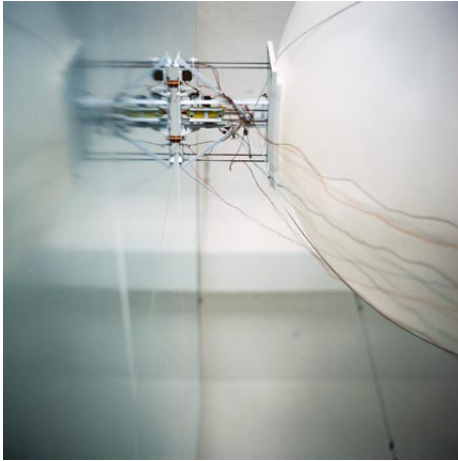


Click & Glue

ein System, das sich selbst einsperrt

Ein weisser Latexballon spinnt
mit Heißklebepistole und Nylonschnur
ein immer dichter werdendes Netz durch den Raum
bis der Ballon in seinen eigenen Fäden zum Stillstand kommt.



Inhalt

Projektbeschreibung

Systemvoraussetzungen

Hardware / Software

Technische Beschreibung

Grundriss Raumkonstruktion

Credits

Presse

Projektbeschreibung

“Ein System, das sich selbst einsperrt” ist die Regel, die ich, in Beobachtung der Informationsgesellschaft und technologisierten Welt, formuliert habe. Diese Regel war die Anweisung für die Entwicklung meiner künstlerischen Arbeit. “Click & Glue” ist die Übersetzung der Regel in ein ästhetisches System.

Von der Decke hängen vier Metallwände und definieren einen eigenen Raum, in dem sich ein weisser mit Helium gefüllter Latexballon bewegt. Eine Verstrebung umfasst den Ballon und bietet Befestigungspunkte für die Sensorik, die Stromversorgung, drei Propeller und eine Klebemechanik, die als Nase hervorsteht.

Der Ballon fliegt langsam durch den Raum und zieht einen Nylonfaden hinter sich her. Mit der Nase voran, steuert er eine Wand an. Erreicht er diese, dann hält er sich mit zwei Magneten an ihr fest. Nun wird die Nylonschnur mit Heißkleber an die Wand geklebt.

Nachdem der Klebepunkt getrocknet ist, schalten sich die Propeller an und der Ballon stößt sich von der Wand ab. Dieser Klebepunkt bildet den Ankerpunkt für den nächsten Faden, der durch den Raum gezogen wird. So entsteht ein immer dichter werdendes Netz, das den Ballon im Laufe der Zeit einsperrt.

Click & Glue ist nicht dazu entwickelt worden sein Ende als Spektakel vorzuführen, sondern es inszeniert die Idee eines möglichen Endes. Das Netz aus Nylonschnur wird sichtbar dichter, aber der Moment des “Vollkommen-Eingesponnen-Seins” wird nie erreicht.

Das System Click & Glue arbeitet so langsam wie möglich. Es ist ein fragiles System und reagiert empfindlich auf alle Veränderungen in der Umgebung. Aber es arbeitet unaufhörlich und unermüdlich an der Erledigung seiner Aufgabe:

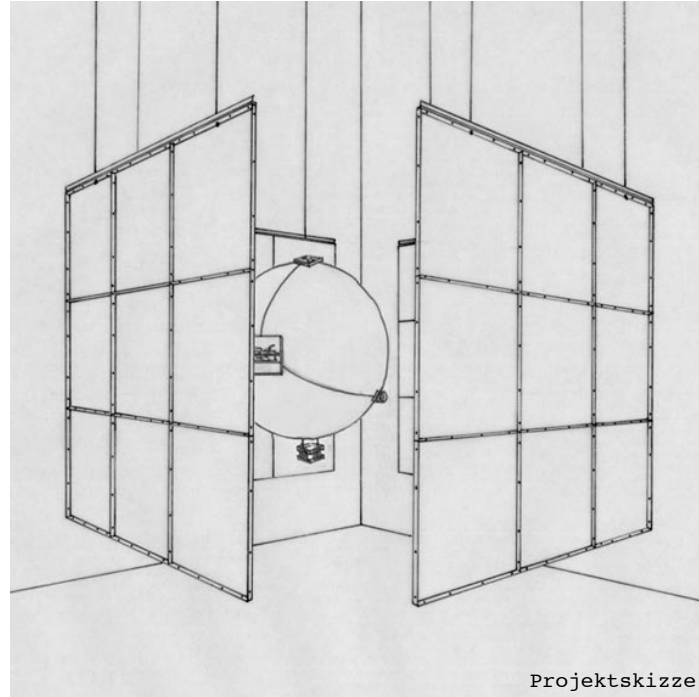
fliegen – kleben – fliegen – kleben – fliegen...



Click & Glue - Foto: Marietta Kesting

Systemvoraussetzungen

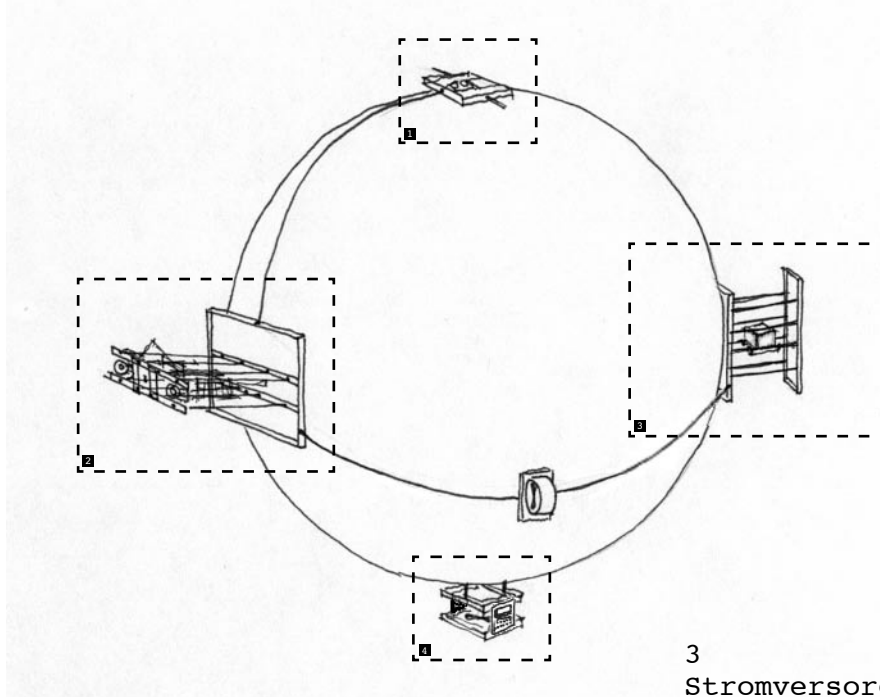
5 x 5 x 5 Raummeter, Metallplatten



Vier Metallwände, je 3 mal 3 Metern, hängen von der Decke, 90 cm über den Boden. Jede Metallwand besteht aus neun miteinander verschraubten quadratischen Stahlblechen. Die Ecken dieses konstruierten Raumes sind offen, so daß der Einblick und Zugang von außen ermöglicht bleibt.

Hardware / Software

Latexballon, Helium, Heißklebepistole, Nylonschnur,
Entfernungsmesser, Kompass-Modul, Kontaktschalter,
Mikrokontroller, Elektronikbauteile und Techniker



1
Ultraschall-Modul SRF09
Kompass-Modul Devantech CMPS03

2
Klebekopf
(6*Servo, Heißklebepistole, 2*Elektromagnet,
2*Fühler/Kontaktschalter, Nylonschnurspule)

3
Stromversorgung
(Sony M-Akku, 7,2V, 19,9Wh)
Ultraschall-Modul SRF02

4
Microcontroller
(2* 28X Picaxe Projekt Board
1* 08M Picaxe Projekt Board)

Technische Beschreibung

Der Ballonroboter generiert zunächst einen Sollwert für die Höhe und die Richtung (inklusive Toleranz ca. 10cm). Die Höhe wird mit den unten platzierten Propeller angefliegen, die Richtung mit den beiden seitlich anliegenden.

Die Propeller werden mittels Pulsweitenmodulation in ihrer Drehzahl geregelt. Der Ballon bewegt sich immer mit der gleichen, langsamst möglichen Geschwindigkeit.

Der Wandkontakt wird dem Ballonroboter über Kontaktschalter auf der Klebemechanik vermittelt. Zwei Elektromagneten schalten an und ziehen die Klebemechanik durch Magnetismus an die Stahlbleche.

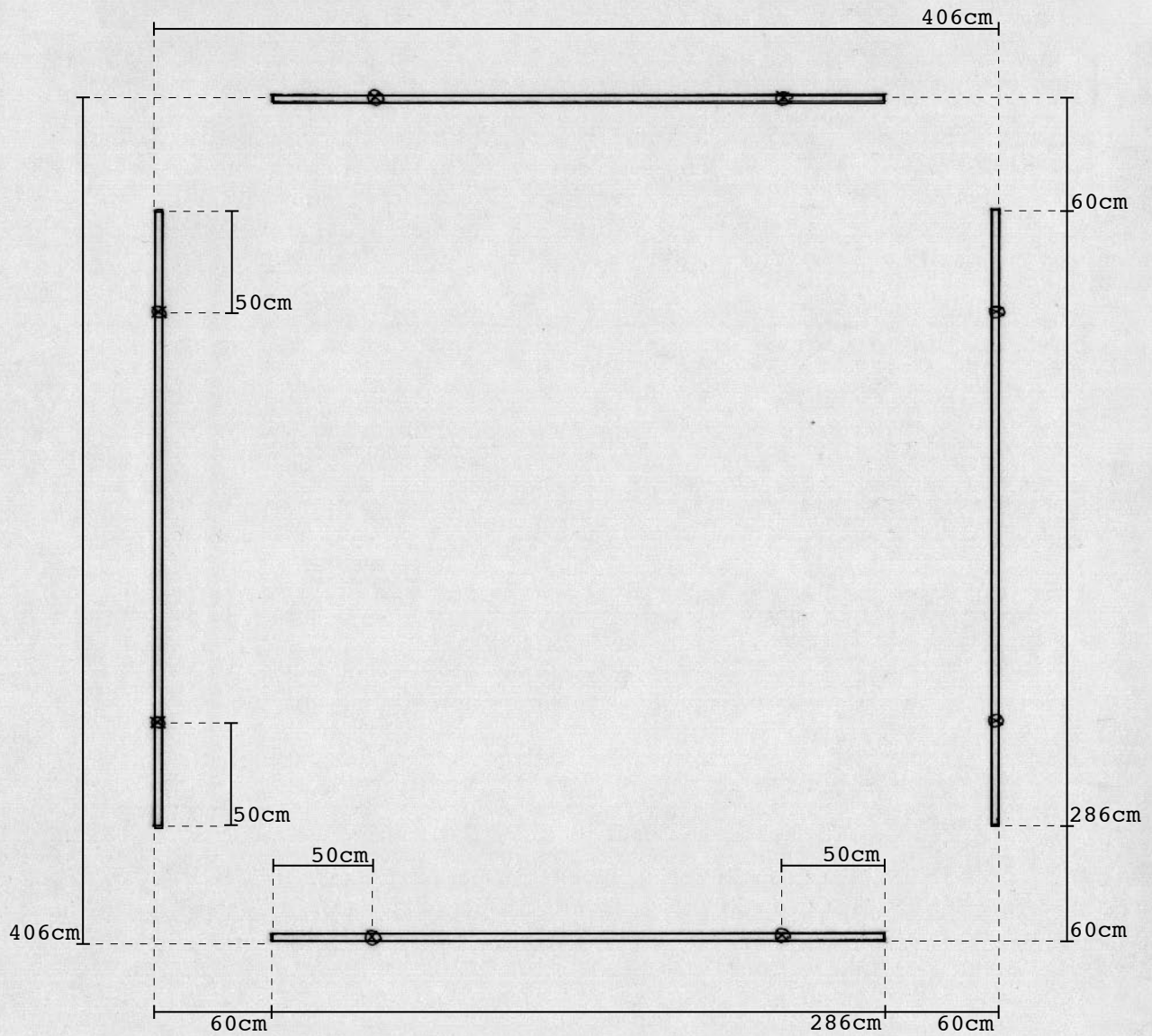
Die Propeller werden abgeschaltet. Der Klebeprozess wird durch eine Mechanik mit 6 Servomotoren verrichtet.

Nach Beendigung des Klebeprozesses werden die Elektromagneten abgeschaltet und der Ballon stösst sich mithilfe seinen Propellern von der Wand. Der Ballonroboter beginnt mit einem neuen Sollwert für Höhe und Richtung.

Das System wird von einem Techniker betreut. Er versorgt den Ballonroboter mit Klebesticks und überwacht die Akkuleistung.

Helium diffundiert unter der Traglast der Bauteile durch die Latexoberfläche. Der Verlust wird vom Techniker durch Verringerung der Zulast korrigiert. Der Ballon muss täglich mit reinem Helium nachgefüllt werden. Die Traglast des gefüllten Ballons muss vor den Betriebszeiten 1,2 kg betragen, damit der Ballon bis zu acht Stunden seine Arbeit verrichten kann.

Grundriß der Raumkonstruktion



— Metallwände, 60 kg pro Wand

⊗ Aufhängepunkte/Position der Deckenhacken

Credits

Techniker

Frank Ellendt

Programmierung

Frank Ellendt, KarlHeinz Jeron, Oliver Köckritz, Niklas Roy

Technischer Beistand

Frank Ellendt, KarlHeinz Jeron, Rickmer Roscher, Niklas Roy,
Achim Sielhof, Burkhard Schmitz, Heinrich Sonnenhol

Grossen Dank an

Frank Ellendt

Heinz Emigholz, KarlHeinz Jeron, Gerburg Treusch Dieter

Joachim Sauter, Burkhard Schmitz, Maria Vedder

La Belle Imira, Amy Patton, Markus Ruff, Niklas Roy

Sascha Kobs, Rickmer Roscher, Irene Spieler

Inge Marßolek, Margot Linke, Michael Linke, Sylke Linke

Rikko, Jürgen und der Kapitän

Andreas Buff, Marietta Kesting, Mascha Romberg

Daniele Duske, Jonas Linke, Juliane Zelwies

Familie Deuster, Karin und Erwin Ellendt

AV Werkstatt UdK Berlin

Hans Wilhelm Kruse, Jörg Studnitzky, Josef Vallant

Bleche

Karsten Dienus

Konzept, Regie und Umsetzung

Jana Linke, Berlin 2006

Presse

Jana Linke nimmt in der jüngeren Medienkunstentwicklung eine herausragende Sonderstellung ein, weil sie mit ihren Arbeiten aus einer ungewöhnlichen und singulären Perspektive auf unser Informationszeitalter und die Mediengesellschaft blickt.

Jana Linke stellt dabei nicht die Nutzung von Informationen, ihre Vernetzung oder den politischen Kampf um ihre Zugänglichkeit in den Vordergrund, sondern untersucht die Absurdität von ‚Information‘ in einem sehr viel abstrakteren und umfassenderen Sinne.

Dabei zog sie sich früh von klassischen Interaktionsvorstellungen zurück und entwickelte schließlich mit Click & Glue ein fast autistisches Automatentheater. Kunst erscheint hier als absurdes Theater, das in seiner Form von den räumlichen Rahmenbedingungen zehrt. Es ist dieser Sinn für die Bereitstellung theatralisch-räumlicher Settings, die Jana Linke auszeichnet. Sie bereitet Anlagen wie technisch-mechanische Fallen vor, in die das Publikum hineintappt, um seinen Irritationen über den Status der Kunst überlassen zu werden.

Mit Click & Glue unterstreicht Jana Linke diesen Schwerpunkt in ihrer Arbeit. Click & Glue zeichnet ein technisch bewegtes und informiertes Bild in den Raum. Dabei genügt sich dieses Bild jedoch nie selbst. Immer kommt dem puren Wohlgefallen, die in ihr Selbstgespräch verwickelte Technik in die Quere. So fordert Jana Linkes Arbeit zur Reflexion über Technologie, Wissenschaft und Information auf, ohne von vornherein geschlossene Thesen oder „fertige“ künstlerische Schlussfolgerungen anzubieten. Jana Linke öffnet ihre bildhaften Konstruktionen und Installationen mit Hilfe der Technik für eine distanzierte, manchmal ironische außertechnische Reflexion. Sie vertraut der Technik nicht und erlöst sie von ihren kommunikativen Versprechen. Das ist ihre außerordentliche und in der Medienkunstlandschaft rare Qualität.

Kommentar von Karl Heinz Jeron, digital Sparks 08

Jurystatment „digital Sparks 08“

„Diese Maschine ist ein Apparat voller Metaphern. Als Ballon ist sie leicht wie Luft. Aber sie fliegt nicht frei wie ein Vogel, sondern ist in einen engen Käfig gesperrt. Und anstatt den Käfig zu überwinden, unternimmt sie das Gegenteil. Sie webt sich in einem Gespinnst aus Schnüren ein. Und nicht nur dadurch verkürzt sie ihr Leben. Sondern auch, weil aus dem Ballon das wertvolle Helium entweicht. Ein Wärter muss ihr helfen. Aber nicht um dem Apparat etwas zu geben, sondern um ihm etwas zu entnehmen, nämlich den Sand, der als Ballast dient. Bis sich am Ende die Maschine entweder ganz in ihrem eigenen Gewebe verheddert hat oder doch erschlaft zu Boden fällt.

Es ist ein poetisches Gerät, dem Jana Linke ein ebenso kurzes wie vergebliches Leben schenkt. Dabei schadet es gar nichts, dass sich ihr Apparat in eine ganze Geschichte selbstgenügsamer und sogar selbstzerstörerischer Kunstobjekte einreihet.

Der Titel Click and Glue, Klicken und Kleben sagt in der Sprache eines Manuals nur, was die Maschine in einem technischen Sinn erledigt. Er führt am Innenleben des Apparats genau auf dieselbe Weise vorbei, wie die Bedienungsanleitungen an den Wünschen der Benutzer.

Dabei bleibt die Maschine ganz selbstgenügsam. Sie führt ihre Aufgabe aus, ohne auf eine andere Welt Rücksicht zu nehmen als die vier Platten, zwischen denen sie existiert. Wir können ihr nicht helfen, sondern nur staunend zusehen.“

<http://netzspannung.org/digital-sparks/08/documents/JuryStatement.pdf>