

Die Seele eines Ofenrohrs. Quido Sens Objekte und Medieninstallationen

Sibylle Omlin

Es gibt seit Menschengedenken Metaphern und Alltagspraktiken, um toter Materie ein Leben einzuhauchen. Dinge zu beseelen, die eigentlich als seelenlos gelten. Auch der alltägliche Umgang mit Maschinen verleitet den Menschen oft dazu, Computer oder Autos in den Kontext des Humanen aufzunehmen, diesen Gebrauchsdingen Namen zu geben oder sie als Lebewesen aufzufassen.

In diesem Kontext bewegen sich die Arbeiten des Künstlers Quido Sen. Er stellt mit einfachsten Materialien und der Elektronik Objekte her, die vorgaukeln, ein Eigenleben zu besitzen. Seine „Tiere“ bestehend aus Gemüsesäcken, füllen sich langsam mit Luft und entleeren sich wieder, so dass der Eindruck von Atmen entsteht. Einem Fernseh-Monitor klebt er wie beim EKG Sensoren an, um über die Transformation von visuellen Signalen herauszufinden, welchen Klang verschiedene Fernsehfilme erzeugen – von Fellini bis Denver Clan.

Für eine Klanginstallation am Zugersee gräbt der Künstler ein Absaugrohr an den gebogenen Enden 30 Zentimeter tief in die Erde ein. Wie die Erde klingt, wollte Quido Sen wissen. Denn im Innern der Rohrenden befanden sich Mikrophone, die die Geräusche des Bodens aufzunehmen und über Verstärker und Lautsprecher durch das Rohr zu spielen hatten. Man hörte nichts. Doch beim Künstler entstand keine Enttäuschung. „So war es einfach“, erzählt er. „Es war richtig, dass man nichts hörte. Da ist nichts.“

Die Technik verleitet den Künstler nicht dazu, etwas vorzutäuschen, sondern sichtbar oder hörbar zu machen, was vorhanden ist.

Röhren aus Blech und Papier dienen dem Künstler für Rauminstallationen, die einfachen Materialien sind Quelle für eine Komposition. Jede Röhre besitzt ihr eigenes Frequenzsystem, das mit einem Sinusgenerator ausgemessen wird. Aus der akustischen Vermessung der Objekte wählt der Künstler jene vier Frequenzen, die am eindringlichsten sind. Mit ihnen arbeitet er weiter. Diese Frequenzen werden durch Bewegung des Publikums zufällig ausgelöst. Mehrere Zufallsgeneratoren mischen und modulieren in Echtzeit die Frequenzen zu einer Sequenz von kakophonischen Klängen zusammen. So geht der Besucher in einer Art elektronischem Rauminstrument umher.

Oft ist es der Betrachter, der Quido Sens Objekte in Klangstruktur oder Bewegung beeinflusst. Kommt man einem Tierobjekt, das wie eine Meduse aussieht, zu nah, stellt es jede Bewegung ein, entfernt man sich von ihm wieder, „atmet“ es erneut.

Eine allzu direkte Übertragung von Betrachterbewegungen auf die Installationen und Objekte wird jedoch eher vermieden. Der Künstler Quido Sen ist zwar an Transformationen verschiedener Parameter oder physikalischer Grössen interessiert, doch selten in einem direkt erkennbaren Verhältnis. Eher schaltet er ein paar Zufallsgeneratoren dazwischen, damit die Interaktion zwischen Publikum und Objekt nicht auf vorschnelle Aha-Effekte hinausläuft. Klangeigenschaften der Materie, Prozess-Zufälligkeit, Repetitionen und akustische Vermischung zwischen Gegenwärtigem und Vergangenen, kombiniert mit alltäglichem Material und einfachen räumlichen Anordnungen, charakterisieren Quido Sens Arbeiten.

Bislang vertraute Quido Sen vorwiegend dem Automatismus seiner Objekte und Installationen samt den möglichen Interaktionen. In der Performance „Bildersammler“ ist der Künstler mit seiner Person erstmals als Träger von technischem Aufzeichnungsgerät anwesend. Mit seiner auf einer Mütze installierten Überwachungskamera sammelt er Bilder von Kunstmessen und Vernissagen, an denen er teilnimmt, von den Menschen, denen er dort begegnet. Diese Video-Bilder werden in Echtzeit und in stark vergrößertem Schwarz-Weiss-Raster auf einen Monitor im Galerieraum oder in der Messekoje überspielt. So wird das überraschte Gesicht ein Muster; der Finger, der auf den Mann zeigt, ein schwarzer Fleck.

Quido Sen untersucht das komplexe Verhältnis zwischen den Blickrichtungen eines Bilderproduzenten und Bilderrezipienten. Was sieht die Kamera, was die Augen des Kamera-Manns nicht sehen? Was sieht das Publikum in den Monitorbildern, was der Produzent der Bilder nicht sieht? Welche Bilder sind die richtigen? Gibt es überhaupt eindeutige Bilder? In diesen Fragenkomplex eingeschaltet ist eine zweite Stufe der Bildproduktion. Die schwarz-weiß gerasterten Monitorbilder werden über ein aufwändiges Druckverfahren als Graphiken ausgegeben.

Das derartige Beobachten eines Systems liefert eigenartige Resultate. Alltägliches Material oder Wissen durch Zweckentfremdung in eine unübliche Ordnung oder in einen Versuch mit nutzlosem Ausgang zu bringen, fordert den Künstler immer wieder heraus. Dem Künstler geht es mit solchen Versuchsanlagen über das Beobachten und Verfremden alltäglicher Raum- oder Bildparameter nicht zu letzt um die Mehrdeutigkeit davon, was man Wirklichkeit nennt.