


ARMY
— OF —
LUCK

THE
GLOBAL PURSUIT
OF HAPPINESS



THE GLOBAL

PURSUIT OF HAPPINESS

OR

THE ARMY OF LUCK

Eine alphanumerisch-kinetische Akkumulation und ein Theatrum Mundi
Boris Petrovsky 2010 – 2012

THE GLOBAL PURSUIT OF HAPPINESS

OR

THE ARMY OF LUCK

Eine alphanumerisch-kinetische Akkumulation und ein Theatrum Mundi

Boris Petrovsky 2010 – 2012

Projektprogrammierung & grafische Gestaltung

Georg Nagel & Nina Martens

[stereomorph.net]



»Wie Adam vor dem Fall im Paradies die Aufgabe hatte, die Geschöpfe zu betrachten und zu benennen, ist das auch bei der Automation der Fall. Wir müssen jetzt einen Arbeitsgang oder ein Erzeugnis nur noch benennen und programmieren, um das Resultat zu erreichen. Rücken wir nun, wie die Chinesen sagen, mit den Stühlen näher zum Feuer und schauen, was wir eigentlich sagen.«

(Marshall McLuhan, Medien verstehen - die Ausweitung des Menschen. New York 1964)

Die im Text im Plural genannten Beobachter, Besitzer, Besucher, Betrachter, Blickenden, Funktionäre, Glückssuchenden, Glücks- und Winkekatzen, Käufer, Kunden, Rezipienten, »User« und Verfasser etc. sind und der im Singular genannte Spieler, »User«, Einzelne und »Einarmiger Bandit« etc. ist ausdrücklich für alle Geschlechter gemeint.

The Global Pursuit of Happiness or: The Army of Luck wird im Folgenden auch kurz The Global Pursuit of Happiness oder auch »Installation« genannt.

INHALTSVERZEICHNIS

WINKEKATZEN	06
WINKEKATZENMATRIX	09
DAS STREBEN NACH GLÜCKSELIGKEIT	14
WINKEKATZENMATRIX EREIGNIS BASISMODI	16
1 PRESETMODUS	17
2 REAKTIVER BEWEGUNGSMODUS	17
3 INTERAKTIVER MODUS	18
EREIGNISSE, EREIGNISKATEGORIEN UND PFOTENBEWEGUNGSABLÄUFE	19
I GESTISCHE KOMMUNIKATION	21
I.A GRUSSFORMELN UND GRUSSHANDLUNGEN	22
I.B SIGNALISIERENDE GESTEN	24
I.C GESTEN DES GEMEINSCHAFTLICHEN ERLEBENS, ANFEUERNIS, DER BEGEISTERUNG UND FREUDE	26
I.D GESTEN DER ZUSTIMMUNG ODER BESTÄTIGUNG	27
I.E GESTE DER ABLEHNUNG	28
I.F RITUELLE GESTEN	29
I.G ZEIGE- UND ANZEIGEGESTEN	30
I.H GESTE DES WERFENS	31
II KÖRPERLICHE ÄUSSERUNGEN	32
II.A »EXTRAPYRAMIDALE HYPERKINESIE«	32
III MASCHINEN	33
III.A LAUFSCHRIFT UND »DISPLAY«	34
III.B »STÖRUNGSSYMPATOM«	35
III.C »EINARMIGER BANDIT«	35
III.D ROBOTER	36
III.E SEMAPHOR	36
III.F METRONOM	36

MASSENFORMATIONEN	37
LA OLA-WELLE	39
›HUMAN DISPLAY‹ UND LAUFSCHRIFT	41
AUDIOVISUELLE ELEMENTE	43
DIE SCHRIFT	44
DIE AUDIOEREIGNISSE	46
DIE FABELHAFTE WELT DER WINKEKATZEN	48
FIGURATIONS MASCHINE	50
›GLÜCKSMASCHINE‹, ›DISZIPLINARMASCHINE‹, ›WUNSCHMASCHINE‹	52
MEDIUM UND MASSAGE	57
MASSE UND ORNAMENT	58
INDIVIDUUM UND DURCHLAUFSTATION	59
THE GLOBAL PURSUIT OF HAPPINESS	60



MANEKI NEKO

WINKEKATZEN

Winkekatzen (jap. ›maneki neko‹, »winkende Katze«), auch Glückskatzen genannt, sind japanische Glücksbringer, die in asiatischen Ländern, insbesondere in Südostasien weit verbreitet sind. In Geschäften sollen sie als Talisman Kunden herbeiwinken und Wohlstand bringen.

Die sitzende Winkekatze winkt mit einer Batterie elektrisch angetrieben mit ihrer erhobenen, linken Pfote. Mit der anderen hält sie eine historische Geldmünze vor sich. Glück wird hier assoziiert mit monetärem und materiellem Wohlstand.

Touristen haben die Glückskatzen als popkulturelle Manga-Anime-Charaktere für sich adaptiert, die sich in wachsender Zahl in den westlichen Haushalten eingefunden haben. Als kitschig-niedliches sowie exotisch anmutendes Erinnerungstück des Urlaubsglücks verweisen die Winkekatzen auf einen bestimmten Lifestyle. Mittlerweile sind die goldglänzenden, winkenden Katzen auch in den Schaufenstern europäischer Geschäfte zu beliebten Blickfängern geworden.

Als Massenprodukt ›Made in China‹ haben sich die Winkekatzen von ihrer Aufgabe Kunden anzulocken emanzipiert und sind zu einem global verkauften Produkt für sich geworden.



Produkt-Umverpackung:
Winkekatze mit internationalen Münzen



DIE

WINKEKATZENMATRIX

Die Installation *The Global Pursuit of Happiness* besteht aus einer »Winkekatzenmatrix«: 520 asiatische XXL-Winke-Glückskatzen (Höhe 25 cm) aus goldglänzendem Kunststoff sind in 13 vertikalen Reihen und 40 horizontalen Gliedern zu einem Block angeordnet und auf einer treppenartig ansteigenden Rampe als Tribüne aufgestellt. Sie besteht aus einer perlbeige beschichteten Vierkant-Aluminiumrohrkonstruktion, auf der sich 520 Konsolen befinden, auf denen jeweils eine Winkekatze thront.

Durch den Einbau von Elektro-Servomotoren können die linken Pfoten der Winkekatzen in der Installation gezielt auf und ab bewegt werden. Darüber können die Winkekatzen ein Repertoire an menschlich vertraut wirkenden Arm- und Handgesten sowie das ihnen eigene, bekannte »Winkekatzen-Winken« ausführen. In der Anordnung als Winkekatzenmatrix können die Pfoten der Winkekatzen als bewegliche »Bildpunkte« (gewissermaßen als »Pixel«) Schriftzeichen, Wörter oder einfache, pixelbasierte Zeichnungen in der Art eines Matrix-Anzeigedisplays darstellen.

Das Winken kann wiederum in der Vorstellung der Beobachter zum eigenständigen Bild werden, wenn es beispielsweise als das einer choreografierten Formation einer Revue erscheint.

Die Pfotenbewegungen evozieren somit ein Spektrum von gestischen und zeichenhaften Bedeutungen, die verknüpft mit bildhaften Assoziationen zu unterschiedlichen, situativen Kontexten und »Settings« führen.



Konzeptionelle CAD-Zeichnung der Winkekatzenmatrix

Die Winkekatzen können objekthaft oder/und wesenhaft erscheinen:

objekthaft als »Kunst-« und Fetischobjekte, als Glücksbringer, Tierplastiken, Massenprodukte und billige Handelsware, als Spielzeug oder rituelle Gegenstände, als Maschinen, Automaten und Roboter

wesenhaft als Katzentiere , als vermenschlichte Tiere in einer Fabel oder als »Avatare«

objekt- und wesenhaft als »Cyborg«-Mischwesen.

Die Gesamtheit der Winkekatzen und ihre Anordnung in der Matrix kann erscheinen als funkelnder Goldschatz, als Schrein, Altar oder Tempel, als Shopdesign, Warenauslage, Schaufensterdekoration und Warenlager, als Ball-Abschuss-Spiel auf dem Jahrmarkt, als Zirkusnummer, als Panoptikum oder »Panopticon«, dem Entwurf eines perfekten Gefängnisses oder als im Wortsinn bildhaft gewordenen »Katzengold«.

Katzengold ist der volkstümliche Name für das Mineral Pyrit, das aufgrund seines verlockenden, metallischen Glanzes und seiner trügerischen, goldenen Farbe mit Gold verwechselt wurde und wird.

Der Name Katzengold leitet sich von »Ketzler« ab. Im englischen Sprachraum wird es »fool's gold« genannt, also »Narrengold«. (Nach Wikipedia)

Sind die Winkekatzen in der Winkekatzenmatrix das Fort Knox des Glücks? Sind sie unsere Glücksreserve?

Die Aufstellung der Winkekatzen in Reih und Glied kann wahrgenommen werden

»Diese Produkte der amerikanischen Zerstreuungsfabriken sind keine einzelnen Mädchen mehr, sondern unauflösbare Mädchenkomplexe, deren Bewegungen mathematische Demonstrationen sind. Während sie sich in den Revuen zu Figuren verdichten, ereignen sich auf australischem und indischen Boden, von Amerika zu schweigen, in immer demselben dichtgefüllten Stadion Darbietungen von gleicher geometrischer Genauigkeit. (...) Ein Blick auf die Leinwand belehrt, dass die Ornamente aus Tausenden von Körpern bestehen, Körpern in Badehosen ohne Geschlecht. Der Regelmäßigkeit ihrer Muster jubelt die durch die Tribünen gegliederte Menge zu.«

(Siegfried Kracauer, Das Ornament der Masse, (1927), FFM 1977)

als Bataillon einer mechanisierten Infanterie, als Strafkompagnie oder Mob, als Bild aus einem »Computer-Game«, als Publikum in einer Sportarena, bei einer TV-Show oder einem Theater, als Darsteller in einer Revue, als Gestenballett, als Gruppe von Gläubigen bei einem Ritual.

Die Pfote, bzw. der bewegliche, linke Vorderlauf der Winkekatzen wird als menschlicher Arm wahrgenommen.

Die Form der Winkekatzenpfote erinnert an eine geballte Faust, die erhoben eine Drohgebärde, einen Kampfesgruß und eine Kampfansage bedeuten kann.

Die sich erhebende und wieder senkende Pfote, bzw. der Vorderlauf, erinnert in Form und Bewegung an einen Phallus. Die Winkepfote kann als Fruchtbarkeitssymbol oder als sexuell aufgeladene Geste erscheinen oder erinnert in ihrer Form an Sexspielzeug.

Als goldspiegelnd aufgereichte »Masse« auf der technisch-nüchternen Tribüne muten die Winkekatzen so unwirklich wie serielle »Copy-Paste«-Klone an, was auf die repetitiven Vorgänge in der Massenproduktion und auf die Ästhetik von Maschinen und Apparaten verweist.

Der Begriff »Matrix« (lat. »matrix«, »Gebärmutter«, »Muttertier«) in »Winkekatzenmatrix« bezieht sich einerseits auf sogenannte »Matrixanzeigen«, wie sie von Digitaluhren-Displays oder Anzeigetafeln auf Bahnhöfen und Flughäfen bekannt sind. Bei einer Matrixanzeige ist das Anzeigefeld in horizontalen Zeilen und vertikalen Spalten aufgeteilt.

Andererseits bezieht er sich auf den Film *The Matrix*, in dem der Begriff »Matrix« in folgendem Szenedialog definiert wird:

Morpheus: What is the Matrix? Control. The Matrix is a computer-generated dream world built to keep us under control in order to change a human being into this. [holds up a Duracell battery]

Neo: No, I don't believe it. It's not possible. (...)

The Oracle: Oh, don't worry about it. As soon as you step outside that door, you'll start feeling better. You'll remember you don't believe in any of this fate crap. You're in control of your own life, remember?



Duracell-Hase
aus der
Werbung

Kunstgeschichtlich betrachtet greift die Installation Aspekte der Pop-Art, des Nouveau Réalisme und des Fluxus auf und verknüpft sie mit medientechnologischen Aspekten im Kontext des »Internet state of mind« auf (siehe dazu: de:bug, 7.4.2011, <http://de-bug.de/mag/8220.html>).

Die Installation befindet sich gattungsspezifisch zwischen Objektkunst und kinetischem Objekt, medienkünstlerisch-interaktiver Installation und Panoptikum, Tierfabel und Anime, Theatrum mundi und Automatenkabinett, Métamatics und Meta-Maschine.



DAS STREBEN

NACH

GLÜCKSELIGKEIT

Was bedeutet das »Streben nach Glückseligkeit«?

Handelt es sich um einen evolutionsbiologischen »Antrieb«, der die Anstrengungen, den eigenen Organismus am Leben zu erhalten, durch ein Belohnungssystem nicht nur erträglich, sondern erstrebenswert macht? Handelt es sich um eine neurobiologische »Disziplinarmaßnahme«? Geht es um die Kompensation eines stets gefühlten Mangels? Geht es in den Kulturen um die forcierte Erzeugung von Glück? Wann geht es um »das Ich«, wann um »die Gemeinschaft«? Wann wird es hedonistisch? Wie ist das Streben nach Glückseligkeit bestimmt vom kulturtechnischen Instrumentarium, wenn dieses aus dem Konflikt zwischen Triebhandlungen und Kultur hervorgegangen ist? Ist der »Trieb« der Antrieb oder die von ihm ausgelöste Erwartungshaltung? Hat sich das »Streben nach Glückseligkeit« als ein »Denk- und Handlungsprogramm« verselbstständigt? Ist es zum technokratisch verwalteten »Verlust an Unglückseligkeit« geworden? Befördert es die »Goldgräbermentalität« oder resultiert es daraus? Geht es um Besitzstandsgenerierung, -mehrung, -wahrung?

Glücksmomente und anhaltende Glückseligkeit suchen Menschen im Spiel, im Konsum, in der Philosophie, im Rausch, im Glauben, in der Liebe, in der Gemeinschaft oder in sich selbst.

Mit ihrem goldglänzenden Körper setzen sich die Winkekatzen selbst in goldenes Licht.

Im »goldenen Licht« der Erinnerung erstrahlt »das Glück« in Vergangenem: Der Begriff »Glück« erscheint häufig in retrospektiven Zusammenhang und adjektivisch gebraucht. Das »goldene Licht der Erinnerung« überstrahlt Geschichtlichkeit, legt sich gerne über die »Spielzeugzeit«, wird zur Nostalgie und erscheint als »Gnade des Vergessens« oder produziert Glückliche Tage (Samuel Beckett, 1960).

Viel Glücksempfinden scheint in der Naivität und dem Kitsch und dem De- und Rekontextualisieren oder dem geflissentlichen Entgleiten detaillierter Erinnerung zu liegen.

Im Sinne des titelgebenden Pursuit of Happiness, des Strebens nach Glückseligkeit, werden die Gesten und Signale der versammelten Masse an Glückskatzen in die Kontexte der Verhältnisse zwischen Individuum und Gesellschaft sowie der zwischen

politischen, wirtschaftlichen, sozialen, kulturellen und religiösen Systemen gerückt. Diese bündeln und formen dieses Streben zu handhabbaren, schürbaren Sehnsüchten und verwalten und instrumentalisieren es institutionell als kollektiv-konsensuelles Verlangen. Sie werden wiederum von den auf sie gerichteten Glücksvorstellungen und Wünschen angetrieben, sowie von denen, die sie selbst schaffen oder wecken.

Die Flüchtigkeit des Glücks soll über Materialisierungen fixiert sowie über Verapparaturen kontrollierbar werden. Dem Glück will man sich versichert wähnen. Es soll abrufbar, reproduzierbar und dosierbar sein. Es ist heute omnipräsent über das Prinzip »Produkt« in den Alltag eingeschrieben.

Die Gesten und Signale der Winkekatzen können als kommunikative Handlungen, als performative Handlungsakte oder als physische Manifestationen erscheinen, bei denen ihre Körper zu »Zeichenkörpern« werden. Es können so gegensätzliche Stimmungen assoziiert werden wie die der Freude und Bestürzung, Begeisterung und Empörung, Euphorie und Depression, Agitation und Resignation oder so gegensätzliche Haltungen wie die der Zustimmung und Ablehnung, Distanz und Distanzlosigkeit, Aggression und Gelassenheit, des Aktionismus und der Erstarrung, der Stärke und Schwäche, des Funktionierens und des Ungehorsams, des berechenbaren oder unberechenbaren Verhaltens, der Gleichschaltung und des individuellen Handelns, der Abhängigkeit und der Unabhängigkeit, des harmonischen und disharmonischen Miteinanders, des Sammelns und Auflöserns, der Gleichgültigkeit und des Strebens, der Einigkeit und Uneinigkeit.

Den Gesten und Signalen der Winkekatzen können also je nach kontextueller Einordnung und situativer Verortung unterschiedliche Bedeutungen zugewiesen werden. Dadurch kann eine bestimmte Geste auch in ihrer gegenteiligen Bedeutung erscheinen.

Die Zuordnung von Stimmungen und Haltungen zu Gesten und Zeichen kann wiederum im Kontext von Individuum und Gruppe, Agierenden (z.B. als Demonstranten) und Reagierenden (z.B. als Publikum) erscheinen sowie als »Settings« in politischen, religiösen oder zivilen Kontexten, die durch eingespielte Audioereignisse (siehe Seite 46) aufgebaut werden.



WINKEKATZENMATRIX

EREIGNIS BASIS MODI

Es gibt drei Ereignis Basis Modi, die sich systemgesteuert abwechseln:

1

PRESETMODUS

Im Presetmodus wird alle 20 Sekunden ein Pfotenbewegungsablauf in der Winkekatzenmatrix automatisch abgespielt, der vom Steuersystem aus den programmierten Ereignissen des Systems zufällig ausgewählt wurde (siehe Seite 19: Ereignisse, Ereigniskategorien und Pfotenbewegungsabläufe). Ein Ereignis dauert zwischen 5 und 30 Sekunden an.

Die Ereignisse...

- ... beginnen und enden entweder bei allen Winkekatzen gleichzeitig oder
- ... laufen mäandrierend oder wellenförmig durch die Matrix oder
- ... laufen chaotisch-durcheinander ab.

Die Pausen zwischen zwei Ereignissen beträgt 15 bis 20 Sekunden.

2

REAKTIVER BEWEGUNGSMODUS

Im reaktiven Bewegungsmodus folgen die Winkekatzen mit ihren Gesten den Besucherbewegungen vor der Tribüne. Bis zu zwei Besucher können in ihren von einander unabhängigen Links-rechts-Bewegungen »getrackt« werden. Über das »Tracking« werden die Pfotenbewegungen aus dem Presetmodus spalten- oder gruppenweise ausgelöst. So laufen z.B. die Schriftzeichen mit den Besuchern auf und ab oder sie werden mit nach oben gerecktem Vorderlauf wie bei einer Parade begrüßt. (Siehe Seite 19: Ereignisse, Ereigniskategorien und Pfotenbewegungsabläufe).

INTERAKTIVER MODUS

Im interaktiven Modus können die Besucher innerhalb eines Zeitfensters von 10 Minuten pro Stunde die Installation als ›User‹, bespielen, indem sie Wörter oder Sätze, die ihr (mögliches) »Glück« betreffen oder ein Glückssymbol als einfache Zeichnungen in die Winkekatzenmatrix »einschreiben« bzw. »einzeichnen«. Diese werden dann von den Winkekatzen winkend dargestellt (siehe III.A. Laufschrift und ›Display‹).

Die Besucher werden über Flyer, Monitore oder vom Matrixpersonal aufgefordert, im Sinne einer bestimmten Vorstellung von Glück und den damit verknüpften Wünschen und Sehnsüchten zu interagieren, z.B.:


»Dein Glück ist uns Befehl! Schreib uns deine Glücksvorstellung oder zeichne uns dein Glückssymbol!«

Um der Aufforderung nachzukommen können die Besucher einzeln vor ein leicht erhöhtes Rednerpult treten, das sich vor der Winkekatzenmatrix befindet. Von dieser Position aus können sie ein Eingabeterminal bedienen, in das sie Wörter und Zeichnungen eingeben können. Der Eingabevorgang wird mit dem Betätigen einer roten ›Buzzer‹-Taste am Pult abgeschlossen.

Jedes von den ›Usern‹ eingegebene Wort, jeder Satz und jede Zeichnung löst bei der Darstellung in der Winkekatzenmatrix einen Strom an Audioereignissen aus, der zu einem kakophonischen Soundcluster anschwillt.

Es sind Audio-Samples von Massen- und Gruppenereignissen, aus Sport, politischen Reden, Unterhaltungsshows, Konzerten, Militärparaden und ›Loveparades‹, von Unglücken und Katastrophen.

Im Presetmodus (siehe Seite 17) laufen auch vorprogrammierte Botschaften ab. Diese sind z.B. Ausschnitte aus dem Kommunistischen und dem Futuristischen Manifest, aber auch Schlagworte, Slogans und Aufforderungen wie »WINNERS! YES WE CAN! RUBBEL DICH REICH! THINK DIFFERENT, SEX? FUCK YOU! BONUS, JACKPOT! VIAGRA, JUST DO IT, I'M LOVIN' IT, HAVE IT YOUR WAY, \$ 1.000.000, WIR SIND DAS VOLK, VIVA LA REVOLUCION, STOP MAKING SENSE, FAME, RESIST! SHAREHOLDER VALUE, VÖLKER, HÖRET DIE SIGNALE! GEWINNE! GEWINNE! GEWINNE! NICHTS IST UNMÖGLICH, DONT BE A MAYBE.« Die ›User‹ können sich darüber angesprochen fühlen und darauf reagieren. Neben den Botschaften laufen auch vorprogrammierte Grafiken in der Matrix ab, wie z.B. der sich bewegende Stern oder das Superman-Zeichen, das von den Winkekatzen in der Superman-Fluggeste mit schräg nach oben gereckten Arm dargestellt wird.



**EREIGNISSE,
EREIGNISKATEGORIEN
UND
PFOTEN-
BEWEGUNGSABLÄUFE**

Es stehen drei Wahrnehmungsmöglichkeiten von Bewegungsabläufen der Winkekatzenpfoten im Vordergrund:

I. GESTISCHE KOMMUNIKATION

II. KÖRPERLICHE ÄUSSERUNG

III. MASCHINE.

Im Folgenden wird ein mögliches Spektrum des gestischen Vokabulars der Winkekatzen beschrieben, das im Wechselspiel zwischen Bild, Sprache und Gestus sowie über den Aufbau der Winkekatzenmatrix zu unterschiedlich assoziierten, situativen Kontexten und »Settings« führt, in die die Besucher hineingezogen werden und als involviert erscheinen, in denen sie gefordert sind, einen Standpunkt einzunehmen und sich selbst ins »Spiel« zu bringen.



I

GESTISCHE KOMMUNIKATION

Mit ihrer linksseitigen Pfote bzw. ihrem Vorderlauf (im Text vereinfachend: Pfote) können die Winkekatzen Bewegungsabläufe ausführen und Haltungen einnehmen, die wie menschlich vertraute Gesten erscheinen. Einige dieser Gesten werden vom Menschen rechts oder links ausgeführt.

Viele der Gesten unterscheiden sich nur in kleinen Abweichungen der Auslenkungen, Bewegungsrichtungen und Drehgeschwindigkeiten. Sie erhalten ihre jeweilige Bedeutung über durch die Beobachter vermuteten und zugewiesenen, situativen Kontexte.

Durch das ausschließlich linksseitiges Gestikulieren, die relativ grobe Motorik der Bewegungen sowie über die Pfote, die als stilisierte, menschliche Hand bzw. als Arm wahrgenommen wird, entsteht ein erweiterter Assoziationsraum.

Die Pfoten der Winkekatzen können in einem Winkel von 120° auf und ab bewegt werden: einzeln, in Gruppen oder in der Gesamtheit als Massenformation.

Die Elongation der Winkepfoten reicht von der horizontal liegenden, nach vorne ausgestreckten Position bis etwa 30° über den Kopf nach hinten.

I.A

GRUSSFORMELN

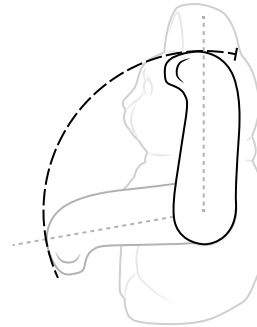
UND

GRUSSHANDLUNGEN

1

GRUSS DER ARBEITERBEWEGUNG, SOZIALISTISCHER GRUSS

Winkekatzen bewegen zackig ihre Pfote aus der Ruheposition, bis diese vertikal nach oben weist, um in dieser Position kurz innezuhalten. Dann zügige Rückkehr in die Ruheposition.



2

FASCHISTISCHER GRUSS

Winkekatzen bewegen zackig ihre Pfote aus der Ruheposition, bis diese etwa auf Augenhöhe nach oben weist, um in dieser Position kurz innezuhalten. Dann »zackige« Rückkehr in die Ruheposition.

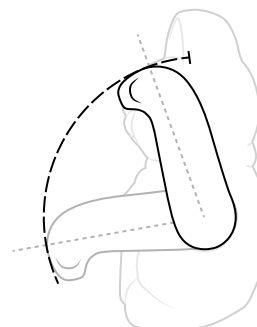


Die beiden o.g. Gesten stehen verallgemeinernd für politische Ideologien und ihre Bewegungen.

3

MILITÄRISCHER GRUSS

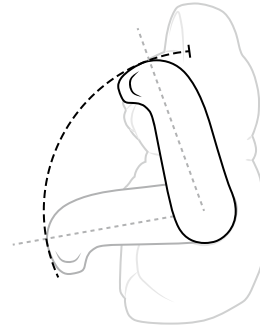
Winkekatzen bewegen »zackig« ihre Pfote aus der Ruheposition, bis diese fast vertikal nach oben weist, um in dieser Position kurz innezuhalten. Dann »zackige« Rückkehr in die Ruheposition.



4

OLYMPISCHER GRUSS

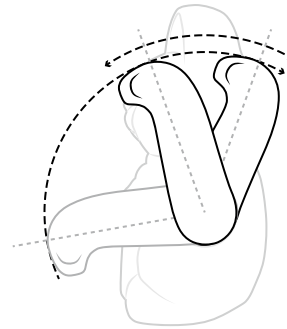
Winkekatzen bewegen in mittlerer Geschwindigkeit ihre Pfote aus der Ruheposition, bis diese etwa auf Augenhöhe nach oben weist, um in dieser Position kurz innezuhalten. Dann Rückkehr in die Ruheposition in mittlerer Geschwindigkeit.



5

GESTE DES BEGRÜSSENDEN ODER VERABSCHIEDENDEN WINKENS, DES ZUWINKENS, DES »MEDIENZUWINKENS« (»ICH BIN IM FERNSEHEN! «) UND »ZUSCHAUERWINKENS«

Winkekatzen bewegen in mittlerer Geschwindigkeit ihre Pfote aus der Ruheposition, bis hinter den Kopf, um mit einer ruhigen Winkbewegung zu beginnen. Nach etwa 10 Sekunden stoppt das Winken. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



I.B

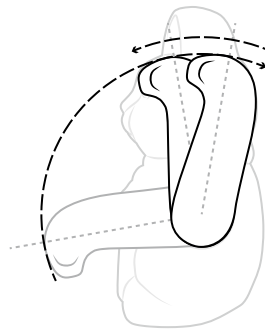
SIGNALISIERENDE

GESTEN

1

WINKEN ALS SIGNAL DES INNEHALTENS ODER ANHALTENS, ALS AUFMERKSAMKEITSZEICHEN, Z.B. BEIM RUFEN

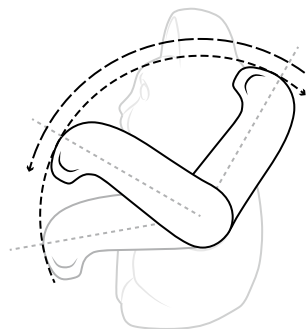
Winkekatzen bewegen schnell ihre Pfote aus der Ruheposition nach oben in die Vertikale, um mit einer schnellen Vor- und zurück-Winkbewegung in kleinem Winkel zu beginnen. Nach etwa 10 Sekunden stoppt das Winken. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



2

HERBEIWINKEN – DAS EIGENTLICHE WINKEN DER WINKEKATZEN, DAS GLÜCK UND WOHLSTAND HERBEIWINKEN SOLL

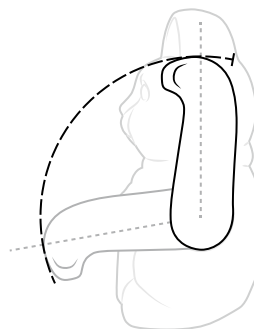
Winkekatzen bewegen in mittlerer Geschwindigkeit ihre Pfote aus der Ruheposition, bis weit hinter den Kopf, um mit einer schnellen, ausholenden Winkbewegung zu beginnen. Nach etwa 10 Sekunden stoppt das Winken. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



3

ERHOBENER ARM ALS GESTE DES PROTESTES UND DER WUT ODER ALS DROHGEBÄRDE

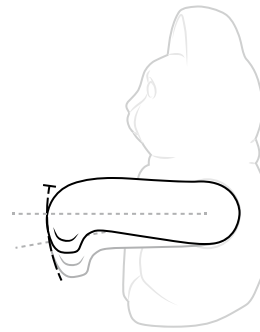
Winkekatzen bewegen ihre Pfote schnell aus der Ruheposition in die Vertikale und halten sie dort für einen Moment. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



4

GESTE DES ANGREIFENS ODER ABWEHRENS

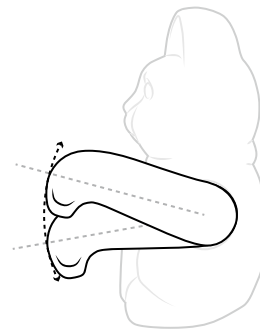
Winkekatzen bewegen ihre Pfote schnell aus der Ruheposition in die Waagrechte und halten sie dort für einen Moment. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



5

›COOL-DOWN‹-GESTE / GESTE DER FORDERUNG NACH VERLANGSAMUNG

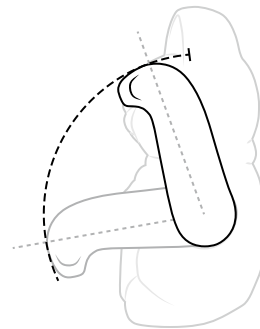
Winkekatzen bewegen ihre Pfote langsam aus der Ruheposition etwas nach oben und bewegen sie dann in langsamer Geschwindigkeit mehrfach ab und auf. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



6

GESTE DES ZUSCHLAGENS ALS ÄUSSERUNG DER WUT, AGGRESSION ODER ALS DROHGEBÄRDE (AUCH: GESTE DES FANGENS)

Winkekatzen bewegen zügig ihre Pfote aus der Ruheposition, bis diese etwa auf Augenhöhe nach oben weist. Dann durch eine nach unten schnellende Bewegung Rückkehr in die Ruheposition.



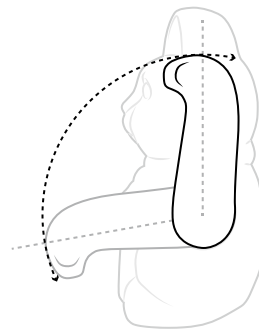
I.C

GESTEN DES GEMEINSCHAFTLICHEN ERLEBENS, ANFEUERNS, DER BEGEISTERUNG UND FREUDE

1

LA OLA-WELLE ALS »DOMINO-EFFEKT«

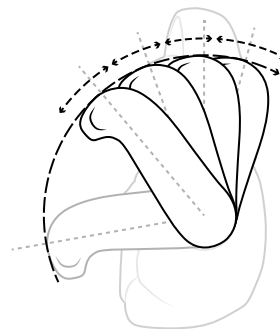
Winkekatzen bewegen ihre Pfote von der Ruheposition aus langsam und nacheinander nach oben und wieder nach unten in die Ruheposition. Das erfolgt wellenförmig über die gesamte Matrix von rechts nach links oder von links nach rechts. (Siehe Abb. Seite 40)



2

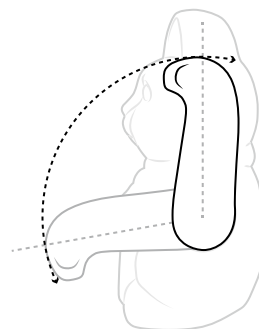
DAS IN-DIE-LUFT-WERFEN DES ARMS ODER DER ARME BEI SPORT- ODER KONZERTEREIGNISSEN ALS GESTE DER BEGEISTERUNG

Winkekatzen bewegen ihre Pfote schnell aus der Ruheposition in die Vertikale und bewegen sie von dort aus in mittlerer Geschwindigkeit vor und zurück, in kleinem, bei jeder Winkekatze individuell variierendem Winkel. Dann Rückkehr in die Ruheposition. (Siehe Abb. Seite 56)



3

DAS »HUMAN DISPLAY« ALS VON MENSCHEN DARGESTELLTE, ALPHANUMERISCHE LAUFSCHRIFT ODER GRAFIK (siehe Beschreibung Seite 34 unter II. Maschine, Apparat: A. »Pixel« sowie Abb. Seite 40)



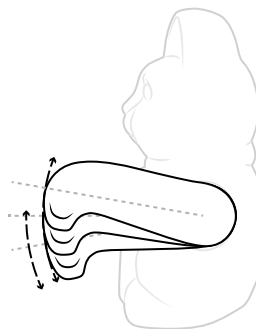
I.D

GESTEN DER ZUSTIMMUNG ODER BESTÄTIGUNG

1

AUF-DEN-(NICHT VORHANDENEN)- TISCH-KLOPFEN

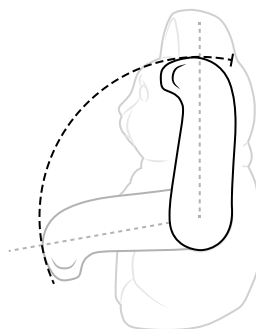
Winkekatzen bewegen schnell und in kleinen, individuell variierenden Winkeln ihre Pfote aus der Ruheposition nach oben und in die Ruheposition zurück und wiederholen mehrfach diese Bewegung. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



2

HAND HEBEN ALS GESTE DER ZUSTIMMUNG, Z.B. IN EINER ABSTIMMUNG

Winkekatzen bewegen in mittlerer Geschwindigkeit gleichzeitig ihre Pfote von der Ruheposition aus bis in die Vertikale und halten sie dort für einen Moment. Dann Rückkehr in die Ruheposition. (Siehe Abbildung Seite 56)



I.E

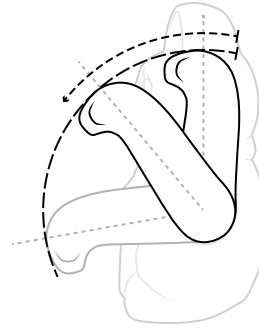
GESTEN

DER ABLEHNUNG

1

ETWAS ODER JEMANDEM ABWINKEN

Winkekatzen bewegen ihre Pfote zügig aus der Ruheposition in die Vertikale, halten sie dort ganz kurz und bewegen sie dann ruckartig nach vorne. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



I.F

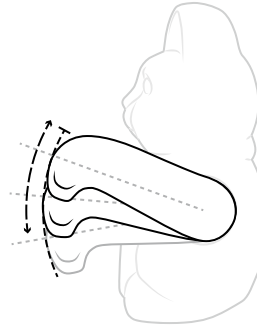
RITUELLE

GESTEN

1

GESTE DER SEGNENDEN HAND

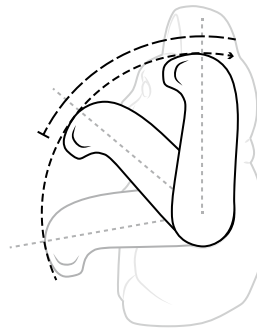
Winkekatzen bewegen ihre Pfote aus der Ruheposition in mittlerer Geschwindigkeit und senken und heben sie dann nach kurzer Pause langsam und in kleinem Winkel. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



2

GESTE DES WEIHWASSER-SPRITZENS

Winkekatzen bewegen ihre Pfote von der Ruheposition aus in die Vertikale, schnellen dann in einer Bewegung nach vorne um ruckartig stehen zu bleiben. Mehrfache Wiederholung dieses Vorgangs. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



Die beiden o.g. Gesten als performative Ritualakte stehen in der Installation verallgemeinernd für den religiösen Kontext.

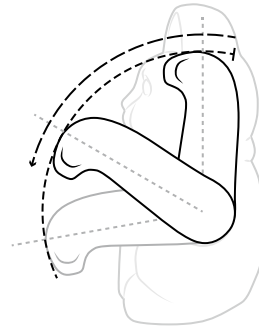
I.G

ZEIGE- UND ANZEIGEGESTEN

1

AUF ETWAS ODER AUF JEMANDEN ZEIGEN

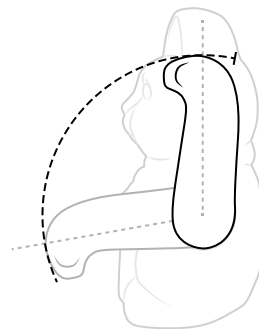
Winkekatzen bewegen ihre Pfote in mittlerer Geschwindigkeit aus der Ruheposition in die Vertikale und halten sie dort für einen Moment. Dann schnellen sie nach unten und scheinen auf die Besucher zu zeigen. Dann Rückkehr in die Ruheposition. Der Zeigewinkel der Pfoten ist dabei den Tribünenpositionen der Winkekatzen angepasst.



2

SICH MELDEN MIT DER ERHOBENEN HAND, Z.B. UM EINEN BEITRAG ZU LEISTEN

Winkekatzen bewegen ihre Pfote in mittlerer Geschwindigkeit aus der Ruheposition in die Vertikale und halten sie dort für einen Moment. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



I.H

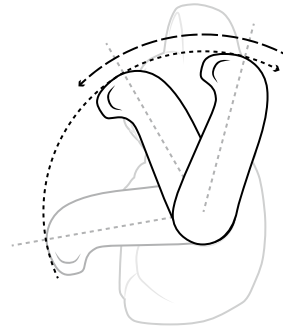
GESTE

DES WERFENS

1

ETWAS WERFEN

Winkekatzen bewegen langsam ihre Pfote aus dem Ruhezustand nach oben und holen bis hinter dem Kopf aus. Dann schnellt die Pfote um 45° zum »Wurf« nach vorne. Dann Rückkehr in die Ruheposition.



II

KÖRPERLICHE ÄUSSERUNGEN

II.A

»EXTRAPYRAMIDALE HYPERKINESIE«

1

ÄUSSERUNG DER EKSTASE ODER DES AUSSERSICHSEINS

EIN ÜBER KRAMPFHAFTE BEWEGUNGEN
ASSOZIIERTER, EKSTATISCHER ZUSTAND

Winkekatzen bewegen ihre Pfoten ähnlich
dem »Monoballismus«-Symptom unregelmäßig
ruckartig zitternd auf und ab.
Dann Rückkehr in die Ruheposition.

2

ÄUSSERUNG EINES KRANKHEITSSYMPTOMS

EIN ÜBER KRAMPFHAFTE BEWEGUNGEN
ASSOZIIERTER, PATHOLOGISCHER ZUSTAND

Winkekatzen bewegen ihre Pfoten ähnlich
dem »Monoballismus«-Symptom unregelmäßig
ruckartig zitternd auf und ab.
Dann Rückkehr in die Ruheposition.



III

MASCHINEN

Die Winkekatzen in der Matrix können neben ihrer zeichenhaften und wesenhaften Erscheinung in der Wahrnehmung der Besucher auch als Maschinen, Apparate oder Roboter erscheinen, bedingt durch die maschinenhaft-mechanische Art der Pfotenbewegungen und ihr motorisches Geräusch sowie das präzise und stramme Funktionieren.

Der Originalantrieb der Winkepfoten wird in der Installation durch einen Roboterantrieb ersetzt. Die Winkekatzen können darüber einzeln gezielt und definiert gesteuert werden.

III.A

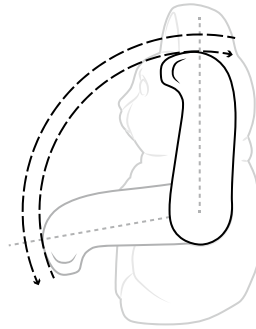
LAUFSCHRIFT UND

>DISPLAY<

1

DIE AUF UND AB BEWEGTE PFOTE DER WINKEKATZEN WIRD ZUM ELEKTROMECHANISCHEN >PIXEL< EINER ALPHANUMERISCHEN LAUFSCHRIFT, DIE DURCH DIE WINKEKATZENMATRIX HINDURCHLÄUFT (SIEHE ABB. SEITE 40)

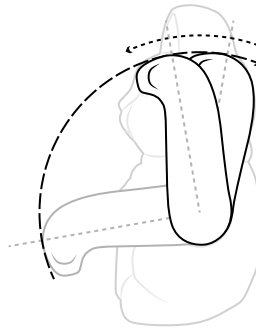
Winkekatzen bewegen schnell ihre Pfote einmal aus dem Ruhezustand bis in die Vertikale, um sofort wieder in die Ruheposition zurückzukehren.



2

DIE AUF UND AB BEWEGTE PFOTE DER WINKEKATZEN WIRD IN DER WINKEKATZENMATRIX ZUM ELEKTROMECHANISCHEN >PIXEL< EINES GRAFIK DARSTELLENDEN >DISPLAYS<

Winkekatzen bewegen schnell ihre Pfote aus dem Ruhezustand bis in die Vertikale, halten sie dort für kurz. Dann rasche Rückkehr in die Ruheposition.



III.B

»STÖRUNGSSYMPTOM«

1

DIE WINKEKATZENMATRIX ERSCHEINT ALS EINE AUSSER KONTROLLE GERATENE, FUNKTIONSGESTÖRTE MASCHINE ODER EIN DISFUNKTIONALES SYSTEM, IN DEM MATERIAL UND INFORMATION VIBRIEREND MITEINANDER RINGEN

Winkekatzepfoten bewegen sich unregelmäßig ruckartig zitternd auf und ab.
Dann Rückkehr in die Ruheposition.



III.C

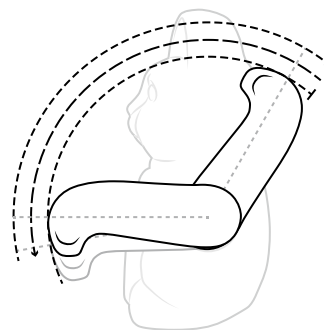
EINARMIGER BANDIT

1

DIE WINKEKATZEN ERSCHEINEN ALS »EINARMIGE BANDITEN«, DEM INBEGRIFF DES GLÜCKSSPIEL-AUTOMATEN ALS SINNBILD DES TURBOKAPITALISMUS UND SPEKULANTENTUMS (SIEHE ABB. SEITE 56).

DIE PFOTE DER WINKEKATZEN WIRD DABEI ZUM HEBEL DES IMAGINIERTEN AUTOMATEN UND IST SOMIT GLEICHERMASSEN ANTRIEB WIE ANGETRIEBENES ELEMENT. DIE WINKEKATZEN BEDIENEN SICH GEWISSERMASSEN SELBST

Winkekatzepfoten bewegen ihre Pfote in mittlerer Geschwindigkeit aus der Ruheposition in eine nach hinten über geneigte Position, halten sie dort für einen Moment und schnellen dann nach vorne und halten einen Moment inne.
Danach kehren sie in mittlerer Geschwindigkeit in die nach hinten geneigte Position zurück und halten dort einen Moment inne. Dann Rückkehr in die Ruheposition.





III.D

ROBOTER

In ihren Pfotenbewegungen erinnern die Winkekatzen an Roboterklischees: abruptes Stoppen, leichtes Vibrieren in der Bewegung, kurzes Zurückfedern an Endstellungen.



III.E

SEMAPHOR

In ihren Pfotenbewegungen erinnern die Winkekatzen an einen Semaphor, eine Vorrichtung der historischen, optischen Telegrafie zur Nachrichtenübermittlung oder auch an ein Winksignal.



III.F

METRONOM

Beim Hin- und Herpendeln der Pfoten in der typischen Winkekatzen-Winkbewegung erinnern die Winkekatzen an Metronome als Tempo- und Taktgeber und an György Ligetis *Poème Symphonique for 100 metronomes* von 1962, eine Klang-Installation mit 100 mechanischen Metronomen.



MASSEN-

FORMATIONEN

Bei Massenveranstaltungen, z.B. in Stadien, können Zeichen, Wörter und Bilder als Massenformationen des Publikums choreografiert werden.

Die Formationen werden durch körperliche Bewegung, meist der Arme, ausgeführt und durch den Einsatz von farbigen Tafeln oder farbiger Kleidung verstärkt.

Eine häufig anzutreffende Massenformation ist die La Ola-Welle, eine seltenere das »Human Display«.



LA OLA

WELLE

»Von Fussballspielen her ist die La Ola-Welle bekannt. La Ola (vom span. »ola«, die »Welle«), im Deutschen auch Zuschauer- oder Stadionwelle, ist eine vom Publikum ausgeführte Massendarbietung in Stadien.

Unter Fußballfans ist La Ola umstritten. Viele halten sie für den Inbegriff der Begeisterung, weil sie das gesamte Stadion einbezieht. Andere kritisieren sie als Zeichen des Eventcharakters von Fußballspielen, da die Zuschauer sich lediglich selbst feierten, die Welle die Zuschauer vom eigentlichen Spielgeschehen ablenke.«
(Nach Wikipedia)

Spiegel Online schreibt über La Ola als »Die Zwangswelle«:

»La Ola ist zum Symbol der Eventisierung des Fußballs geworden. Wer sich vor ihr wegduckt, gilt leicht als Spaßbremse und wird gnadenlos ausgepiffen. Sie lässt keinen Raum für individuelle Lebensentwürfe. La Ola schluckt sie alle.«

(...)

Im Vorfeld der WM 1986 in Mexiko setzte Coca-Cola die Welle in einem Werbespot ein und taufte sie auf ihren heute noch geläufigen Namen – Höhepunkt und zugleich der Beginn ihrer kommerziellen Ausbeutung.

(...)

»Menschenmengen«, so Helbings Fazit, »verhalten sich wie chemische Teilchen: Trotz ihres eigentlich freien Willens reagieren sie oftmals deterministisch. Man könnte sitzenbleiben, aber man tut es nicht.«

(Spiegel Online, 08.06.2010,

<http://www.spiegel.de/sport/fussball/0,1518,698233,00.html>)



»Human Display« in einem Stadion



Schwarmverhalten: La Ola-Welle im Fussballstadion

(http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Confed-Cup_2005_-_Laolawelle.JPG)



›HUMAN DISPLAY‹

UND

LAUFSCHRIFT

Analog zum Prinzip des ›Human Display‹ (siehe Abbildung Seite 40) wird die Winkekatzenmatrix zum »Anzeigedisplay«. Jede winkende, in Reih und Glied angeordnete Pfote wird darin zu einem steuerbaren ›Pixel«. Auf diese Weise können Buchstaben, Ziffern, Satz- und Sonderzeichen sowie einfache, grafische Zeichnungen als »Winkformationen« dargestellt werden.

Mit den elektromechanischen Auf-und-ab-Bewegungen entstehen auf den Pfoten und Vorderläufen Lichtreflexe sowie Schatten-Glanzlichter-Modulationen, die zusammen mit der Veränderung des Hintergrunds durch die Bewegung visuell deutlich wahrnehmbar sind.

Die Zeichenfolgen der Wörter und Sätze werden als Laufschrift in der Winkekatzenmatrix dargestellt.

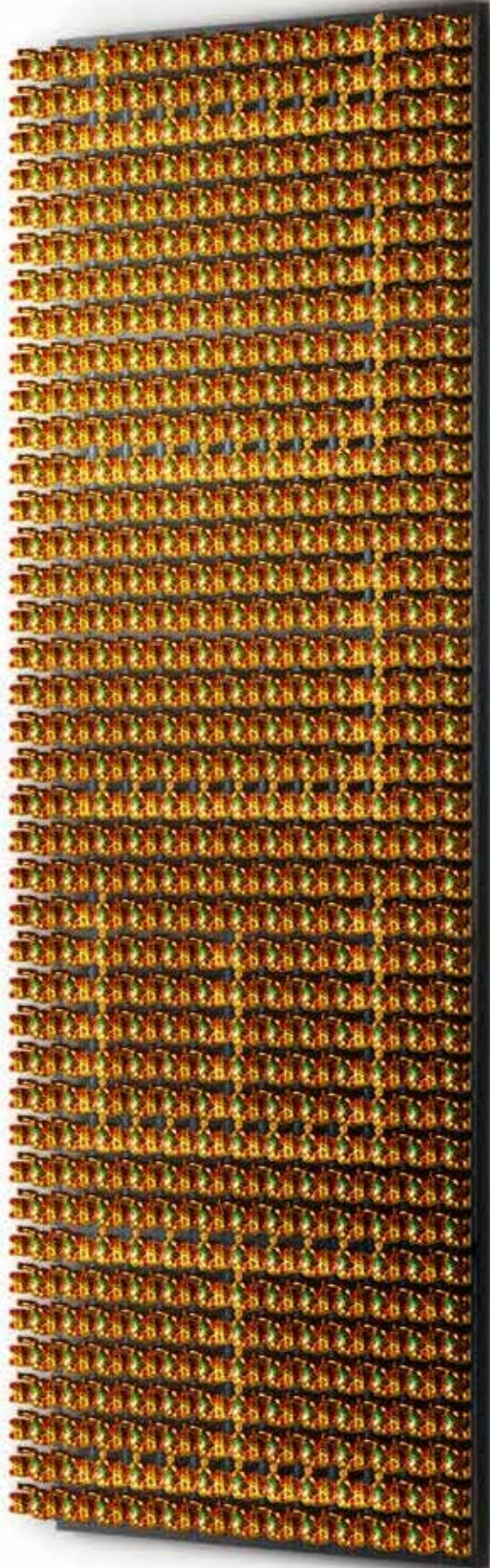
Eine Laufschrift erleichtert das Lesen von grob gerasterten »Matrixdisplays« mit begrenztem Darstellungsfeld, wie z.B. die Winkekatzenmatrix. Das Laufschrift-Rasterfeld zur Darstellung eines Schriftzeichens oder einer Ziffer besteht aus 9 hintereinander und 7 nebeneinander stehenden Winkekatzen.

Die Schriftzeichen laufen über die gesamte Breite der Winkekatzenmatrix.

In der Höhe befinden sich jeweils zwei Glieder überhalb und zwei unterhalb des Schrift-Rasterfeldes als Leerzeilen.

Wird ein Wort dargestellt, laufen die Schriftzeichen von rechts nach links durch die Matrix, wodurch die Schrift den Lesern in gewohnter Leserichtung entgegenkommt. Zeichnungen werden als stehendes, in 520 Winkepfoten-Rasterpunkte aufgeteiltes »Winkbild« für die Dauer von 20 Sekunden dargestellt.

Gerückt in den Kontext der Redensart vom »Tanz ums goldene Kalb«, der die ritualisierte Verehrung von Reichtum und Macht bedeutet, wären die Winkekatzen als multiple »goldene Kälber« einerseits »Götzenbilder«, andererseits über ihre kollektiv gewinkte Laufschrift gleichermaßen der eingeschriebene »Logos«.



Konzeptionelle CAD-Zeichnung: Winkelkatzmatrix im Schreibprozess



AUDIOVISUELLE

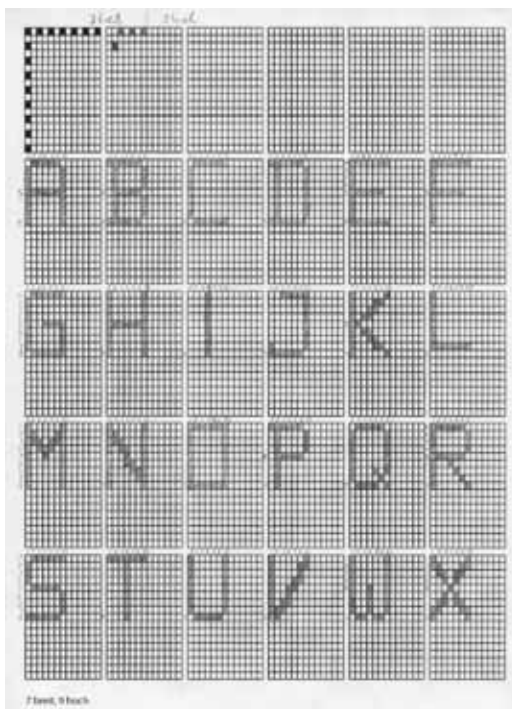
ELEMENTE

DIE SCHRIFT

Der Zeichensatz der Winkekatzen-Laufschrift besteht aus lateinischen Majuskeln, aus arabischen Ziffern sowie Satz- und Sonderzeichen.

Die verwendete Schriftart lehnt sich an den Font des Siemens-Hellschreibers Hell-80 an und stellt eine frühe, predigitale »Pixel«-Rasterschrift dar.

Der Hellschreiber ist ein historisches Telegrafiegerät, ein sogenannter Typenbildfeldfernseher.



oben: Font der Siemens Hell-80-Maschine

links: Entwurfsblatt mit dem für den Einsatz in der Winkekatzenmatrix angepasstem »Hellfont«

»Die Mechanisierung der Schreibkunst war wahrscheinlich die erste Zerlegung eines Handwerks in mechanische Glieder. Das heißt, sie stellte die erste Übersetzung einer Bewegung in eine Reihe statischer Momentaufnahmen oder Teilbilder dar.

Die Typografie hat starke Ähnlichkeit mit dem Film: Denn die Lektüre eines Buches versetzt den Leser in die Rolle eines Filmprojektors. Der Leser bewegt die Reihe vor ihm liegender, aufgedruckter Buchstaben mit der Geschwindigkeit, die zur Erfassung der Gedankengänge des Autors nötig ist.

(...)

Es besteht also folgendes großes Paradox des Gutenberg-Zeitalters: Sein scheinbarer Aktivismus ist kinematischer Art im strengen Sinne der Filmkunst. Er zeigt sich in einer stetigen Reihe statischer Schnappschüsse oder »starrer Gesichtspunkte«, die in einer homogenen Beziehung stehen. Die Homogenisierung von Menschen und materiellen Gegebenheiten wurde das große Programm der Gutenberg-Ära, die Quelle eines Reichtums und einer Macht, wie sie jeder anderen Zeit oder Technik unbekannt waren.«

(...)

»Die Erfindung der Typografie bestätigte und verstärkte die neue, dem angewandten Wissen eigene Betonung des Visuellen, indem sie das erste uniform wiederholbare Konsumgut, das erste Fließband und die erste Massenproduktion schuf.«

(Marshall McLuhan, Die Gutenberg-Galaxis. Toronto 1962)



DIE

AUDIOEREIGNISSE

In der Winkekatzenmatrix wird der Laufschrift-Modus mit Sounds verknüpft, die zusätzlich zu den stets anwesenden, motorischen Geräuschen der Pfotenbewegungen eingespielt werden. Deren Spektrum reicht vom Schnurren und Fauchen bis zum Kreischen und wird von den Parametern der Ereignismodi bestimmt.

Die Parameter erlauben es, für jede Pfote die Geschwindigkeit und das Bogenmaß des Ausschlags der Pfote sowie Richtungswechsel als Variable zu verändern. Somit lassen sich gezielt bis zu 520 einzelne, polyphon setzbare Sounds über die Pfotenbewegungen generieren und intendiert miteinander kombinieren.

In der Laufschrift- und Displayfunktion der Installation werden bei jeder Worteingabe der ›User‹ oder beim Schriftdurchlauf eines vorprogrammierten Presets eine bestimmte Anzahl unterschiedlicher Soundfiles aus einem Pool von 85 gespeicherten Sounds zufällig vom System ausgewählt und in den Player geladen.

Während eines Schriftdurchlaufs wird ein Sound nach dem anderen eingeschaltet, womit sich die Sounds in einem anwachsenden, kakophonischen Soundcluster gegenseitig überlagern.

Die Audioereignisse scheinen interferenziell-wellenförmig umeinander zu kreisen, ineinander und auseinander zu laufen, manchmal aufeinander zu prallen, sich dabei aufzuheben oder zu verstärken. Unerwartet füllt ein einzelner Sound den ganzen Raum aus. Der gewohnt linear verlaufende Ereignis-Zeitpfeil scheint sich in einem »Simultanzeitraum« aufzulösen.

Die Audioereignisse als ›Samples‹ sind Medienausschnitte von Massen- oder Gruppenereignissen wie Demonstrationen, Sportveranstaltungen, Unterhaltungsshows, politischen Reden, Konzerten, Militärparaden, Loveparades, von Unglücken und Katastrophen, die aus einer Zeitspanne vom Anfang letzten Jahrhunderts bis heute stammen. Sie sind der Einbruch einer auditiven Medienrealität aus dem ›Off‹ in die Winkekatzenmatrix.

Nach Peter Weibel und seinen Untersuchungen zum Verhältnis von Sprache, Bild, Zeichen und Wirklichkeit existiert zwischen Repräsentation und Realität eine materiale Schnittstelle: die Medienrealität.

(Siehe: <http://www.galerie-lisihaemmerle.at/weibel.htm>, 30.7.2011).

Die Audioereignisse enthalten dokumentarisches und fiktives Soundmaterial, das sprachliche, sprachaktliche und lautmäßige Äußerungen von Einzelnen oder Gruppen umfasst. Es sind unterschiedliche Gemüts- und Erregungszustände, wie die der Freude, Euphorie, Lust, Angst, des Hasses, der Aggression und Resigna-

tion, des Erstaunens, der Empörung, des Entsetzens und des Schmerzes, der Panik, Verzweiflung und der fanatischen Ereiferung, über die sich die Winkekatzen auf etwas öffentlich Verhandeltes im Kontext des Pursuit of Happiness zu beziehen scheinen.

Eine genaue Zuordnung der gehörten Geschehnisse in historische, situative Kontexte und deren Bewertung ist allerdings kaum, bzw. gar nicht möglich. Beobachter der Vorgänge in der Installation sind gefordert, eigene Sinnspuren anzulegen und das situativ-kontextuelle Vakuum in ihrer Vorstellung auszufüllen.

Die Beobachter und ›User‹ können sich im Kontext der Installation und den von ihr evozierten ›Settings‹ als Beteiligte, Involvierte, Angesprochene, Auslösende von Vorgängen in der Winkekatzenmatrix wähen. Die Rolle des distanzierten Beobachters einzunehmen wird durch die 520 starrenden Katzenaugenpaare und das Aufmerksamkeit fordernde, kommunikative Verhalten der Winkekatzen erschwert.



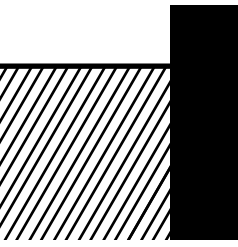
DIE

FABELHAFTE WELT

DER WINKEKATZEN

Die Winkekatzen können im Sinne einer Tierfabel in ihrem Verhalten vermenschlicht und personifiziert werden oder als zeichenhafte Repräsentationen die Bilder lebendiger Hauskatzen abrufen. Die Winkekatzen in der Winkekatzenmatrix erscheinen eher als Maschinen (z.B. als Winkautomat in Katzengestalt), denn als reale Katzen. Wenn beispielsweise das Winken abrupt mit erhobener Pfote in der Bewegung erstarrt, stehen die Winkekatzen wie eine diszipliniert-gedrillte Roboterarmee in Reih und Glied schlagartig still. Da Hauskatzen als eigensinnig und als Einzelgänger gelten, irritiert diese Art der Disziplin, die an menschliches Verhalten erinnert.

Es schleicht sich ein Moment des Unbehagens und des Unheimlichen ein, eine Art »Uncanny-Valley-Effekt«: Die Winkekatzen als Roboter entsprechen nicht den Bildern lebendiger Katzen, da sie sich nicht so verhalten. Echte Katzen winken nicht wie Menschen, sie haben eine andere Mimik und andere gestische Zeichen.



FIGURATIONS- MASCHINE

Bei verschiedenen Ereignissen in der Winkekatzenmatrix löst sich das synchrone Winken im Gleichtakt nach einigen Sekunden in zunehmend ungeordnet-
asynchronen Winkbewegungen auf.

Es können dabei unterschiedliche Deutungsmuster gezeichnet werden:



1

Der Drill der synchronen Winkformation, diszipliniert in Reih und Glied, löst sich nach und nach in chaotischem Durcheinanderwinken auf. Was einerseits als Geste des Widerstands gegen die Gleichschaltung erscheint, kann andererseits im nächsten Moment...



2

...zu einer Geste der Abgrenzung und Behauptung von Individualität durch Differenz werden. Es verschiebt den Fokus von der Gruppe hin zum Einzelnen. Aus dem miteinander Winken wird ein gegeneinander Winken in Konkurrenz und für sich selbst. Metaphorisch in der Welt der Glückskatzen gesprochen ist in diesem Moment jeder seines »eigenen Glückes Schmied«.



3

Das synchrone Winken kann auch als Ausdruck eines ungezwungenen, kollektiven Miteinanders erscheinen, wie z.B. bei einem Unterhaltungsevent.



4

Das individuelle, asynchrone Winken kann als »Störung«, die zur Auflösung einer Gruppenformation führt erscheinen.

Beim Durcheinanderwinken gibt es Winkekatzen, die zufällig in synchroner Bewegung miteinander winken. Immer wieder andere Winkekatzen winken an anderen Orten in der Matrix synchron miteinander und zeichnen darüber mäandrierende Muster in die Matrix.

Individualität würde für Winkekatzen in der Matrix, wenn es für sie Thema wäre, zu einer Frage nach der Asynchronität des Winkens sowie nach dem Abstand zu gleich winkenden Winkekatzen und deren Anzahl.

»(...) nun geht es (...) um die seltsam schizophren wirkende Kombination aus Individualismus und Uniformität: wie jeder andere und dabei doch ganz unverwechselbar sein.«

(Aus: Spex, #328, Sept/Okt 2010, Oskar Piegsa, S. 23)

»GLÜCKSMASCHINE«

»DISZIPLINARMASCHINE«

»WUNSCHMASCHINE«

Die Matrix der Glückskatzen wird im interaktiven Modus zur »Glücksmaschine« der ›User‹:

1

Für die ›User‹ der Installation werden die Winkekatzen in der Matrix gewissermaßen zu multiplen »Avataren« in der »Welt des Glücks« und im Spiel der Jagd nach »dem Glück«. Als Fabelwesen sind sie die Repräsentanten der Spieler in der geheimnisvollen Sphäre des Glücks. Im Hinduismus bezeichnet ›Avatara‹ einen Gott oder einen göttlichen Aspekt, der die Gestalt eines Menschen oder Tieres annimmt.

Die Winkekatze wird zum »Medium«, das über die zugewiesene, rituelle Bedeutung ortskundig in die Sphäre des Glücks führen soll. Bei »bestimmungsgemäßigem« Gebrauch wird sie sozusagen »aufgeladen« mit »Medialität« – Medialität im Sinne der Zuschreibung übernatürlicher Fähigkeiten.

2

Die Winkekatze verkörpert in der Installation den Wunsch nach physikalisch-materieller Unterstützung und gewisser Kontrolle des Strebens nach Glückseligkeit. Wo das Prinzip Zufall regiert oder mathematischen Modellen der Statistik und Wahrscheinlichkeit die Macht über die individuelle Verteilung von Glück zugewiesen wird, werden kulturtechnische Produkte (in der Installation exemplarisch: die Winkekatzen) eingesetzt, mit deren Hilfe das Schicksal beeinflussbar werden soll.

3

Autosuggestiv wirkende, mentale Programme, wie die »sich selbsterfüllende Prophezeiung«, können sich über das Prinzip »Glückskatze« bei ihren Besitzern implementieren. Die Winkekatzen als »Glückskatzen« werden zu einem technisch wie mental programmierbar-programmierenden »Medium« im Streben nach Glückseligkeit. Sie werden zu dessen »Prozessor«.

Die wortsprachlich in die Winkekatzenmatrix eingegebenen Glücksvorstellungen der ›User‹ werden Zeichen für Zeichen und Wort für Wort als gewinkte Laufschrift dargestellt. Sie erscheinen darüber wie in die Winkekatzen »eingeschrieben«. Das Wort- und Zeichenwinken wird zur »Inskription« der Vorstellungen und Wünsche der ›User‹ in die Katzenkörper und im ist selben Moment eine »manifeste«, sprachaktliche Handlung. Die Winkekatzen werden zum flexiblen und folgsamen »Zeichenkörper«.

Sind die Winkekatzen in der Matrix versklavte Spielfiguren eines befehlenden Despoten in einem Ego-Game für Glücksritter oder sind es die Winkekatzen, die die Besucher von ihrer Zuschauertribüne aus beobachten und sie zum Handeln antreiben? Findet hier ein revolutionärer Aufmarsch der »Wunschmaschinen« als eine marodierende Armee des Glücks statt oder ist es lediglich ein weiterer Marketingfeldzug? Winken die Glückskatzen »dem Glück« hinterher oder winken sie es herbei? Winken sie auf eigene Faust für ihr eigenes Glück? Feiern sie sich selbst? Ist alles »für die Katz«?

Für 10 interaktive Minuten pro Stunde erhalten die ›User‹ die Macht des Wortes und des Bildes über die Winkekatzen. Aber behalten die Winkekatzen als »Medien zum Glück« die Oberhand? Werfen die Winkekatzen die an sie gerichteten Erwartungen winkend zurück an die Köpfe der ›User‹? Oder ist es ein aufforderndes Winken, das in seiner steten Beharrlichkeit zu immer neuen, immer höher geschraubten Glückserwartungen und Wünschen führen soll?

Wie liegen die Machtverhältnisse in dieser eigenartig uneindeutigen Situation, in der Ursache und Wirkung lediglich als unendlich fortgesetzte Spiegelungen zwischen zwei Spiegeln erscheinen?

Sind die Winkekatzen ausgelagerte »Spiegelneuronen«?

Auf den goldglänzenden Oberflächen der Winkekatzen spiegelt sich jedenfalls ihre Umgebung wider.

»Derjenige, welcher der Sichtbarkeit unterworfen ist und dies weiß, übernimmt die Zwangsmittel der Macht und spielt sie gegen sich selber aus; er internalisiert das Machtverhältnis in welchem er gleichzeitig beide Rollen spielt, er wird zum Prinzip seiner eigenen Unterwerfung.«

(Michel Foucault: Überwachen und Strafen – Die Geburt des Gefängnisses, Frankfurt/M. 1992)

Die Matrix mit ihren 520 Glückskatzen kann in der Vorstellung der Beobachter zur »Wunschmaschine« werden, wenn sie sie über die »Zuschreibung« einer Glücksvorstellung oder einer Wunschvorstellung (in Form von »Eingaben«) programmiert wird.

Im jenem Moment, da die Glücksvorstellungen von den Glückskatzen als Laufschrift oder Zeichnung von den Pfoten gewinkt wird, wird sie von einer »Zuschreibung« zur »Einschreibung« und damit von den Glückskatzen in der Matrix sozusagen »verkörperlicht«. Es ist ein auf sich selbst zurückbiegender Vorgang, bei dem die Winkekatzen für diesen Moment vom Glücksbringer zum Glücksobjekt an und für sich werden. Die »User« bestätigen über die Benutzung der Installation als »Glücks-Wunschmaschine« diese ihr zugewiesene Funktion sowie die der Winkekatzen als Glückskatzen. Die »User« werden somit zu »Funktionären« des Strebens nach Glückseligkeit.

»Mit Inskriptionen oder Einschreibungen bezeichnet Bruno Latour Transformationen, durch die eine Entität in einem Zeichen, einem Archiv, einem Dokument, einem Papier, einer Spur materialisiert wird.«

(Bruno Latour, Iconoclash. Gibt es eine Welt jenseits des Bilderkriegs? Berlin 2002)

Der Moment des Sich-etwas-Wünschens, insbesondere wenn zum Wünschen aufgefordert wird, und die Erwartung der Erfüllung gehören zu den intensivsten Glückserfahrungen. Glücksgefühle entstehen über freudige Erwartungen, deren Erfüllungen von den stets folgenden Erwartungen abgelöst werden. Sie werden zum Antrieb eines Systems, das Glück als »Produkt« begreift, in welches das Prinzip der steten Steigerung sowie des determinierten Verfalls eingeschrieben ist.

In diesem Sinne sind Versicherungen (paradoxe) Glücksmaschinen. Sie schaffen per vertraglichem Abschluss eine andauernde Zeit der Erwartung. Glücksgefühle können dabei über ein »provoziertes Leben« nahe am Versicherungsfall intensiviert werden. Die Erwartung eines (wie auch immer abgesicherten) Unglücks wird zum Glücksfall, die andauernde Erwartung zur Sehnsucht. Die Versicherung wird zum »finalen« Produkt, zum »ultimativen« Dispositiv.

»Es ist gewiss nicht abwegig, das äußerste Entwicklungsstadium des Kapitalismus, in dem wir leben, als eine gigantische Anhäufung und Wucherung von Dispositiven zu bestimmen. (...)

Heute jedoch scheint es keinen einzigen Augenblick im Leben eines Individuums mehr zu geben, der nicht von irgendeinem Dispositiv geformt, kontaminiert oder kontrolliert wäre.

Nun stellt sich die Frage, wie wir gegen eine solche Situation angehen können, welche Strategie wir in unserem alltäglichen Nahkampf mit den Dispositiven verfolgen müssen.

Es geht nämlich nicht einfach darum, sie zu zerstören, noch, wie uns naive Leute weismachen wollen, sie auf die richtige Weise zu gebrauchen. (...)

Denn aller Wahrscheinlichkeit nach sind die Dispositive kein Unfall, in den die Menschen zufällig verwickelt wurden, sondern sie verdanken ihren Ursprung eben jenem Prozeß der ›Hominisierung‹, der die Tiere, die wir unter der Rubrik homo sapiens einordnen, ›menschlich‹ werden ließ. (...)

Mittels der Dispositive versucht der Mensch das von sich abgesonderte tierische Verhalten leerlaufen zu lassen und so das Offene als solches, das Ens als Ens zu genießen.

Am Ursprung jedes Dispositivs steht also ein allzumenschliches Glücksverlangen. (...)

So konnte Foucault zeigen, wie in einer Disziplinargesellschaft die Dispositive mittels einer Reihe von Praktiken und Diskursen, Kenntnissen und Übungen auf die Schaffung gelehriger, doch freier Körper zielen, die ihre ›Freiheit‹ in eben dem Prozeß ihrer Unterwerfung erlangen.«

Giorgio Agamben, Was ist ein Dispositiv? Zürich-Berlin, 2008

»Das Begehren ohne Kraftanwendung zu Hervorbringung des Objects ist der Wunsch. Dieser kann auf Gegenstände gerichtet sein, zu deren Herbeischaffung das Subject sich selbst unvernünftig fühlt, und ist dann ein leerer (müßiger) Wunsch. Der leere Wunsch, die Zeit zwischen dem Begehren und Erwerben des Begehrten vernichten zu können, ist Sehnsucht. Die in Ansehung des Objects unbestimmte Begierde (appetitus vaga), welche das Subject nur antreibt, aus seinem gegenwärtigen Zustand herauszugehen, ohne zu wissen, in welchen es denn eintreten will, kann der launische Wunsch genannt werden (den nichts befriedigt).

(Immanuel Kant, Schriften zur Anthropologie und Pädagogik. Aus: Immanuel Kant's Werke, sorgfältig revidierte Gesamtausgabe in zehn Bänden. Leipzig 1839)

»Der Mensch wird sozusagen zum Geschlechtsteil der Maschinenwelt, wie die Biene für die Pflanzenwelt, die es ihr ermöglicht, sich zu befruchten und immer neue Formen zu entfalten.

Die Welt der Maschine erwidert den Liebesbeweis des Menschen, indem sie seine Wünsche und sein Begehren erfüllt, ihm vor allem zu Reichtum verhilft.«

(Marshall McLuhan, Medien verstehen – die Ausweitungen des Menschen. Aus: Die magischen Kanäle. Düsseldorf – Wien 1968)



Konzertereignis
Foto: ddp/
Rainer Waldinger
(http://www.planet-wissen.de/alltag_gesundheit/psychologie/fans/)



Abstimmung im
Europaparlament
Foto: dpa / N24
(http://www.n24.de/media/_fotos/1politik/2009_1/juni_15/090618/abstimmung-dpa-gr.jpg)

Glücksspielautomat
»Einarmiger Bandit«
(<http://www.top-fuel.de/emml.htm>, 2010)



Jackpot Slots iPhone Dock:
Zum Objekt erweiterte iPhone-
Applikation als »Einarmiger Bandit«
(http://de-bug.de/gadgets/files/2010/07/jackpot_slots.jpg, 2010)



MEDIUM

UND

MASSAGE

In der Winkekatzenmatrix ist es ein »augentastendes« Sehen und Lesen, das die buchstabenweise im Takt gewinkten Zeichen und Worte den Beobachtern abfordern.

Der Begriff Takt (lat. ›tactus‹, »Berührung, Stoß«) bezeichnet einen Schritt eines rhythmisch gegliederten Ablaufes von Bewegungsphasen. Die Pfotenbewegungen der Winkekatzen können von Beobachtern als ›tactus‹ psychosensorisch-empatisch wahrgenommen werden.

»Das alle Bereiche des Menschen erfassende Medium selbst, und nicht der Inhalt ist die Botschaft, die Message. Und das Medium ist nicht nur Message, sondern auch Massage – jedes Zusammenspiel der Sinne wird von ihm durchgeschüttelt, durchdrungen und vollständig umgeformt. (...)

Wenn ich betone, dass weniger der Inhalt, sondern eher das Medium die Botschaft ist, dann meine ich damit nicht, dass der Inhalt überhaupt keine Rolle spielt – nur, dass er ganz klar eine untergeordnete Rolle spielt.«

(Marshall McLuhan, Geschlechtsorgan der Maschinen.
In: Playboy, 1969)

Der Begriff »Typografie«, zusammengesetzt aus griechisch ›typographía‹, von ›týpos‹, »Schlag«, »Abdruck«, lateinisch ›typus‹, »Figur, Form, Ausprägung« und ›gráfein‹, »zeichnen«, »schreiben« findet eine bildhafte Umsetzung im Wortsinn über die kinetischen Abläufe der Laufschrift, wenn über die auf und ab »schlagenden« Pfoten der Winkekatzen die Schriftzeichen »Schlagzeilen« werden.



MASSE

UND

ORNAMENT

Die Körper der Winkekatzen sind Industrieprodukte, denen in einem manufakturrellen Arbeitsgang ihr äußeres ›Finish‹, wie die Füllung der Augen, Ohren, Nasen und Tatzen, ihre Tast- und Schnurrhaare sowie ein Halsband im händischen Pinselstrich aufgemalt wird. Ihre äußere Erscheinung wird darüber individualisiert.

Die Pupillen der Winkekatzen sind weiße, kreisrunde Punkte und entsprechen damit ihrem geweiteten Zustand bei Dunkelheit der ansonsten im Hellen schlitzförmigen Pupillen von Katzen. Die Augen der Winkekatzen erinnern damit an menschliche Augen.

Da die Pupillen von Hand aufgemalt werden, sind sie nicht symmetrisch: Die Winkekatzen scheinen zu schielen und ihr starrer Blick wirkt eigenartig gebrochen, vermenschlicht gar »niedlich« (siehe: »Opossum-Heidi-Effekt«, »Heidi – schielend ins Glück. Die Heidinovela«, MDR, Deutschland, 2011).

Die Winkekatzen als Glückskatzen werden in der Matrix zum Ornament stereotyper, global-industrialisierter Wunsch- und Glücksvorstellungen.

Bereits als Einzelobjekt erscheint die Winkekatze als Kunststoffmaterial gewordene Ikone der Massenhaftigkeit. An den Verkaufsständen der Händler in Asien sind sie dutzendweise auf engem Raum gekonnt arrangiert. Sie muten an wie kleine, pittoreske Glückssarmeen auf dem Feldzug im Namen des Pursuit of Happiness. Ihre Glück und Wohlstand herbeiwinkenden Pfoten sind das »schlagende« Argument für eine Kaufentscheidung.

Die aufgetürmt aufgereihten Winkekatzen in der Installation leiten zur Vorstellung eines Panoptikums als Kuriositätenkabinett oder Kunst- und Wunderkammer über. Hier wird eine eigene Weltanschauung und -ordnung arrangiert.

In diesem Kontext erscheint die Masse gleichartiger, im starren Raster angeordneter Winkekatzen wie das Ornament eines so zwanghaft-besessenen wie kultivierten Sammel- und Besitzstrebens, bei dem es um die Akkumulation an sich geht – als ein gleichermaßen Macht repräsentierendes wie legitimierendes Mittel zum Zweck.



Verkaufsstand
in Bangkok,
China Town.
Foto:
Sybille Gehring

INDIVIDUUM UND DURCHLAUFSTATION

Liegt das zivilisatorische Glück im Aufgehen in der Masse oder im Kombinations-
spiel von (vermeintlich) individuellen Eigenschaften? Sind wir eine »Durchlaufstation
von Fremdeinflüssen«? (Marcus S. Kleiner)

Was zeichnet (dann) die zur Partizipation aufgerufenen Bürger einer Demokratie
aus? Sind wir der mehr oder weniger individuell erscheinende Remix aus alldem,
das bereits vorhanden und gedacht ist?

Leiden wir schon an einer weiteren »Narzisstischen Kränkung«?

»Vielleicht liegt der Anstoß zu diesem widersprüchlichen Prozess in
dem heftigen Verlangen nach einem Machtschauer, der von der
Identität mit einer riesigen, anonymen Masse ausgelöst wird. Das
Verlangen nach intensiver Identität und Beachtung verschmilzt mit
dem entgegengesetzten Extrem von Sicherheit und Uniformität.
Dabei berauscht man sich an Zahlen und entlastet sich von persönli-
cher Verantwortung. Massen sind berauschend, Statistiken
und Produktionstabellen sind Teil der dithyrambischen Poesie des
industriellen Menschen.«

(Marshall McLuhan, Die mechanische Braut. Volkskultur des industriell-
len Menschen. New York 1951)

THE

GLOBAL PUSUIT OF HAPPINESS

Der erste Teil des Titels der Installation *The Global Pursuit of Happiness* bezieht sich auf die in der Unabhängigkeitserklärung der Vereinigten Staaten von 1776 formulierten »unveräußerlichen Rechte« eines jeden Menschen auf »Leben, Freiheit und das Streben nach Glückseligkeit«.

Die Trias *Life, Liberty and the Pursuit of Happiness* ist eine literarisch adaptierte Version von John Lockes Naturrechten auf *Life, Health, Liberty and Property*, wobei in den ersten Entwürfen *Property* auch wörtlich im Text stand und Thomas Jefferson es erst später durch das weniger eindeutige *Pursuit of Happiness* ersetzte, des »Strebens nach Glückseligkeit«. (Nach Wikipedia)

Wenn das »Streben nach Glückseligkeit« dem Menschen Antrieb ist, schließt sich die Frage an, was wird wo auf der Welt und von wem in welchen gesellschaftlichen und kulturellen Kontexten darunter verstanden? Sind die Vorstellungen von Glück und Erfüllung biologisches Programm oder kulturell überliefert? Sind Glücksvorstellungen dann globalisierbar und egalisierbar? Breitet sich das *Pursuit of Happiness* westlicher Prägung schneeballeffektartig in andere Kulturen und Gesellschaftssysteme aus? Sind wir stets auf der Suche nach dem verlorenen Paradies und dem verlorenen Glück? Wo werden wir fündig und wo wollen wir fündig werden?



Dreikönigs-
schrein im
Dom zu Köln,
Foto: Arminia,
GNU-Lizenz,
Aus: Wikipedia

Benötigen wir für das globalisierte Pursuit of Happiness westlicher Prägung immer mehr Winkekatzen, um immer mehr Wohlstand und Glück für immer mehr Menschen herbeizuwinken? Würden Winkekatzen Winkekatzen kaufen oder verkaufen? Können immer mehr winkende Winkekatzen immer mehr Glück und Wohlstand für einzelne Besitzer bewirken? Was bewirken die Winkekatzen an unseren Glücks- und Wunschvorstellungen, wenn sie uns stets zuwinkend daran erinnern, dass sie als Dienstleister des Glücks ihre Dienste von uns in Anspruch genommen wissen wollen?

S. 59

Von: Happy And Prosperous? <clapdogmatism@yahoo.com>

Betreff: *SPAM* You can earn more by being your own boss

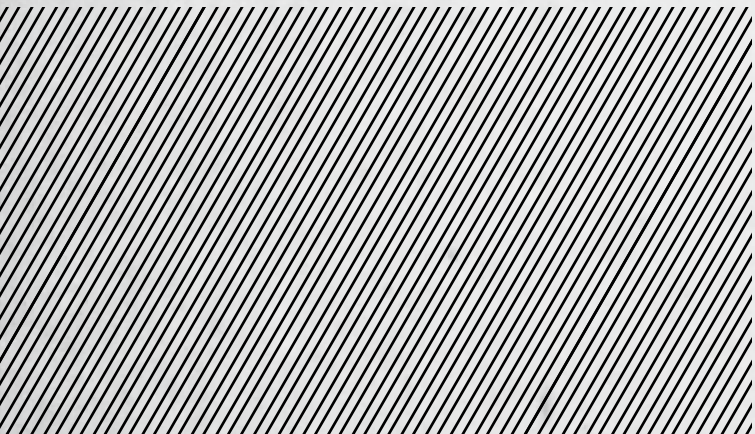
Datum: 25. Januar 2012 05:00:20 MEZ

Bildschirmfoto

Ist es das, auf was sich The Pursuit of Happiness, das Streben nach Glückseligkeit als Topos heute bezieht?



»Einarmiger Bandit«
als Karnevalskostüm
(aus:
http://www.karneval-megastore.de/product_images/images/big/Einarmiger-Bandit-Kostuem.jpg, 2010)



THE GLOBAL PURSUIT OF HAPPINESS

OR

THE ARMY OF LUCK

Eine alphanumerisch-kinetische Akkumulation und ein *Theatrum Mundi*

Boris Petrovsky 2010 – 2012

GALERIE ABTART (Stuttgart)

art Karlsruhe 2012

