

MICHAEL LUTZ

HOW DO YOU USE SEXUAL ABUSE, 2011

<http://www.interaktiver-text.de/ai/hdyusa/hdyusa.html>

ATTRACTIVE IMMORALITY, 2010

<http://www.interaktiver-text.de/ai/index.html>

SITE – DOKUMENTATION 2001–2011

<http://www.interaktivertext.de>

Die aktuell veröffentlichten Projekte „**HOW DO YOU USE SEXUAL ABUSE**“, 2011, „**ATTRACTIVE IMMORALITY**“, 2010 und die **SITE – DOKUMENTATION 2001–2011** sind in Zusammenarbeit mit dem **Kulturreferat der Stadt München** und der Medienfirma **abraxas-medien, Bremen** entstanden. Es handelt sich dabei um zwei interaktive Internet-Arbeiten und die Dokumentation der künstlerischen Arbeit der letzten zehn Jahre von 2001 bis 2011 im Internet.

Die Arbeit „**HOW DO YOU USE SEXUAL ABUSE**“, 2011 ist ein interaktives Internet-Forum, bei dem der User durch interaktiven Text mit dem Thema, mit aktuellen und vorigen Usern und deren Einträgen, die durch entsprechende Keywords aufgerufen werden, interagiert. Und das innerhalb eines aktuellen öffentlichen Themas, das die Selbstreflexion des Anwenders aktiviert.

Die Arbeit „**ATTRACTIVE IMMORALITY**“, 2010 ist eine interaktive Anwendung im Internet in Form eines interaktiven Buches, in dem die interaktiven Anwendungen als Kapitel in Text- und Bildform durch Interaktion des Users Bedeutungsveränderungen erfahren. Die existenziellen Inhalte, die an Grenzbereiche führen, wie zum Beispiel Nähe/Distanz, Metaphysik, Tod, Nichts, ergänzen oder widersprechen sich durch Interaktion in ambivalenter Weise. „Du nicht“ etwa besteht aus der Abbildung einer Frottage zweier Figuren von Spekulatiuskekzen, die eine männlich, die andere weiblich. Der Benutzer kann durch Berühren der Figuren diese in eine Richtung bewegen, wobei der Vorwärtsbewegung der einen auf die andere zu eine Rückwärtsbewegung der anderen entgegensteht. Rückt das Männchen auf das Weibchen vor, weicht dieses aus. Geht das Männchen zurück, folgt das Weibchen ihm nach. Folgt das Männchen dem Weibchen zu lange, verschwindet das Weibchen am rechten Bildrand, das Männchen bleibt allein zurück. Und umgekehrt. Das Thema Nähe/Distanz, Annäherung/Ablehnen wird in dem Fall spielerisch versinnbildlicht.

Das Kapitel "Nichts" bezeichnet oder beschreibt das Nichts. Ausgehend vom Text im Inhaltsverzeichnis, trifft man im Kapitel auf zwei Ebenen der Darstellung des Nichts. Bei Nichtaktivität betrachtet man eine schwarze Fläche. Bewegt man den Cursor, etwa in Ungeduld wegen fehlender Aktivität, hin und her, erscheint groß in der Mitte der Seite der Text „nichts“. Auf einer Meta- oder Reflexionsebene folgt noch einmal das Thema nun auf zu reflektierende Weise.

Die **SITE – DOKUMENTATION 2001–2011** im Internet umfaßt die interaktiven Originalarbeiten im Internet der letzten zehn Jahre, Bilder und Texte der Ausstellungen und Arbeiten, Ausstellungen, Biografie, Bibliografie, Diskografie, Theorietexte und Links zu den Internetprojekten, den Dokumentationen zurückliegender Projekte und zu Publizisten, Museen und Verlagen.

INTERAKTIVE INTERNET-INSTALLATIONEN

INTERAKTION / KOMMUNIKATION

TEXT / METATEXT / INTERTEXT / KONTEXT

LOCATION / DISLOCATION

SELBSTREFERENZ

Michael Lutz arbeitet als bildender Künstler im Bereich der interaktiven digitalen Medien, und zwar der **interaktiven Internet-Installation [früher interaktiven Computer-Installation]**, seit Ende der 80er Jahre.

Ausschlaggebend für diese Entwicklung waren nach dem Studium der Bildenden Künste an den Akademien Nürnberg und München vor allem ein Jahresstipendium des DAAD in New York und eine Projektförderung am MFA-Computer-Departement bei Tim Binkley an der SVA [School Of Visual Arts] in New York im Jahr 1992.

Weitere wichtige Auszeichnungen sind unter anderem eine Jahres-Gastkünstlerförderung am Städel-Institut für Neue Medien in Frankfurt bei Peter Weibel 1994, 1995 eine Jahres-Projektförderung am Medienlabor in München, die Barkenhoff Stiftung, ein Jahres-Landesstipendium von Niedersachsen, das Förderpreisstipendium der Stadt München, die wiederholte Förderung durch das Siemens arts program und die Erwin und Gisela von Steiner-Stiftung [siehe Biografie].

Ausgangspunkt seiner interaktiven Internet-Installationen sind eigene **Texte** und **Bilder**, die auf verschiedenen inhaltlichen und textuellen Ebenen entwickelt und fürs Internet/am Computer interaktiv programmiert und animiert werden. Diese Ebenen können vom Teilnehmer durch interaktives Agieren in Zusammenhang, in neue **KONTEXTE**, gebracht oder verändert werden, womit meist auch Bedeutungsveränderungen, das heißt ambivalentes Denken einhergeht.

Die **INTERAKTION**sstruktur ist in jedem Projekt anders. Allen gemeinsam ist das Handlungsprinzip. Je mehr der User interagiert, desto tiefer dringt er in die

Arbeit, also in verschiedene Ebenen, und somit in TEXT/BILD-GEDANKEN-INTERAKTIONSSTRUKTUREN ein. Dies ist einer der Arbeitsschwerpunkte: GEDANKEN-KOMMUNIKATIONS-INTERAKTIONSSTRUKTUREN darzustellen. Somit wird die erzwungene Linearität geschriebener Texte und Bilder aufgebrochen und die Komplexität von Interaktionsstrukturen umgesetzt, die **nonlinear**, **interaktiv** und **veränderbar** sind.

Vor, über, zu Beginn oder auf einer inhaltlichen Metaebene jeder Arbeit trifft der User auf eine **METATEXT**ebene. Diese stellt eine **REFLEXION**sebene dar, die, vom Thema gelöst, die Prozesse des Schreibens und der Bilddarstellung sowie der Reflexion des Werkes thematisiert [**SELBSTREFERENZ**]. Der Teilnehmer wird von dort zu den komplexen Denksystemen geführt und taucht somit in das Interaktionssystem ein.

Die Arbeiten sind mittlerweile fast ausschließlich für das Internet konzipiert. Sie bestehen aus eigens dafür aufwendig programmierten Interaktionsstrukturen, z.B. Wortsuchmaschine, Roll-over, oder verwenden zum Teil vorgefertigte Anwendungen, etwa SMS, E-Mail, beziehungsweise thematisieren diese. Im Ausstellungszusammenhang konstituiert sich die Arbeit aus Projektionen oder Screens, die im Raum meist mehrteilig in konstruktiver Aufteilung an die Wände projiziert oder gesetzt werden und vom Betrachter über Laptops oder Smartphones interaktiv zu bedienen sind. Somit werden die durch **INTERAKTION / KOMMUNIKATION, TEXT, METATEXT, INTERTEXT, KONTEXT, LOCATION/ DISLOCATION, SELBSTREFERENZ** entstehenden Strukturen im dreidimensionalen Raum visuell erfahrbar und interagierbar [Location/Dislocation].

Publizistisch stehen vor allem im Vordergrund: die Arbeit an interaktiven Projekten im Internet und deren Veröffentlichung bei und Verlinkung mit Publizisten, wie dtv-Verlag, München, NMWB, Bremen, abraxas-medien [siehe SITE-Diskografie, Bibliografie], deren Ausstellungen, beispielsweise Museum Lenbachhaus München, Neues Museum Weserburg Bremen, Kunstverein Ruhr, Essen, Museum der Stadt Sindelfingen, SVA Gallery, New York, [siehe Ausstellungen], die Arbeit an Theorietexten [siehe „Theorie/Texte“, „Diskografie“], Veröffentlichungen von CD-ROMs und Katalogen [siehe „Diskografie“, „Bibliografie“] und die Beteiligung an der Organisation von Großprojekten wie „3D-Festival München 97“, „Milia“ Cannes, „Kunst, Chaos, Medien“ Sindelfingen, „Modell“ München, „Digital Salon“ New York.