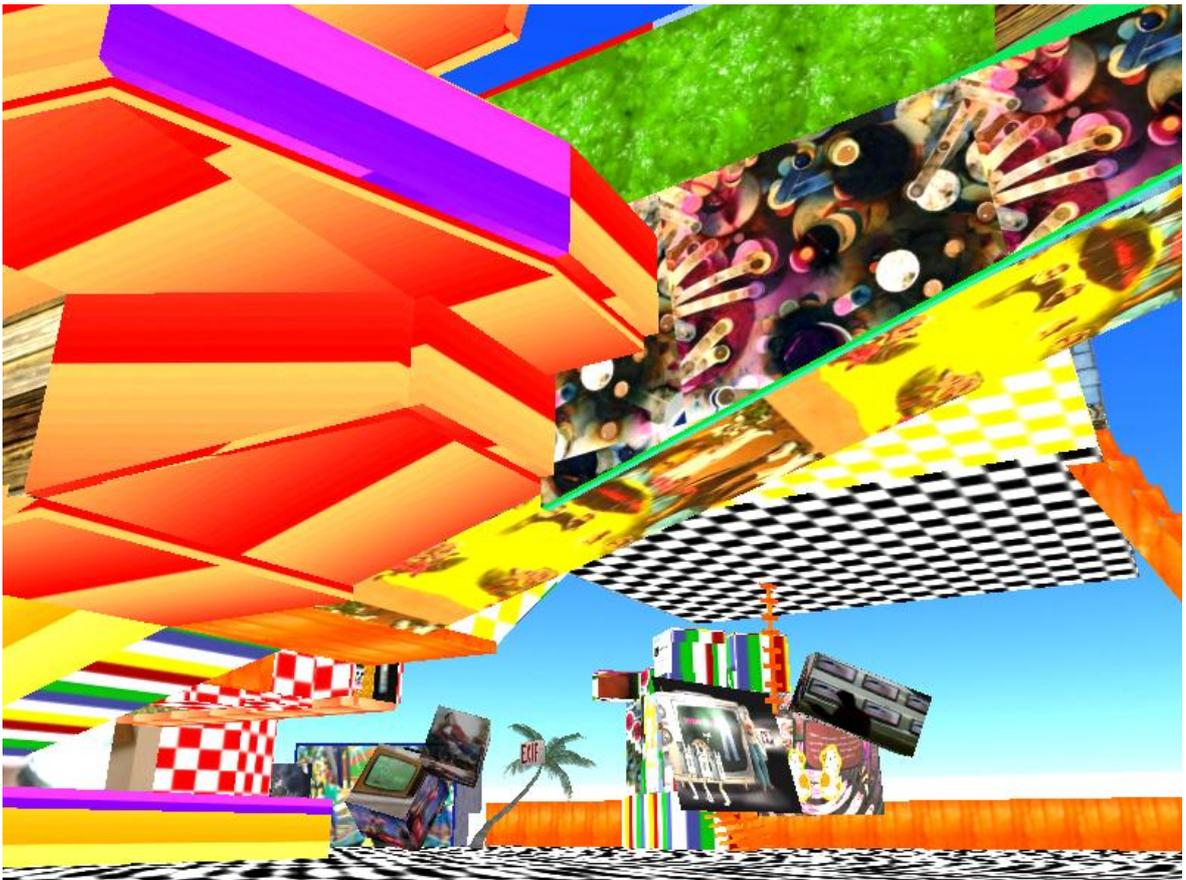


**Die Permira Fonds investieren u. a. in**

- **Finanzakquisitionen**
- **Leveraged Buy-outs und Buy-ins**
  - **Going Privates**
  - **Turnarounds**
- **Wachstumsfinanzierungen**

## TV-City – Level 5

Paper Tiger TV, Other Cinema, EBN – ein schönes Fernsehen ist möglich



Level 5 ist einerseits subjektiv, andererseits reagiert es auf die „aufregenden“ neuen Möglichkeiten des Internets & überhaupt ..... hier ist das Ende offen.







## ANCIENT CITY 2007/2008



Eine Art Ruinenstätte (Rudimente von Gebäuden, einfache Bauten, ein Tempelhügel) aus der Zeit der Schwarz-Weiß-Bilder. Wolken ziehen unaufhörlich im Zeitraffer über den grauen Himmel.

Die Bilderwelt zeigt Standbilder & Videos aus den 60er Jahren: Bürgerrechtsbewegungen, Studentenunruhen etc. - filmische Basis sind Wochenschauausschnitte aus dieser Zeit. Schimärenhafte Bilderfragmente durchbrechen immer wieder die Atmosphäre, steigen auf, vergehen ...

Die jüngste Geschichte ist hier bereits notwendiges Thema der Archäologie (Wissenschaft von den alten Kulturen) geworden....



Das ist Archäologie unserer sehr nahen Vergangenheit (eine billige Metapher).





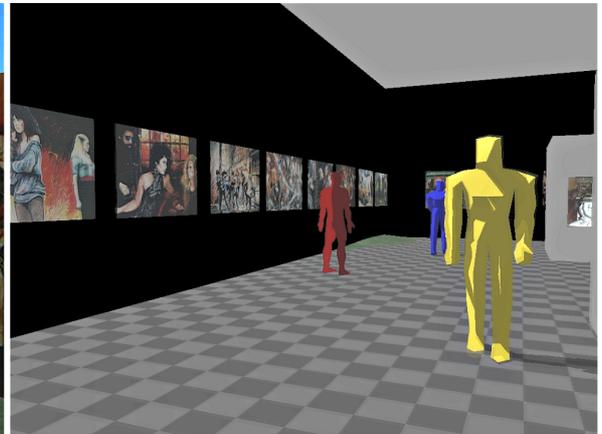


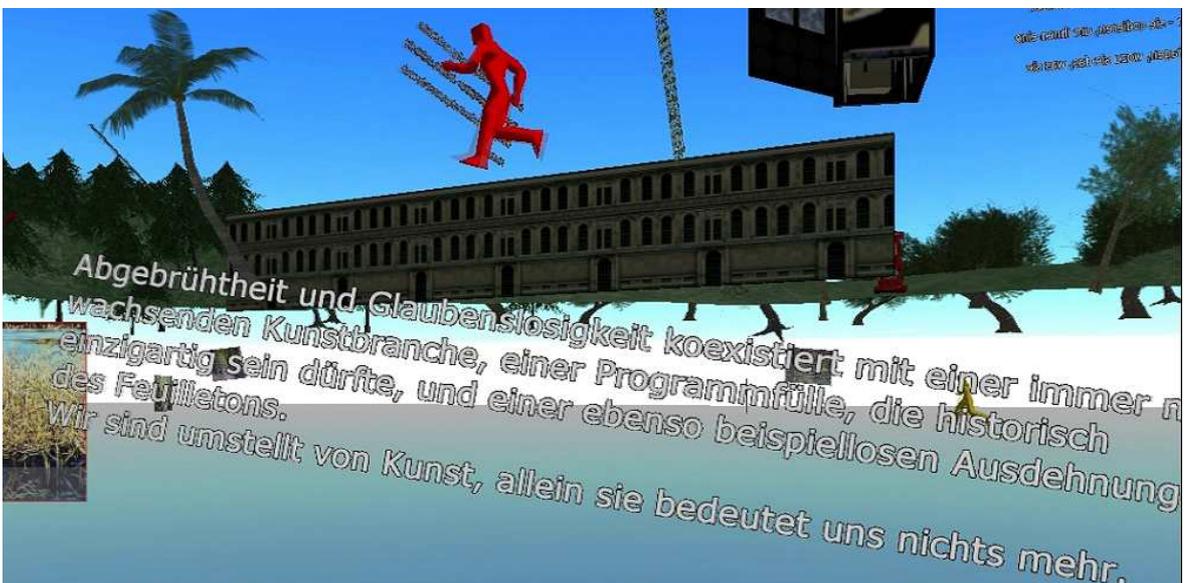
**VINCENTS CITY** ist eine kleine und übersichtliche „Stadt“, vollgestopft mit Kunstartefakten & von dichter Vegetation umgeben. Die wenigen Bauten sind eigene Videoinstallationen aus den 80er Jahren, die um eine Ausstellungshalle gruppiert sind. Die Atmosphäre ist erfüllt von bedeutungsschwangeren Tönen & teilweise rotierenden Texten.

Eine weitere Form digitaler Archäologie - hier die individuelle Künstlervariante. Farbmännchen rennen durcheinander & weg. Unzählige Monitore flimmern. Vorsicht: diese Welt hat mehrere Ebenen. & ist untergründig.

Es gibt nur ein Level (oder sind es doch zwei?) & einen Modus - den klassischen Glotzmodus des Kunstbetrachters: Durchgehen & Schauen. Erforschen was hinter den Hügeln ist. Fallen & neue Perspektiven erleben. & das ist doch auch was ....







Basis für **Vincents City**: Video- & Audioinstallationen 1985 – 1991



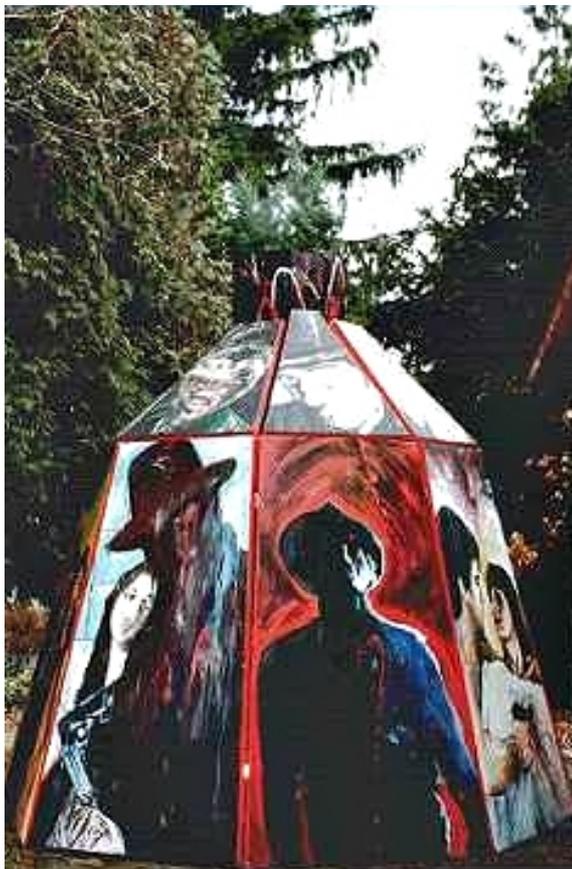
**Video BlackHole**  
Videoinstallation 1985



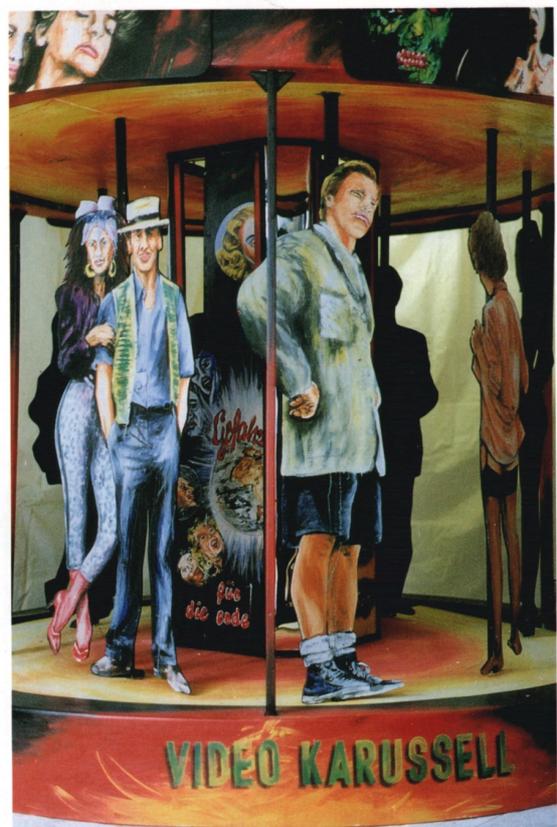
**Idiotenmonument**  
Audioinstallation 1986



**Luegenobelisk**  
Audioinstallation 1988



**Ueberlebenskuppel**  
Audioinstallation 1987



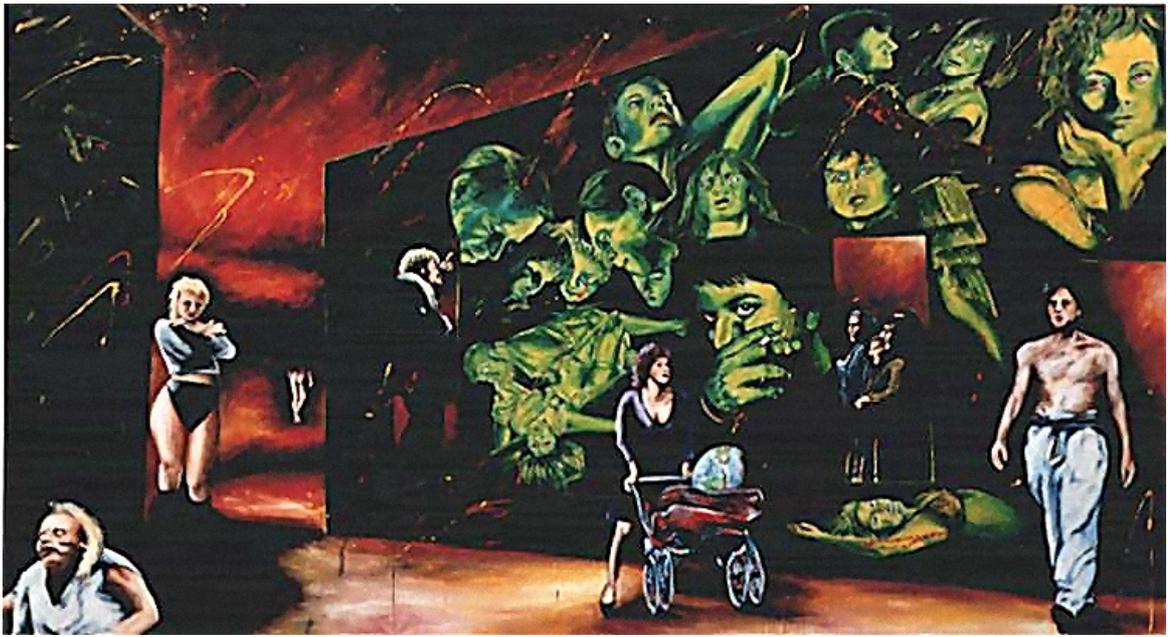
**Video Karussell**  
Videoinstallation 1989



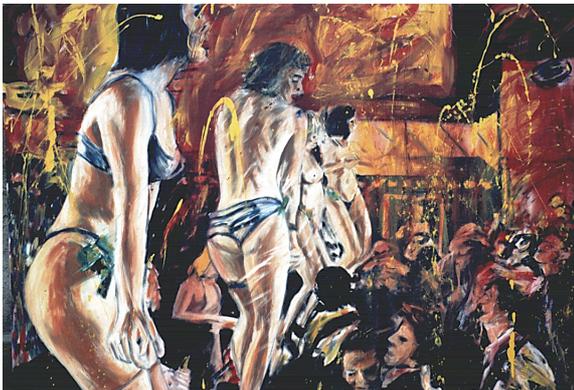
**Video Labyrinth** Videoinstallation 1988/89



**ZEN-Haus** Videoinstallation 1991



Klassiker in der Ausstellungshalle: **Malerei und Bilderinstallationen 1984 – 1992**



## Work in Progress (geplant):

**SICK CITY** - basiert auf dem Videoprojekt *Sick And Bored Of Being Sick And Bored* & reflektiert menschliche Beziehungen = individuelle Einzelschicksale im Kapitalismus. Sehr gegenwärtig.

Ein jeder Mensch Protagonist in seiner eigenen kapitalistischen Minikrise, seiner eigenen kleinen Soap. Strukturell macht **Sick City** keinen Unterschied zwischen einer Vorabendsoap & einem Arthouse-Beziehungsdrama. Denn Mehrwerterzeugung kann auf unterschiedliche Weise stattfinden.

Dieses interessante Projekt wurde eingestellt. Warum? Weil Computer so scheiße sind! & Software sowieso. Das kostet Geld, Zeit & Nerven.

Hab ich nicht. Das Video reicht völlig & ist überzeugend.

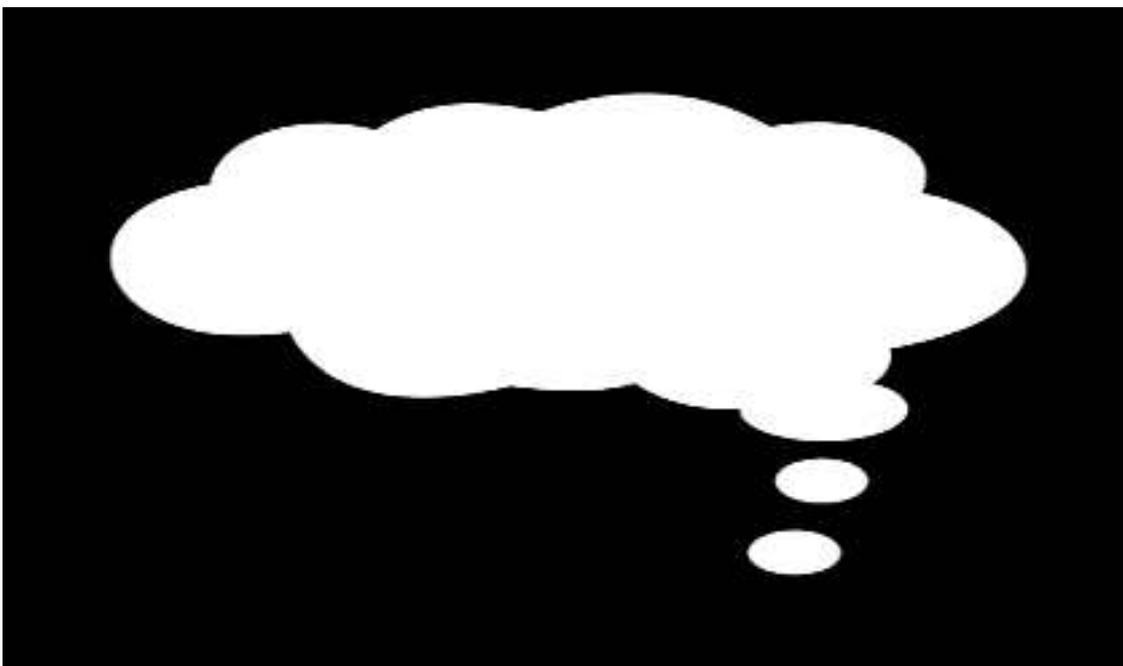
**FUN CITY** - benutzt als Footage Unmengen Gamevideos (Trailer, Speeddemos, Screenshots etc.). Diese Stadt wird labyrinthartig unterirdisch angelegt, da die Erdoberfläche längst „unbewohnbar“ ist. Eine weitere billige aber wirkungsvolle Metapher .....

Basis der virtuellen Welt von FUN City sind Spiele-Prefabs (diverse deathmatch-levels). & FUN City wird interaktiv, jaja. Der Besucher hat Spass(?)



**ABSTRACT CITY** – das wird die Kunstreferenz: Anything goes & der Fluch des schwarzen Quadrats. Die Essenz von irgendwas & die Kreation von Mehrwert. Grade mal angedacht.... Aktuell auch das Experimentierlevel.

Für alle, denen die **VIDEOCITIES** zu wenig nach Kunst „riechen“.



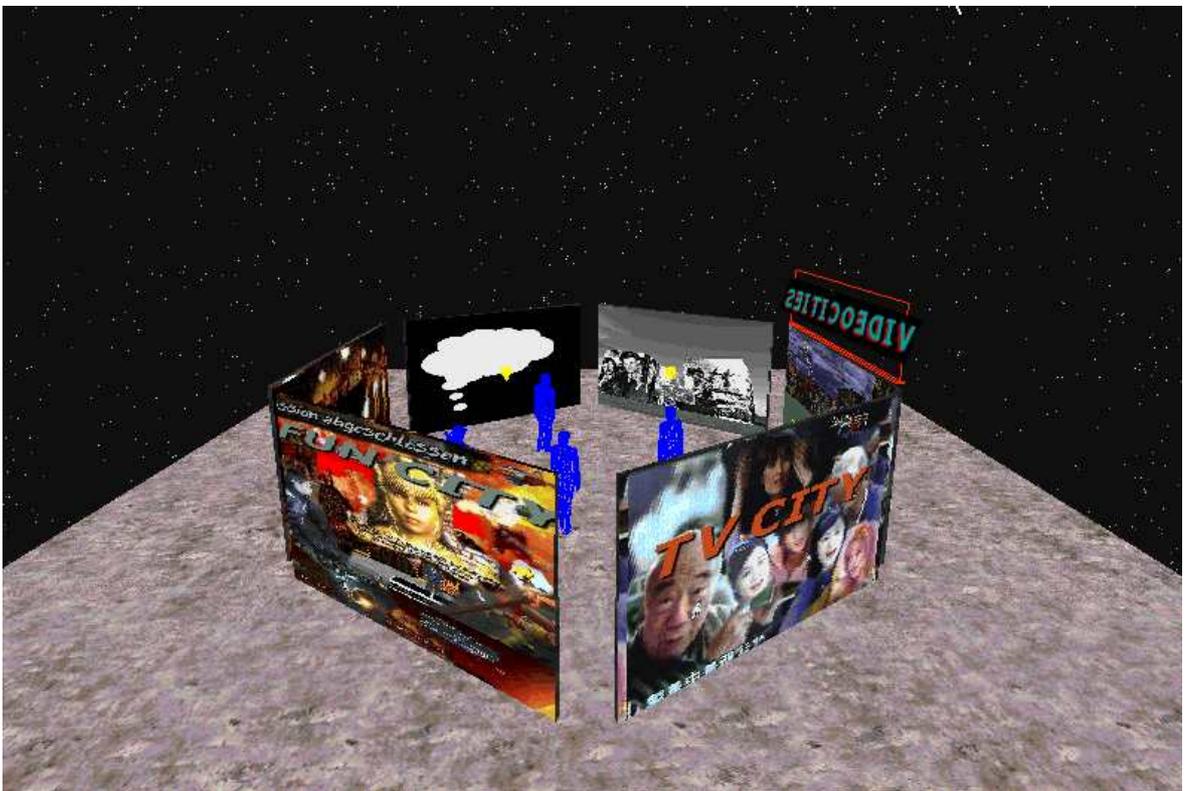
## Präsentation:

Als Rauminstallation: jeweils 1 Beamerprojektion auf eine Wand einer „Blackbox“. Steuerung an einer Konsole mit Maus/ Tastatur – in Erprobung ist ein kabelloses Controller-Interface – das Wii-Remote von Nintendo, damit der Nutzer sich frei bewegen kann. Eine kabellose Minitastatur funktioniert bereits.

Ton wird selbstverständlich kabellos auf mehrere Kopfhörer übertragen – eine Grundvoraussetzung für eine Multibeamer-Installation im Viereck- bzw. Fünfeckraum. Grundmodul ist jeweils eine Projektionswand 2,5 (3) x 4 Meter. Mit diesen Wänden werden Räume gebaut (Viereck oder Fünfeck), wobei schmale schwarze Vorhänge zwischen den Wänden Zugänge für die Besucher bereitstellen.

Die Projektionswände sind außen bemalt mit Motiven aus der jeweiligen dahinterliegenden Stadt der Kunstwelt **Videocities** – das Ganze optisch von außen eine Art „Jahrmarktsattraktion“, wie von mir seit den 80ern bei Installationen praktiziert. Die konstruierte Welt als eine einzige monströse Oberfläche aus Bildern – auch eine Art **Neue Heimat**. Eine virtuelle Variante von „**Megacities**“.....

Das Grundmodul einer Projektionswand kann einzeln wie auch als 4- oder 5-Eckraum verwendet werden. Schwarze Vorhänge in den Lücken sind gleichzeitig Zugänge. Ein abgedunkelter Raum ist Voraussetzung – ansonsten muss eine Dachkonstruktion gebaut werden. Die Bemalung bezieht sich auf die Projektion dahinter:



Realisierung der **VIDEOCITIES** in den Kunstarkaden, München 2010:





Eine Ein-Kanal-Installation wurde 2007 im V-Raum des AKKU realisiert. Eine Grundfläche von 8 x 6 Meter ist dafür ausreichend.

So können die **Videocities** durchaus in mehreren (zusammenhängenden) Räumen präsentiert werden.

Priorität bei der Steuerung hat zukünftig das Wii-Remote: kabellos und intuitiv. Die herkömmliche Maus/ Tastatur-Steuerung wird nach ersten Erfahrungen im Kunstbereich nicht angenommen. Lediglich für die **Ancient City** ist es zum Starten der Wochenschauvideos zwingend erforderlich.

Vorgefertigte Screenshotdokus, die in derselben Größe wie die 3D-Screens projiziert und mit diesen kombiniert werden, haben sich als eine zusätzliche adäquate Darstellungsform im Kunstkontext herausgestellt. Ist dann wie Kino.

Es existiert also eine Vielzahl von Präsentationsmöglichkeiten, so dass eine jeweils für die Ausstellungsräume optimale Variante entwickelt werden kann.

Bemalte Außenwände **TV-CITY** (Ausschnitt), vorgestellt bei der 1. Preview 11/ 2007 - Acryl, Dispersion/ Nessel - 250 x 400cm, 2006 und **Ancient City**:

