

Inhalt

1. Einführung	3
2. Philosophie	4
a) Isolation / Globalität	
b) Die drei Wahrnehmungsstationen	
3. Schaubild Wahrnehmungsstationen	6
4. Schaubild Isolation / Globalität	7
5. Ansichten des Projektgebäudes	8
6. Kontakt	12

Einführung

Das Island Projekt ist ein konzeptionelles Kunstprojekt.

Im Gegensatz zu anderen traditionellen Ausdrucksformen der Kunst, die auf ein Betrachten und / oder akustisches Wahrnehmen ausgelegt sind, funktioniert das Island Projekt durch die aktive physische Teilnahme. Das Island Projekt ist interaktive Kunst.

In den Lavafeldern Islands, zwischen Keflavik, dem Flughafen und Reykjavik wird ein Projektgebäude errichtet. Das Gebäude ist via livestream Webcams audiovisuell im Internet abgebildet.

Der erste Kontakt mit dem Island Projekt erfolgt über das Internet.

Über eine Chatplattform kommuniziert der Besucher mit anderen im Internet teilnehmenden, wie auch real im Gebäude anwesenden Menschen.

Um am Island Projekt physisch teilzunehmen bucht man direkt einen Flug nach Island, um das Projektgebäude dort zu betreten.

Jeder Besucher ist im Internet live abgebildet und kommuniziert innerhalb des Gebäudes mit real anwesenden oder über den Chatraum mit virtuell anwesenden Menschen.

Die physische Anwesenheit innerhalb des Projektgebäudes wird über die Webcams aufgezeichnet und abgespeichert.

Nach der Rückkehr, ruft der Teilnehmer anhand einer Registrierung, seinen eigenen aufgezeichneten Besuch ab.

Dadurch erhält er die Möglichkeit sich selbst im Projektgebäude zu beobachten und in Bezug zu seiner erlebten Erinnerung zu setzen.

Hierbei stellt er drei Wahrnehmungen nebeneinander:

1. das erste Kennenlernen des Gebäudes im Internet und die damit verbundene zukünftige Projektion seiner selbst in das Projektgebäude.
2. die als gegenwärtig empfundene physische Anwesenheit im Gebäude
3. das als Erinnerung abgespeicherte Besuchserlebnis.

Philosophie

Der Kernsatz lautet:

Das Islandprojekt ermöglicht die innere und äußere Erfahrung der eigenen Wahrnehmung.

Was ist mit innerer Erfahrung gemeint? (siehe auch Schaubild S.6)

Die inneren Erfahrung meint hier das Spannungsverhältnis zwischen Isolation und Globalität.

Isolation

Das „Ich“ einer Person ist in sich selbst isoliert. Nur durch Aktivität, durch bewußtes Senden einer oder mehrerer Signale, kann eine Person mit einer anderen in Kontakt zu treten. Das Signal muß empfangen, registriert und verstanden werden, um eine Reaktion hervorrufen zu können. Erst dann findet ein Austausch zwischen Menschen statt.

Durch das Island Projekt erhält der Teilnehmer die Möglichkeit, sich mit seinem grundlegenden Bedürfnis nach verbaler und visueller Kommunikation auseinanderzusetzen.

Durch Kommunikation überwindet er seine empfundene Isolation.

Das Island Projekt macht bewußt auf das Grundbedürfnis der Kommunikation aufmerksam und fördert die Auseinandersetzung mit diesem Thema.

Dabei wird auch der Austausch und das Verständnis zwischen unterschiedlichen Meinungen, Zielen und Kulturen unterstützt.

Globalität

Globalität meint hier das Empfinden des Einzelnen, für viele Menschen gleichzeitig, unabhängig von seiner lokalen Position sichtbar zu sein, audiovisuell wahrgenommen zu werden.

Wer sich physisch im Projektgebäude befindet wird im Internet visuell und akustisch abgebildet, und kann mit jedem Menschen, der im Island Projekt online ist, kommunizieren.

Durch den Aufenthalt im Projektgebäude, und die damit verbundene globale audiovisuelle Präsenz, tritt der Besucher aus seiner empfundenen Isolation heraus.

Wer aus dem Projektgebäude zurück in das Lavafeld tritt, macht den Schritt zurück in eine Umgebung, in der er nur lokal wahrgenommen werden kann.

Island

Island selbst spiegelt durch seine isolierte geographische Lage und seine soziologische Entwicklung in den letzten 50 Jahren, exakt das Thema des Bedürfnisses der Teilnahme an der globalen Kommunikation wieder. Die heutige globale Kommunikationsmöglichkeit erweitert die Gesellschaft in ihrer Ökonomie, ihrer Kultur und in ihrem Selbstverständnis.

Als Insel symbolisiert Island eine Form der Isolation. Das Gebäude des Island Projekts ermöglicht im Gegensatz dazu, weltumspannende audiovisuelle Kommunikation.

Durch seine Reise nach Island, begibt man sich in eine, geographisch betrachtet, räumliche Isolation. Durch den Eintritt in das Projektgebäude erfährt er den Anschluß an die globale Kommunikation.

In diesem Spannungsverhältnis, stehen sich Isolation und globale Kommunikation gegenüber

Die äußere Erfahrung besteht aus drei Wahrnehmungsstationen
(siehe auch Schaubild S.7)

1. Das Internet als Kommunikationsüberträger

Über das Internet lernt der Teilnehmer das Island Projekt zuerst kennen. Er beobachtet über Webcams das Geschehen im Gebäude und kommuniziert mit realen und virtuellen Besuchern.

In seiner Wahrnehmung projiziert sich der Betrachter selbst in das Projektgebäude hinein. Er empfindet sich dort als anwesend.

2. Die physische Präsenz

Hier ist der Besucher im Gebäude physisch präsent. Die physische Anwesenheit im Projektgebäude eröffnet eine neue Wahrnehmung. Diese entsteht mit der Möglichkeit einer ungefilterten Auseinandersetzung mit seiner Umgebung.

3. Die eigene Erfahrung steht der Erinnerung gegenüber

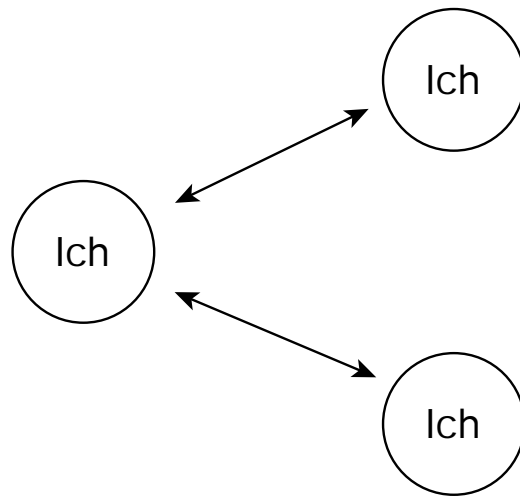
Durch das Betrachten der Aufzeichnung seines Besuchs, setzt sich der Teilnehmer mit dem Unterschied zwischen seiner erlebten Erinnerung und der audio-visuellen Beobachtung seiner eigenen Person auseinander.

Die eigene körperliche Erfahrung mit dem Island Projekt steht im Kontrast zu der abgespeicherten äußeren Beobachtung seiner Person.

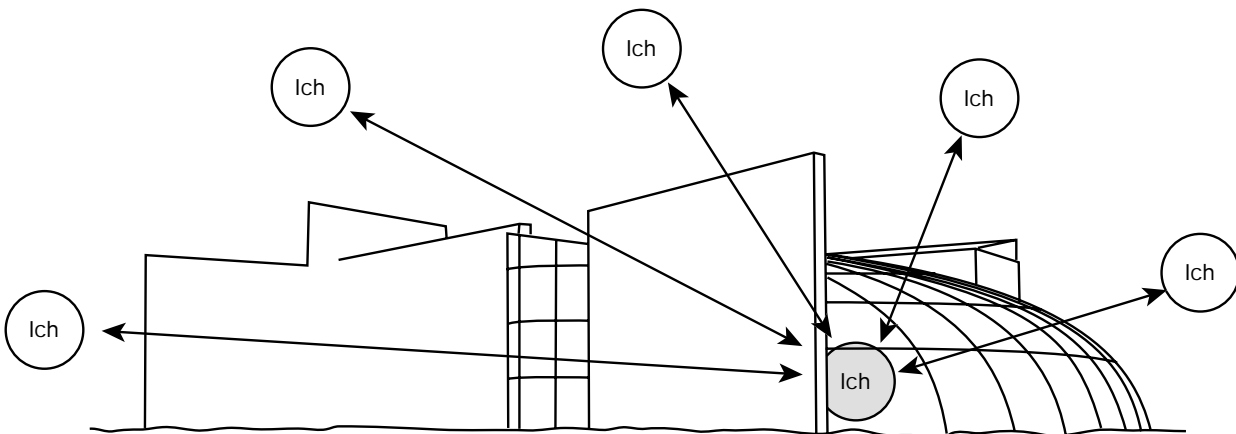
Durch die Erfahrungen innerhalb der drei Stationen, setzt man drei Wahrnehmungen nebeneinander und dadurch entsteht die Auseinandersetzung mit der eigenen Wahrnehmung.

Das Islandprojekt ermöglicht die innere und äußere Erfahrung der eigenen Wahrnehmung.

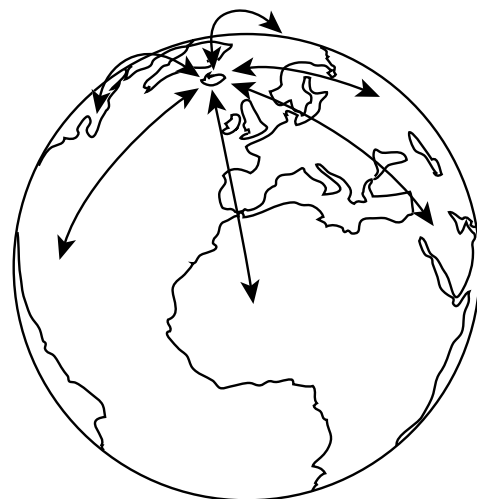
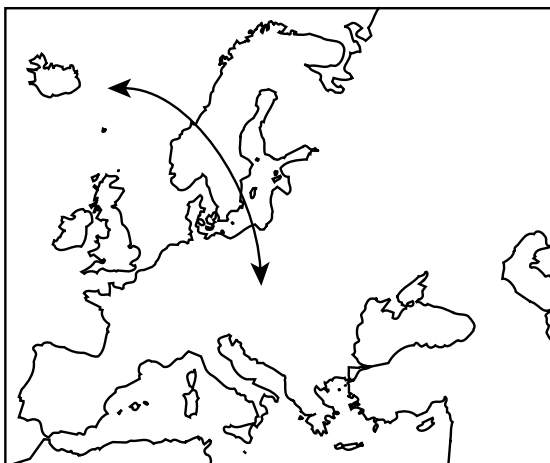
1



2

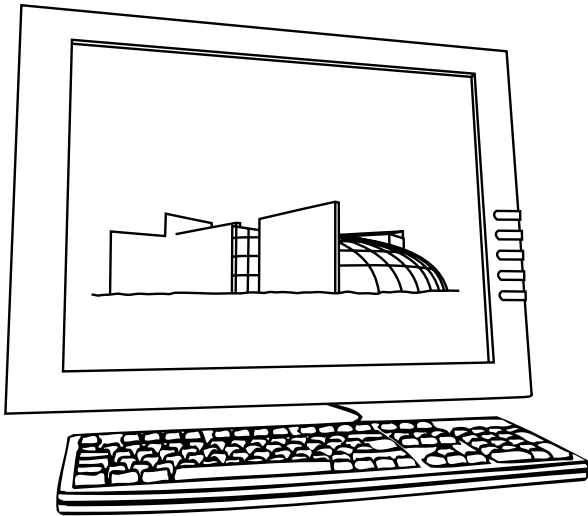


3



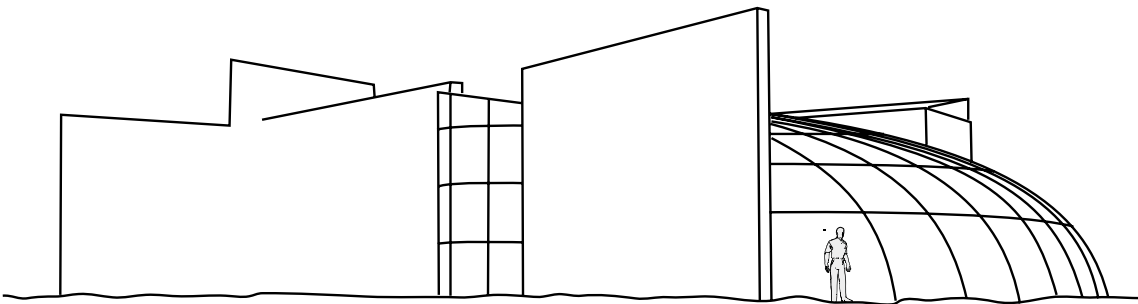
Die 3 Wahrnehmungsstationen

1



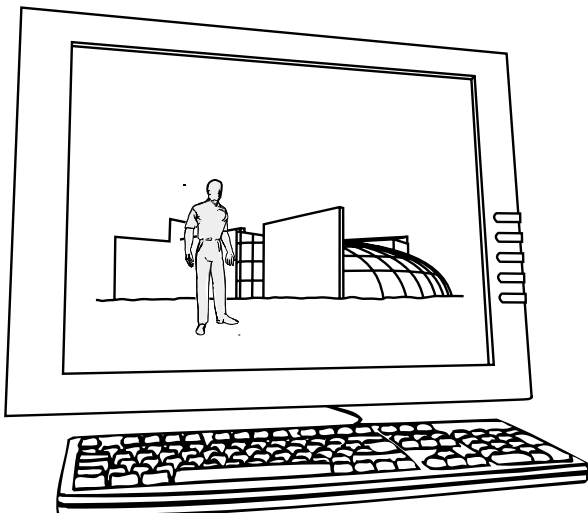
Über das Internet kann man das Projektgebäude beobachten.
Kommunikation mit körperlich Anwesenden und mit virtuellen Teilnehmern.

2



Körperliche Anwesenheit im Projektgebäude.

3



Betrachten der Aufzeichnung.
Wahrnehmung des Kontrasts:

Erinnern des Erlebten



Audio-Visuelle Beobachtung
der eigenen Person

