

Loop Dundee - Stations by the Way

Jürgen Rüdiger Krenzien

2008-07-12

Zusammenfassung

Unter dem Namen b+k studio|f451 films produziert und veröffentlicht der Berliner Cyberartist Loop Dundee seit dem Jahre 2002 experimentelle Kunst- und Kurzfilme. Gemeinsam mit seiner Frau Sabine Buchholtz plant er seine Projekte und künstlerischen Strategien. Der Name Loop Dundee ist ein Pseudonym. Bürgerlich heißt Loop - Jürgen Rüdiger Krenzien. Daher steht die Abkürzung b+k für buchholtz+krenzien. Die Kunst-Marke studio|f451 bezieht sich auf den Roman von Ray Bradbury - Fahrenheit 451. Da in den letzten Jahren das Erfinden und Produzieren von Filmen und Drehbücher im Vordergrund von Loop stehen, ist studio|f451 durch «films» erweitert worden.

Als Cyberartist der ersten Stunde entwickelt Loop Dundee seine Bild- und Filmideen auf der Basis der Inhalte und Strukturen seiner Malereien oder Fotos, programmiert, kombiniert und komponiert diese Ideen mittels diverser Rechner, spezieller Open-Source Software und Soundgeneratoren zu surrealen Animations- und Kurzfilmen. Es entstehen spezielle DVD-Produktionen, die nur als limitierte und handsignierte Editionen Kunstsammlern und Filmliebhabern angeboten werden.

Als Drehbuchautor erfindet das Ex-Mitglied von Insterburg & Co, skurile Thriller und Science Fiction Filme, die sich thematisch in den Welten der Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst abspielen. Doch auch seine Ideen im Produktionsbereich Humor kennen keine Grenzen, steht er doch nach eigenem Bekunden in der Tradition eines Karl Valentin, Buster Keaton oder den Marx Brothers.

Mit diesem kurzen Überblick wollen wir Ihnen die Welten von Loop ein Stück näher bringen. Aufgrund seiner nun mehr als 30 jährigen Schaffensperiode in vielen künstlerischen Disziplinen, kann hier nur ein kleiner Überblick seines Stils und seiner Philosophie vermittelt werden.

1 Kosmologie des Geistes

1.1 Biografische Notizen

1.1.1 Wie alles begann

Geht man von der Lieblingsgeschichte meines Vaters aus, bin ich während eines emotionalen Aufenthaltes auf einer grossen, duftenden und blühenden Wiese in Quedlinburg zu jener Zeit in glücklicher Stunde erdacht, für gut befunden und ausgeführt worden.

1.1.2 Vorgeburtliche Vorstellungen

Während ich mich noch auf meiner langen Reise zurück aus den Weiten des grossen Alls befand, von kurz hinter dem Sirius her kommend, sah ich plötzlich voller Staunen auf jene Wiese meines Vaters. Aufgehalten vor lauter Neugier verpasste ich dabei mein eigentliches Ziel und landete am 14. Juni 1955 in Öhringen als Bürgerlicher und junger, nichts ahnender Cyberartist mit dem weltlichen Namen Jürgen Rüdiger Krenzien im photonengeschwängerten Licht der Welt.

Noch auf meinem Weg hierher erfuhr ich, dass Einstein gerade in den ewigen Osten abberufen worden ist, und hat dadurch natürlich eine Erkenntnislücke hinterlassen. So übernehme ich schon früh sein Interesse an Philosophie, Kunst und den verborgenen Welten atomarer Objekte und Vorgänge, ohne auch nur zu ahnen, was Albert mit seiner Relativitätstheorie bei mir noch so alles anrichten würde.

Doch noch Taub und betäubt vom Pulverdampf des zweiten grossen Krieges nehmen die Beziehungsbeteiligten meine mir noch bis dahin verborgenen, wundersamen Talente nicht wahr. Es kamen Jahre voller nutzloser Zeitverschwendung in den Schulen des allgemeinen Volkes mit einer absoluter Ignoranz gegenüber meinen so grossartigen musischen Fähigkeiten. Damals sah ich das natürlich noch nicht so. Ich kannte auch nichts von Einstein ..

Dann, vor etwa 30 Sommern und Winter konnte ich mit der verzweifeltsten Kraft eines Ertrinkenden das rettende Ufer der Kreativität erreichen. Mit dem Gang durch den engen Spalt nach Canossa war es mir plötzlich möglich die Bildende Kunst, verbunden mit Musik, als meine bis dahin verborgenen Lebensquelle zu erkennen und zu begreifen.

Doch alles der Reihe nach, und nicht alles auf einmal essen ..

1.1.3 1972-1980

Nach der Ausbildung 1972 zum Bau- und Möbeltischler und Zimmermann sowie dem Besuch der Fachoberschule für Gestaltung in Münster/Westf., folgen Tätigkeiten in der Zeit zwischen 1974-1976 Armeedienst als Soldat auf Zeit, 1976-1980 Lkw-Fahrer und Zimmerer.

Seit 1980 ist Loop Dundee als freiberuflicher Künstler unter anderem in den Disziplinen Bildende Kunst, experimentelle Musik, medienübergreifende Kunstaktionen sowie Computeranimationen und Videokunst aktiv. Loop lebt und arbeitet seit 1978 in Berlin.

1.1.4 1980-1986

Es folgen Jahre des Staunens, Entdecken und Erkennen. Die Ergebnisse meiner Experimente in den einzelnen Disziplinen der Malerei, Musik, Literatur, Film brechen in mir Welten auf, welche mich durch deren Betrachtung und Wirkung für die ersten vergeudeteten Erdenjahre fürstlich entschädigen und mich von meiner Zersplitterung zu einem Ganzen heilen lassen.

"Jedes Teil ist ein Teil eines Ganzen", war meine Erkenntnis. Die Studien der Hermetischen Geometrie und der Logik der Strukturen ziehen mich magisch an und katapultieren mich noch zum Ende des dritten großen Krieges rasend schnell zur Informatik, Internet- und Netzwerktechnik, mit deren Hilfe ich die Symbiose von Vergangenheit und Zukunft, von Kunst und Technik in die Gegenwart meiner Cyberart transformiere.

Die Analyse, das Erforschen nicht erkannter und bekannter Ordnungen unseres Universums und die geistige Entwicklung der Menschen, die Kosmologie des Geistes sind die kreativen Quellen meiner psychonautischen und surrealen Landschaften.

1.1.5 Tabellarische Auszüge künstlerischer Aktivitäten - 1980-1986

- 1982 - Erste Gruppenausstellung in der Mercatorhalle in Duisburg
- 1984 - Einzelausstellung in Den Haag, Niederlande
- 1984 - Lesungen und Performances in der Weekend Gallery Berlin
- 1984- Uraufführung «Die Wüste lebt» - Komposition für 4 Minimoogs in der Weekend Gallery Berlin
- 1984 - Erste Buchveröffentlichung «Gedichte mit spitzer Farbe» Aufzeichnungen eines Malers, Gisbert Noch Verlag Berlin
- 1985 - Performances und Happenings in der Weekend Gallery Berlin
- 1985 - Uraufführung des 45minütigen Einpersonenstücks «Eine Nacht des Malers M» in der Weekend Gallery
- 1985 - Performance «Eine Nacht des Malers M» in der Galerie Wewerka in der Fritschestr. Charlottenburg

Über die Jahre sind nicht mehr alle Aktivitäten aus dieser Zeit im Einzelnen aufzuzählen. Es waren einfach zuviele. Fast täglich sind Veranstaltungen gewesen, an denen man teilnahm oder mit organisierte. Die Zusammenarbeit

mit Künstler wie Jaques Naom, Petra Halm, Staszek Cherny oder Luis Miguel Valdes aus Kuba sind nur einige Namen, die stellvertretend für viele andere zu nennen wären.

1.1.6 Zeit der Konzentration

Ab Mitte der 80iger Jahren bin ich dann mit damals noch ungewöhnlichen atonalen, elektronischen Sounds bei Happenings oder Performances in der damaligen Kunst- und Underground-Szene Berlins in Erscheinung getreten.

Von 1987-1992 an bin ich vorwiegend mit der Neuauflage von Insterburg & Co auf Tour durch Deutschlands Radio, Tv und Bühnenschauplätze unterwegs. In diesen Jahren sind 4 Schallplatten mit unserem Programm erschienen sowie ein 45 Minuten Film vom damaligen SWF Baden-Baden über uns für das Fernsehen gedreht worden.

1.1.7 Tabellarische Auszüge künstlerischer Aktivitäten - 1987-2008

- 1990 - Einzelausstellung mit 65 Ölbildern im Airportclub Frankfurt/Main - Ankauf durch Deutsche Bank
- 1993 - Kunstprojekt «Killing Field» in Berlin am Haus der Kulturen der Welt zusammen mit dem amerikanischen Künstler Lew Lappert
- 1993 - Lew Lappert und Sirius Krenzien gründen die «WACO» (World Art Cooperation)
- 1995 - Eröffnung der Waco-Gallery-Online, das erste Internet Art Journal Deutschlands (Archiv Deutsche Welle)
- 1995 - Eröffnung der real existierenden Waco-Gallery-Berlin zusammen mit Sabine Buchholtz
- 1995 - Einladung mit einer Computergrafik zur ersten WDR-Online Ausstellung zur Art Cologne in Köln
- 1995 - Teilnahme am «Prix Ars Electronica» Festival für Kunst und Wissenschaft in Linz im Bereich Computergrafik
- 1996 - Die WACO veranstaltet das 18 Stunden Didgeridoo Marathon mit 12 Musikern aus 5 Ländern in der Passionkirche am Marheinecke Platz in Berlin Kreuzberg
- 1997 - Teilnahme am «Prix Ars Electronic» Festival für Wissenschaft und Kunst in Linz im Bereich Computermusik

- 1998 - Teilnahme an der Ausstellung «Grand Marche de Art Contemporain» am Gendarmenmarkt Berlin
- 1998 - Einladung zur «ART CHINA EXPO 98» nach Peking
- 2000 - Entwicklung und Eröffnung des ersten Internet-WebTV Senders Deutschlands «frogg.fm»
- 2002 - Gründung des b+k studio|,|f451 films mit Sabine Buchholtz
- 2003 - Teilnahme an der Ausstellung «Psychonautische Landkarten» in Zürich und Amsterdam mit 3 Videoarbeiten
- 2004 - Teilnahme am Kurzfilmfestival «Digital-2» in Hamburg mit dem Kurzfilm «Lyns»
- 2004 - Buchveröffentlichung des Drehbuches «Deepweb» unter dem Pseudonym Jo Steinberg, BoD Verlag

1.1.8 Öffentlichkeitsarbeit

- 1990-1996 - Geschäftsführer des Berliner Kulturrates
- 1995-1996 - Vorstandsmitglied des Berufsverbandes Bildender Künstler Berlins und zuständig für den Aufbau einer Medienwerkstatt Berlin in Zusammenarbeit mit der Akademie der Künste, IG Medien, dem Schriftstellerverbandes (VS) und dem Museumspädagogischen Dienstes Berlins.

1.1.9 Literatur

- 1984 - «Gedichte mit Spitzer Farbe» Aufzeichnungen eines Malers, Noch Verlag Berlin, ISBN 3-924925-00-3
- 2003 - Kunstkatalog zur Ausstellung «Psychonautische Landkarten» beim Nachtschattenverlag, Zürich/Schweiz, ISBN 3-03788-115-1
- 2004 - «Deepweb» Jo Steinberg, Bod Verlag, ISBN 3-8334-1608-4

1.1.10 Museen und Sammlungen

- Ars Electronica Center Linz, Österreich in den Bereichen Computergraphics, Computermusic and Computeranimation

- Museum für Wirtschaft in Düsseldorf mit einer Abhandlung über Kunst und Wirtschaft

Werke befinden sich in diversen privaten Sammlungen in Österreich, Frankreich, Niederlanden, Schweiz, Schottland, Kuba, Brasilien, den USA und Deutschland u.a. in Sammlung der Deutschen Bank Frankfurt/Main.

2 Philosophie

2.1 Das futuristische Theaterstück : BlueWave16

Zusammenfassung

Diese kurze Einführung beschreibt den Ursprung, Entwicklung und den Inhalt des Theaterstücks «BlueWave16» von Loop Dundee.

2.2 Short Review

«Dem digitalen Zeitalter war es nicht vergönnt, die Tausende von Jahren alten Probleme der Menschen zu lösen.»¹

Die ersten Ideen und technischen Entwürfe für das futuristische Theaterstück "BlueWave16" entstehen schon Anfang der 90iger Jahre. Loop Dundee setzt sich seit den frühen 80igern künstlerisch und philosophisch mit den digitalen Möglichkeiten in der Kunst auseinander. Das künstlerische Forschen und die Darstellung der Objekte und Vorgänge faszinieren ihn schon als junger Mensch.

Anfangs erarbeitet er seine strukturellen Gemälde und Musiken noch "analog" und "handgemacht" sowie theoretisch mit den Mitteln der Intuition, der Logik und des Verstandes. Sehr schnell jedoch stellt er fest, dass ein tieferes Eindringen in die nicht sichtbare Materie und Antimaterie nur digital erfolgen kann. Da die ökonomischen Mittel in jener Zeit recht knapp bemessen sind und geeignete Rechner Kaufpreise in schwindelerregenden Höhen aufriefen, gab es nur die Theorie und das Experimentieren mit Hilfe der Simulation in bildnerischer wie musikalischer Form. Später kommen dann die Literatur und der Film hinzu, um Strukturen sowie die geistigen Vorgänge in der Entwicklung des Denkens zu erforschen und zu beschreiben.

Das parallele und autodidaktische Studieren der hermetischen Geometrie und deren Logik erleichtert das Verständnis für die spezielle Art des digitalen Schaffensprozess. Das Studium des alten Wissens kanalisiert und zeigt sich

¹aus «Deepweb» by Jo Steinberg

dann folgerichtig in der kreativen Informatik. Diese führt ihn zu den vielfältigen Ausdrucksmöglichkeiten der Computertechnik. Anfang der 90iger Jahre findet und benennt Loop Dundee sein vielseitiges künstlerische Wirken als die "Kosmologie des Geistes", welches seitdem zu seiner Lebensmaxime wird.

2.3 Basics

«Nicht die Details des Wissens stehen im Vordergrund, sondern die latente Anwesenheit und das Bewusstsein, das es jetzt - und überall präsent ist»²

Gibt es eine nicht bewusste Struktur, die unser Denken und Handeln grundsätzlich bestimmt und uns mit der großen Struktur verknüpft? Wenn ja, wie sieht sie aus, welchen Sinn hat sie, und welche Auswirkung hat sie, diese Struktur auf das, was wir als Gesellschaft bezeichnen? Gibt es überhaupt ein selbstbewusstes oder selbstbestimmtes Handeln des einzelnen Menschen? Werden wir durch unsere innere Struktur, oder von einer äusseren Logik gesteuert, die dem Einzelnen verborgen bleibt?

Wenn es eine uns nicht bewusste Struktur gibt resultiert daraus nicht, dass wir in ein fertiges Netzwerk hinein geboren werden, welches uns von Geburt an in ein vorbestimmtes Schema verknüpft und verwebt? Sorgt die unbewusste Struktur selbstständig dafür, notwendige und erweiterte, bestehende oder defekte Gewebestrukturen upzudaten? Und wer oder was befiehlt dieser großen Struktur wiederum, welche Menschen oder Teile in diesen ersetzt oder erneuert werden sollen?

Seit Äonen beschäftigt sich der Mensch mit diesen Fragen. Lesen wir uns durch die Bibliotheken der Welt rund um den Erdball, werden die Antworten zahlreich in schriftlicher Form vermittelt. Um zu diesen grundsätzlichen Strukturen zu gelangen, reicht es aber nicht aus die fertigen Antworten als einzige Wahrheit zu übernehmen. Der Mensch hat viele Antworten gefunden, weiss aber nicht auf seine Fragen den jeweiligen Antworten zuzuordnen, gerade weil sich eben diesen Menschen nicht die Zusammenhänge sichtbar erschliessen,

Nur wenige Kreative unserer heutigen Zeit setzen sich mit dem Eigentlichen auseinander. Das Erkennen einer physikalisch übergeordneten, aber nicht sichtbaren Struktur setzt voraus, dass der Betrachter sich nicht von Seh- oder Denkweisen blenden läßt, die schon andere vor ihm «zu Ende gedacht» haben. Das Eigentliche zu erkennen setzt ein eigenes Sehen voraus.

Um wertfrei Vorgänge bewerten zu können, benötigt der Kreative zuerst das Werkzeug «Technologie». Die Technologie kommt vor der Technik, mündet

²aus «deepweb» by Jo Steinberg

in deren jeweilige Inkarnationen, und wird erst durch die Übersetzung der Theorie in die Praxis für alle sichtbar.

Betrachten wir historische Zeitabschnitte und deren technische Innovationen, erkennen wir, dass an erster Stelle die Notwendigkeit zu einer Entwicklung besteht. Dann kommen Ideen und Erfindung. Erst das theoretische Erfassen der Technik, gepaart mit deren praktischen Anwendungen und Auswirkungen machen die mögliche Struktur sichtbar. Alle Prozesse folgen dieser Reihenfolge.

Dieser Übersetzung obliegt den Kreativen. Sie sind in der Gesellschaft die Wissenden und Mittler zwischen den Maschen der Netze. Und weil der Begriff kreativ in seinen Eigenschaften und Fähigkeiten austauschbar und vielfältig ist, kann dieser nicht eindeutig qualifiziert werden. Die einen gehen zum Schamanen und sagen das er ein großer Weiser ist, die anderen gehen zum Rabbi und sagen, dass dieser ein großer Wissender sei, wiederum andere lassen sich von Opern alter Meister verzaubern, oder suchen ihrer «eigene» Wahrheit durch Reisen in ferne Länder. Die Aufgabe der Kreativen ist es Antworten zu geben, nicht Fragen zu stellen. Die Fragen kennen sie.

2.4 **BlueWave16**

«Irgendwie kam es Jack zupass, weil er sowie mal wieder ein richtiges Gespräch mit einem intelligenten Wesen führen mußte. Die ständige Beschäftigung mit dem Bösen machte einen Mühe. Sich immer die Frage stellen zu müssen, ob die gerade gehörte Nachricht nun getürkt, oder der Wahrheit entsprach, war sehr aufreibend.»³

Wie auch immer letztlich die Inkarnation von Wissen aussehen mag, wie auch immer Wissen betitelt wird, das Wissen von dem hier gesprochenen wird bezeugt den autonomen und permanenten Prozess des Wandels. Diese nicht messbaren Prozesse inkarnieren eine Dramaturgie die zeigt und erklärt, welcher strukturellen Prägungen eine Gesellschaft durch Licht, Form und Semantik unterworfen ist - und erweitert durch den Faktor Zeit - an welchen Orten sich das Wissen einer Gesellschaft befindet.

Hier setzt das Theaterstück «BlueWave16» an. Mit den Mitteln der Technologie und den machbaren Techniken, soll zum einen in dramaturgischer Form das Wirken der Strukturen gezeigt werden, zum anderen dessen Auswirkungen auf das Handeln jedes Einzelnen sowie dessen Positionsbestimmung innerhalb des Systems. Die Spezial-Effekte sind in dieser Performance

³aus «Deepweb» by Jo Steinberg

Selbstzweck, denn sie sind Teil und Mittel der Darstellung. So wie die Pinsel eines Malers nicht in einer Kunstaussstellung gezeigt werden, sondern seine Gemälde, und dem Publikum in einem Konzert nicht die Partitur zum lesen gegeben werden, um dem Hörer die Synfonie der Harmonie zu vermitteln, so spielen die nicht sichtbaren mathematischen Kunststücke der Rechner die Rolle der Struktur.

Aufgrund dieser Tatsache sind die verborgenen Rechenknechte für diese Form der Darstellung unverzichtbar. Sie sind die stellvertretenden Akteure eben für diese eben nicht sichtbaren Struktur. Denn so wie die nicht bewusste Systemabhängigkeit eines Menschen vorhanden ist, leiten und bestimmen sie die Abläufe und Handlungen der einzelnen Akteure auf der Bühne. Das Netzwerk der Bits und Bytes interagiert permanent als autonome Steuereinheit aus dem Hintergrund mit den 16 Tänzern oder Schauspielern auf der Bühne.

Wie gerade erwähnt bildet die Anzahl der Tänzer die Zahl 16. Im Bühnenraum werden Stellen, die vom Zuschauer und Tänzer nicht offen sichtbar sind, 16 unterschiedliche Positionen virtuell markiert, welche wiederum 16 Klangbildern zugeordnet sind. Nimmt ein Tänzer eine dieser Positionen ein, wird die jeweilige zugeordnete Klangfigur abgespielt und vom Tänzer interpretiert. Gefällt oder liegt dem jeweiligen Tänzer diese ausgelöste Klangfigur nicht, tanzt er aus dem Klangraum heraus und versucht eine für ihn besser Figur zu finden. Die zum vierten Mal gewählte Position muss er aber letztlich beibehalten.

Nachdem der erste Tänzer seine Klangfigur gefunden hat, kommen nacheinander die anderen Tänzer auf die Bühne und suchen ihre jeweilige Figuren. Auf diese Weise entsteht die Interaktion der Tänzer mit dessen durch ihre Position ausgelösten Ereignisse. Interaktiv entwickelt sich durch die einzelnen Klang- und Bildobjekte eine Geschichte, eine Sinfonie. Je mehr Positionen gehalten werden, je weniger Positionen sind frei wählbar. Erst wenn der letzte der 16 Tänzer seine nicht mehr frei wählbare Position eingenommen hat, ist das komplette Bühnenbild erfahrbar.

Erläuterung Von Beginn an sind die Theorien und Thesen von Loop Dundee von seinen Künstlerkollegen nicht verstanden oder gar akzeptiert worden. Selbst Physikern jener Zeit in den 80iger Jahren waren die Ausführungen von Loop über die umfassenden Forschungen der Strukturen und Vorgänge durch bildnerische Werkzeuge nicht ganz nachvollziehbar. Allerdings mit ausreichendem Verständnis für die Thematik. Erst der Kontakt mit damaligen Informatikgrößen brachte zumindest eine geistige Unterstützung für die Forschung. Viele der damaligen Ideen und Theorien sind heute technischer Alltag.