

SCREEN HEADS - AUTOMATA SIMULATIONS

INSTALLATION BY GEORG MÜHLECK
ACOUSTIC ENVIRONMENT BY PIERRE DOSTIE

Combining datagraphic material derived from a scientific programme with videographic imagery, Mühleck's installation puts into play a display of cellular growth simulation and electronic images of a series of clay heads representing subdivisions of the human species. A cellular process creates an accelerated reproduction of biochemical determinism and of the games of chance and necessity which have been orienting differentiations of human species since the origins of life.

In the beginning there was darkness. The screen was empty, the monitor generating almost nothing, a pixel of a living cell. And from this void everything emerged: by reproduction, attraction and rejection, magnetization, crystallization, devourment, fusion, fission, copulation, distancing, love and hate. From point zero on the screen to one or another gray monochrome tissue structure, 16,000 generations of images raced through the Time of Creation in the condensed time of a computer's day of work.

From the amoeba to the amniotic liquid to the snow crystals to the sea sponge to the petrified coral to the bilobate encephalon and so on. A perpetual apocalyptic process of simultaneous disappearances and emergences, including the head on the screen, with its skin, skull, brain, psyche, conscious and unconscious, with its consciousness of good and evil, and its function as an emitter and receiver of communication.

SCREEN HEADS, SKIN HEADS

Skin-screen: a screen for projecting cinematographic close-ups on human skin, Eros all over as in 'Hiroshima mon amour'. On the contrary, skin as screen is communication obstruction.

SILKSCREEN PRINTS

Prior to becoming folded "floor boxes", each three-dimensional paper square was first a Silkscreen, its format corresponding to that of a video screen. The ideal installation would consist in a display of monitors on the floor, with their animated images in perpetual transformation, simulating the association of images and ideas, the computation passing every which way through the cortex's connected neurons.

The indelible stigma of the genetic code which sticks to the skin – a digital print – a coded, numbered cell, in-carcerated in its equally coded pro-

gramme. No exit, no way: no way of escaping your head, your skin, up against a wall, a wall against the ways out, whispering only the ways of the interior. Strolling amidst the heads introduces us to an infrared sensitive acoustic environment. A confusion of voices mumbles unformulated messages. The language is incomprehensible, a simulacrum of Babylonian. Perhaps we recognize words: Spanish, German, Japanese. Speaking in tongues, slurring of the tongue, confused murmur. We listen in vain. The communication does not transmit.

All seems normal in this twelve-tone composition after Webern. It appears equal, lethally flat, with neither sonor cries nor aggression. All Neighbours Normal: pixels are uniformly displayed, cells are interchangeable, psyches are standardized by the intrusion of the ordinating TV screen, the computer, into the mental universe.

KINDERSTÜCK

Children play and ignorance is bliss. But the structuring and emission of the 136 numerized vocal capsules in an octophonic environment, rhythmically tuned to a few piano notes, disengage any auditive references. Wandering amongst the isles of a human archipelago leads to disorientation, leads us astray, from meaning and common usage, common sense. If all neighbours are normal, *die Leute sind böse*. If normality is the indifferenciation of indifference...

Monique Brunet-Weinmann, 1993

Translation: Jennifer Couëlle

SCREEN HEADS - AUTOMATA SIMULATIONS

INSTALLATION: GEORG MÜHLECK

TONRAUM: PIERRE DOSTIE

Die Installation basiert auf datagrafischem Material, das mit Hilfe eines wissenschaftlichen Programms zur Simulation zellulären Wachstums erzeugt und mit Videobildern modellierter Tonköpfe verschiedener menschlicher Spezies kombiniert wird. Der zelluläre Wachstumsprozess reproduziert im Schnelldurchgang den biochemischen Determinismus, das Wechselspiel von Zufall und Notwendigkeit, das die Differenzierung zwischen den verschiedenen menschlichen Spezies seit Anbeginn des Lebens bestimmt.

Am Anfang standen die Dunkelheit, das Nichts und der Bildschirm, die Nacht des Monitors, der das Fast-Nichts generiert, ein pixelgroßes Stück lebende Zelle. Aus diesem völligen Nichts entstand alles Bestehende durch Reproduktion, Anziehung und Abstoßung, Magnetwirkung, Kristallisation, Verschlingen, Fusion, Spaltung, Kopulation und Distanzierung, Liebe und Hass. Zwischen dem Nullpunkt auf dem Bildschirm und einer beliebigen monochrom grauen Gewebestruktur durchlaufen 16.000 Generationen von Bildern die Schöpfungszeit im verdichteten Zeitraum eines Computer-Arbeitstages.

Von der Amöbe zum Fruchtwasser zur Schneeflocke zum Schwamm zur versteinerten Koralle zum zweilappigen Gehirn und weiter geht es in einem fortlaufenden apokalyptischen Prozess von simultanem Verschwinden und Entstehen bis zum Kopf auf dem Bildschirm mit Haut, Schädel, Gehirn, Psyche, Bewusstsein und Unbewußtem, dem Wissen um Gut und Böse, den Sender und Empfänger von Kommunikation.

SCREEN HEADS, SKIN HEADS

Haut-Bildschirm. Projektionsfläche für Nahaufnahmen menschlicher Haut, Eros all over wie in Hiroshima mon amour. Als Gegenstück die Haut als Projektionsfläche, als Kommunikationshindernis.

SILKSCREEN PRINTS

Bevor er gefaltet wird, ist jeder der „Kartons“ auf dem Fußboden eine Serigrafie, die dem Format des Videobildschirms entspricht. Im Idealfall würde die Installation Monitore auf dem Fußboden anordnen. Deren sich ständig verändernde Bildfolgen würden Assoziationen von Bildern und Vorstellungen simulieren, den Rechenvorgang, der die miteinander vernetzten Neuronen des Großhirns in allen Richtungen durchläuft.

Unauslöschliches Stigma des genetischen Codes, das der Haut anhaftet – ein digitales Druckwerk, eine kodierte, nummerierte Zelle, die in ihr ebenfalls kodiertes Programm fest eingebunden ist. No Exit, No Way – kein Ausweg, keine Möglichkeit, dem eigenen Kopf, der eigenen Haut zu entfliehen, konfrontiert mit einer Mauer, die jeden Ausweg verschließt und nur die inneren Stimmen passieren lässt.

Das Umhergehen zwischen den Köpfen löst mittels Infrarotsensoren interaktiv Klänge aus. Verschiedene Stimmen murmeln formlose Botschaften in einer unverständlichen Sprache, in einer babylonischen Verwirrung, in der man spanische, deutsche, japanische Wörter wiederzuerkennen glaubt. Ein Rauschen von Sprache, ein konfuse Geräusch, bei dem man vergebens die Ohren spitzt. Eine Kommunikation findet nicht statt.

Alles wirkt normal, gleichförmig, tödlich flach, ohne Schrei, ohne klangliche Aggression, in der Zwölf-tonkomposition nach Webern. All Neighbours Normal – alle Nachbarn normal. Die Pixel gleichförmig verteilt, die Zellen austauschbar, die Psychen normiert durch das Eindringen des Fernsehbildschirms und des Computers in das mentale Universum.

KINDERSTÜCK

Kinder spielen und selig sind die geistig arm sind. Doch die Anordnung der 136 durch einige Klavierklänge akzentuierten nummerierten Stimmkapseln, ihre Verbreitung in einem Achtkanal-Klangraum lassen die auditiven Bezüge auseinander fallen. Das Umherirren zwischen den Inseln des menschlichen Archipels führt zur Orientierungslosigkeit, zur Entfremdung von Sinnhaftigkeit und gesundem Menschenverstand. Wenn alle Nachbarn normal sind, sind die Leute böse. Wenn die Normalität die Indifferenzierung der Indifferenz ...

Monique Brunet-Weinmann, 1993

Übersetzung von Birgit Lamerz-Beckschäfer

SCREEN HEADS - AUTOMATA SIMULATIONS

INSTALLATION: GEORG MÜHLECK
ENVIRONNEMENT SONORE: PIERRE DOSTIE

L'installation est créée à partir d'un matériel datagraphique dérivé d'un programme scientifique de simulation de la croissance cellulaire, lui-même combiné à des images vidéo de têtes d'argile modelées sur les différentes subdivisions de l'espèce humaine. Le processus de croissance cellulaire reproduit en accéléré le déterminisme biochimique, les jeux du hasard et de la nécessité qui président aux différenciations de l'espèce humaine depuis les origines de la vie.

Au commencement était le noir, le vide de l'écran, la nuit du moniteur qui génère le presque rien, un pixel de cellule vivante. De ce rien du tout, tout est sorti, par reproduction, attraction, et rejet, aimantation, cristallisation, dévoration, fusion, fission, copulation et distanciation, amour et haine. Du point zéro sur l'écran à telle ou telle structure tissulaire en camaïeu de gris, 16 000 générations d'images on traversé le Temps de la Création, dans le condensé d'une journée de fonctionnement de l'ordinateur.

De l'amibe au liquide amniotique au cristal de neige à l'éponge marine au corail pétrifié à l'encéphale bilobé etc., dans un perpétuel processus apocalyptique de disparitions et d'émergences simultanées, jusqu'à la tête sur l'écran, peau, crâne, cerveau, psyché, conscient et inconscient, conscience du bien et du mal émetteur et récepteur de communication.

SCREEN HEADS, SKIN HEADS

Peau-écran. Écran de projection des gros plans de cinéma sur la peau humaine, Eros all over comme à 'Hiroshima mon amour'. Au contraire la peau qui fait écran, obstacle à la communication.

SILKSCREEN PRINTS

Chacune des "boîtes" au sol est avant pliage une sérigraphie qui reproduit le format de l'écran vidéo. L'installation idéale disposerait des moniteurs au sol, avec leurs images animées en perpétuelle transformation simulant les associations d'images et d'idées, la computation qui traverse en tous sens les neurones connectés du cortex.

Marque indélébile du code génétique qui colle à la peau - digitale, cellule numérisée par son code, incarcérée dans son programme encodé. No Exit, No Way, pas moyen de sortir de sa tête, de sa peau, mur murant des voies, murmurant des voix intérieures.

La déambulation entre les têtes déclenche par infrarouge une émission sonore interactive. Des voix mêlées marmonnent des messages informulés, dans une langue incompréhensible, simulacre de langage babélien où l'on croit reconnaître des mots espagnols, allemands, japonais. Bruissement de la langue, rumeur confuse, on tend l'oreille en vain. La communication ne passe pas.

Tout a l'air normal, égal, létalement plat, sans cri ni agression sonore dans la composition dodécaphonique d'après Webern. All Neighbours Normal. Les pixels uniformément étalés, les cellules interchangeables, les psychismes uniformisés par l'intrusion de l'écran TV et ordonnateur, ordinateur, dans l'univers mental.

KINDERSTÜCK

Les enfants s'amuse et heureux les simples d'esprit. Mais la structuration des 136 capsules vocales numériques, rythmée par quelques notes de piano, leur diffusion dans un environnement octophonique déstabilisent les repères auditifs. L'errance entre les îles de l'archipel humain mène à la désorientation, à la dérive du sens et du sens commun. Si tous les voisins sont normaux, *die Leute sind böse*. Si la normalité est l'indifférenciation dans l'indifférence...

Monique Brunet-Weinmann, 1993