



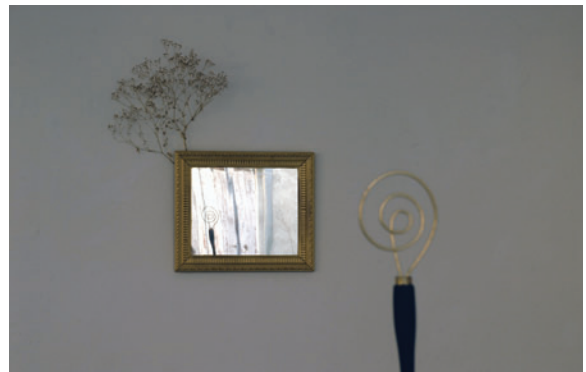
lu-x.de/installationen/01-11

Rauminstallationen (2001-2011)

Virtuelles Kraftwerk



bios



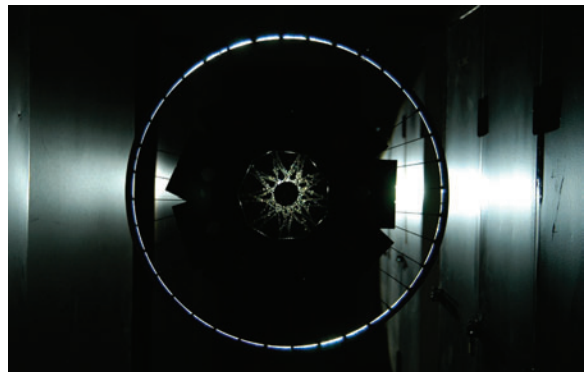
Aquarium



Fotos aus Mosambik
und ausgewählte Objekte
über die Vergänglichkeit



Krypta 1.0



undefinierter_raum



Virtuelles Kraftwerk

Künstlerdorf Schoeppingen 2011

ein energetisch neurotischer Schaltkreis

Woher beziehen wir die Energie für unser Gehirn? Aus Nikotin oder aus Brot? Aus Kaffee oder aus Milch? Woher beziehen wir die Energie für unsere Steckdosen? Aus Atomkraft oder Öl, Gas oder Sonne? Oder benötigt unser Hirn noch andere Energiequellen wie etwa den Glauben – aber an was? Wie wird diese Energieform übertragen? Drahtlos oder konventionell?

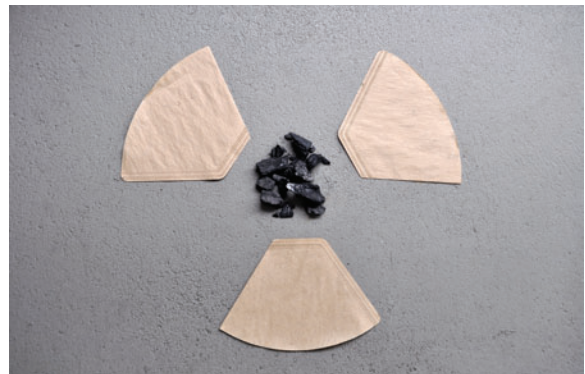
In welchem Verhältnis stehen in unserer Gesellschaft spirituelle und elektrische Energie? Findet dort ein Verdrängungswettbewerb statt?

Die Installation bestand aus mehreren Raumsektoren, die physiologische, spirituelle und elektrische Aspekte von Energie untersuchten.



Physiologisch:

Ein Spiegel der körperlichen Energiezufuhr durch verschiedene Substanzen, welche in einem quasi-religiösen Motiv verbaut wurden.



Virtuelles Kraftwerk

Kruzifix und Plan B

Spirituell:

Ein schwarzes Kruzifix bestehend aus Steckdosenleisten und einer Kabeltrommel mit Verbindungsstücken als Ladestation für mobile Endgeräte. Über ihm schwebt ein Restrisiko.



Plan B:

Plan B besteht aus den konventionellen Energieträgern Öl, Atomkraft, Gas sowie einem Endlager. Der Koffer steht für die Gewalt, welche eingesetzt wird.

oben:

Gewalt und Öl
Endlager

unten:

Restrisiko über Kruzifix und Plan B
Gas und Gloria



Virtuelles Kraftwerk

Im Außenbereich angebrachte Panele speisen die Anlage mit Solarenergie.

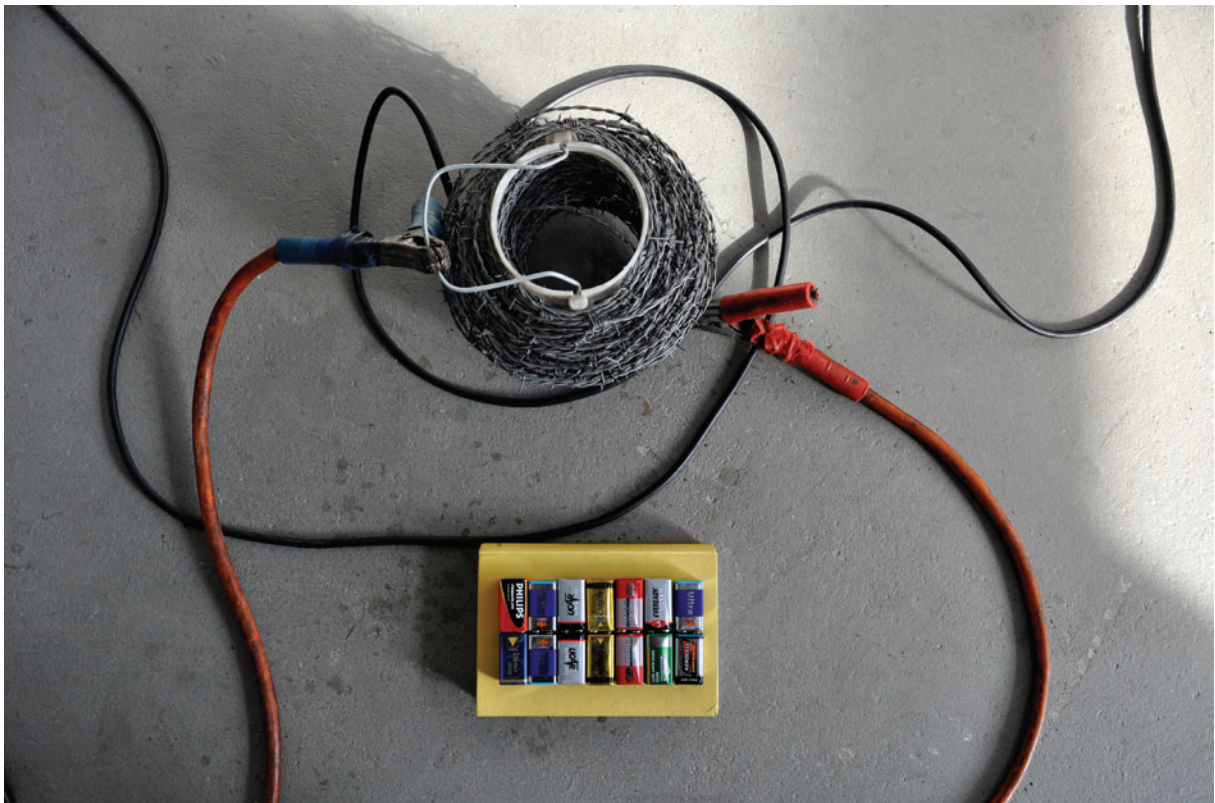


Elektrisch:

Ein Ensemble verschiedener Spulen, die nach dem Generatorprinzip spirituelle in elektrische Energie umwandeln können.



Spirituelle Energie wird hier durch den Intuitionsabnehmer eingefangen, im sogenannten Schuldkomplex (Bild unten) beschleunigt und schließlich in elektrische Ladung überführt.



Virtuelles Kraftwerk

Satellitengruppe
und Intuitionsabnehmer



links oben:
Intuitionsabnehmer (in Betrieb)

links unten:
Traumfänger mit Virtual Smart Grid
(wireframe model)

unten:
Übersicht mit Restrisiko



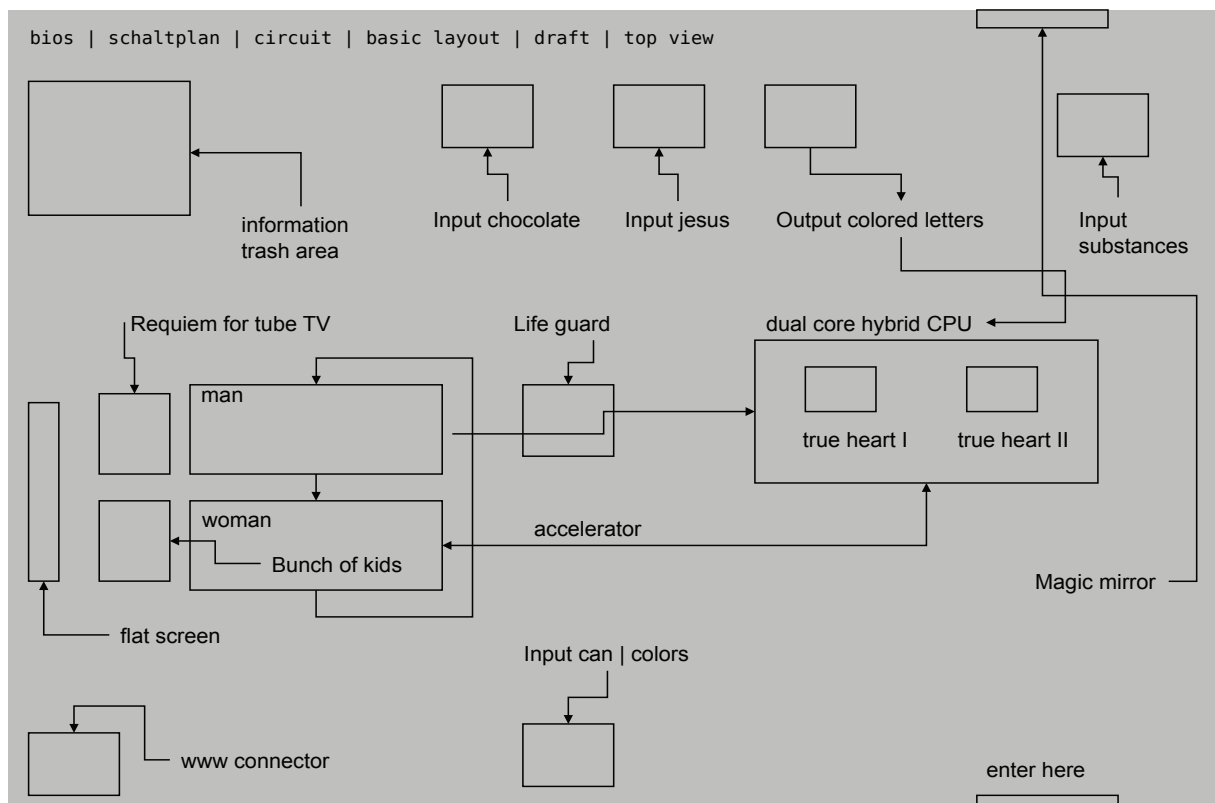
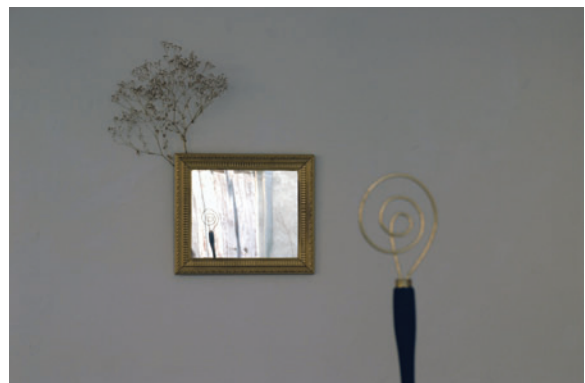
BIOS

Atelier Verdet, Saarbrücken 2008
ein biologisch digitaler Schaltkreis

Material:
Sperrmuell und Verpackungsmaterial

oben:
Magic Mirror

unten:
circuit basic layout



unten:
Übersicht mit Flatscreen
und information trash area



BIOS



oben:
input money

links:
Übersicht

oben:
input chocolate
input jesus

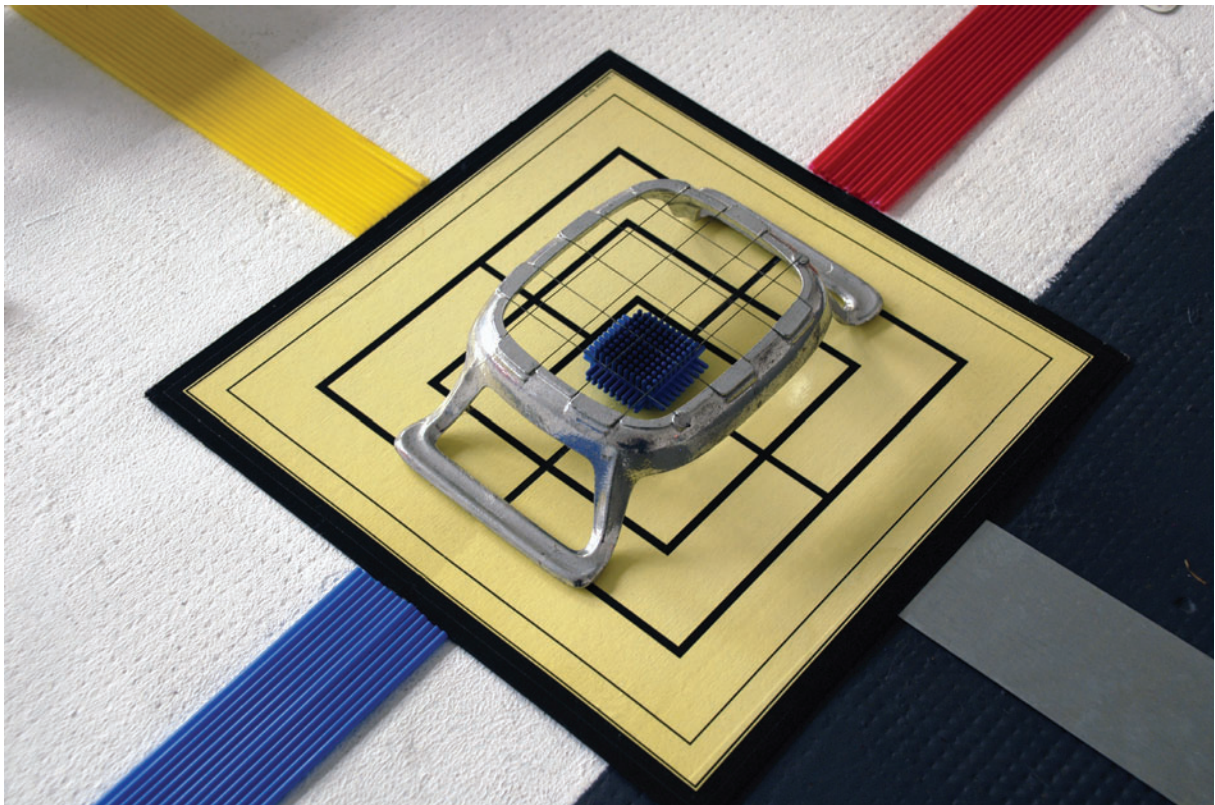
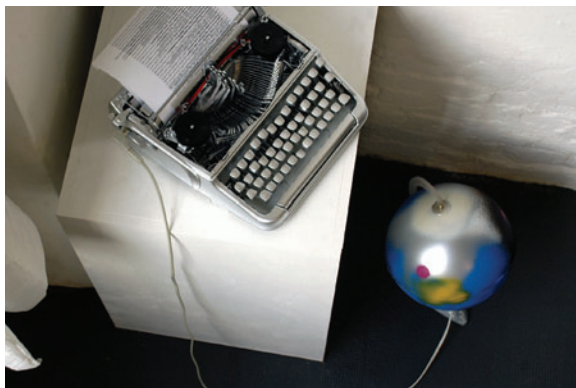
unten:
input substances



BIOS

oben:
www connector
mail client

unten:
true heart II
(as part of hybrid core processor)



oben:
output colored letters
metadata repository

unten:
input colors



[illegible]

man / woman

oben:
unrecognized format

unten:
Übersicht

```
r[Error begin newerrur/newerror false def showpage /z
.25 def/y 9.8 def/Helvetica findfont .2 scalefont setfont
(Offending Command = )show/command load{dup type/stringtype
= string cvs}if show/exec/y y .2 sub def x y moveto(Error = )show
dup type dup max err string cvs show( ) show/stringtype
rr string cvs}if show/exec errordict begin errhelpdict errordict
add y .2 sub moveto errhelpdict errordict get show}if end
b def x y moveto(Stack =)show ostack/y y .2 sub def x 1
to dup type/stringtype ne{ max err string cvs}if showforall
f end}def end}bd end
rce
e def
g
up
begin

begin 0 setjobtimeout end
begin statusdict /jobname (Microsoft Word - ANFOR.DOC) put end
e comdictstack def { 1 dict dup /Policies 2 dict dup /PageS
tstack oldDictCnt lt { Win32Dict begin }
Dictstack oldDictCnt sub (pop end) for } ifelse } if
```



AQUARIUM

Galerie Gosz, Saarbrücken 2007
eine Trockeninstallation mit
verschiedenen Fundstücken





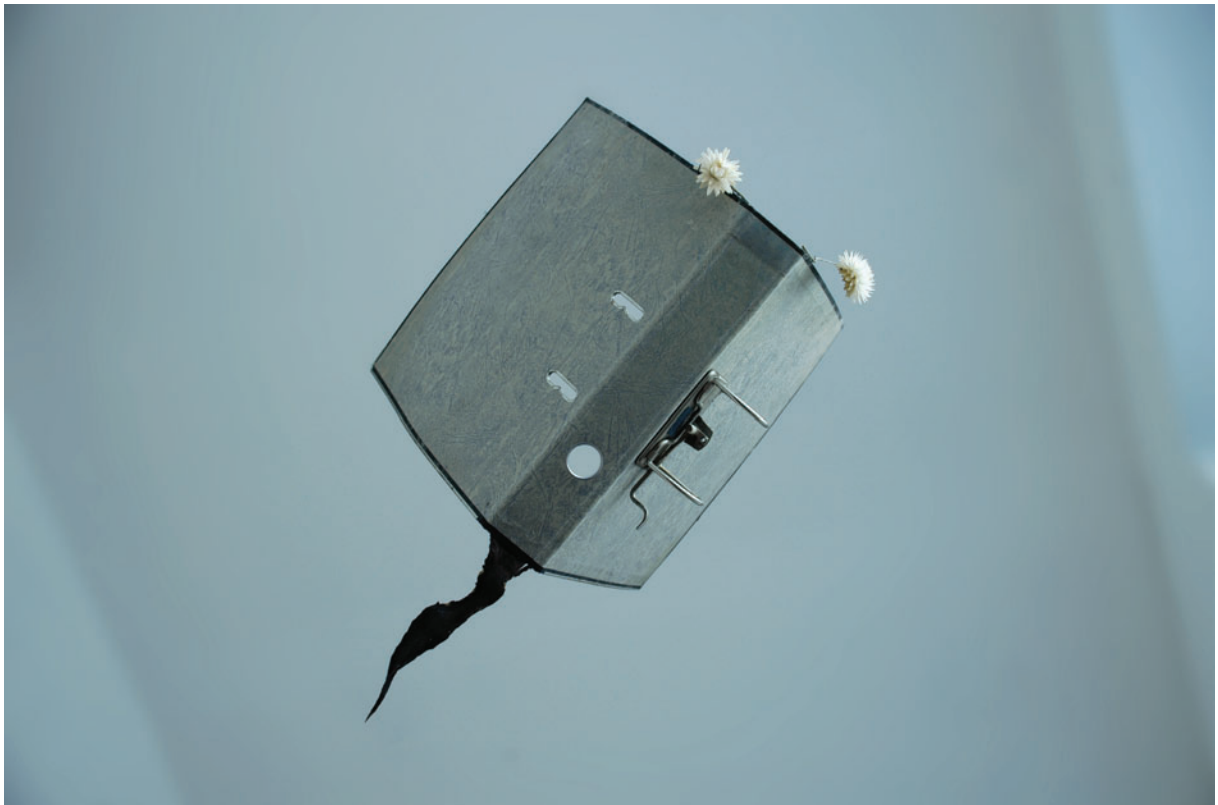
AQUARIUM





AQUARIUM



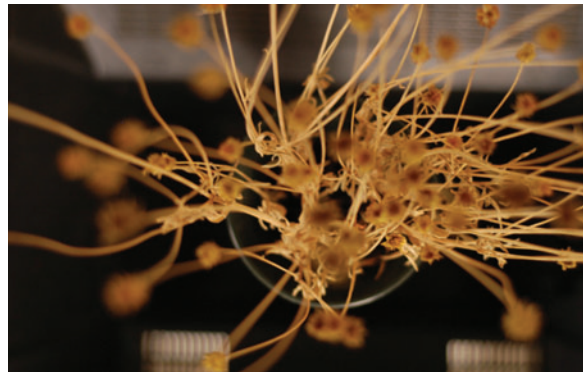


Fotos aus Mosambik und ausgewählte Objekte über die Vergänglichkeit

Kunstsilo 8.Stock, Saarbrücken 2006



Swimming Pool, Ilha de Moçambique



Kathodenstrahl



Raum als Schnittstelle, alter Gouverneurspalast, Moçambique

Fotos aus Mosambik und ausgewählte Objekte über die Vergänglichkeit

rechts:
Froschperspektive

unten:
die Freiheit des Prekariats



oben:
Situation mit Media Cleaner

unten:
Fassaden, Ilha de Moçambique



Fotos aus Mosambik und ausgewählte Objekte über die Vergänglichkeit

oben:
Schmuddelecke

unten:
temporäre Behausung, Ilha de Moçambique





oben:
Badezimmer Detail

unten:
schwebende Wurzel

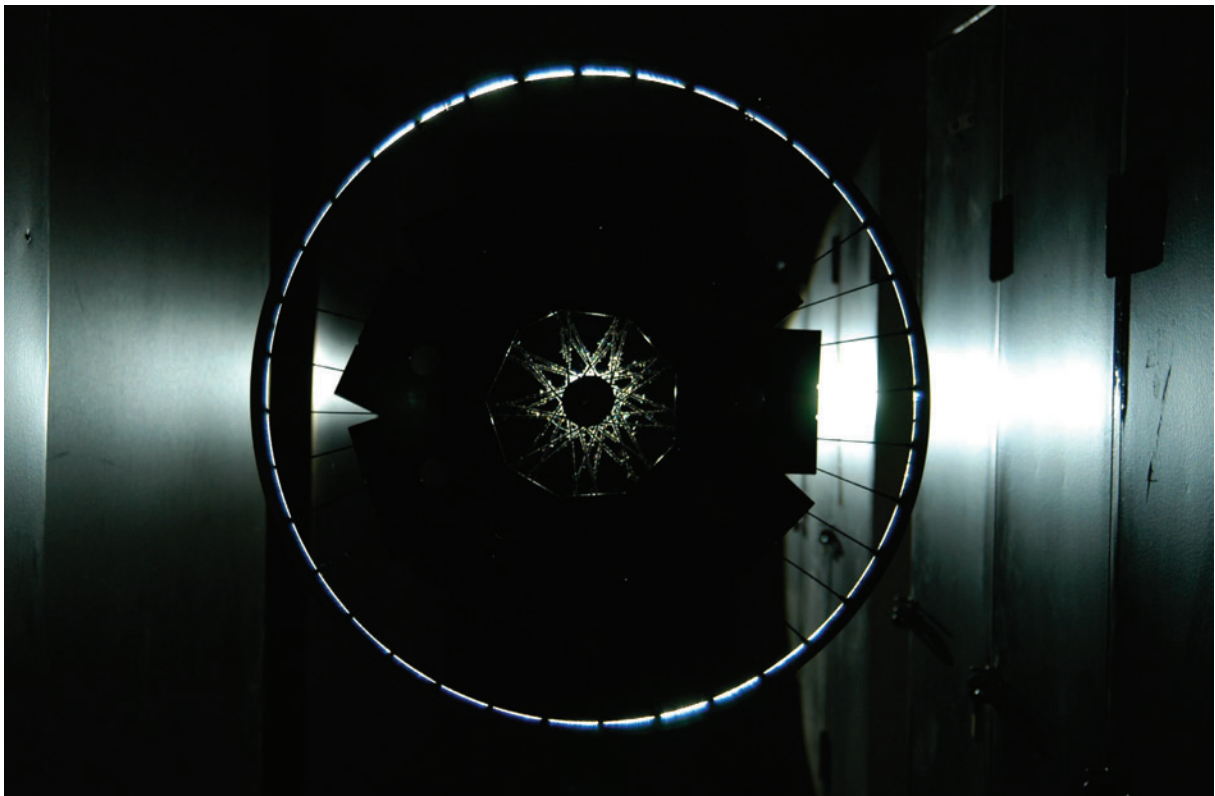


krypta 1.0

hbkSaar, Saarbrücken 2004

eine spekulative medien-archäologischen
Untersuchung

Der Weg vom Sperrmüll zum Ready-
made und wieder zurück.

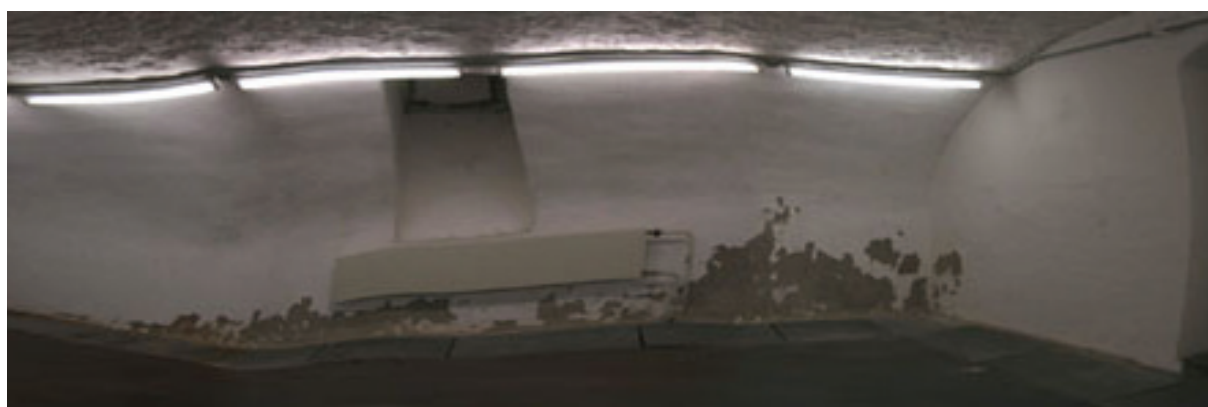


Zentralverschluss



Durchgang verschlossener Bereich

krypta 1.0

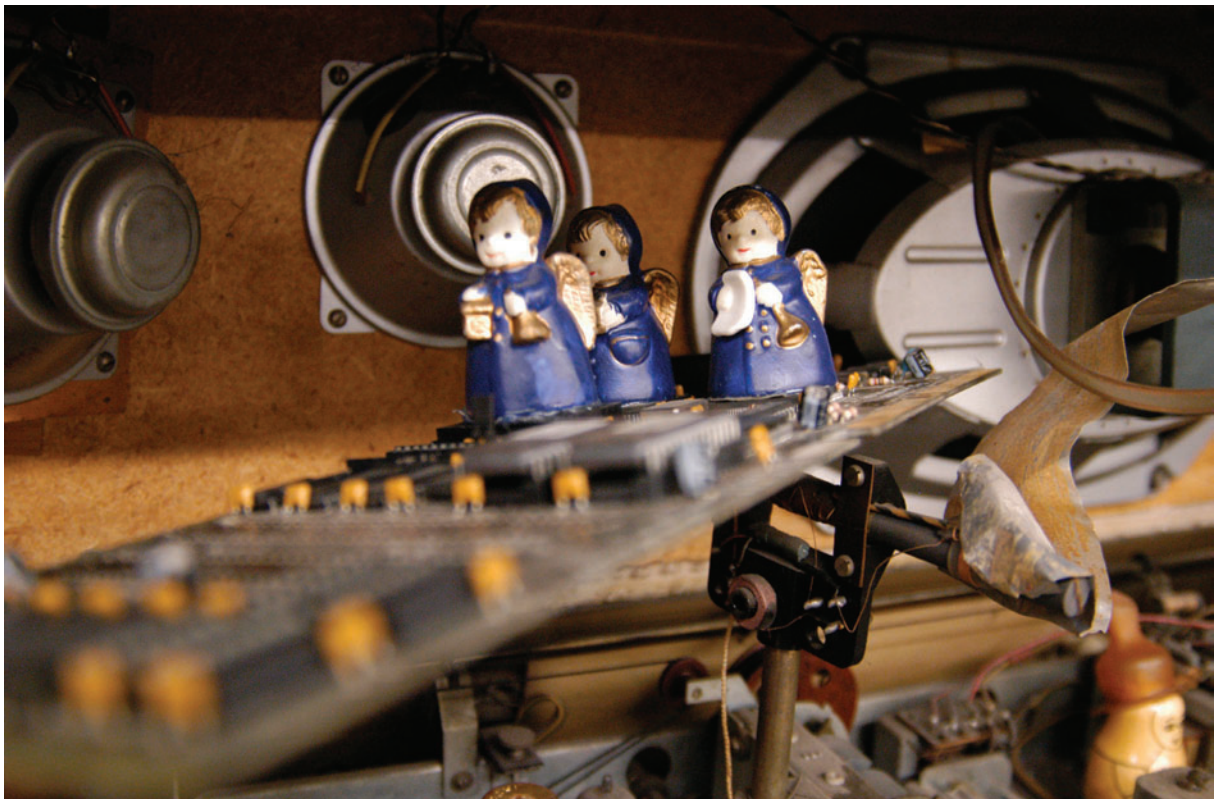




links:
post mortem Abbilder

oben:
Grab 6 Hirnvertrocknung

unten:
Audio Center Detail



Interview zwischen lu-x.de und Ludwig Schmidtpeter über krypta 1.0

lu-x.de: Herr Schmidtpeter, Sie arbeiten sonst mit Fotografie und sitzen viel am Computer - nun zeigen Sie uns einen Haufen Sperrmüll aus Ihrer Dachkammer. Wo sind die funktionierenden Bildschirme und Beamer zur Präsentation Ihrer Arbeit?

LS: Ich wollte mal raus aus dem Rechnerdasein und was Haptisches, Plastisches machen, bevor ich mich in digitalen Staub auflöse... Leute, die mit neuen Medien arbeiten, sind manchmal mehr damit beschäftigt, die Geräte aufzutreiben, als an Inhalten zu arbeiten. Das Medium ist in der Tat die Botschaft - es geht also gar nicht um das, was in der Kiste drinsteckt, sondern darum, dass da so eine Kiste steht.

Ich habe beschlossen, bei dieser Arbeit das Problem der Geräte zu thematisieren - das kann man am besten, indem man etwas (z.B. eine Workstation) hinstellt, die nur den Anschein einer Funktion erfüllt - dazu benötigt das Ding keinen Strom. Es sollte symbolisch funktionieren - eher als Ort der Meditation.

Anders ausgedrückt: Ich wollte weitgehend auf elektrischen Strom verzichten, weil mir klar geworden war, dass ich wirksamer medienkritisch arbeiten kann, indem ich aus dem Rechner als "funktionierendes Universum" aussteige. Also simuliere ich mit verschiedenen Hardwareteilen einen Rechner - als temporäres Objekt ohne Strom.

lu-x.de: Ihre Arbeit heißt krypta 1.0 - warum?

LS: Eine Krypta ist üblicherweise ein Gewölbekeller unter einer Kirche. Der Wortstamm hat zu tun mit dem Verborgenen. Das mathematische Fachgebiet Kryptographie ist wieder populär geworden, weil zunehmend geschützte persönliche Daten verschlüsselt über abhörbare Kanäle übertragen werden [Internet]. Es geht also um das Verbergen - das Verschlüsseln von empfindlichen Daten zur Übersendung an einen Empfänger der einen Schlüssel benötigt, um diese Daten wieder lesen (dekodieren) zu können.

lu-x.de: Beantworten Sie bitte ohne Umschweife meine Frage.

LS: Es gibt alles, was eine moderne Krypta braucht: einige Gräber, die bereits gehoben wurden, dann ist da natürlich noch die Grabungs- und Medienrecyclingstelle (die ich aber gern im Dunklen stehen lassen möchte, weil hier noch gearbeitet wird.) Eine Krypta braucht eine starke zentrale Achse und ein paar Grabnischen. Eine Krypta hat eine flache Decke.

Der Raum befindet sich aber nicht unterhalb einer Kirche sondern unterhalb eines prominenten Barockgebäudes in der Stadt Saarbrücken - im sogenannten Studentenkeller des Stengelhauses. Es ist eine säkulare Krypta. Es geht hier also nicht um Gott sondern

um einen selbstgeschaffenen Platzhalter mit Machbarkeitsphantasien [Technik]. Auf einer anderen Ebene geht es um die Frage, was sich im Keller einer Kunsthochschule als Rumpelkammer ansammeln könnte.

Meine Krypta soll zudem eine Kontextverschiebung erzeugen. Wo befinde ich mich? Zu welchem Anlass? Was ist hier erlaubt und was nicht? Ist das hier eine Rumpelkammer oder ist das hier eine Ansammlung von Readymades? Aber was machen die Readymades, wenn die Ausstellung vorbei ist? Bleiben sie Readymades oder werden sie wieder rückgeführt in ihren ursprünglichen Kontext [Abstellkammer]. Befinde ich mich in einem Labor, in dem nichts funktioniert?

Und was ist mit der Dokumentation - das ist doch Teil des Ganzen - letztlich ist es das, was übrig bleibt, wenn alle nach Hause gegangen sind - und wir wissen heute nicht mehr, was davon nun erstunken und erlogen ist.

Wenn irgendwo Irritation gefordert ist, dann doch wohl in der Bildenden Kunst. Das funktioniert aber bestenfalls immer nur einen Augenblick.

Eine Krypta 1.0 ist eine Krypta aus dem ausgehenden 20. JH [wir reden hier über einen Zeitraum von etwa 10 Jahren - und das bedeutet den Sprung von der CD zur DVD, von der 8Gb zur 250 Gb Festplatte von 98 zu XP von ISDN zu DSL, etc]. Das bedeutet auch, dass es Polaroids und Dias auf Film

und Film überhaupt und Schwarz-Weiß Papier und alles, was die Fotografie vor ihrer digitalen Erscheinungsform ausgemacht hat - nicht mehr lange geben wird. Die Krypta ist ein Requiem auf die Technologie von gestern.

Die Lebenszyklen der Medien verkürzen sich. Ich mag das Alter der 3,5 Zoll Diskette nicht genau bestimmen, schätze aber etwa von 1980 bis zum Jahr 2000. Das der CD etwa von 1985 bis zum Jahr 2004 - auch, wenn sie noch eine Weile lesbar sein wird. Die DVD ist gerade dabei, von immer billiger werdenden Festplattenspeichern überrollt zu werden. Ich bin wirklich gespannt, wann ich meinen fünf Jahre alten Rechner verschrotten kann, nicht etwa, weil er nicht mehr funktioniert, sondern weil er aufgrund des Fortschritts nicht mehr kompatibel ist zu zeitgenössischen Geräten und Anwendungen. Dann kann man sich entscheiden, ob man fortan ein technologischer Dinosaurier sein möchte, oder aber weiter konsumiert.

lu-x.de:
Sind sie ein Fortschrittsfeind?

LS:
Ich glaube jedenfalls nicht, dass die Menschen dadurch glücklicher werden, dass fortan Maschinen die Arbeit für sie verrichten [und ich mag Dinosaurier].

lu-x.de:
wir sprechen uns noch.

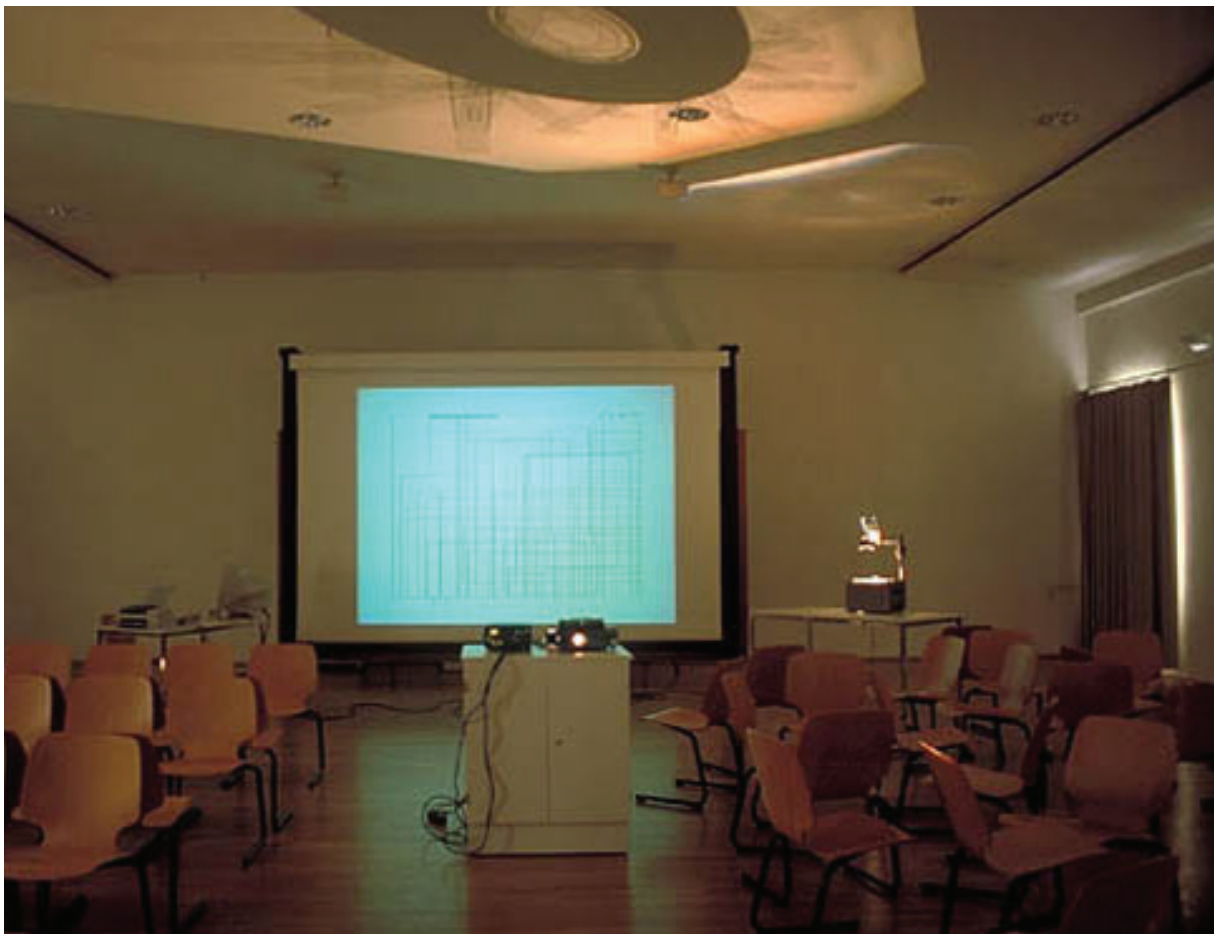
undefinierter_ raum

eine Untersuchung über Ordnung,
Zufall und Sinn
Rauminstallation, hbkSaar 2001

Ein Spiel wurde entwickelt, bei dem
der Benutzer Karten, Fotos und
Kartenebenen sampeln kann.

Dabei kann die Anzahl zufälliger Pa-
rameter selbst bestimmt werden. Der
'User' kann so selbst herausfinden, ob
er eher Chaos oder Ordnung bevor-
zugt.

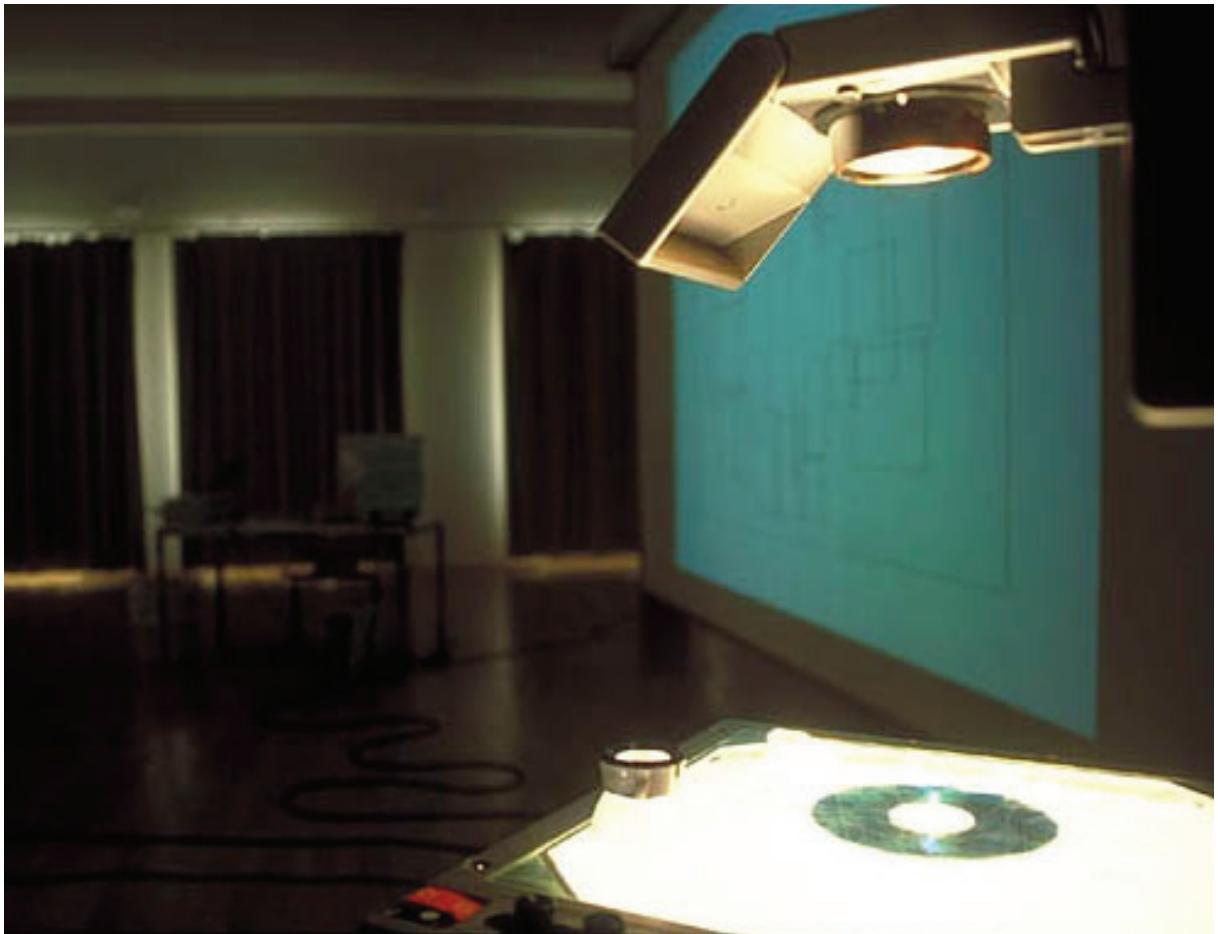
Die Rauminstallation vergrößert das,
was auf dem Bildschirm passiert, in
den realen Raum hinein und schließt
einen medialen Zirkel in dessen Mittel-
punkt ein Rechner steht.



techno altar



chaos position



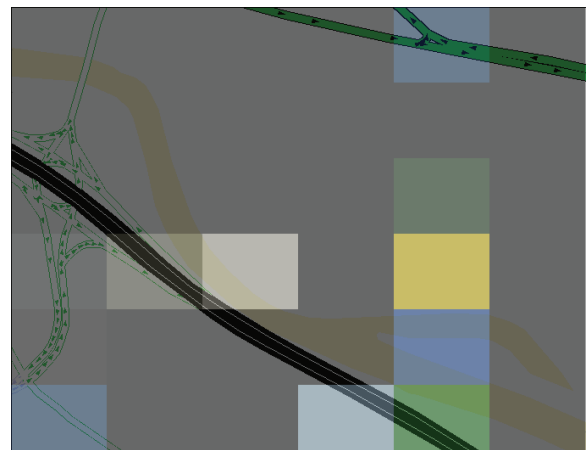
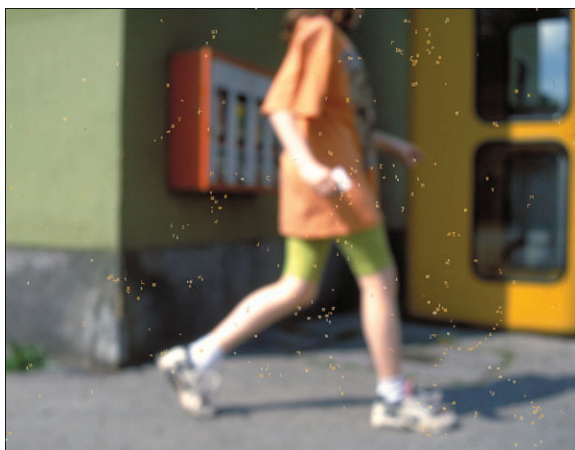
read error

undefinierter_ raum



Raumansicht mit Projektion

Screenshots aus der Applikation un-
definierter_raum, die als Dia ausge-
druckt projiziert wurden.

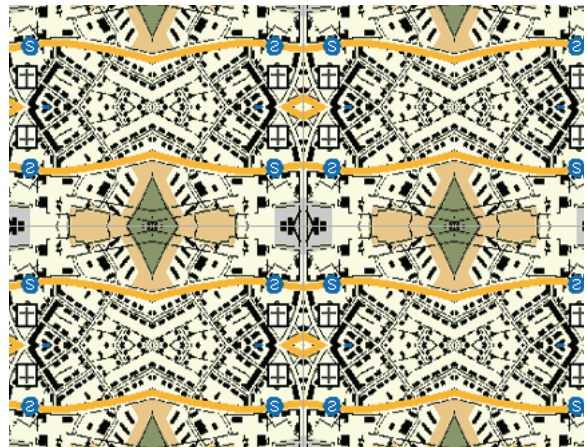


undefinierter_
raum



random map window

im undefinierten raum suchen wir
unsere grenzen aber finden nur unsere
eigenen definitionen/ wir vernetzen
uns hermetisch/ und vergessen unsere
position/ wir starren in maschinen/ und
trennen unsere gesichter/ unser raster
ist ein willkürliches/ unsere ordnung
illusion



Screenshots von gesampelten Kartenausschnitten

Ausstellungen

2011	Virtuelles Kraftwerk, Rauminstallation, Künstlerdorf Schöppingen KWW Stipendium des Landes NRW
2010	bürgerpark, Performance zum Tag der Bildenden Kunst in Saarbrücken
2009	drive-by-shooting Installation eines QR Code im oeffentlichen Raum, Esch-sur-Alzette, Luxemburg Arbeitsaufenthalt im Rahmen von sentiers rouges
2008	bios Rauminstallation, Atelier Verdet, Saarbrücken
2007	Aquarium Rauminstallation, Galerie GOSZ, Saarbrücken
2006	Fotos aus Mosambik und ausgewählte Objekte über die Vergänglichkeit, Rauminstallation mit Fotos Kunstsilo 8. Stock, Saarbrücken
2005	Souvenir aus Göttelborn Video, Website, Künstlerhaus, Saarbrücken
2004	krypta 1.0 Rauminstallation, HBKsaar
2001	undefinierter_raum Rauminstallation, 2D Anwendung, HBKsaar
2000	Heilige Kühe Animation 7 Min für Media Split, Deutsche Bank Saar; sowie für Staatskanzlei des Saarlandes
1999	Stonehenge 5-teilige Fotoarbeit für den "Dramatischen Kreis", Landesinstitut für Pädagogik und Medien, Dudweiler
1996	Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung, Mannheim Schwarz-Weiß Fotografie
1995	Europäisches Fotozentrum für junge Fotografie, Viernheim, reproduzierte Farbfotos

Fotografische Reisen

2011 Hong Kong, Peking
2010 Hong Kong
2009 South Dakota, Dallas
2007 Mozambique revisited
2007 Nirvana [online Diaschau]
2006 Mosambik
2005 Andalusien
2004 Malta
2003 Göttelborn
2002 Bangkok
2000 Neuschwanstein
2000 Rumänien / Cluj Napoca
1999 Stonehenge
1997 Havanna
1997 Dudweiler [Polaroid]
1995 Damals, Mannheim Neckarstadt [Polaroid]
1994 Edisto Beach, South Carolina
1994 Untergrund, Grand Central, New York City

Video

2012 Sacred Ground, Dokumentarfilm (in Arbeit)
2005 Souvenir aus Göttelborn [3:46]
1998 Geistertanz [6:30] [Karneval im analogen Mischer rückgekoppelt]
1997 Magnifikat [6:50] [Feedback Videoclip zu Arvo Pärts Magnifikat]
1997 Live [eine Verkehrsvideoinstallation auf einer Ökologiemesse]

Web

www.lu-x.de
lu-x.objectis.net
www.projektdokumentation.net
www.syndikaton.org



Person: Ludwig Schmidtpeter / geboren 1970 in Lemgo / NRW
Studium Freie Kunst / Neue Medien in Saarbrücken
lebt seit 1996 in Saarbrücken auf einem Balkon

Arbeitsfeld: Fotografie / Video / Webseiten / Rauminstallation / Konzepte

Stichworte: Rekursion / Zeit / Identität / Tod / Dokumentation / Kontextverschiebung /
Müll / Medienarchäologie / Radiotheologie / Energie

