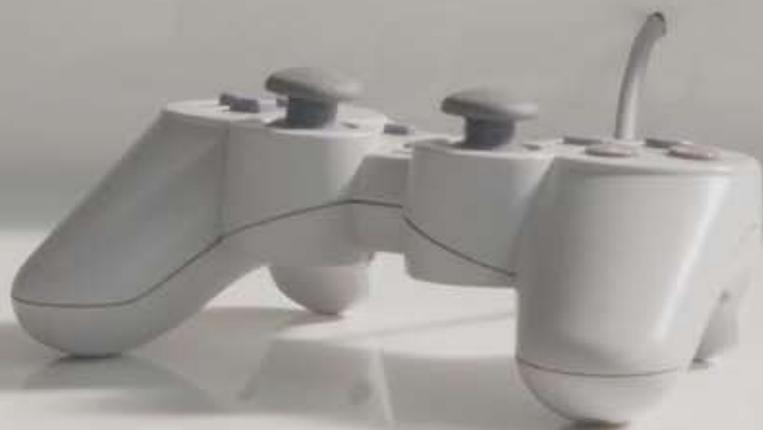


Monkey Up

Olaf Val



Olaf Val

Monkey Up

Exhibition and Workshop
Catrine and Olaf Val, 2001 - 2008

a balanced handling of digital media

(1) To hack together hardware for a particular task, especially a one-shot job. Connotes an extremely and consciously temporary solution. Compare hack up, kluge up, cruff together.

(2) UGC is the short form of "User Generated Content" and refers to various kinds of media content, publicly available, that are produced by end-users.

Wenn am Computer Hardware-Probleme schnell und provisorisch gelöst werden, spricht man in Hackerkreisen von „Monkey Up“ (1). Dieser Jargon-Ausdruck bezeichnet situative, ganz bewusst kurzlebig angelegte Praktiken der Improvisation. Als Ausstellungstitel wird der Begriff von der Hacker-Hardware auf allgemeine Bereiche des Lebens übertragen. Welche Veränderungen bewirkt die digitale Vernetzung im Alltag, welche Problematiken ergeben sich in weiter gespannten gesellschaftlichen Zusammenhängen? „Gras Grow Journalism“, „UGC“ (2) und die digitale Öffnung der Bibliotheken realisieren zunehmend das, was im 17. Jahrhundert in der Aufklärung bereits gefordert wurde. Doch wie agiert das Individuum in diesen veränderten Strukturen? Wie können die neuen Freiheiten und Potenziale in der Informationsgesellschaft genutzt werden, ohne dass dabei in Überforderung jedes Einzelnen kurzlebige „Patchwork-Weltbilder“ entstehen? Und wo entstehen in diesem neuen Gefüge aus Destruktion und Konstruktion mit den digitalen Medien blinde Flecken, in denen sich unbemerkt hegemoniale Tendenzen ausbreiten?

Das Wort „Monkey“ weckt Assoziationen zu Vorstellungen und Bildern, die Exponate wie die digitale Kletterwand „DIGIGRIPPER“ und der vollkommen synthetische Mausekäfig „Spielotop“ in der Ausstellung provozieren. Das Abstrakte der digitalen Medien wird gegen das organisch gewachsene Lebendige kontrastiert. Die Ausstellung „Monkey Up“ arbeitet hintergründig mit den Effekten dieses Kontrastes, zwischen Körper und Pixeln. Die Betrachterinnen und Betrachter klettern an einem überdimensionalen Display und halten sich dabei an dessen Leuchtpunkten fest. Indem sie den „DIGIGRIPPER“ erklimmen, erleben sie digitale Zustände am eigenen Leib. Das alltägliche Oszillieren zwischen realen und digitalen Umgebungen wird auf einer sinnlichen Ebene verhandelt. Wir stehen immer öfter vor der Aufgabe, Umsetzungen vom Virtuellen zum Realen finden zu

Quick, rough-and-ready fixing of computer hardware problems are known as “Monkey Up” (1) to hackers. This jargon expression is used for situational, consciously temporary practices of improvisation. As the title of the exhibition the term is transferred from hacker- hardware to general areas of life. What kind of changes to everyday life does the digital cross-linking bring about, what kind of problems arise in wider societal contexts? “Gras grow Journalism”, “UGC” (2) and the digital opening of the libraries increasingly realise demands raised during the enlightenment in the 17th century. But how does the individual act in these changed structures? How can we use the new liberties and potentials of the information society without putting excessive demands on each person and thus creating short-lived, “patchwork” views of the world? And where in this new structure of destruction and construction with digital media do blind spots emerge, within which hegemonial tendencies spread unperceived?

The word “Monkey” rouses associations, notions, and images, that exhibits such as the digital climbing wall “DIGIGRIPPER” and the entirely synthetic mouse cage “Spielotop” in the exhibition provoke. The abstract of digital media is put in contrast to organically grown life. The exhibition “Monkey Up” works with the effects of this contrast between bodies and pixels. The audience climb an oversized display and hold on to its illuminate Dots. By cresting the “DIGIGRIPPER” they experience digital states with there own bodies. Everyday oscillation between real and digital surroundings is traded on a sensual level. More often than previously we face the task of transformation from the virtual to the real; in this context we confront the challenge to form something concrete from the diffuse and complex. This process propagates a kind of undertow and is coined by acceleration. Coping with the sum of the excessive demands, we live in a permanent provisional improvisation; a “Monkey Up” life.

In many areas we feel very comfortable with the vivid and creative developments of the improvisation and welcome this process as inspiring and fascinating. The exhibition “Monkey Up” sensitises to the shortfalls and nuances through the video work “MONKEY_UP”. Thus moments of longing for backpedalling and room for reflection emerge. From this consciousness a balanced handling of digital media is aspired to in the workshop accompanying the exhibition. Every participant builds a portable computer game. In the process a substantial understanding of media is drafted. Digital media is made accessible and demystified on the fundamental level of hard- and software.

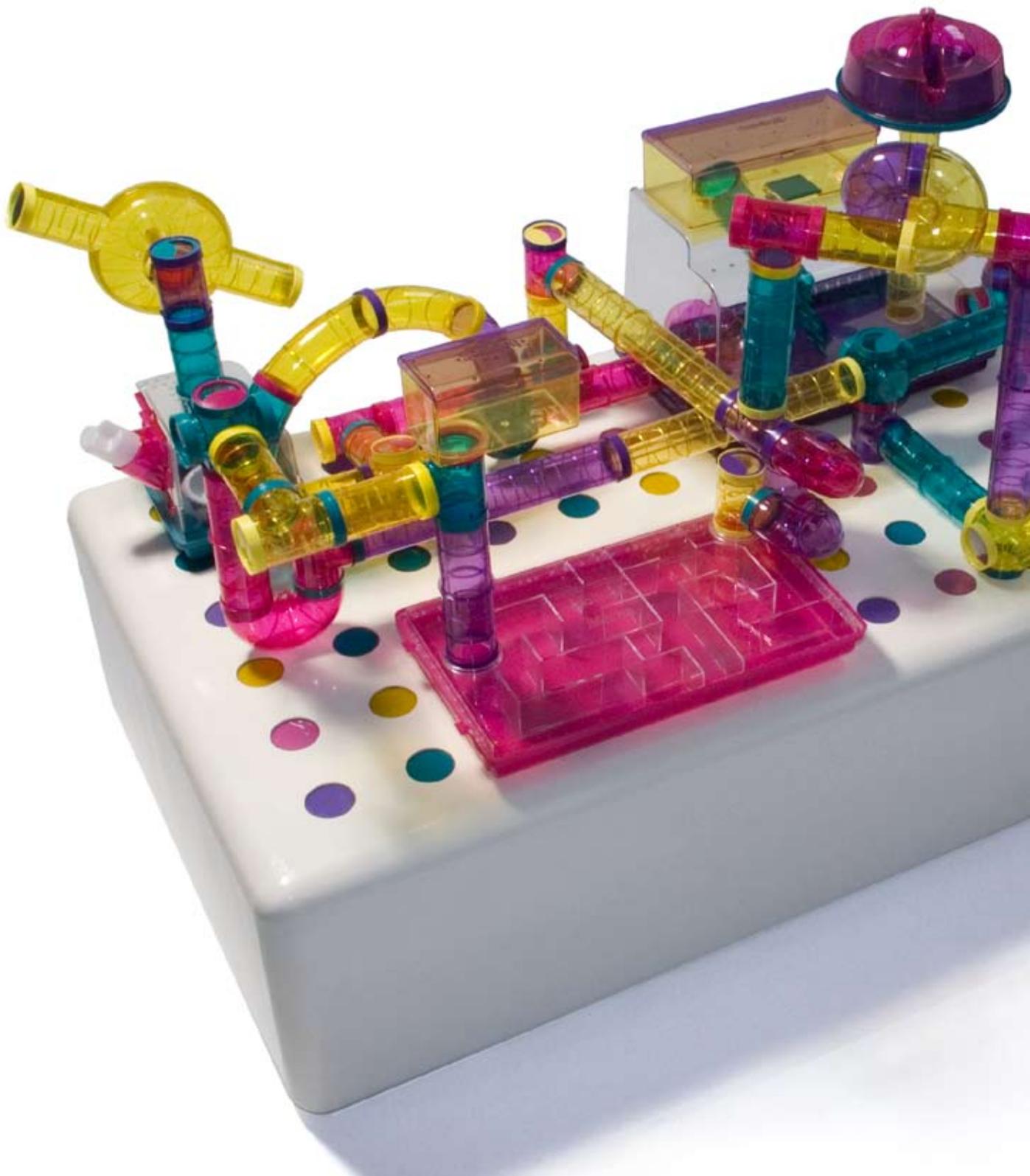
müssen; dabei stellen wir uns der Herausforderung, aus dem diffus Komplexen etwas Konkretes zu formen. Dieser Prozess verbreitet eine Art Sogwirkung und ist von Beschleunigung geprägt. Die Summe der Überforderung bewältigend, leben wir in einer permanenten, notdürftigen Improvisation, in einem „Monkey Up-Leben“.

In vielen Bereichen fühlen wir uns in den lebendigen und kreativen Entwicklungen des Improvisierten sehr wohl und begrüßen diesen Prozess als anregend und faszinierend. Die Ausstellung „Monkey Up“ sensibilisiert aber auch mit der gleichnamigen Videoarbeit „MONKEY_UP“ für die Defizite und Zwischentöne. So entstehen Momente der Sehnsucht nach einem Innehalten und Raum zur Reflektion. Aus diesem Bewusstsein wird in dem die Ausstellung begleitenden Workshop ein ausbalancierter Umgang mit den digitalen Medien angestrebt. Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer baut ein portables Computerspiel. Dabei wird ein substanzielles Medienverständnis entworfen. Das digitale Medium wird bis auf die grundlegenden Ebenen der Hard- und Software zugänglich und entmystifiziert.

In very-day oscillation between real and digital surroundings, more often than previously we face the task of transformation from the virtual to the real. Coping with the sum of the excessive demands, we live in a permanent provisional improvisation; a “Monkey Up” life.



This is sometimes called “dead bug style” as the ICs are flipped upside-down with their pins sticking up into the air.







Sculpture, 2001

Hamster Cage "HABITRAIL"
 66 Light Bulbs
 Mikrocontroller Circuit
 Inserted Light Fields into a Pedestal
 (136 cm X 80 cm X 38 cm)

Spielotop

Habitrail vertreibt durchsichtige Plastikmodule, die zu labyrinthartigen Hamsterkäfigen zusammengesteckt werden können. Aus diesen Bauteilen wurde ein exemplarischer Habitrailpark zusammengestellt, wie man ihn im Prospekt vorfindet. Ein „Herbitrail-Home“ mit „Villa“, „Suit“, „Spin Around“, „Sky-Restaurant“, „Solarium“, „Big-Wheel with Hide-Out“, „Snack Bar“, „Flame Tunnel“ sowie diversen „Trails“, „Tee Connector“, „U-Turns“ und „Curves“. Der Habitrailpark wird von unten mit buntem Licht durchleuchtet, das jeweils eine von 66 Birnen ausstrahlt. Nach dem Prinzip eines Lauflichtes wird dieser Lichtpunkt animiert. Dieser bewegt sich entweder wie ein Ball, der von den Wänden abprallt, vergleichbar mit den ersten Telespielen „Pong“ oder rein zufällig.

(Game-sphere)

The company Habitrail distributes transparent plastic modules, which can be set together to maze-like hamster cages. From these modules an Habitrail example was set together, as you would find in the brochure: A Habitrail Park equipped with a mansion, "suite", "spin around", "sky-restaurant", "solarium", "big-wheel with hide-out", "snack bar", "flame tunnel" as well as other diverse "trails", "tee connector", "U-tunnel and curves". The Habitrail is illuminated from below, the light coming from each of 66 light bulbs. Following the principle of a wandering light, the point of light, which is shining becomes animated. It moves either as a ball, bouncing back from a wall, just like the first telegame "Pong", or simply coincidentally.



Interactive Sculpture, 2001

Keybaord of Playstation 2
 Light Bulb (200 W)
 Mikrocontroller Circuit
 Pedestal (95 cm X 57 cm X 40 cm)

Verstärker

In dieser interaktiven Skulptur werden die gewohnten Displays, wie Monitore oder bunte blinkende Anzeigetafeln reduziert auf eine einfache Glühbirne, die an und aus geht, wie ein Pixel, der heller oder dunkler wird. Diese Reduktion erfolgt zu Gunsten des Eingabemediums. Die Tastatur der Play Staton wird durch ihre haptischen Reize und skulpturalen Qualitäten zur eigentlichen Attraktion des Exponates.

(Amplifier)

In this interactive sculpture the usual displays, like monitors or colorful flashing displays are reduced to a simple light bulb, which turns on and off, like one pixel becoming lighter and darker. This reduction is effected with regard to the input media. The keyboard of the Play Station becomes the real attraction of this work, because of its tangible and sculptural qualities.

Display

Behind each of the Dot Matrix components is a circuit board mounted with a microprocessor, which receives electricity via two wires. A further wire connects each of the individual displays. In contrast to most test set-ups, which explore the structures resulting from the definition of neighbourly relationships (cellular automata), modularity is not simulated in the wall installation "Display". Each display unit functions autonomously. Impulses are exchanged between neighbouring display units.

Display

Hinter den Dot Matrix-Bauteilen ist jeweils eine Platine mit einem Mikroprozessor montiert, die über zwei Lackdrähte mit Strom versorgt werden. Ein weiterer Draht dient der Vernetzung der einzelnen Displays. Im Gegensatz zu den meisten Versuchsanordnungen, die erforschen, welche Strukturen sich aus der Definition von nachbarschaftlichen Verhältnissen ergeben (zelluläre Automaten), wird in der Wandinstallation „Display“ eine Modularität nicht simuliert. Jedes Modul funktioniert tatsächlich autonom und zwischen benachbarten Displays werden tatsächlich Impulse ausgetauscht.



Wall Installation, 2003

5 x 7 LED Dot Matrix
(10,5 cm x 7,5 cm)
Mikrocontroller Circuit
Wiring

The number of displays and therefore the Size of the wall installation is variable.

SwingUp Games

Three plastic films, which can variably be set up as transparent walls give shape to these three computer games. The "SwingUp Games" are designed to be easy to carry and easy to install. These properties allow many improvised "exhibitions" at the most different places, also in public space. The "SwingUp Games" are also designed to catch attention and therefore to enhance communication between most different people.

(SchwingHoch Spiele)

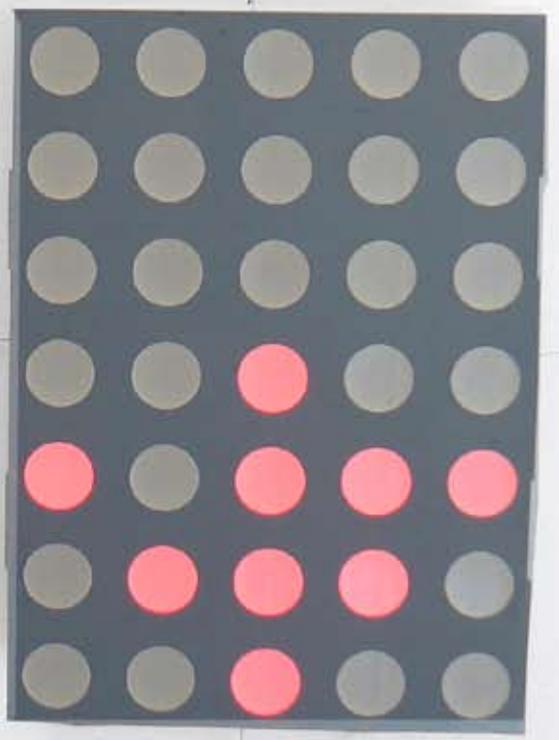
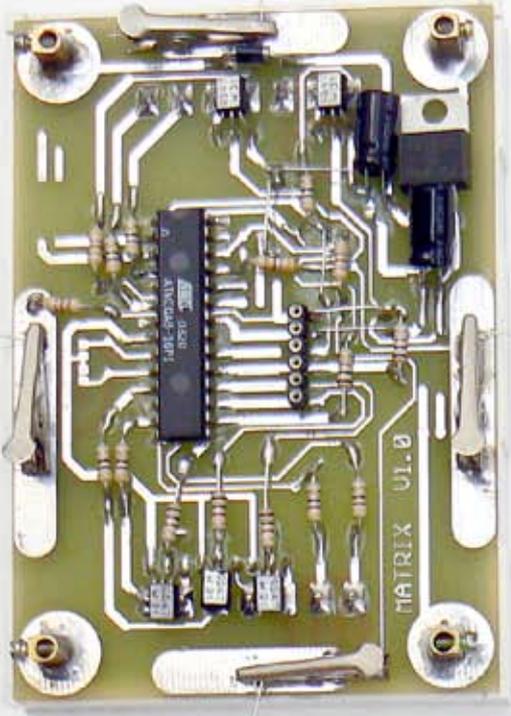
Drei Plastikfolien, die sich als transparente Raumteiler variabel installieren lassen, bilden den Rahmen für drei Computerspiele. Die „SwingUp Games“ sind so konzipiert, dass sie sich leicht transportieren und installieren lassen. Diese Eigenschaften erlauben es, zahlreiche improvisierte „Ausstellungen“ an den verschiedensten Orten, unter anderem im öffentlichen Raum, zu realisieren. Die „SwingUp Games“ sind darauf ausgerichtet, innerhalb eines breiten Publikums als Kommunikationspunkt zu fungieren.



Installation, 2001
3 Games

Plastic folio
Shink-wrapped is:
2 Stripes of Acrylic Glass
33 Light Bulbs
Microcontroller Circuit
Keyboard (2 Keys with Light Diode)
Cable





get physically involved with the display

Die voranschreitende Abstraktion ist in vielen Bereichen des Lebens segensreich. Doch explizit die digitalen Technologien haben die Abstraktionsprozesse beschleunigt, was zu Entwicklungen führt, die kulturell noch nicht verarbeiten wurden. Viele Fragestellungen nach dem Zusammenspiel von virtuellen Welten und der Realität können nicht alleine auf einer erkenntnistheoretischen Ebene gelöst werden.

2003 versuchte ich mit den Bausatzprojekten „Display“ über eine digitale ästhetische Bildung konstruktive Wege für einen Zugang zur abstrakten Technologie zu finden.

„DIGIGRIPPER“ steigert dieses künstlerische Reflektieren der Medien ins Surreale. „DIGIGRIPPER“ verwendet das 5 x 7 Dotmatrix LED Display, mit dem alle universellen Zeichen wie Zahlen, Buchstaben, Pfeile bis hin zu asiatischen Schriftzeichen dargestellt werden können; es bildet die kleinste universelle Einheit in der Kommunikation und ist somit ein Symbol für das Digitale. Für „DIGIGRIPPER“ wird nun ein solches Display Modul in vergrößerter

Increasing abstraction is beneficial in many aspects of life. However, digital technologies have accelerated processes of abstraction, which have led to yet unassimilated cultural developments. Many issues regarding the interplay of virtual worlds and reality cannot fully be understood on an epistemological level alone.

In 2003, I attempted to find a constructive approach to abstract technologies by way of digital aesthetic education with the construction- kit- project “Display”.

“DIGIGRIPPER” raises the artistic reflection of the media to a surreal level. Similarly to many previous works, “DIGIGRIPPER” uses a 5 x 7 dot-matrix LED display. These display modules can depict all universal signs, such as numbers, letters, arrows, and even Asian characters. They form the smallest universal unit within communications and are thus a symbol for the digital. “DIGIGRIPPER” uses one such enlarged display module. The viewer not only reads the displayed text, but is asked to get physically involved with the display. Strength, dexterity, and fitness are





Every visitor who tries to climb the “DIGIGRIPPER” will end up with a performance that shows the human being in a situation where he uses up all his energy to follow the hectic, seamless changes of the digital medium.

required. Gravity is one of the most distinct signs of reality.

Through the fight against gravity, one experiences one’s own body, holding on to the digital display and gliding off time and time again. Every visitor who tries to climb the “DIGIGRIPPER” will end up with a performance that shows the human being in a situation where he uses up all his energy to follow the hectic, seamless changes of the digital medium. Information becomes a meaningless score, the abstract is revealed as a game.

Form verwendet. Der Betrachter liest nicht nur den Text, den dieses Display anzeigt, er ist vielmehr dazu aufgefordert, sich auf physikalischer Ebene mit dieser übergroßen Digitalanzeige auseinanderzusetzen. Kraft, Geschicklichkeit und Kondition sind gefragt. Die Erdanziehungskraft ist eines der deutlichsten Symbole für Realität.

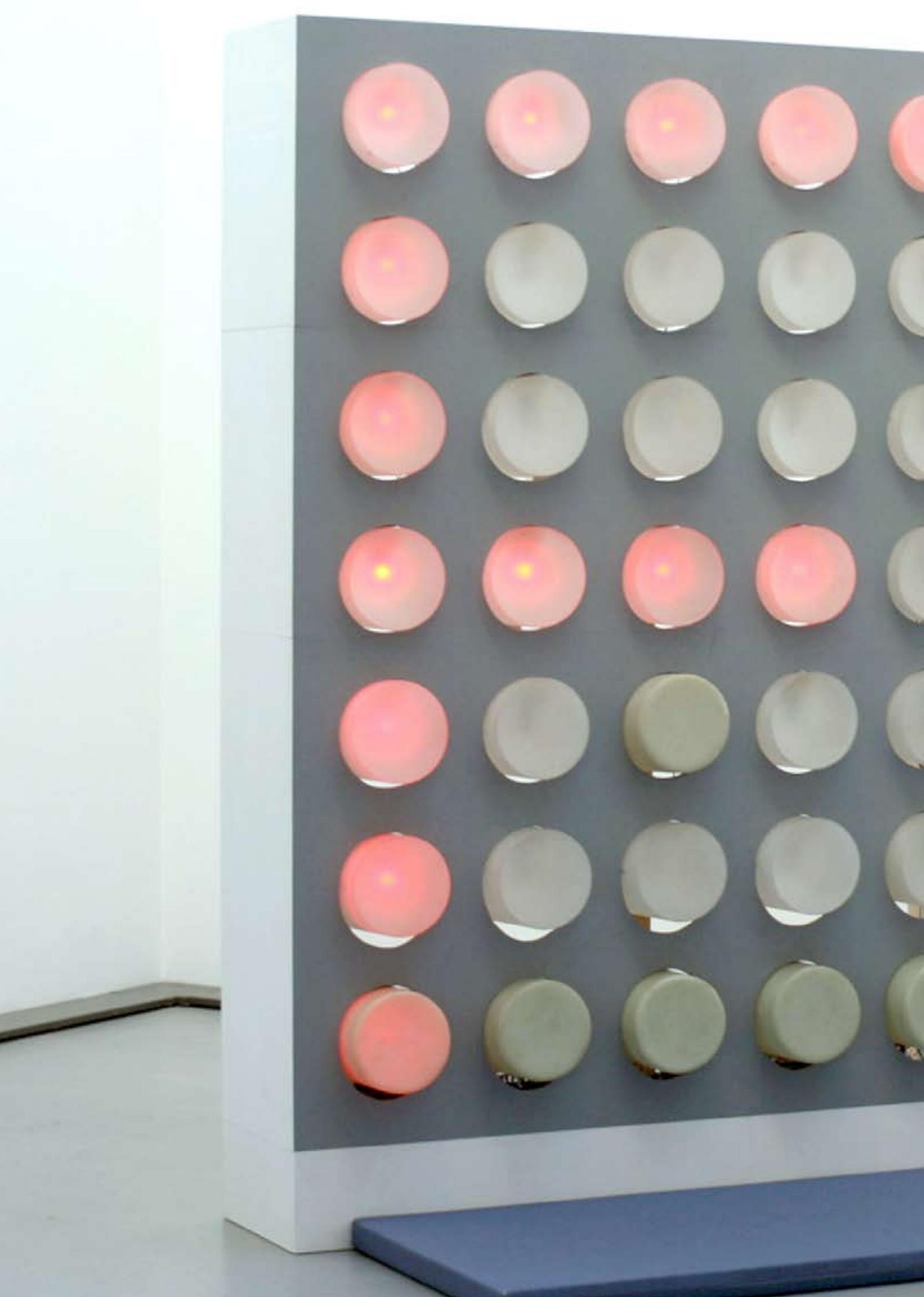
Beim Kampf gegen die Schwerkraft kommt es zu einer Wahrnehmung des eigenen Körpers, der sich an der Digitalanzeige festhält und immer wieder abrutscht. Bei jeder Besucherin und jedem Besucher, der am „DIGIGRIPPER“ klettert, kommt es zu einer Performanz, die den Menschen in einer Situation darstellt, in der er seine ganze Energie darauf verwendet, den hektisch übergangslos wechselnden Veränderungen des digitalen Mediums zu folgen. Information wird zur bedeutungslosen Partitur, die Abstraktion entpuppt sich als ein Spiel.

DIGIGRIPPER

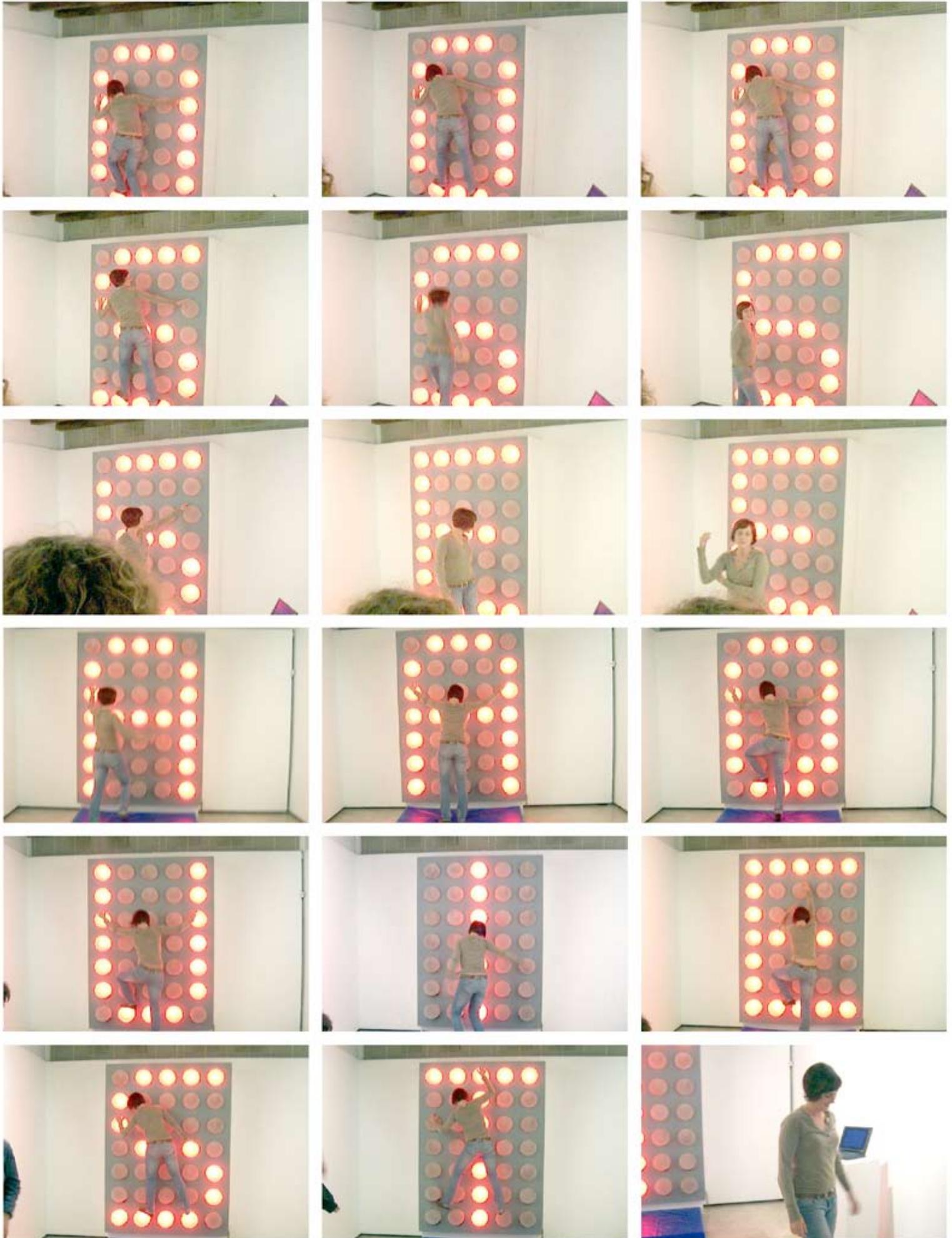
Interactive Sculpture, 2007

**Magnets
LEDs
Plastic Elements
Microcontroller Circuit
Iron Hinges
Wooden Construction
Computer
Gym Mat**

**Technic Support:
Thomas Wappler
Paul Ertel**











Monkey Up

2 Channel Video Projection
Catrine Val, 2008

Sound:
Andreas Störmer

Actors:
Paul Wehrwein
Katrin Bochert
Marissa Papy



Does the digitally net worked reference come closer to the concept of humanity than the drabness of the real existence?

fast pace of everyday experience is equalised with bodily tension

Die Videoinstallation „MONKEY_UP“ untersucht das Spannungsfeld zwischen realer und virtueller Welt, um die Zustände absoluter Verletzlichkeit und Ausgesetztheit innerhalb des menschlichen Lebens aufzudecken, die sich in beiden Welten reproduzieren.

Den Ausgangspunkt bilden Aufnahmen von einem „außen“ wie „innen“ zerstörten Hotel. Der Ort ist für den Zuschauer nicht einzuordnen. Erst später nähert sich der Protagonist mit der Fragilität und Eleganz eines Tieres, auf allen Vieren kriechend, dem uns vertrauten urbanen Stadtraum. In der Doppelprojektion werden Aufnahmen von Parcoursläufern (1), Turnerinnen, Skatern und virtuellen Figuren aus Computerspielen assoziativ miteinander verwoben. Die Akteure setzen mit ihren Körpern Zeichen,

The video installation “MONKEY_UP” examines the area of conflict between the real and the virtual world in order to disclose human life conditions of absolute vulnerability and exposedness that reproduce in both worlds.

The point of departure is a hotel destroyed from “the inside” as well as from “the outside”. The location is hard to place for the audience. It’s only later that the protagonist approaches the familiar, urban city scape with the fragility and elegance of an animal crawling on all four. The double projection interweaves images of parkour (1) runners, gymnasts, skaters, and virtual figures from computer games. The actors set signs with their bodies by freezing in acrobatic poses time and again, in the process of which they use their surroundings for their purposes

(1) Parkour is an activity with the aim of moving from one point to another as efficiently and quickly as possible, using principally the abilities of the human body.

and enthuse through complex motion sequences. The installation “MONKEY_UP” puts the language of bodily form in relation to architecture and adds to it with a rising sound aggregation to the rhythm of the moving image. The fast pace of our current everyday experience is equalised with bodily tension. Thus “MONKEY_UP” transforms playfully interdependency and partly active imagination (2) into a new urban body awareness. The improvisations of the parkour runner Paul Wehrwein in overcoming obstacles seem smooth and leave the impression of elastic simplicity. Actually, the movements are extremely controlled and the result of rigorous training. Athletes exchange new tricks, techniques, and moves via the Internet. The constantly growing community of parkour runners has developed consistently since the opening of the YouTube portal. Through the role models mediated through the media the game has gained a new interactive dimension.



“MONKEY_UP” does not only address the human being’s - interconnected with his everyday life dependencies- ecstatic enhancement of oneself, but examines the drifting of power relationships. How much authority does the virtual world gain? How to escape its seduction? Does the digitally networked reference come closer to the concept of humanity than the drabness of the real existence? Where do borders blur and where can we find alternatives through art?

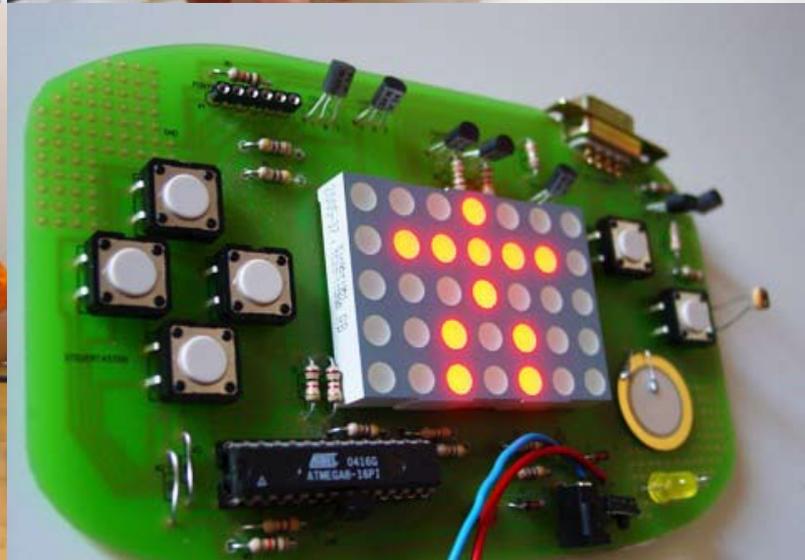
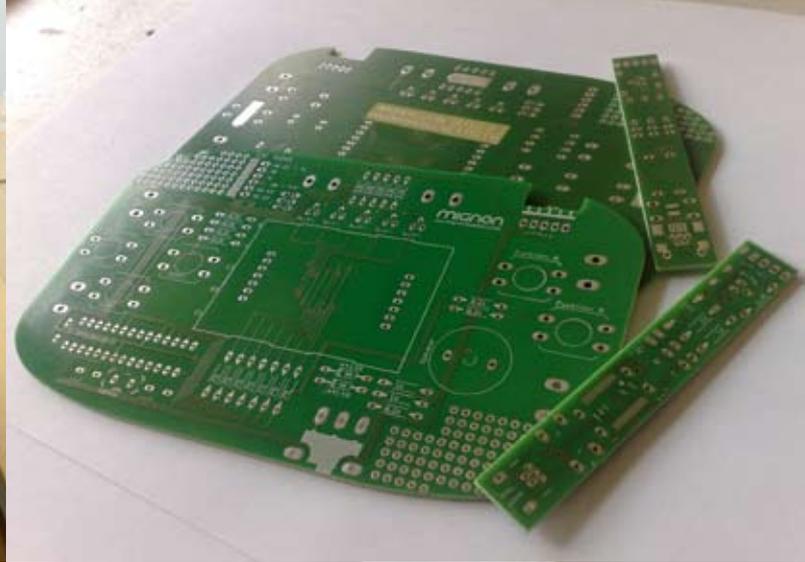
indem sie immer wieder in akrobatischen Posen einfrieren; dabei nutzen sie die Umwelt für ihre Zwecke und begeistern durch komplexe Bewegungsabläufe. Die Installation „MONKEY_UP“ setzt die Formsprache des Körpers in Beziehung zur Architektur und ergänzt sie mit einer sich steigernden Geräuschverdichtung zum Rhythmus des bewegten Bildes. Die Schnellebigkeit unseres heutigen Alltagsempfindens wird mit der körperlichen Anspannung gleichgesetzt. So transformiert „MONKEY_UP“ spielerisch Wechselwirkungen und teilaktive Imagination (2) in ein neues urbanes Körpergefühl. Die Improvisationen des Parcoursläufers Paul Wehrwein bei der Überwindung von Hindernissen wirken geschmeidig und hinterlassen den Eindruck von federiger Einfachheit. Tatsächlich sind sie hochkontrolliert und das Ergebnis harten Trainings. Neue Tricks, Techniken und Moves werden unter den Sportlern über



das Internet ausgetauscht. Die sich ständig erweiternde Community von Parcoursläufern entwickelt sich seit Eröffnung des YouTube Portals stetig weiter. Das Spiel mit den medial vermittelten Vorbildern gewinnt dabei eine neue interaktive Dimension.

In MONKEY_UP soll der Mensch, verwoben in die Abhängigkeiten des Alltags, nicht nur in seiner ekstatischen Selbststeigerung angesprochen werden, vielmehr wird das Driften der Machtverhältnisse untersucht. Wie viel Autorität gewinnt die virtuelle Welt? Wie kann man ihrer Verführung entkommen? Löst diese abstrakte, digital vernetzte Referenz die Vorstellungen vom Menschsein grundsätzlich besser ein, als die Tristesse der realen Existenz? Wo verschwimmen die Grenzen, und wo können wir in der Kunst Alternativen auffinden?

(2) partly active imagination describes a special mental training of complex movements, in which the sequence of all moves is simulated by the body with small hints.





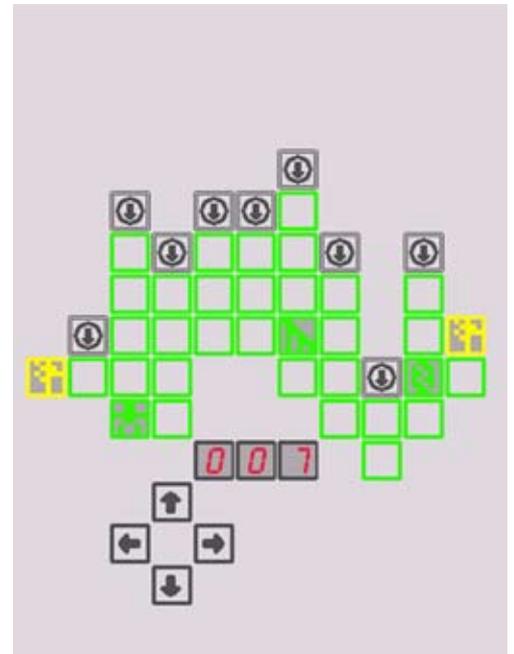
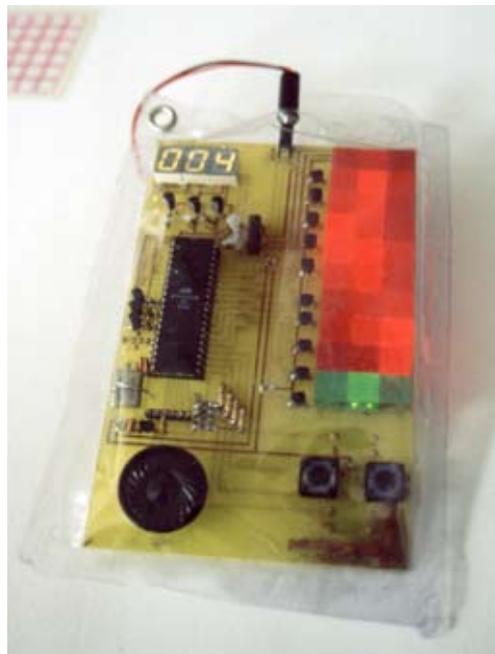
how to confer Friedrich Fröbel's building blocks on the digital world

Das „Mignon Gamit Kit“ Projekt entwickelte sich aus den Arbeiten „PaintOn_Games“ und „GameBolx“. Diese beiden Vorstufen zu dem Bausatz entwarfen in Hard und Software Visionen davon, wie sich die Idee von Friedrich Fröbels Bausteinen auf die digitale Welt übertragen lassen könnte. Der Anstoß hierzu lag anfangs in einem ästhetischen Interesse.

The “Mignon Game Kit” project developed from the two works “PaintOn_Games” and “GameBolx”. Both of these precursors of the game kit drafted hard- and software visions of how to confer Friedrich Fröbel's building blocks on the digital world. In the beginning the impulse for this was an aesthetic interest.

(left) PaintOn Games
Multiple, 2001

(right) GameBlox
Web application, 2001



Die zahlreichen Reaktionen auf diese beiden Arbeiten verwiesen dann jedoch schnell auf die pädagogische Dimension dieses Ansatzes und mündeten schließlich in der Entwicklung des „Mignon Game Kit“-Bausatzes. Auf diese Weise entstand ein hybrides Projekt an den Schnittstellen zwischen Kunst, Pädagogik und Technologie. Das künstlerische Experiment wurde zu einem Produkt mit zahlreichen Anknüpfungspunkten zu Chancen und Problemen, die mit dem Wandel zur Informationsgesellschaft in den Bereichen Lehre und Erziehung einhergingen.

However, the multitude of reactions to these two works quickly referred to a pedagogical dimension of the approach and finally led to the development of the “Mignon Game Kit” construction set. Thus a hybrid project developed in the common ground of art, education, and technology. The artistic experiment became a product with a multitude of links to chances and problems that emerged in the areas of teaching and education in the course of the change to an information-society.

Mobile Spielkonsolen wie der Game Boy oder die „Play Station Portable“ und mit ihnen die interaktiven digitalen Medien per se werden in dem „Mignon Game“ auf eine minimale Form reduziert, auf der sie symbolisch funktionieren. Das Konzept des Bausatzes beruht darauf, den Einstieg in Elektronik und Informatik mit einer assoziativen, zeichenhaften Ebene an

The “Mignon Game” reduces mobile game consoles such as the Game Boy or the “Play Station Portable” -and along with those interactive digital media per se - to their minimal level on which they function symbolically. The concept of the construction set associates the introduction of electronics and information technology with computer games. This connection is advantageous for both sides; the consumers of video games

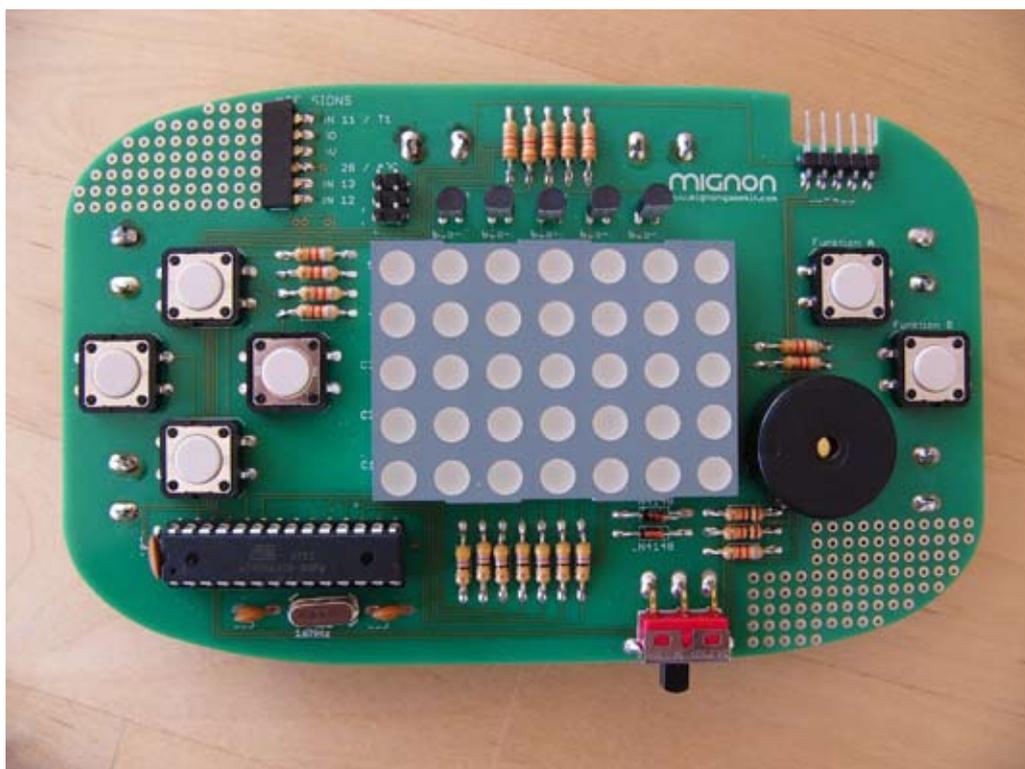
become interested in the structures behind the user interface, engineers and programmers in the making are challenged and motivated by the playful element. History can also justify the linkage of games and technology, as the improving performance of personal computers stands in close connection to the computer game industry.

The games of the “Mignon Game Kits” can also be deduced historically. The minimal technical specifications, such as 35 pixel resolution and 8 Kilobyte memory limit the game design. Even simple game motives such as “Pong” or “Pac Man” can only be realised through creative abstraction on this basis. Thus the game itself is a creative act that challenges imagination and fantasy.

das Thema Computerspiele zu koppeln. Diese Verbindung ist in beide Richtungen sehr gewinnbringend. Bei Video-Game-Konsumenten wird das Interesse für die Strukturen hinter der Benutzeroberfläche geweckt. Angehende Ingenieure oder Programmierer werden durch das spielerische Element besonders gefordert und motiviert. Die Kopplung von Spiel und Technologie lässt sich darüber hinaus auch historisch begründen, denn die wachsende Leistungsfähigkeit der Personalcomputer kann in einem engen Dialog mit der Computerspiele-Industrie gesehen werden.

Geschichtlich abgeleitet sind auch die Spiele des „Mignon Game Kits“, denn die minimalen technischen Spezifikationen, wie 35 Pixel Bildschirmauflösung und 8 Kilobyte Speicher, limitieren das Game-Design. Selbst einfache Spielmotive wie „Pong“ oder „Pac Man“ können auf dieser Basis nur durch ein kreatives Abstrahieren umgesetzt werden. Das Spielen ist daher ebenfalls ein gestalterischer Akt, der die Vorstellungskraft und die Phantasie herausfordert.

The artistic experiment became a product with a multitude of links to chances and problems that emerged in the areas of teaching and education in the course of the change to an information-society.



Mignon Game Kit

Kit / Workshop, 2003 - 2008
www.mignongamekit.com

Andreas Lange

Game Art

Catrine and Olaf Val and the Art of Participation

Olaf Val gehört zu der ersten Generation von Künstlern, deren Arbeiten mit dem Begriff Game Art beschrieben wurden. Werke wie „PaintOn Games“ (2001) oder „SwingUp Games“ (2001) sind nicht nur namentlich Computer- und Videospiele, die üblicher Weise mit dem Begriff „Games“ zusammengefasst werden, nahestehend, sondern auch von der Struktur her identisch. Hier wie da stellt die Interaktion des Users mit dem Werk einen wesentlichen Aspekt der Rezeption da. Val gehört zu einer Generation, die mit den digitalen Spielen selbstverständlich aufgewachsen ist. Seit Anfang der 1970er Jahre wurden Videospiele als Konsumprodukte global verkauft und trugen seit dem ganz wesentlich zur Popularisierung, massenhaften Verbreitung und Weiterentwicklung der Computertechnik bei. Knapp drei Jahrzehnte später, um die Jahrtausendwende herum, setzte sich diese Erkenntnis auch zunehmend in breiteren Bevölkerungsschichten durch. Nun wissend, zu welchen grundlegenden Veränderungen die Durchdringung unserer Arbeits- und Alltagswelt mit digitaler Technik geführt hatte, bewertete man rückblickend auch die Bedeutung der Games als eine, die über die eines reinen Kinderspielzeug weit hinausreicht. Auch wurde uns damals klarer, dass sich die kulturelle Bedeutung der Games bei den nach wie vor rasanten Entwicklungszyklen der Computertechnik auch in Zukunft nicht abschwächen, sondern im Gegenteil noch verstärken wird.

Insofern verwundert es nicht, dass zu dieser Zeit auch Künstler begannen, sich in ihren Arbeiten mit Ästhetik und Strukturen von Games auseinanderzusetzen, sie zu nutzen oder sich auf sie zu beziehen, ohne dass dem dabei immer eine explizite auf Games bezogene Strategie zugrunde liegen musste. Es war schlicht das sich beziehen auf aktuelle, unsere Kultur und Gesellschaft prägende Entwicklungen technischer und damit einhergehender sozialer und individueller Natur, denen sich die Künstler mit ihren Arbeiten stellten - nicht neues

Olaf Val is part of the first generation of artists whose work is described with the term: Game Art. Works such as “PaintOn Games” (2001) and “SwingUp Games” (2001) are not only closely related to computer- and videogames by name but they are also identical in structure. Here and there the interaction between user and work are a fundamental aspect of the process of reception. Val belongs to a generation that grew up with digital games naturally. Since the beginning of the 1970s videogames were sold globally as consumer products and played an essential part in the popularisation, mass- dissemination, and advancement of computer technology. Just under three decades later, around the turn of the century, this insight penetrated broader levels of the population. In hindsight, with a new awareness of the radical changes in our work- and everyday-life the permeation of digital technology had brought on, the meaning of games was judged differently; superseding the categorisation as a toy by far. Furthermore we realised that the cultural meaning of games - particularly regarding the rapid development cycles of computer technology- will not lessen but on the contrary amplify.

Insofar it is not amazing that around the same time artists began to grapple with the aesthetics and structures of games in their works. The artists used games or related to them, without there always being an explicitly games related strategy behind the work. It simply constituted a relating to current technical, and thus social and individual developments coining culture and society. The artists confronted those changes with their works- nothing new here. Self-evidently, in the process more works accrued that were directly geared to games: They constituted popular culture in the area of digital, interactive culture. Their popularity can be postulated for a large part of the audience, and by that the knowledge of the handling and game mechanics. For example, references that are understandable to a large part of the audience can easily be derived

from or produced by a classic game such as the simple table-tennis game Pong.

Val uses these points of reference with great implicitness and playful confident gesture. He ties in with the preceding artistic examination of digital, interactive media blossoming in the 1990s. Caused by technical developments such as the emergence of optical data storage mediums or the beginning of the broader establishment of the Internet, artists transferred thoughts and concepts developed in the 1960 and previously to the context of digital media: For example, the idea of telemetric art, art that is not attached to a locality that has been discussed since the emergence of electronic media and lead in the 1970s (among other things) to the inclusion of the then new satellite technology such as in: "Nine Minutes" (Paik, 1977) or "Two Way Demo" (W. Sharp, L. Bear, S. Grace, C. Loeffler, 1977). Now it was the early Internet that led artists such as Jodi in the 1990 to realise concepts under the given conditions of digital communication structures. Not later than now the idea of a telemetric, ubiquitous art was inextricably linked to the idea of participation. A pivotal attribute of the works assembled under the label net-art is the integral inclusion of the recipient in the work. The basic concepts of works such as "Participation TV" (Paik 1961) or "Piazza Virtuale" (Ponton/ Van Gogh TV, 1992) were now developed further on the fundament of the Internet. The recipient became the User.

Another technical development. The establishment of the optical data storage medium also lead to the advancement of other lines of traditions. For example, "Multi Media" experienced a rebirth in the middle of the 1990s in the form of CD-Rom based works in which the artists used the possibilities of computer technology to combine various media formats. In this case, too, the interaction of the audience played an important role. As in a computer game the recipient is supposed to navigate- more or less freely- through a succession of scenes that than produce the specific work through the process.

Since the beginning of the 1970s videogames were sold globally as consumer products and played an essential part in the popularisation, mass- dissemination, and advancement of computer technology. Just under three decades later, around the turn of the century, this insight penetrated broader levels of the population. In hindsight, with a new awareness of the radical changes in our work- and everyday-life the permeation of digital technology had brought on, the meaning of games was judged differently; superseding the categorisation as a toy by far.

also für Künstler. Dass dabei vermehrt direkt an Games orientierte Arbeiten entstanden, ist ebenfalls naheliegend: Stellen sie doch die Popkultur im Bereich der digitalen, interaktiven Kultur da. Ihr Bekanntheitsgrad kann bei einem großen Teil des Publikums vorausgesetzt werden und somit auch das Wissen um Bedienbarkeit und Spielmechaniken. So lassen sich zu einem Game Klassiker wie dem einfachen (Tischtennis-) Spiel Pong aufgrund seines hohen Bekanntheitsgrades leicht Bezüge herstellen oder ableiten, die von einem Großteil des Publikums verstanden werden.

Val nutzt in vielen seiner Arbeiten diese Bezugsmöglichkeiten mit großer Selbstverständlichkeit und verspielt souveräner Geste. Er knüpft damit an eine vorangegangene künstlerische Auseinandersetzung mit digitalen interaktiven Medien an, die ihre Blüte in den 1990er Jahren hatte. Veranlasst durch technische Entwicklung wie das Aufkommen optischer Datenträger oder der Beginn einer breiten Etablierung des Internets übertrugen KünstlerInnen Gedanken und Konzepte, die in den 1960er Jahren und davor entwickelt wurden, in den Kontext digitaler Medien: So z.B. die Idee einer orts-ungebundenen, telemetrischen Kunst, die seit dem Aufkommen elektronischer Medien diskutiert wurde und in den 1970er Jahren u.a. zur Einbeziehung der damals neuen Satellitentechnik wie z.B. in „Nine Minutes“ (Paik, 1977) oder „Two Way Demo“ (W. Sharp, L. Bear, S. Grace, C. Loeffler, 1977) führte. Nun war es das frühe Netz, das KünstlerInnen wie Jodi in den 1990 Jahren dazu veranlasste, diese Konzepte unter den zu seiner Zeit gegebenen Bedingungen digitaler Kommunikationsstrukturen umzusetzen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt, war mit den Ideen einer telematischen, ubiquitären Kunst auch die Idee der Partizipation untrennbar verbunden. Eine entscheidende Eigenschaft der damals unter dem Label Netzkunst gefassten Werke ist die integrale Einbeziehung des Rezipienten in das Werk. Konzepte, wie sie z.B. schon Werken wie „Participation TV“ (Paik, 1961) oder

„Piazza Virtuale“ (Ponton/ Van Gogh TV, 1992) zu Grunde lagen, wurden nun auf der technischen Basis des Internets weiter entwickelt. Der Rezipient wurde zum User.

Ein weiterer technischer Fortschritt, die Etablierung optischer Datenträger, führte zur Weiterentwicklung anderer Traditionslinien. So erlebte „Multi Media“ Mitte der 1990er Jahre eine Wiedergeburt in Form von CD-ROM basierten Arbeiten, in denen die KünstlerInnen die Möglichkeiten der Computertechnik nutzten, unterschiedliche Medienformate miteinander zu verbinden. Auch hierbei spielte meist die Interaktion des Rezipienten mit dem Werk eine wichtige Rolle. Wie bei einem Computerspiel ist der Rezipient bei diesen Werken angehalten, sich mehr oder weniger frei durch eine Abfolge von Szenen zu navigieren und / oder bestimmte Einstellungen vorzunehmen, die dann erst jeweils das konkrete Werk prozessual entstehen lassen.

Doch trotz der Gemeinsamkeiten dieser Kunstwerke mit Computerspielen war in dieser Zeit der Begriff „Game Art“ noch nicht gebräuchlich. Zu dominant war damals noch der traditionelle Kunstkontext. Zwar war vielen Künstlern die Ähnlichkeit ihrer Arbeiten mit den Computerspielen bewusst, doch schien es noch nicht angemessen, ihre Arbeit mit den populären Geschwistern zu assoziieren. So beschrieb einer der Pioniere der computergestützten interaktiven Kunst, Jay David Bolter (1) 1991 Computerspiele als „Nickelodeon Area der interaktiven Literatur“, womit er einerseits die Berührungspunkte beider Medien anerkennt, andererseits ein deutliches Distinktionsbedürfnis zum Ausdruck bringt. Erst Ende der 1990'er Jahre war die Zeit reif, dass sich KünstlerInnen, meist einer jüngeren Generation angehörig, explizit auf die Struktur und Inhalte der Games bezogen oder diese gar als Ausgangsbasis für ihre Werke nutzten. Damals fingen KünstlerInnen wie Brody Condon („Adam Killer“, 1999-2001) oder Jodi („SOD“, 1999) an, Computerspiele durch Manipulation ihres Programmcodes zu verfremden und als interaktive Werke auszustellen.

Mit dem Internet war ein den digitalen Kunstwerken adäquates Ausstellungsmedium entstanden und Kuratoren begannen ebenfalls, Ausstellungen in Realräumen mit dem Fokus auf die Berührungspunkte zwischen Kunst und Games zu organisieren. In der Einleitung einer der ersten Ausstellungen „SHIFT- CTRL: Computers, Games & Art“ schreibt eine der beiden KuratorInnen Antoinette LaFarge: „I expect that for the generations now coming to

But despite the similarities of these works of art with computer games the term “Game Art” was not conventional then yet. The traditional art context was too dominant still. Although many artists realised the similarities of their works with computer games it did not seem appropriate to associate it with their popular siblings. In this spirit one of the pioneers of computer aided interactive art, Jay David Bolter (1) 1991, described computer games as the “Nickelodeon area of interactive literature” by which he acknowledges the touching points of both media on the one hand but on the other hand expresses an explicit need for distinction. At the end of the 1990s the time had come for artists – most often of a younger generation- to refer to structure and content of games explicitly and even use them as the base for their works. At that time artists such as Brody Condon (“Adam Killer”, 1999- 2001) or Jodi (“SOD”, 1999) began to modify computer games through the manipulation of the programming codes and exhibit them as interactive works.

With the Internet an adequate medium of exhibition for digital works of art had emerged and curators also began to organise exhibitions in real spaces that focussed on the points of connection between art and games. In the introduction to one of the first exhibitions ““SHIFT- CTRL: Computers, Games & Art” one of the two curators Antoinette LaFarge writes: “I expect that for the generations now coming to maturity, games will become as much a part of the cultural landscape as art, music, or movies.” One year previously artists had been invited to “SYNWORLD playwork:hyperspace” organised by public netbase in the Museum Quartier in Vienna to explore the usage of games in the context of the production of art. The exhibition “Synreal” developed from the workshops and curated by Margarete Jahrmann and Max Moswitzer showed computer games (3) at the same level as media art based for a large part on the computer game “Unreal”. These were the first signs of a beginning systematic exploration of computer games in a cultural and artistic context. It was preceded by the works of individuals since the middle of the 1990 and it was followed by further events that were then already initiated by established art institutions (such as the Museum of Modern Art (Symposium “ArtCade: Exploring the Relationship Between Video Games and Art”, San Francisco, 2001) By then the term “Game Art” as a description for a genre of works that have any connection to computer games became more well known.

(1) Lawrence Erlbaum Associates, 1991, “Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing”, Page 121

(2) Opening Exhibition of the Beall Center for Arts and Technology at the University of California, 17/10/2000 – 03/12/2000

Aside from connotations brought on by certain blurring and marketing that go hand in hand with such a categorisation, it is possible to record that the emergence of the term is a certain indication for the fact that the basic possibility to set art in relation to computer games was acknowledged and furthermore was not seen as disrespectful but on the contrary as “future proof”.

The above broadly outlines some traditions Val’s work can be located in. By now the radiation of the label “Game Art” has somewhat faded: on the one hand the implicit provocation of the juxtaposition of the words “game” and “art” has worn out by the broad acceptance of the game as a cultural good. On

maturity, games will become as much a part of the cultural landscape as art, music, or movies.“ Bereits ein Jahr zuvor, waren Künstler erstmals auf der von public netbase im Museumsquartier Wien organisierten „SYNWORLD playwork:hyperspace“ eingeladen, an workshops teilzunehmen, um die Nutzungsmöglichkeiten von Games für die Kunstproduktion auszuloten. In der aus den workshops entwickelten und von Margarete Jahrmann und Max Moswitzer kuratierten Ausstellung „Synreal“ wurden Computerspiele (3) auf gleicher Augenhöhe mit den meist auf dem Computerspiel „Unreal“ basierenden Medienkunstwerken gezeigt. Es waren dies erste Anzeichen einer beginnenden systematischen Untersuchung

(3) Computerspiele Museum Berlin, 1999, “Ahnengalerie der Videospielestars”

The exhibition “Synreal” developed from the workshops and curated by Margarete Jahrmann and Max Moswitzer showed computer games at the same level as media art based for a large part on the computer game “Unreal”. These were the first signs of a beginning systematic exploration of computer games in a cultural and artistic context.

the other hand an unsystematic compilation of very different works under the heading of game art gave way to a differentiated perception of the artistic processes. Olaf Val belongs to a school of “Game Art Artists” for whom the fact to be working with games is not something special but simply natural. Thus his works do not stand out for a strong conceptual superstructure but are rather comparable to small, intimate explorations through a mediated highly differentiated every-day culture. In doing so he integrates the experience of one’s own body as a central motive in his inquiries. In this point Val’s work is different from preceding works relating to digital technology that underline the disappearance of physical levels of reality. This is particularly explicit in “DIGIGRIPPER” a work in which the recipient becomes a climber. He is asked to hold on to a wall with slightly protruding pixels, whereas only the lit pixels can be used as support. The climbing wall is a transfer of the industrial “Paternoster Machine” of the Fritz Lang film “Metropolis” into today’s information society. It consists of a matrix of 5 x 7 pixels, which is the minimum requirement to represent all universal signs such as numbers, letters, and arrows but also Asiatic characters. In this work Val confronts the abstractly sensed reality of our information society with the most direct way through out physicality. At first sight this may seem strikingly naïve. However it is this simplicity that characterises Val’s work; they speak to the audience without digression and are not only understandable through

von Computerspielen in kulturellen und künstlerischen Kontexten, der die Arbeiten Einzelner seit Mitte der 1990’er Jahre vorausgegangen waren und der weitere Veranstaltungen folgten, die dann bereits von etablierten Kunstinstitutionen wie z.B. dem Museum of Modern Art (Symposium „ArtCade: Exploring the Relationship Between Video Games and Art“, San Francisco, 2001) initiiert wurden. Spätestens seit diesem Zeitpunkt machte der Begriff „Game Art“ als Beschreibung für eine Kunstgattung die Runde, die in irgendeiner Weise mit Computerspielen in Bezug stehen. Abgesehen von den Unschärfen und Marketing bedingten Konnotationen, die mit einer solchen Schubladenbezeichnung immer verbunden sind, kann man doch festhalten, dass das Aufkommen des Begriffs ein deutliches Indiz dafür ist, dass seitdem die grundsätzliche Möglichkeit, Kunst in Beziehung zu Computerspielen zu setzen, anerkannt wird und nicht mehr als despektierlich, sondern im Gegenteil, als zukunftsfähig wahrgenommen wird.

Hiermit sind grob einige Traditionslinien umrissen, in denen Vals Arbeiten verortet werden können. Mittlerweile ist die Strahlkraft des Labels „Game Art“ etwas verblasst: einerseits hat sich die Provokation der im Wort „Game Art“ enthaltenen programmatischen Aussage durch die breite Anerkennung der Games selbst als Kulturgut abgenutzt. Andererseits ist die oft unsystematische Zusammenstellung von ganz unterschiedlichen Werken unter dem

Begriff „Game Art“ einer differenzierten Wahrnehmung der künstlerischen Prozesse gewichen. Olaf Val gehört einer Richtung von „Game Art KünstlernInnen“ an, für die der Umstand mit Games zu arbeiten an sich nichts Besonderes mehr sondern etwas Selbstverständliches bedeutet. Seine Werke zeichnen sich somit weniger durch einen starken konzeptionellen Überbau aus, sondern sind viel eher mit kleinen, intimen Erkundungen durch eine mediale hochdifferenzierte Alltagskultur vergleichbar. Dabei bezieht er als ein zentrales Motiv seiner Arbeiten die Körperlichkeit integral in seine Untersuchungen ein. Vals Arbeiten unterscheiden sich darin von vorangegangenen Werken mit Bezug zur digitalen Technik, die gerade das Verschwinden der physisch-realen Realitätsebenen zum Programm erhoben. Am deutlichsten wird dies wohl in „DIGIGRIPPER“, einer Arbeit, bei der der Rezipient zum Kletterer wird. Er ist aufgefordert, sich an einer Wand mit leicht hervorstehenden Pixeln festzuhalten, wobei lediglich die erleuchteten Pixel tragen. Nicht erleuchtete Pixel verschwinden in

the knowledge of a complex background concept. It is no accident “DIGIGRIPPER” poses as a game (the person holding on to the climbing wall the longest is the winner) but through that nature represents a further principle of Val’s work. It is the playfulness inherent in many of his works- not only as a concept but as nature. As in the initially mentioned “SwingUp Games”, that consist of a transparent foil in which LEDs represent simple game elements, that the recipient manipulates with the aid of a controller following certain rules. The “SwingUp Games” are conceived in such a way as to allow them to be installed in public spaces. Insofar this work also combines digital and physical realities in a simplistic fashion, simple meaning an intentional reduction of material and conceptual means- to such an extent that it resembles an experimental set-up.

This minimalism is the recurrent theme of Val’s artistic practice. The pursuits to bring the things to a point, aesthetically as well as conceptually appears to be fundamental to his art. From this as a point of departure

The times, in which only the artists themselves played seem over, not only in Val’s artistic practice and not least through the matter of course with which digital technology makes mediated contents easy to manipulate by everybody.

der Wand und lassen den User abrutschen. Die Kletterwand ist dabei eine Übertragung der industriellen „Paternoster Maschine“ in Fritz Langs Film „Metropolis“ in die heutige Informationsgesellschaft. Sie besteht aus einer Matrix von 5x7 Pixeln, die minimal benötigt wird, um alle universellen Zeichen wie Zahlen, Buchstaben und Pfeile bis hin zu asiatischen Schriftzeichen darzustellen. Mit dieser Arbeit konfrontiert Val die abstrakt empfundene Realität unserer modernen Informationsgesellschaft auf denkbar direkteste Art mit unserer Körperlichkeit. Dies mag auf den ersten Blick frapierend naiv erscheinen, doch ist es gerade diese Einfachheit, die Vals Arbeiten auszeichnet. Sie sind für den Rezipienten nicht erst vor dem Hintergrund eines komplexen Konzeptes verstehbar, sondern sprechen ihn ohne Umschweife direkt an. So kommt „DIGIGRIPPER“ auch nicht von ungefähr als Spiel daher (Gewinner ist derjenige, der sich am längsten festhalten kann), sondern repräsentiert damit ein weiteres Prinzip von Vals Arbeit. Es ist das Spielerische, das vielen seiner Werke innewohnt - nicht nur als Konzept, sondern als ihre Natur. So wie in den eingangs schon erwähnten „SwingUp Games“, die aus einer transparenten Folie bestehen, in der Leuchtdioden

works as different as the “Mignon Game Kit” -consciously conceived as a construction set to bring closer the world of digital electronics to beginners, and the rather abstract piece “Verstärker” (amplifier) in which the screen solely consists of a light bulb the brightness of which can be varied.

But all works have in common the leitmotif of transparency. Different from many pieces of art of the 1990s, in which new digital technological possibilities were used to demonstrate what you could make them do, Val deconstructs the technology normally encased in grey boxes and takes it apart into just a few, fundamental parts and then relates those back to our real physical life. That this often leads to the recipient becoming a player is only realistic: After all, we as humans as well as digital technology as machines are characterised by the ability to play in an essential part of the respective existence. As such Val’s art is constituted in a tradition that does not considered games and art as worlds apart, but as intertwined structures, just like Marcel Duchamp and John Cage did when they produced an audio-image collage by playing chess on a chess board prepared by Lowell Cross (Reunion, 1968). A decisive difference remains to be recorded: The

times, in which only the artists themselves played seem over, not only in Val's artistic practice and not least through the matter of course with which digital technology makes mediated contents easy to manipulate by everybody.

einfache Spielelemente darstellen, die der Rezipient nach bestimmten Spielregeln mit Hilfe eines Controllers manipulieren kann. Die „SwingUp Games“ sind dabei so konzipiert, dass sie im öffentlichen Raum installiert werden können. Insofern treffen auch in diesem Werk digitale und real physische Realität aufs einfachste aufeinander, wobei „auf einfachste“ dabei eine bewusste Reduzierung der materiellen und konzeptionellen Mittel meint - so weit, bis sie einer Versuchsanordnung zu gleichen scheinen.

Es ist dieser Minimalismus, der sich durch Vals Schaffen zieht. Das Streben, Dinge auf den Punkt zu bringen, ästhetisch wie konzeptionell, scheint wesentlich für seine Kunst zu sein. Ausgehend von diesem Ansatz entstehen sowohl Arbeiten, wie der „Mignon Game Kit“ der bewusst als Bausatz konzipiert ist, um Einsteigern die Welt der digitalen Elektronik näher zu bringen, als auch Arbeiten die eher ins Absurde abdröhen wie „Verstärker“, einer Arbeit, in der der Bildschirm lediglich aus einer Glühbirne besteht, deren Helligkeit man variieren kann.

Doch allen Arbeiten gemein ist Vals Leitmotiv der Transparenz. Anders als in vielen Arbeiten der 1990er Jahre, in denen die neuen digitalen technischen Möglichkeiten eingesetzt wurden, um zu demonstrieren, was man alles mit ihnen anstellen kann, dekonstruiert Val diese uns üblicherweise in grauen Kisten gegenüber tretende Technik auf wenige ihrer wesentlichen Bestandteile und setzt sie auf dieser Ebene wieder mit unserem real physischen Leben in Beziehung. Dass das dann bei ihm oft darauf hinausläuft, dass der Rezipient zum Spieler wird, ist nichts anderes als realistisch: Schließlich zeichnet sowohl uns als Menschen sowie die digitale Technik als Maschine aus, dass die Fähigkeit zum Spiel einen wesentlichen Teil der jeweiligen Existenz ausmacht. So fußt Vals Kunst ganz wesentlich auf der Tradition, Spiel und Kunst nicht als getrennte Welten, sondern als integral miteinander verbundene Strukturen zu verstehen wie es z.B. Marcel Duchamp und John Cage taten als sie eine Ton-Bild-Collage erstellten, indem sie auf einem von Lowell Cross preparierten Schachbrett Schach spielten (Reunion, 1968). Ein entscheidender Unterschied bleibt allerdings festzuhalten: Die Zeiten, in denen nur die Künstler selbst spielen, scheinen, nicht zuletzt auch aufgrund der Selbstverständlichkeit mit der die digitale Technik mediale Inhalte für jedermann manipulierbar gemacht hat, nicht nur in Vals Werk der Vergangenheit anzugehören.

Adam Rafinski and Julian Finn

Catrine and Olaf Val's Device-Art Physicality and virtuality as the unity of art and life

(1) Friedrich Schiller, 1795, 2000, "Über die ästhetische Erziehung des Menschen"

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (1) Diese berühmten Worte von Friedrich Schiller umgeben die Kunst von Catrine und Olaf Val wie ein seichtes Flüstern. Auf der einen Seite sind sie Einladung zum freien Spiel mit Technologie, auf der anderen lebendige Aufforderung für die Erweiterung des Kunstverständnisses, ganz in der Tradition avantgardistischer Kunst. Wie kaum andere zeitgenössische deutsche Künstler verstehen es die Vals eine Spannung zwischen diesen beiden Polen aufzubauen. Ihre Auflösung findet sich nur durch den unmittelbaren Ausdruck von Kunst und Technologie im Bewusstsein des Betrachters/Benutzers. Ganz im Sinne der Konzeptkunst wird das ästhetische Erlebnis im Auge des Rezipienten erzeugt, welcher bei Vals immer auch Teilnehmer ist. Es ist die individuelle Auseinandersetzung, die die Kunst der Vals als keine abgeschlossene, tote Wirklichkeitsüberwindung erscheinen lässt. Vielmehr wirkt sie als offener, lebendiger Gedankenverstärker. Das Werk ist hier noch agiler Prozess. Wer immer noch skeptisch gegenüber einer Wiederbelebung avantgardistischer Ansprüche angesichts des diskursdominierenden Kunstmarktes und dessen Akademismus ist, kann sich durch die Auseinandersetzung mit Catrine und Olaf Vals Werk eines Besseren belehren lassen. Ihre Arbeiten zielen auf den Menschen in der Gesellschaft und vermitteln in ihrer unverblühten, ironischen Offenheit ein Bild des heutigen Zeitgeistes, in welchem dem Individuum seine Berechtigung, jenseits allen Konsumfetischismus, zugesprochen wird.

Bei Catrine und Olaf Val ist Technologie als Kernbestandteil der Kunst und nicht als ihr Werkzeug zu verstehen. Die japanische Medienkunst-Kuratorin Machiko Kusahara (2) prägte hierfür den Begriff der „Device

“Man plays only where he is human in the whole sense of the word, and he is only human where he plays.” (1) These infamous words by Friedrich Schiller surround the art of Catrine and Olaf Val like a fordable whisper. On the one hand their art is an invitation to play with technology freely, on the other hand it is a living request for an expansion of the current concept of art- in the tradition of vanguard art. The Vals create a tension between these two poles like hardly any other German artist of our time. The release of this tension can only be found in the immediate expression of art and technology in the mind of the spectator. Wholly in line with concept art the aesthetic experience is created in the eye of the recipient who also always becomes a participant. The individual involvement prevents the art of the Val's from appearing as complete, dead, and overcoming reality. On the contrary it acts as an open, alive amplifier of thought. The piece of work remains an agile process. The claims of sceptics of a revival of avant-garde art in the face of the art-market dominated by discourse and its academia might be disarmed by an engagement with the works of Catrine and Olaf Val. Their art is aimed at the human being in the current society and mediates in its unvarnished, ironic openness an image of today's zeitgeist, in which the individual's value persists beyond the fetish of consumerism.

Vals treat technology is an integral part of art rather than a tool. The Japanese media-art- curator Machiko Kusahara (2) coined the expression: “Device Art”. It is met with greater understanding in the Japanese cultural context due to differences in their history of discourse. Typical characteristics of Device Art are the possibility of interaction, a positive access of technology, and a playful handling of it. This hardware- based art

(2) Machiko Kusahara, 2006, "Device Art: A New Form of Media Art from a Japanese Perspective." http://www.intelligentagent.com/archive/Vol6_No2_pacific_rim_kusahara.htm

can be described as the “instrument of the aesthetic.” Even if the technology seems strange at times, its mechanics are always clearly evident. The legacy of Device Art stems from hacker- culture; hard- and software can be opened up for individual content instead of being prescribed to a narrow purpose. The basic understanding of technology aimed at also comes with a total transparency; it is essential that all parts of the object are ready for reproduction and manipulation. Technology should not degenerate to a “Black Box”. On the contrary all possibilities are open to the user. All these characteristics fit the Device- Art of the Vals. A clear message emerges: Technology should be enjoyed and used creatively instead of being feared and set in stone.

The legacy of Device Art stems from hacker- culture; hard- and software can be opened up for individual content instead of being prescribed to a narrow purpose. The basic understanding of technology aimed at also comes with a total transparency; it is essential that all parts of the object are ready for reproduction and manipulation.

A common critical argument regarding device art is a lack of seriousness, a mere decent of art to entertainment. However in the case of the art of the Vals the computer aesthetics of their works constitute an invitation to further aesthetic reflections and not an end in itself. It is to be read as a symptom of our times. Computer games as a medium in its own right- with all its aspects- had a significant influence on mass-culture that can by all means be compared to the emergence of film during the 20th century. However the art of the Vals is not solely directed at a generation that grew up with games, as the experience of playing games is never a prerequisite to the experience of their art. Computer games need to be played in order to gain access to their aesthetic worth. In the case of Vals’ art it is irrelevant whether one possesses a direct understanding or is led by a sceptical curiosity. Their works pursuit of participation and reflection is impossible to resist in the context of an exhibition. The adept, staged connection of the digital and the analogue makes the device with all its possibilities become the content of the art. In the process the divide between art and design diminishes, that this leads to a democratisation of art is not surprising. Art should be available for everybody – independent of knowledge or financial situation- and not only to the selected few in the holy exhibition halls and the collector’s depots. Everybody should be able to afford it, build a personal relationship with it, and integrate it in his or her live. This

Art“ („Geräte-Kunst“), dem im japanischen Kulturraum, aufgrund diskursgeschichtlicher Unterschiede, mit größerem Verständnis begegnet wird. Typische Merkmale der Device Art sind Interaktionsmöglichkeiten, ein positiver Zugang zur Technologie und der spielerische Umgang mit ihr. Diese auf Hardware basierende Kunst könnte man auch als „Instrument des Ästhetischen“ auffassen. Auch wenn sie manchmal merkwürdig erscheinen mag: ihre Mechanismen sind immer klar ersichtlich. Die Device Art zieht ihren Anspruch insbesondere aus der Hacker-Kultur: Hard- und Software können für eigene Inhalte geöffnet werden und sind nicht nur einem einengenden Zweck verschrieben. Das angestrebte Grundverständnis von Technologie bringt auch eine vollständige

Transparenz mit sich: Es ist essenziell, dass alle Bestandteile des Objektes vollständig reproduzier- und manipulierbar sind. Technologie soll nicht zu einer reinen „Black Box“ degeneriert werden. Stattdessen sollen dem Benutzer alle Möglichkeiten eröffnet werden. All diese Merkmale treffen auch auf Vals Geräte-Kunst zu. Eine klare Botschaft tritt uns hier entgegen: Technologie soll genossen und kreativ umgesetzt, statt gefürchtet und festgefahren werden.

Ein häufiger Kritikpunkt an der Device Art ist ein Mangel an Ernsthaftigkeit, ein reines Herunterbrechen von Kunst zur bloßen Unterhaltung. Doch ist die Computerspielästhetik, welche sich Catrine und Olaf Val in vielen ihrer Werke zu Eigen macht, nicht als Endpunkt, sondern als Einladung zum ästhetischen Erleben zu verstehen. Sie ist als Symptom unserer Zeit zu lesen. Als eigenständiges Medium hat das Spiel mit dem Computer in all seinen Facetten einen maßgeblichen Einfluss auf die Massenkultur ausgeübt, welcher durchaus mit dem Aufkommen des Films im 20 Jahrhundert vergleichbar ist. Doch richtet sich Vals Kunst nicht nur an eine Generation, die mit Games großgeworden ist, denn das Mitbringen von Spielerfahrung wird hier überhaupt nicht vorausgesetzt. Computerspiele müssen gespielt werden, um einen Zugang zu ihrem ästhetischen Wert zu erlangen. Bei Vals Kunst hingegen ist es irrelevant, ob man ein direktes Verständnis

mitbringt oder sich von einer skeptischen Neugierde lenken lässt. Dem Streben ihrer Werke nach Teilnahme und Reflektion kann man sich in der Ausstellungssituation nicht entziehen. Die geschickt inszenierte Verbindung von Digitalem und Analogem lässt das Gerät mit all seinen offenen Möglichkeiten selbst zum Inhalt der Kunst werden. Dass dabei die Grenze zwischen Kunst und Design zunehmend verschwindet, was eine Demokratisierung der Kunst zur Folge haben kann, ist nicht weiter überraschend. Sie soll für alle verfügbar sein – unabhängig von Wissenstand oder Geldbeutel – und nicht nur dem eingeweihten Publikum in den heiligen Hallen der Ausstellungshäuser oder den Depots von Sammlern. Jedermann soll sie sich leisten können, eine persönliche Beziehung zu ihnen aufbauen und sie in ihr alltägliches Leben integrieren können. Unter diesem Gesichtspunkt sind auch die Workshops zu verstehen, welche von den Künstlern zeitweise angeboten werden. Diese sind als wichtiger Bestandteil ihrer Kunst zu verstehen und keine bloße Geste.

An diesem Punkt setzt ein weiterer wichtiger Aspekt der Hacker-Kultur in Catrine und Olaf Vals Werk an: der Trend zur fortschreitenden Individualisierung der Wertschöpfung. War durch die industrielle Revolution aus Kostengründen zunächst der Schritt von kleinen Manufakturen hin zu großen, kapitalbasierten Massenproduktionen getan, ist die technische Revolution heute dabei, den umgekehrten Weg zu gehen. Allseits verfügbares Wissen auf der einen Seite und frei verfügbare Produktionsmittel auf der anderen, deren Anschaffung kaum noch Investitionskosten benötigt. Diese Faktoren bedingen eine massive Individualisierung des Herstellungs- und Wertschöpfungsprozesses. Man tendiert zu kleinen Stückzahlen und einem hohen Anpassungsfaktor an die Wünsche des Einzelnen. Bei der Geräte-Kunst von Catrine und Olaf Val wird diese Entwicklung bereits vorweggenommen: Da die Schaffung von technischen Objekten keine Sache herausragender Ingenieursleistungen und teurer Bauteile mehr ist, erlauben immer mehr Technologien die schnelle Herstellung von Prototypen und Kleinserien. Was bei der Software schon seit vielen Jahren der Fall ist, ereignet sich nun bei der elektronischen Hardware: Weitere Produktionsmittel, wie 3D-Drucker und erschwingliche CNC-Geräte, werden folgen und das in die Jahre gekommene Konzept industrieller Fertigung verändern. Es ist daher nicht verwunderlich, dass Vals Kunstwerke ihren Do-It-Yourself Charakter so sehr nach Außen tragen.

is also the reason the artists offer workshops from time to time – they are an important part of their art and not just a gesture.

Another important aspect of hacker culture in Catrine and Olaf Val's work is the trend to the individualisation of added value. During the industrial revolution a trend from smaller workspaces to bigger capital based mass-production took place due to reasons of production costs. Nowadays, the technical revolution goes the opposite way. On the one side you have generally accessible knowledge and on the other side there are freely available means of production that hardly make investment necessary. These factors cause a massive individualisation of production and added value processes. Smaller editions and a high level of adaptation to the wishes of the individual consumer are the current trend. The device art of Catrine and Olaf Val takes this development on board; as the creation of technical objects are not a matter of outstanding engineering or expensive construction parts, more and more technologies allow for the quick production of prototypes and small batch series. What has been true in the case of the production of software for a long time now takes place in the area of electronic hardware: Further means of production, such as 3D- printers and affordable CNC- devices are to follow and change the face of industrial production. Thus it is hardly surprising that the works of art of the Vals advertise their Do-It-Yourself character to such a degree.

The lack of informational content directs the view back to the potency of the area of conflict between hard- and software, digital reality and analogue reality. This is turned fertile through art and opens up a new context; the human being and his or her contemporary perception of reality.

In this context the individual works of the Vals as a carrier of information are interchangeable. Some may see a total lack of sense in this fact. But it is worth a second look: the spectator's expectations are purposefully left unfulfilled and thus the ordinary view of their subject matter and the beaten tracks of thinking about it are abandoned. Instead the artificiality of the art takes centre stage. A subtle and subversive take-over of abstract, technological processes

is the result, as is particularly evident in the pieces VERSTÄRKER (AMPLIFIER) and DISPLAY. In both works the game with the light- as a symbol for enlightening and cognition becomes the whole sense. Thus meaning derives from senselessness. It is a physical expansion and demystification of the face of the technology, known well to all of us in the form of the “display”. The lack of informational content directs the view back to the potency of the area of conflict between hard- and software, digital reality and

To represent “Life” as a permanent improvisation is a forceful educational gesture. It must be noted however that this media education is set in the area between the real and the virtual worlds and thus it is added to with the ease of humour and irony.

analogue reality. This is turned fertile through art and opens up a new context; the human being and his or her contemporary perception of reality.

The invitation “to play around” – particularly prominent in the work “SWING UP GAMES” by use of known symbols of our contemporary game culture draws the attention of the spectator and makes him or her reflect the surroundings. The space is not only made more transparent but it is also created. For example, a space of meeting and direct exchange as created in the “GAME KIT WORKSHOP”. When playing with their art you sometimes literally make a “monkey” of yourself, as observable for example in the works DIGIGRIPPER and MONKEY UP. The reason you do not feel embarrassed by this is due to the contrast between body and pixels, as the artist says himself. They cannily balance this contrast. All these aspects show a freedom to improvise. It is an achievement not to be underestimated. To create spaces for improvisation remains a challenge for contemporary art. To represent “Life” as a permanent improvisation is a forceful educational gesture. It must be noted however that this media education is set in the area between the real and the virtual worlds and thus it is added to with the ease of humour and irony. One might ask: “Has the human being become the victim of machines?” However one will take such a question with a pinch of salt, as the act of playing remains of one's own choice. In the game a child-like joy is apparent that can overcome the reflected

Dabei sind, für sich genommen, Vals Arbeiten als Träger bestimmter Informationen vollkommen variabel. Manch einer sieht darin eine vollkommene Sinnleere. Doch auch hier lohnt es sich, einen zweiten Blick auf seine Werke zu werfen: Da mit den Erwartungen des Betrachters bei näherer Auseinandersetzung bewusst gebrochen wird, wird der gewohnte Blick und das eingefahrene Verständnis ihrer Sujets auf die Künstlichkeit der Kunst gelenkt. Es handelt sich dabei um eine sehr feine und subversive Inbesitznahme abstrakter, technologischer Abläufe, wie man besonders schön am Beispiel ihrer Arbeiten VERSTÄRKER und DISPLAY sehen kann. In beidem wird das Spiel mit dem Licht – zu verstehen als Symbol der Aufklärung und der Erkenntnis – zum einzigen Sinn. Aus Sinnlosigkeit wird also Bedeutung generiert. Es ist eine physische Erweiterung und Demystifizierung des Gesichts der Technik, die in der Form der „Anzeige“ uns allen nur zu bekannt ist. Der fehlende Informationsgehalt wirft den Blick immer wieder zurück auf die Potenz des Spannungsfeldes zwischen Hard- und Software, digitaler Wirklichkeit und analoger Realität. Diese wird künstlerisch fruchtbar gemacht und eröffnet dadurch einen neuen Kontext: den des Menschen und seinem Wirklichkeitsverständnis von heute.

Die Einladung zum „herumspielen“, welche mit bekannten Symboliken unserer heutigen Spiele-Kultur die Aufmerksamkeit des Betrachter anzuziehen versteht, lässt den Menschen seiner Umwelt reflektierter begegnen, wie man es in dem Werk SWINGUP GAMES besonders eindringlich vor Augen geführt bekommt. Doch wird nicht nur der Ort durch das Spiel mit seiner Kunst im wahrsten Sinne des Wortes „durchsichtiger“ gemacht, sondern auch geschaffen. So zum Beispiel Orte der Zusammenkunft und des direkten Austausches in seinem Projekt „GAME KIT WORKSHOP“. Im Spiel mit ihrer Kunst macht sich der Mensch manchmal im wahrsten Sinne des Wortes sogar zum „Affen“, wie man es beispielhaft an den Arbeiten DIGIGRIPPER und MONKEY UP beobachten kann. Dass man sich dabei nicht peinlich berührt fühlt, liegt am Kontrast zwischen „Körper und Pixeln“, wie der Künstler selbst vermerkt. Diese verstehen Catrine und Olaf Val geschickt in ihrer Kunst auszubalancieren. In all diesen Aspekten spiegelt sich eine Freizügigkeit zur Improvisation wieder. Eine Leistung, die nicht zu unterschätzen ist! Freiraum für Improvisation zu schaffen, ist immer noch eine große Herausforderung für Kunst. Das „Leben“ in einer permanenten Improvisation darzustellen, ist eine starke, pädagogische

Geste. Doch sei darauf hingewiesen, dass all diese „Medienpädagogik“ im Spannungsfeld von realer und virtueller Welt steht und dadurch mit der Leichtigkeit humoristischer und manchmal sogar ironischer Züge gebrochen wird. Man könnte sich hier fragen: „Ist der Mensch Opfer der Maschinen geworden?“ Doch wird man dieser Frage immer nur mit einem Augenzwinkern begegnen, denn abseits der Bilder, welche die Vals uns in ihren Ausstellungen präsentieren, tritt der spielerische Umgang immer konsequent als freier Akt auf. In ihm zeigt sich eine kindliche Freude, die in ihrer reflektierten Schärfe dem Ernst einer durstigen Sinnleere immer wieder das Wasser reichen kann.

Letztlich dreht sich in Catrine und Olaf Vals Arbeiten eben doch alles um die Menschen. Aber nicht nur um sein Selbstbild und um seine Möglichkeiten in der technischen Welt von heute, sondern nun auch dezidiert um seine Kommunikation! Diese manifestiert sich zusehends im Internet und dessen verschiedener Publikationsmöglichkeiten. Sowohl Eindeutigkeit als auch Identität des Autors werden hier im öffentlichen Bewusstsein in Frage gestellt. Einige von Vals aktuellen Projekte arbeiten genau mit diesem Phänomen, auf welches im Folgenden kurz eingegangen wird. In der Arbeit YOUPROMT nutzen sie die Videoplattform Youtube für ihre Kunst. Die herkömmlichen Sender-Empfänger-Paradigmen werden aufgebrochen. Hier können Teilnehmer von Workshops öffentliche Reden nachstellen und somit ihre eigene Interpretation wagen. YOUPROMT setzt sich dabei auch mit der fortschreitenden Politisierung der Netz-Generation auseinander. Diese Arbeiten rekontextualisieren ein bereits vorhandenes und massenhaft genutztes Werkzeug in Form einer Online-Plattform und beschränkt somit ihre Geräte-Kunst nicht rein auf die Anwesenheit einer von ihnen bereitgestellten Hardware. Vals untersuchen dabei die populären Formen der Kommunikation, indem sie speziell das weit verbreitete Phänomen der Imitation für sich nutzen. Doch auch hier wird man sich dem spielerischen Aspekt, der „wir-tun-mal-so-als-ob“-Botschaft, immer wieder begegnen, welche auch hoffentlich weiterhin Grundlage für jede Wirklichkeitsreflektion in ihrem Werk bleiben wird.

„Um wirklich zu spielen, muß der Mensch, solange er spielt, wieder Kind sein.“ (3) Versucht man die tiefere Bedeutung dieses Satzes von Johan Huizinga zu verstehen, wird man sich eingestehen müssen, dass keine Analyse oder Meditation über Catrine und Olaf Vals Werk in der Lage sein wird,

acuity and the dire lack of sense.

In the final instant it is all about the humans in Catrine and Olaf Val's works. But not only about his or her view of him- or herself and his or her possibilities in today's technical world, but decisively about his or her communication! This is manifested

Each generation has not only the right, but also the inner urge to the formulation of its own existentialism! To make use of this freedom the artist needs to be able to free the human beings from their prejudices and fears and provide the possibility to see their world anew. With the innocent eyes of a child that can still look in amazement at the small and large interconnections in this world.

more and more in the Internet and its various possibilities of publication. Both the content and the identity of the author are questionable in the public conscience. Some of Vals' projects work with this issue directly: In the work YOUPROMPT they use the video platform YouTube for their art. The conventional sender- receiver paradigms are unsettled. Participants of the workshops re-enact public speeches and by doing so dare their own interpretation. YOUPROMPT thus also takes issue with the increasing politicisation of the net-generation. This work puts into context a massively used tool already in existence. It shows that their device art is not restricted to a hardware especially created and provided for the purpose. In the process the Vals examine these popular forms of communication; by especially using the widespread phenomenon of imitation for their own purposes. And here again the playful "pretend- character" is prevalent, and hopefully remains the foundation for every reflection of reality in their works.

“To actually play, the human being has to become a child again, for the duration of the game.” In trying to understand the deeper meaning of this sentence by John Huizinga one has to admit that no analyses of or meditation on Catrine and Olaf Val's works can substitute the experience of their art itself. It is the game, the essential involvement, the being part-of-the-world that

(3) Johan Huizinga, 1938, 1987, "Homo Ludens : Vom Ursprung der Kultur im Spiel"

stands witness to the playful ease and the reflected seriousness of their pieces. Each generation has not only the right, but also the inner urge to the formulation of its own existentialism! To make use of this freedom the artist needs to be able to free the human beings from their prejudices and fears and provide the possibility to see their world anew. With the innocent eyes of a child that can still look in amazement at the small and large interconnections in this world. So, we may look forward to further projects coming to us from Catrine and Olaf Val's workshops.

die Begegnung mit ihrer Kunst zu ersetzen. Es ist gerade die spielerische Erfahrung der existenziellen Involvierung, des Teil-in-der-Welt-Seins, die in ihrem Werk von einer spielerischen Leichtigkeit und reflektierten Ernsthaftigkeit zeugt. Jede Generation hat nicht nur das Recht, sondern auch den inneren Drang zur Formulierung eines eigenen Existenzialismus! Um sich diese Freiheiten zu nehmen, muss man es als Künstler schaffen, den Menschen mit seiner Kunst von seinen Vorurteilen und Ängsten zu befreien und ihm die Möglichkeit zu geben, seine Welt wieder mit unschuldigen Augen neu zu entdecken – eben die Augen eines Kindes, welches noch über die kleinen und großen Zusammenhänge in seiner Welt mit offenem Munde zu staunen versteht. Man darf also gespannt sein, welche weiteren Projekte aus der Werkstatt von Catrine und Olaf Val auf uns zukommen.

closing credits

www.olafval.de

Olaf Val (geboren 1968) ist in Hanau und Frankfurt in Deutschland aufgewachsen. Nach seinem Kunststudium in Kassel hat er im postgraduierten Studiengang an der Kunsthochschule für Medien in Köln diplomiert. Val stellte seit 1996 zahlreich im In- und Ausland aus. Er ist seit 2003 als freischaffender Künstler und seit 2004 als Dozent tätig. Neben Ausstellungen veranstaltet Olaf Val Workshops, Performances und produziert Bausätze, die über das Internet vertrieben werden.

Die Produktion der Arbeit „DIGIGRIPPER“ und die Ausstellung „Monkey Up“ sowie dieser Katalogs wurden im Rahmen des Meistermann Kunstpreises unterstützt durch das Cusanuswerk, Bonn.

Danksagung:
Annette Schindler, Irene Grillo, Raffael Dörig, Céline Studer, Robin Gommel / PlugIn Team

Dr. Susanne Schaefer, Ruth Jung / Cusanuswerk

Catrine Val / „MONKEY_UP“ Video Installation

Ylwa von Löhneysen / „MONKEY_UP“ Text

Andreas Lange / „Game Art“

Adam Rafinski und Julian Finn / „Geräte-Kunst“

Henrike Rodegro / Englische Übersetzung

Thomas Wappler / Technik

Olaf Val (born 1968) grew up in Hanau and Frankfurt, Germany. After his studies at the Academy of Art, Kassel, he was awarded his diploma at a post-graduate course at the Art Academy For Media in Cologne. Val put on a multitude of exhibitions in Germany and Internationally. Since 2003 he works as a freelance artist and since 2004 he works as a lecturer, too. Apart from exhibitions Val facilitates workshops, stages performances, and produces game kits that are sold via the Internet.

The production of the work “DIGIGRIPPER”, the exhibition “Monkey Up”, and this catalogue are supported through the Meistermann Art Award and the Cusanuswerk, Bonn.

Acknowledgments:
Annette Schindler, Irene Grillo, Raffael Dörig, Céline Studer, Robin Gommel / PlugIn Team

Dr. Susanne Schaefer, Ruth Jung / Cusanuswerk

Catrine Val / “MONKEY_UP” Video installation

Ylwa von Löhneysen / „MONKEY_UP“ Text

Andreas Lange / „Game Art“

Adam Rafinski und Julian Finn / „Device-Art“

Henrike Rodegro / English Translation

Thomas Wappler / Technic



[PLUG.IN]

