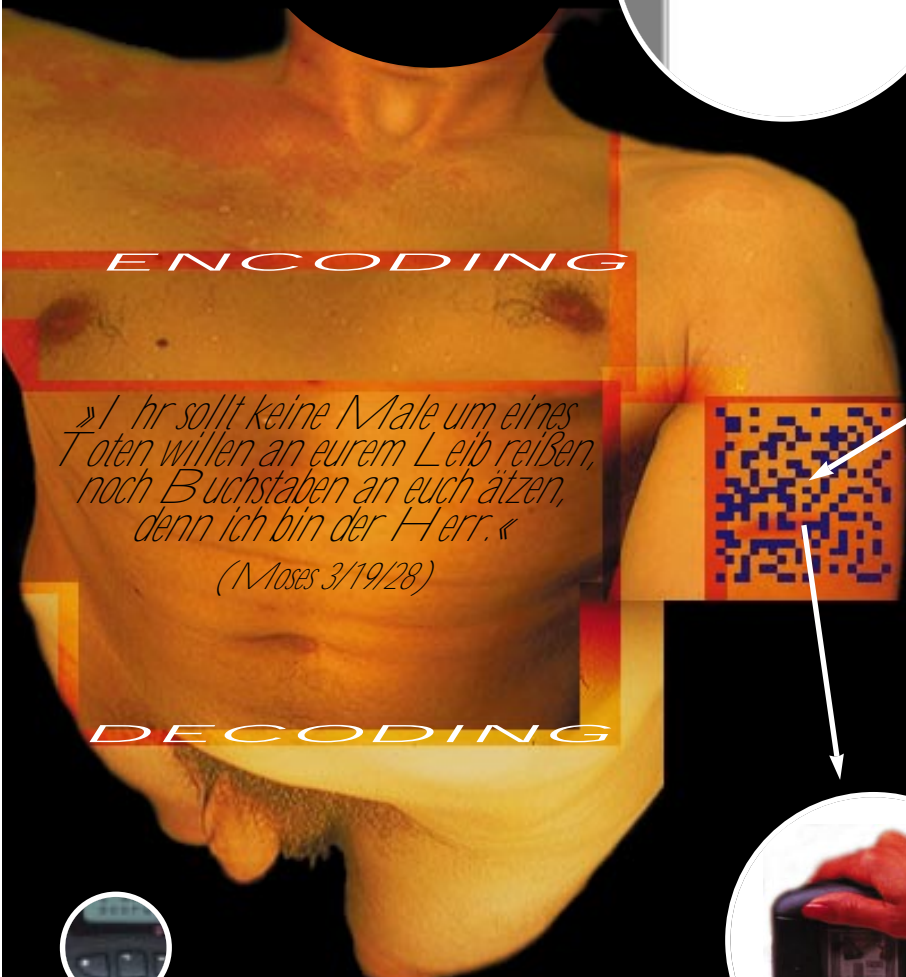


»»»»» I am the doorway «««««

EXPOSÉ
1999



ENCODING

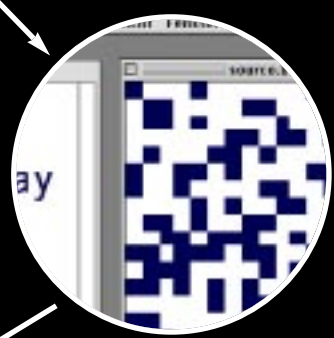
*»I hr sollt keine Male um eines Toten willen an eurem Leib reißen, noch Buchstaben an euch ätzen, denn ich bin der Herr.«
(Moses 3/19/28)*

DECODING



Umwandlung des Source-Codes der zu speichernden Information in ein Bitmap

Ort A



Übertragung (tätowieren) des Bitmaps auf den Informationsträger (Haut)



1. Erfassung des Bitmaps vom Datenträger (Haut) mittels eines Handscanners und decodierung der Information.

mobiler Standpunkt

Verteilung der Information an beliebig viele Empfänger via E-Mail über Internet.



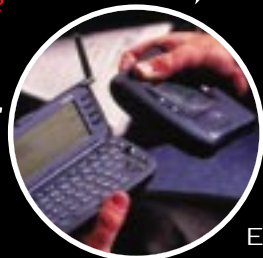
Ort X.1



Ort X.2



Ort X.3



Ort X.4



Ort X.5

Empfang der Information auf allen möglichen Internetkommunikationsmitteln, wie z.B.: PC's, Labtops, Scall, Quix Handys, Handhelds usw.



Einleitung

»Ihr sollt keine Male um eines Toten willen an eurem Leib reißen, noch Buchstaben an euch ätzen, denn ich bin der Herr.« (Moses 3/19/28)

Dieses Zitat aus der Bibel ist wohl die älteste schriftliche Äußerung über Tätowierung. Seit Jahrtausenden wird diese Technik von den Menschen unterschiedlichster Kulturen benutzt um zu kommunizieren und Informationen dauerhaft zu speichern. Und zwar solange sie gebraucht werden bis zum Tode eines Menschen. Ob nun die Tätowierung als Maske kosmetische Funktionen übernimmt oder aber als Brandmarkung politisch funktionalisiert wird, stets dient sie der Kommunikation im Sinne von Identität (oder Verdeckung von Identität) und Identifikation.

"Körperbemalung und vor allem Tätowierung, Brandmarkung und Narbenzeichnung stellen in ihrer Bedeutung eine überindividuelle - gleichwohl ans Individuum gebundene (und dieses dadurch mitbedingende) - Kodierung gesellschaftlicher Praxis dar. (Stephan Oettermann "Die Geschichte der Tätowierung in Europa")

Im Hinblick auf diese lange Tradition würde es naheliegen, den Körper bzw. die menschliche Haut als Informationsträger und Speichermedium auch im digitalen Zeitalter zu benutzen. Das würde bedeuten Information in digitaler Kodierung auf der Haut zu speichern und bei Bedarf wieder zu dekodieren. Ein Beispiel für Kodierung und Dekodierung ist der Barcode (EAN) auf Produkten. Interessant wird dieses Verfahren im Bezug auf mobile Kommunikation. Egal an welchem Ort sich der Mensch befindet ist Information von seinem Körper abrufbar. Und was wichtig ist, die Information ist nach seiner Übersetzung (dekodierung) in alle Welt kommunizierbar.

In den Anfängen der Zeit von Home PC's und Personalcomputern wurden in den Fachzeitschriften für Anwender Source-Codes von Software in codierter Form als Bitmap abgedruckt. Der Grund lag darin, daß es noch keine geeigneten Wechsel-Speichermedien gab und der Abdruck des Source-Codes als (ASCII)-Text die Fehlerquote beim Abtippen erheblich erhöhte. Der Anwender holte sich also diesen Source-Code-Bitmap mit seinem Handscanner auf den Computer und wandelte dieses Bitmap auf seinen PC wieder in die Ursprüngliche ASCII-Text-Datei.

Das künstlerische Projekt

Meine Idee besteht darin eine Information oder Botschaft über mobile Kommunikationstechnik kommunizierbar zu machen egal an welchen Ort ich mich befinde und wann immer ich will. Zum Schutz gegen Vergessen, Verlieren oder auch gegen das Gelöscht werden. soll die Information auf meiner Haut in codierter Form eingeschrieben (tätowiert) werden. Die Kodierung erfolgt wie oben beschrieben von ASCII-Text in ein Bitmap. Dieses wird auf die Haut übertragen. Beim Bedarf des Abrufs der Information wird dieses Bitmap mittels eines Handscanners in einen PC (wo immer der auch ist) eingelesen und in die Textdatei zurückübersetzt. Im Anschluß daran kann diese Information in Form einer E-Mail an den jeweiligen Empfänger versandt werden. Das der Empfang von E-Mails mit den unterschiedlichsten Kommunikationsmitteln (wie Laptop, Handy, Communicator, Pager etc.) möglich ist brauch ich an dieser Stelle nicht weiter zu erörtern. Der Vorteil von kodierter Information besteht darin, daß diese auch verschlüsselbar also nicht für jeden zu lesen ist.

Präsentation der Arbeit

Die Arbeit soll als Rauminstallation in Form eines (mobilen) Computerarbeitsplatzes mit Internetzugang für encoding und decoding präsentiert werden. Dieser Teil stellt das Werkzeug dar. Desweiteren befindet sich in einer Vitrine auf einem Bürodrehstuhl ein Hemd mit dem Abdruck der noch frischen Tätowierung. Dieser Teil der Installation stellt die physische Anwesenheit des eigentlichen Werks (der Tätowierung) dar. Abgerundet wird die Installation durch eine großformatige Fotografie der Tätowierung. Die Botschaft die mit der jetzt existierenden eigenentwickelten Linux-Software »TOR version 1.01« erzeugt wurde lautet: »I am the doorway« - Ich bin das Tor. Mit erscheinen der Windows-Version der Software, wird es eine weitere Tätowierung geben. Die Botschaft lautet in diesem Falle dann: »Bestandteil sein«. Im Internet ist die Arbeit durch einen nüchternen Firmenauftritt präsent. Der sich im Moment noch als »work-in-progress« darstellt. Mit der Serienreife der Software ist diese dann auch für interessierte Nutzer downloadbar.