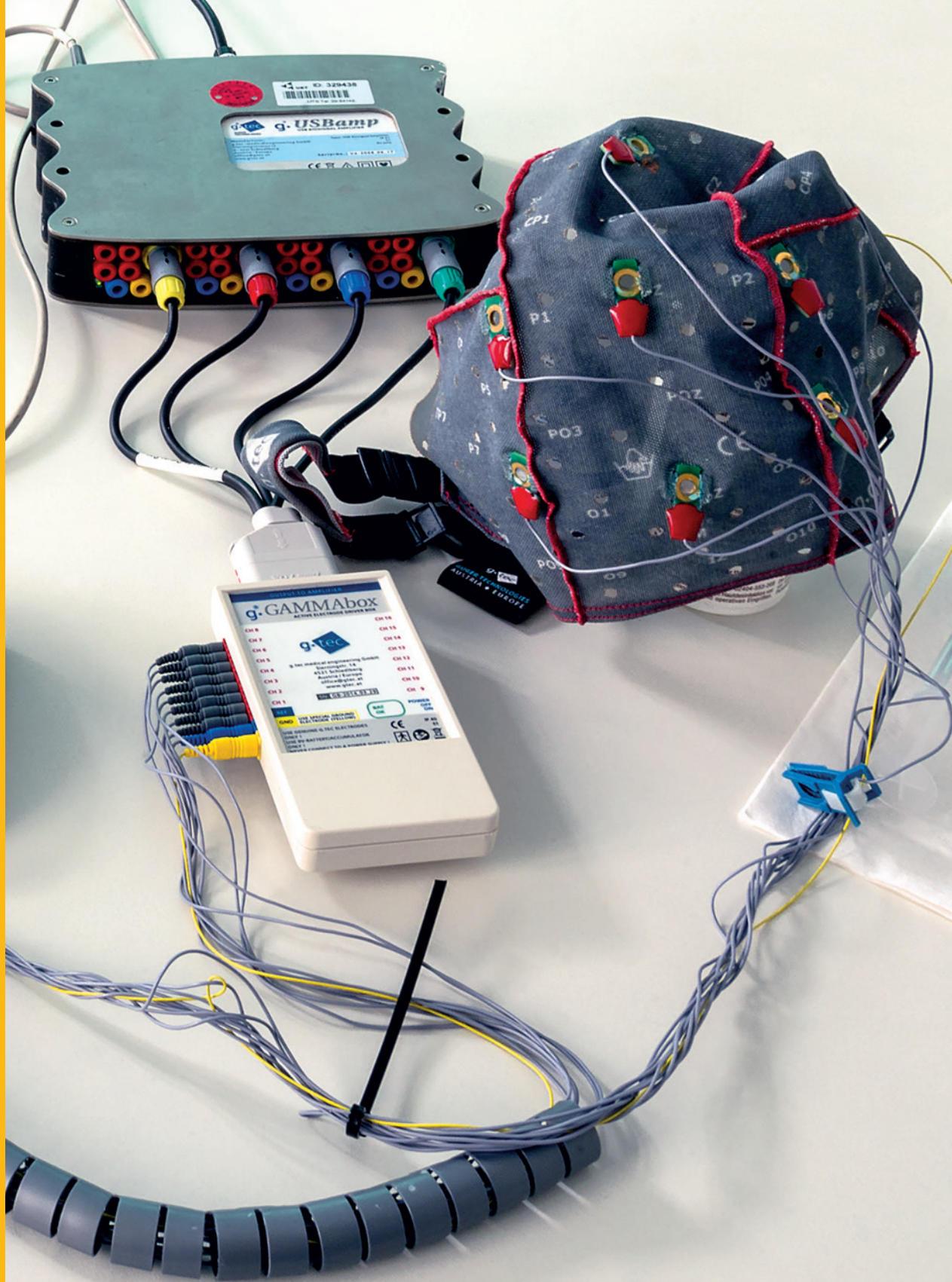


ALDIHOLE







Adi Hoesle

ICH MALE,
ALSO BIN ICH

Ausstellung & Brain Painting Art Research Lab
im Kleisthaus, Berlin
vom 22. August - 25. September 2018

JÜRGEN DUSEL

Federal Government Commissioner
for Matters relating to Persons with Disabilities

Dear visitors to the exhibition
and everyone else whose interest has been sparked,

Where does art come from? And what must the body be able to do for creative expression to be possible? Looking for an answer to this question was one idea of the project “I paint, therefore I am” by conceptual artist Adi Hoesle. The project offered both: the opportunity to experience creative expression’s many facets and possibilities and to get to know the Kleisthaus as a place for people with and without disabilities to meet and interact. Adi Hoesle has been our guest for five weeks and, in addition to his exhibition, brain-painting workshops and a panel discussion among experts, he has offered a space where visitors were able to learn new things and interact with each other.

I am very happy about this project, which has brought together so many people and opened up new perspectives for them. When else do you have the opportunity to use a computer interface to paint through the “power of thought” or to meet a woman who suffers from ALS and is active as an artist?

“Democracy Needs Inclusion” is the motto of my term in office, which is also reflected in this project. Democracies are about more than just political participation. They are also about social participation and the question of how we want to live together.

People with disabilities want and should be able to express themselves through art as naturally as everyone else. As Article 30 of the UN Convention on the Rights of Persons with Disabilities stipulates, they have a right to do so.

My sincere thanks go out to all those involved, especially Adi Hoesle and Angela Jansen. Thank you very much for enriching the cultural programme of the Kleisthaus with this project in such a profound way. This catalogue offers a little glimpse of that.

I hope you enjoy reading it!
Your sincerely, Jürgen Dusel

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'J' followed by 'Dusel'.



JÜRGEN DUSEL

Beauftragter der Bundesregierung
für die Belange von Menschen mit Behinderungen

Liebe Gäste der Ausstellung,
liebe Interessierte,

Wo entsteht die Kunst? Und was muss der Körper können, damit kreativer Ausdruck möglich ist? Dieser Frage nachzuspüren, war eine Idee des Projekts „Ich male, also bin ich“ des Konzeptkünstlers Adi Hoesle. Dieses bot die Möglichkeit, sich zum einen auf die vielen Facetten und Möglichkeiten des kreativen Ausdrucks einzulassen und zum anderen das Kleisthaus als Ort der Begegnung und des Austauschs von Menschen mit und ohne Behinderungen zu erfahren.

Fünf Wochen lang war Adi Hoesle bei uns zu Gast und bot neben seiner Ausstellung, neben Brain-Painting-Workshops und einem Expertengespräch, vor allem einen Raum, in dem die Besucher*innen Neues erfahren und sich begegnen konnten.

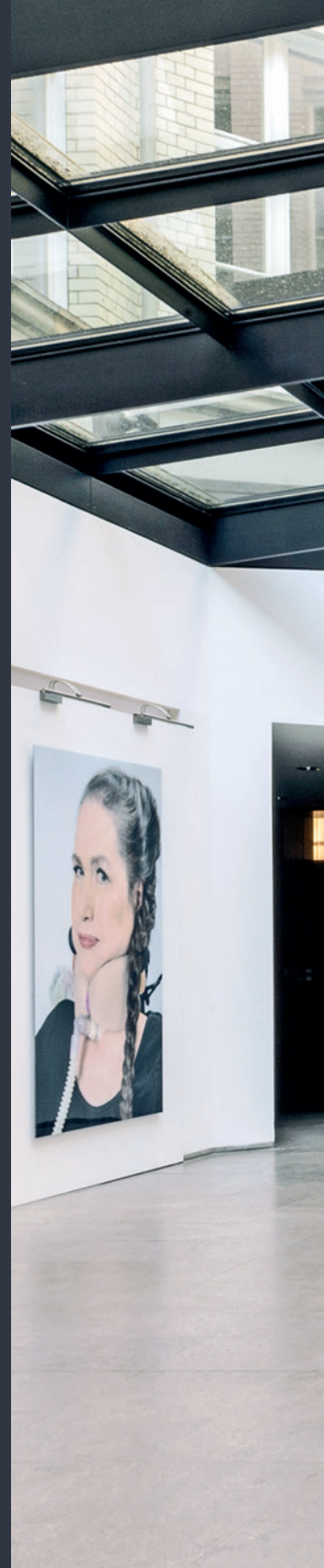
Ich bin sehr froh über dieses Projekt, das so viele Menschen zusammengebracht und ihnen neue Perspektiven eröffnet hat. Wann sonst hat man die Gelegenheit, mittels eines Computer-Interfaces durch die „Kraft der Gedanken“ zu malen oder eine Frau kennenzulernen, die an ALS erkrankt und künstlerisch tätig ist?

„Demokratie braucht Inklusion“, ist das Motto meiner Amtszeit und das zeigt sich auch in diesem Projekt. Denn in einer Demokratie geht es nicht nur um politische, sondern auch um gesellschaftliche Teilhabe und die Frage, wie wir zusammenleben wollen. Menschen mit Behinderungen wollen und können selbstverständlich genauso künstlerisch tätig sein wie andere auch. Sie haben ein Recht darauf, so regelt es auch der Artikel 30 der UN-Behindertenrechtskonvention.

Mein herzlicher Dank geht an die Beteiligten, insbesondere an Adi Hoesle und Angela Jansen. Vielen Dank dafür, dass Sie das Kulturprogramm im Kleisthaus mit diesem Projekt so sehr bereichert haben. Dieser Katalog bietet einen kleinen Einblick.

Viel Freude beim Durchblättern!
Ihr Jürgen Dusel

I'm still present



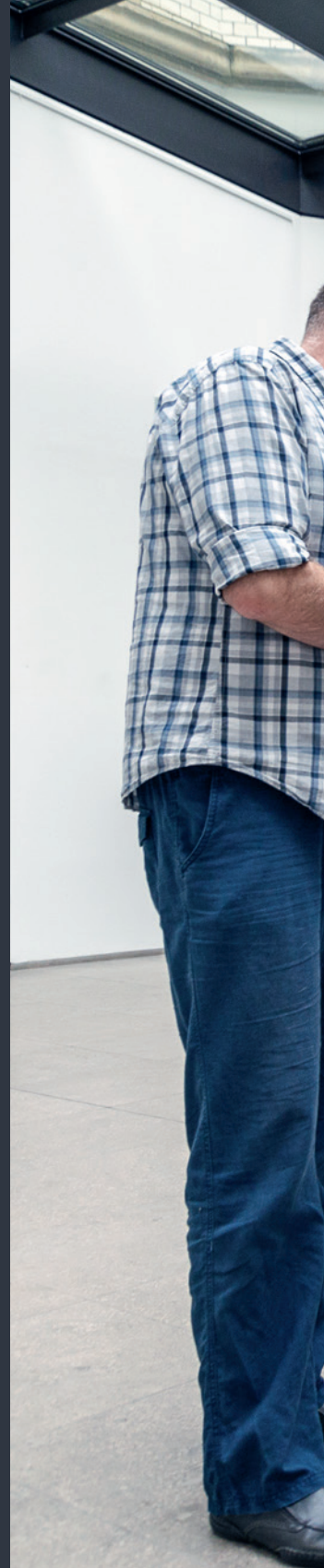








Stills aus der Videoinstallation „Immovability“, 2018, Dauer 9,48 min. / Stills of the video installation “Immovability”, 2018, duration 9,48 min.
Rechte Seite: Angela Jansen im Gespräch mit Besucher*innen im Foyer des Kleisthauses / Right side: Angela Jansen talking to visitors in the foyer of the Kleisthaus.







I'm a model













Ich male, also bin ich

Dr. Ursula Ströbele
Kunsthistorikerin

Ich denke, also bin ich. Cogito ergo sum. Je pense, donc je suis. – so lautet der berühmte, paradigmatische Satz des Philosophen René Descartes. Die menschliche Fähigkeit zu denken und ein Bewusstsein zu entwickeln, gilt ihm als zentrale Voraussetzung für die Bestätigung des eigenen Ich, die Erkenntnisfähigkeit der individuellen Existenz, um den fundamentalen Zweifel zum Verstummen zu bringen: „Da es ja immer noch ich bin, der zweifelt, kann ich an diesem Ich, selbst wenn es träumt oder phantasiert, selber nicht mehr zweifeln.“⁴¹

Ich male, also bin ich – lautet ein Titel des Künstlers Adi Hoesle. Im Rahmen dieser Ausstellung im Berliner Kleisthaus (2018) zeigt er ein Setting mit einem Brain-Computer-Interface. In Workshops konnten sich Besucher*innen via EEG (Elektroenzephalografie) verkabeln, ihre Gehirnströme messen lassen und anschließend in Interaktion mit dem vor ihnen stehenden Rechner ein sogenanntes Brain Painting malen. Mittels einem durch das EEG messbaren Muster im Gehirn wählt der/die (konzentrierte) User*in bestimmte Formen, Farben, Größen und Anordnungen am Bildschirm zu eigenen Kompositionen aus, die er/sie durch einen Mausklick ausdrucken kann: Im Gehirn entsteht so ein abstraktes ‘Gemälde’, das dann auf der projizierten Leinwand oder dem Papier sichtbar wird. Die Herausforderung dieses Interface liegt in der medizinischen Nutzung für Patient*innen mit ALS-Syndrom (Amyotropher Lateralsklerose, sog. ‘Locked-in’), deren einziger Austausch mit ihrer Umgebung oft nur in der Augenbewegung besteht. Angela Jansen ist solch eine Patientin, die mit Hoesle kooperierte und sich täglich für einige Stunden als – wie sie sich selbst versteht – ‘lebende Skulptur’ den zwischen Neugierde, Berührungsängsten und Unsicherheit schwankenden Besucher*innen präsentierte. Über ihren ‘Bordcomputer’, den sie dank der Bewegung ihrer Augen (Eye Tracking) mit beeindruckender Schnelligkeit zu bedienen vermag, führte sie Gespräche. Als geschminktes und in wechselnden Outfits inszeniertes Model zeigen großformatige Portraitfotos die gestylte Protagonistin, die auf einigen Bildern ohne ihren (lebensnotwendigen) Rollstuhl und die künstliche Beatmungshilfe jegliche Differenz zu gesellschaftlich vorherrschenden Kriterien modischer Attraktivität und Dynamik vor den Augen der Kamera aufhebt: *I’m still present* (2018). Während der Performancezeiten war sie im doppelten Sinne präsent und selbst täglich mit den sie umgebenden, fast wie parallele Spiegelbilder fungierenden Portraits ihres eigenen Ichs in unterschiedlichen Posen konfrontiert.

Die Ursprünge des verwendeten Interface liegen in den 1990er Jahren und wurden unter maßgeblicher Beteiligung von Prof. Dr. Niels Birbaumer (Universität Tübingen) entworfen. 2003 konzipierte Hoesle erste Ideen für sein auf diesem Interface basierendes Brain Painting. In Kooperation mit Prof. Dr. Andrea Kübler und Dr. Sebastian Halder (Universität Tübingen/Universität Würzburg) entwickelte er 2004/2005 die Schnittstelle BCI-Brain Painting. Parallel zur medizinisch-wissenschaftlichen Evaluation des Programms begann Hoesle, diese technologische Neuerung für den Kunstkontext zu nutzen, so 2012 beim Ars Electronica Festival in Linz und in der Kunsthalle Rostock.

Historische Vorläufer und Ursprünge dieser Kunstform, den kreativen Schaffensprozess auf eine Maschine bzw. auf die Interaktion zwischen Computer und Individuum zu verlagern, finden

sich in vielfältigen Ausprägungen seit den 1950er Jahren, wie bei dem Künstler Jean Tinguely, der seine *Méta-matic* genannten Zeichenmaschinen konstruierte. Diese wurden ohne Rechenmaschine von Elektromotoren angetrieben, stellten Kunst her und waren selbst auch Kunstwerke. Seit den ersten Großrechnern verzeichnet die künstlerische Entwicklung zunehmend interdisziplinäre Experimente und Exponate an der Schnittstelle zu Computertechnologien, Kooperationen mit Naturwissenschaftlern und Programmierern. Algorithmen spielen darin eine immer bedeutendere Rolle, ferner drängen sich Fragen zur Auffächerung einer eindeutigen Autorenschaft auf, wie sie auch für Hoesles Brain Painting virulent sind.

Wo liegen die Ursprünge einer den Computer nutzenden Kunst? Mit den Pionieren der Computerkunst Frieder Nake, Georg Nees und Herbert W. Franke – alle drei absolvierten ein Mathematikstudium und verstanden sich zu Beginn nicht primär als Künstler – entwickelte sich ab Mitte der 1950er Jahre die Computergrafik, d.h. computergenerierte Bilder. Der Computer fand Verwendung als Handwerkszeug und spielte für die Drucktechnik eine große Rolle. Den Urhebern dieser neuen mit dem Computer, Plottergeräten oder Kathodenstrahloszillographen geschaffenen Werken wehte anfangs nicht nur euphorische Begeisterung entgegen, sondern auch kritische Worte von Verfechtern eines etablierten Kunstverständnisses. Nach einer Ausstellung elektronischer Grafiken Frankes in der Hochschule für Gestaltung in Ulm um 1960 fasste der Gestalter und Grafikdesigner Otl Aicher die Skepsis zusammen: „Was haben Sie für Material? Elektronen, elektrische Fasern? Das ist doch nichts. Das ist doch nichts Greifbares [...] das kann doch keine Zukunft haben.“² Angeregt durch die frühen Unternehmungen Ben F. Laposkys visualisierte Franke „diesen Tanz der Elektronen“ mithilfe eines Kathodenstrahloszillographen. Die Beschreibungen der technischen Vorgehensweise bei der Werkgenese in Katalogen, teils ergänzt durch Funktionszeichnungen der jeweiligen Apparatur, sind zumindest für Franke signifikant. Diese Dokumente zeugen von der jungen, um Legitimität und Anerkennung kämpfenden Kunstform, die durch anschauliche Erklärungsmodelle dem damals noch unbekanntem Mysterium des Computers bzw. Großrechners entgegenwirken wollte. Zudem hegten viele Zeitgenossen Zweifel am künstlerischen Wert der Exponate, weil ein Großteil von ihnen dem wissenschaftlich-technischen Bereich angehörte. Kooperationen zwischen Wissenschaftlern, Technikern und Künstlern, wie sie Adi Hoesle mehrfach einging, nehmen seit einigen Jahren durch ein wachsendes Interesse an künstlerischer Forschung und Wissensgenerierung zu. Plattformen, so das Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston/Cambridge³ oder das ZKM Zentrum für Kunst und Medien in Karlsruhe gehören hierbei zu den einflussreichsten Schauplätzen.

Zwar arbeitet Hoesle heute unter anderen technologischen Voraussetzungen, doch lohnt es sich, bei ihm die computer- und programmiertechnischen Hintergründe zu skizzieren, um zumindest laienhaft zu verstehen, welche Art der erweiterten Kommunikation das eigene Gehirn mit der Rechenmaschine führt, welche neue Form der Partizipation möglich ist und wie die Übersetzung zwischen den Akteur*innen vonstattengeht. Bei Adi Hoesle fungiert der Computer insbesondere als Prothese oder Werkzeug, d.h. als

Pinsel bzw. Zeichenstift eines menschlichen Urhebers, der diese mit seinen Gehirnströmen steuert. Auch er publizierte im Anfangsstadium des Projekts Texte, u.a. mit Prof. Dr. Andrea Kübler, die das Setting und mögliche künstlerische Implikationen erläutern.⁴ Bei der frühen Computergrafik bildete die systematisch eingesetzte Mathematik neben potenzieller Unabgeschlossenheit, Interaktivität, Multimedialität und Immaterialität ein wesentliches Prinzip dieser Ästhetik des Digitalen.⁵ In den 1970er und 1980er Jahren erweiterten die Leistungssteigerungen der Computer die interaktive Medienkunst. Einflussreiche Ausstellungen, die erstmals in größerem Umfang Computerkunst präsentierten, um diese weit gefasste Kunstform zu etablieren, waren: *Cybernetic Serendipity* 1965/68 (London, Stuttgart, New York), *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* 1968 von Pontus Hultèn im Museum of Modern Art (New York) und *Computerkunst. On the Eye of Tomorrow* im Kubus Hannover 1969. Jack Burnham kuratierte unter dem Einfluss der Kybernetik seine kontrovers diskutierte Schau *Software – Information Technology: Its New Meaning for Art* (Jewish Museum Brooklyn).

Entscheidend auch beim Brain Painting ist die Involviertheit unterschiedlicher Akteur*innen, die miteinander interagieren, darunter Wissenschaftler*innen und Programmierer*innen, User*innen bzw. Maler*innen und Künstler*innen sowie Algorithmus und Apparatur. Sie alle stellen die Frage nach der Autorenschaft erneut ins Zentrum: Inwiefern fließen Eigenheiten und Bedingungen der Maschine und des Interface in den künstlerischen Prozess ein? Was genau ist der kreative Akt? Die Konzeption und Programmierung des Interface, die singulären Kompositionen der Besucher*innen oder beides zusammen? Der Computer setzt die Matrix, der die Bildgenese unterliegt. *Ich male, also bin ich* unterstreicht die Verbindung, die der/die Künstler*in zwischen dem kreativen Akt und der individuellen Existenz knüpft.

Im Zuge aktueller philosophischer, kunsttheoretischer und soziologischer Strömungen zu prozessbasierten Ontologien, New Materialism und Akteur-Netzwerk-Theorien zeigt die Technikphilosophie Gilbert Simondons (1924–1989), dass es nicht ausreicht, technische Objekte auf Algorithmen oder binäre Codes zu reduzieren.⁶ Stattdessen seien technische Objekte sowohl in soziale Umfelder eingebettet, als auch in spezifische technische und natürliche Milieus, wodurch die Maschine – beim Brain Painting der Computer – als geschlossene Entität aufgehoben wird

1 René Descartes, *Meditationes de Prima Philosophia/Meditationen über die Erste Philosophie* (lat./dt.), Stuttgart: Reclam 1986, S. 79.

2 Zitiert nach Barbara Nierhoff-Wielk, „Ex Machina – Die Begegnung von Computer und Kunst. Ein Blick zurück“. In: Wulf Herzogenrath, Barbara Nierhoff-Wielk (Hg.), *Ex Machina – Frühe Computergrafik bis 1979. Die Sammlungen Franke und weitere Stiftungen in der Kunsthalle Bremen*. Herbert W. Franke zum 80. Geburtstag, Kunsthalle Bremen, München [u.a.]: Deutscher Kunstverlag 2007, S. 20–63, hier S. 23f.

3 Vgl. das von György Kepes 1967 gegründete Center for Advanced Visual Studies (CAVS), das Otto Piene 1974–1994 leitete.

4 Vgl. Andrea Kübler, „Brain Painting – BCI Meets Art, Universität Roehampton. In: Andrea Kübler, Adrian Furdea, Sebastian Halder, Adi Höhle (2008), *Brain Painting – BCI Meets Art*. In: Gernot R. Müller-Putz (Hg.), *Proceedings of the 4th International Brain-Computer Interface Workshop and Training Course 2008: September 18–21 2008*, Technische Universität Graz, Österreich: Verlag der Technischen Universität Graz 2008, S. 361–366.

5 Nike arbeitete in den 1960ern im Umfeld von Max Bense, der eine Professur für Informationsästhetik an der Technischen Hochschule Stuttgart innehatte und den Begriff der „Generativen Ästhetik“ prägte.

6 Vgl. Henning Schmidgen, „Der Psychologe der Maschinen. Über Gilbert Simondon und zwei Theorien technischer Objekte“. In: Christiane Kraft Alsop (Hg.), *Grenzgängerin/Bridges Between Disciplines: Festschrift für Irmgard Staeuble, Heidelberg/Kröning: Asanger Verlag, 2001, S. 265-287. Gilbert Simondon, Du mode d'existence des objets techniques, Paris: Aubier 2012 [1958].*





I paint,
therefore I am

Dr. Ursula Ströbele
Art historian

I think, therefore I am. Cogito ergo sum. Je pense, donc je suis. That is the famous, paradigmatic sentence of philosopher René Descartes. The human ability to think and to develop a consciousness is regarded as a central prerequisite for the confirmation of the individual's own ego, for the capacity of cognition of individual existence, in order to silence the fundamental doubt: "Since it is still me who doubts, I can no longer doubt this ego, even if it dreams or fantasizes."

I paint, therefore I am. – That is a title of Adi Hoesle. As part of this exhibition at the Kleisthaus in Berlin (2018), he exhibited a setting with a Brain-Computer-Interface. In workshops, interested visitors could wire themselves up via EEG (electroencephalography), have their brain waves measured, then make a so-called Brain Painting in interaction with the computer in front of them. Using a pattern in the brain that can be measured by EEG, (concentrated) users select specific shapes, colours, sizes and image arrangements on the screen to create their own compositions, which they can print out with a mouse click: An abstract 'painting' is created in the brain and made gradually visible on the projected screen or on paper. The challenge of this interface lies in the medical use for patients with ALS syndrome (amyotrophic lateral sclerosis, called locked-in), whose only interaction with their environment often consists only in eye movement. Angela Jansen is one such patient who worked together with Adi Hoesle and presented herself to visitors wavering between curiosity, fear of contact and uncertainty for several hours daily as – as she sees herself – a 'living sculpture'. She talked to some people using her 'board computer', which she is able to operate with impressive speed thanks to her eyes (eye tracking). Large-format portrait photos showed the styled protagonist as a model wearing make-up and various outfits, who, in some pictures without her (vital) wheelchair and artificial respiration device, cancels out any differing from socially prevailing criteria of fashionable attractiveness and dynamism in front of the camera's eyes: *I'm still present* (2018). During the performance periods she was present in a double sense, and herself confronted daily with the surrounding portraits of her own self in different poses, almost like parallel mirror images.

The origins of the interface used are in the 1990s and had been developed with the significant participation of Prof. Dr. Niels Birbaumer (University of Tübingen). In 2003 Hoesle conceived the initial ideas for his brain painting based on this interface. In cooperation with Prof. Dr. Andrea Kübler and Dr. Sebastian Halder (Tübingen/University of Würzburg) he developed the interface BCI-Brain Painting in 2004/2005. Parallel to the medical-scientific evaluation of the program, Hoesle began to use this technological innovation in the context of art, for example at the Ars Electronica Festival in Linz in 2012 and at the Kunsthalle Rostock.

Historical precursors and origins of this form of art of shifting the creative process to a machine or to the interaction between computer and individual can be found in various forms since the 1950s, among others in the work of Jean Tinguely, who constructed his *métabatic drawing machines*, which were driven by electric motors (without computers) to produce art, and are themselves works of art. Since the first mainframe computers, artistic development has increasingly seen interdisciplinary experiments and exhibits at the interface to computer technologies,

collaborations with scientists and programmers. Algorithms play an increasingly important role in this, and questions arise about the spreading out of unambiguous authorship, which are also virulent for Hoesle's Brain Painting.

Where are the origins of computer generated art? The pioneers of computer generated art Frieder Nake, Georg Nees and Herbert W. Franke – all three had degrees in mathematics and did not see themselves primarily as artists, at least not in the beginning – developed computer graphics, i.e. computer-generated images, from the mid-1950s onwards. Computers were used as a new kind of tool and for printing technology. The producers of these new works created with computers, plotters or cathode ray oscillographs were initially met not only with euphoric enthusiasm, but also with critical words from those who advocated an established understanding of art. After an exhibition of Franke's electronic graphics at the Ulm School of Design around 1960, the designer and graphic designer Otl Aicher summed up the scepticism: "What material do you have? Electrons, electrical fibers? That's nothing. That is not something you can touch [...] that can't have a future."² Inspired by Ben F. Laposky's early efforts, Franke visualized "this dance of electrons" with the aid of a cathode ray oscillograph. For Franke, the descriptions of the technical procedure for the genesis of the work in catalogues, partly supplemented by functional drawings of the respective apparatus, are important. These documents illustrate the young art form fighting for legitimacy and recognition and trying to lessen the mystery of the then still unfamiliar computers or mainframe computers with understandable explanatory models. Many contemporaries also questioned the artistic value of the exhibits, because the majority of them belonged to the scientific-technical field. In recent years, collaborations between scientists, technicians and artists have increased due to a growing interest in artistic research and knowledge generation. Adi Hoesle has participated in several collaborations. Platforms such as the Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston/Cambridge³ and the ZKM Center for Art and Media in Karlsruhe are among the most influential locations.

Although Hoesle now works under different technological conditions, it is valuable to understand his computer and programming backgrounds, at least in terms of the basics, in order to understand what kind of extended communication individual brains conduct with computers, what new form of participation is possible, and how the translation between the actors takes place. In Hoesle's work, the computer functions especially as a prosthesis or tool, i.e. like the brush or pen of the human creators, who control it with their brain waves. He has also published texts, especially in the early stages of the project, with Prof. Dr. Andrea Kübler, among others, explaining the setting and possible artistic implications.⁴

In early computer graphics, systematically applied mathematics, along with potential incompleteness, interactivity, multimediality, and immateriality, formed an essential principle of this digital aesthetic.⁵ In the 1970s and 1980s, computer performance enhancements expanded interactive media art. Influential exhibitions that presented computer art on a larger scale for the first time establishing this broadly conceived art form included: *Cybernetic Serendipity* 1965/68 (London, Stuttgart, New York), *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* 1968 by Pontus Hultèn in

the Museum of Modern Art (New York) and *Computerkunst. On the Eye of Tomorrow* in the Kubus Hannover 1969. Under the influence of cybernetics, Jack Burnham curated his hotly debated exhibition *Software – Information Technology: Its New Meaning for Art* (Jewish Museum Brooklyn).

Crucial to Brain Painting as well is the involvement of different actors interacting with each other, including scientists and programmers, individual users and painters, artists, algorithms and apparatus. They all put the focus back on the question of authorship: To what extent do the specifics and requirements of the machine and the interface influence the artistic process? What exactly is the creative act? The conception and programming of the interface? The singular compositions of the exhibition visitors? Or both together? The computer establishes the matrix for the genesis of the image. *I paint, therefore I am* underlines the connection that the artist establishes between the creative act and individual existence.

In the course of current trends in philosophy, art theory and sociology towards process-based ontologies, New Materialism and actor-network theories, Gilbert Simondon's (1924–1989) philosophy of technology demonstrates that it is not sufficient to reduce technical objects to algorithms or binary codes.⁶ On the contrary, technical objects are embedded both in social environments and in specific technical and natural milieus, whereby the machine – in brain painting the computer – is cancelled out as a self-contained entity only and the actual work of art manifests itself only in the dialogue between the individual actors.

1 René Descartes, *Meditationes de Prima Philosophia/Meditationen über die Erste Philosophie*, Stuttgart: Reclam 1986, p. 79.

2 cf. Barbara Nierhoff-Wielk, „Ex Machina – Die Begegnung von Computer und Kunst. Ein Blick zurück,“ in: Wulf Herzogenrath, Barbara Nierhoff-Wielk (Hg.), *Ex Machina – Frühe Computergrafik bis 1979. Die Sammlungen Franke und weitere Stiftungen in der Kunsthalle Bremen. Herbert W. Franks zum 80. Geburtstag*, Kunsthalle Bremen, München [u.a.]: Deutscher Kunstverlag 2007, pp. 20–63, here p. 23f. Vgl. das von György Kepes 1967 gegründete Center for Advanced Visual Studies (CAVS), das Otto Piene 1974–1994 leitete.

3 cf. Center for Advanced Visual Studies (CAVS), founded by György Kepes in 1967 and headed by Otto Piene 1974–1994.

4 cf. Andrea Kübler, „Brain Painting – BCI meets Art, Roehampton University. In: Andrea Kübler, Adrian Furdea, Sebastian Halder, Adi Hösle (2008), *Brain Painting – BCI Meets Art*. In: Gernot R. Müller-Putz (Ed.), *4th International Brain-Computer Interface Workshop and Training Course*. Graz University of Technology, Austria: Verlag der Technischen Universität Graz (pp. 361–366).

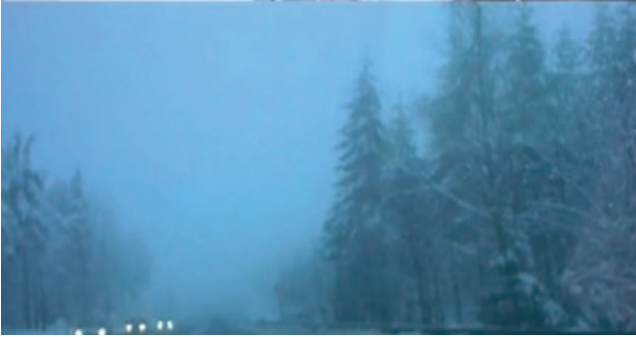
5 In the 1960s, Nake worked in the circle of Max Bense, who held a professorship for computer aesthetics at the Technische Hochschule Stuttgart and coined the term “generative aesthetics”.

6 cf. Henning Schmidgen, „Der Psychologe der Maschinen. Über Gilbert Simondon und zwei Theorien technischer Objekte.“ In: Christiane Kraft Alsop (ed.), *Grenzgängerin/Bridges between Disciplines: Festschrift für Irmingard Staeuble*, Heidelberg/Kröning: Asanger Verlag, 2001, pp. 265–287. Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), Paris: Aubier 2012.

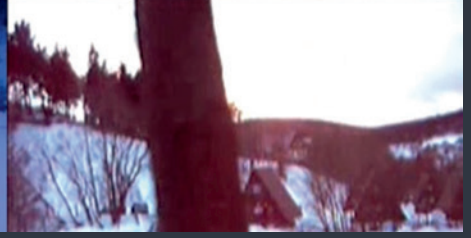
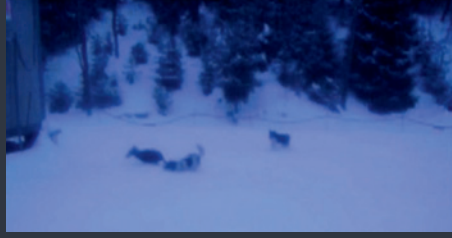
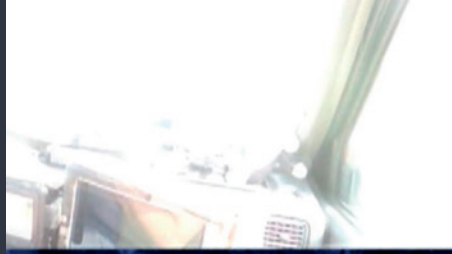
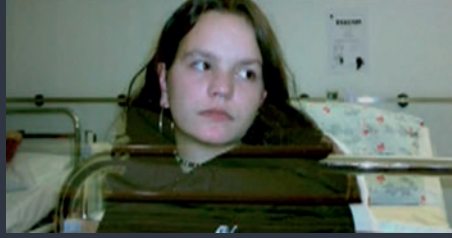
STYX

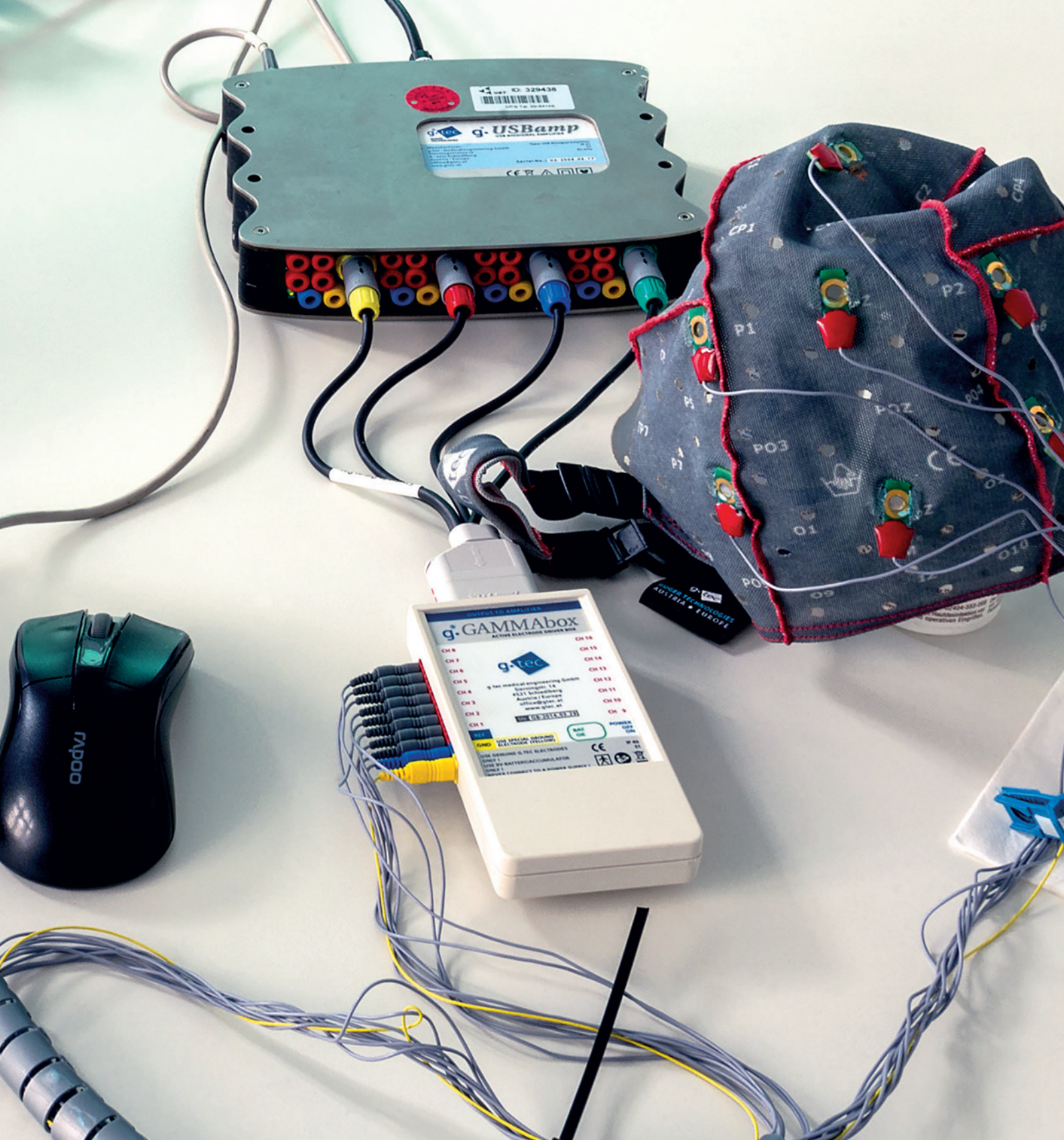
Videoinstallation „STYX“, 2018, Dauer 15 min. / Videoinstallation „STYX“, 2018, duration 15 min.

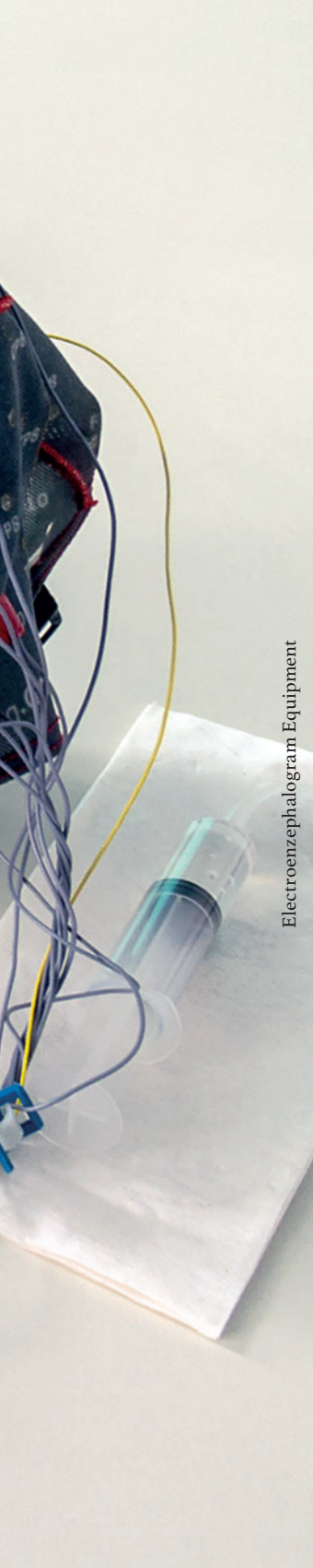




Stills aus der Videoinstallation „STYX“ / Stills of the video installation „STYX“.

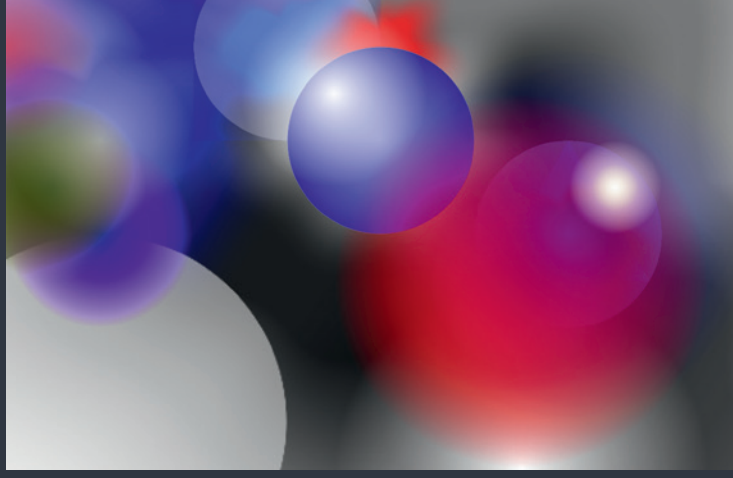
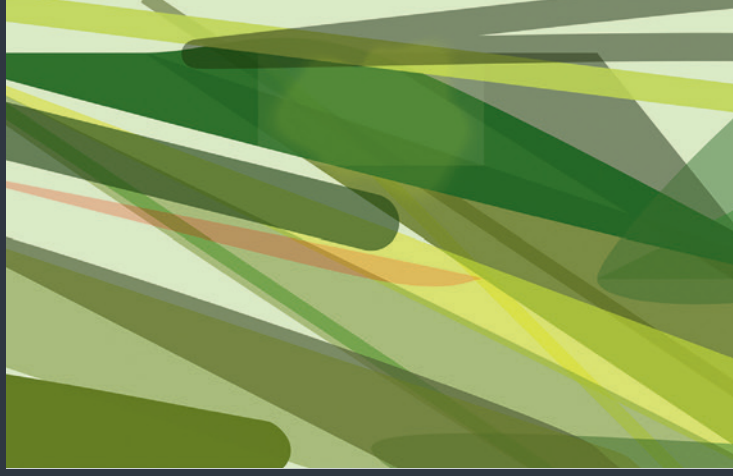
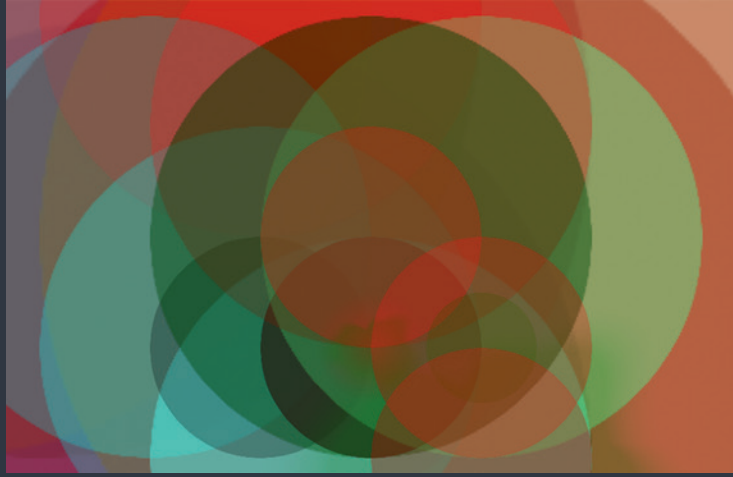






Electroencephalogram Equipment

Ich male



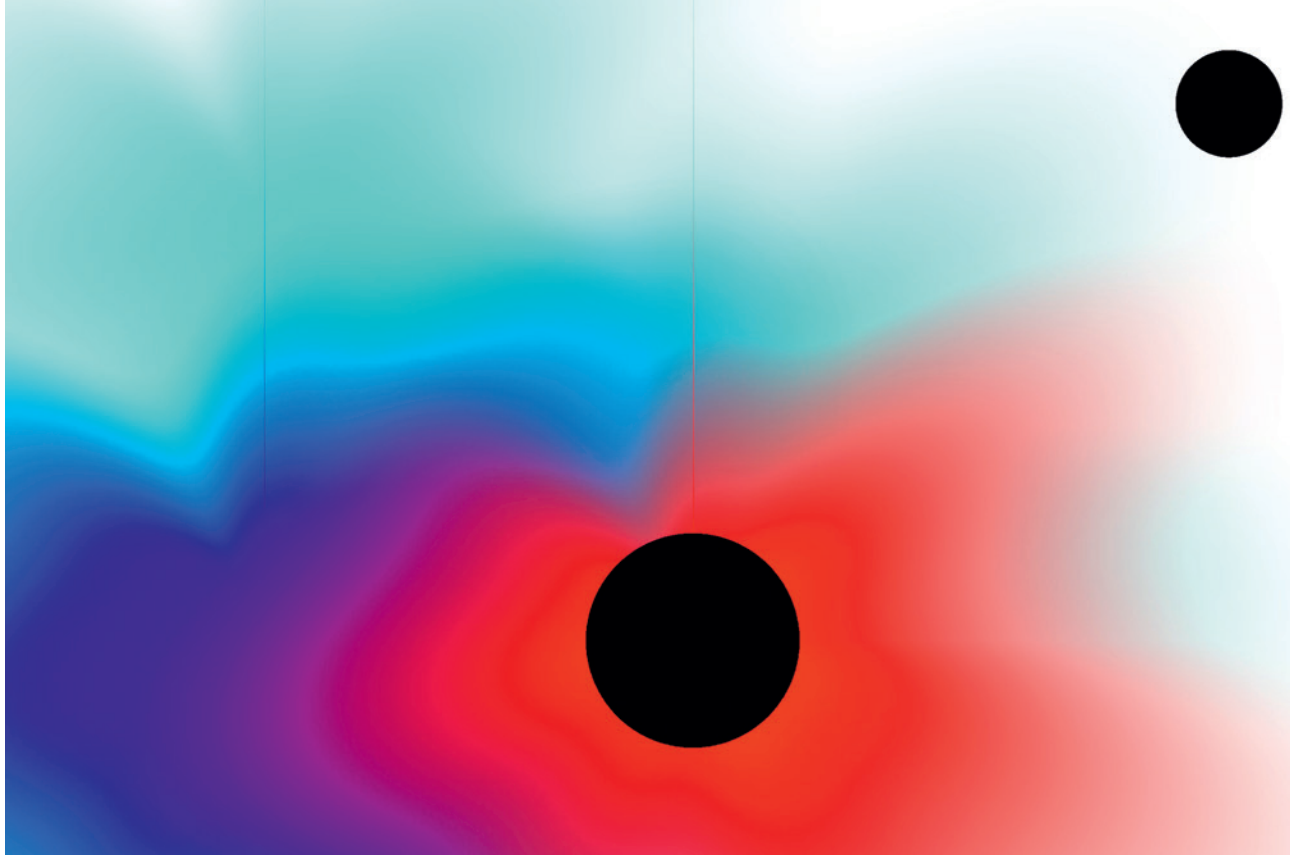
Brain Painting Bilder von Jürgen Thiele (Locked-In) im Büro des Beaufragten der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen
Works of Brain Painting of Jürgen Thiele (Locked-In) in the office of the Federal Government Commissioner for Matters relating to Persons with Disabilities
Rechte Seite: Brain Painting Workshop im Art Research Lab im Kleisthaus / Right Side: Brain Painting Workshop in the Art Research Lab in the Kleisthaus

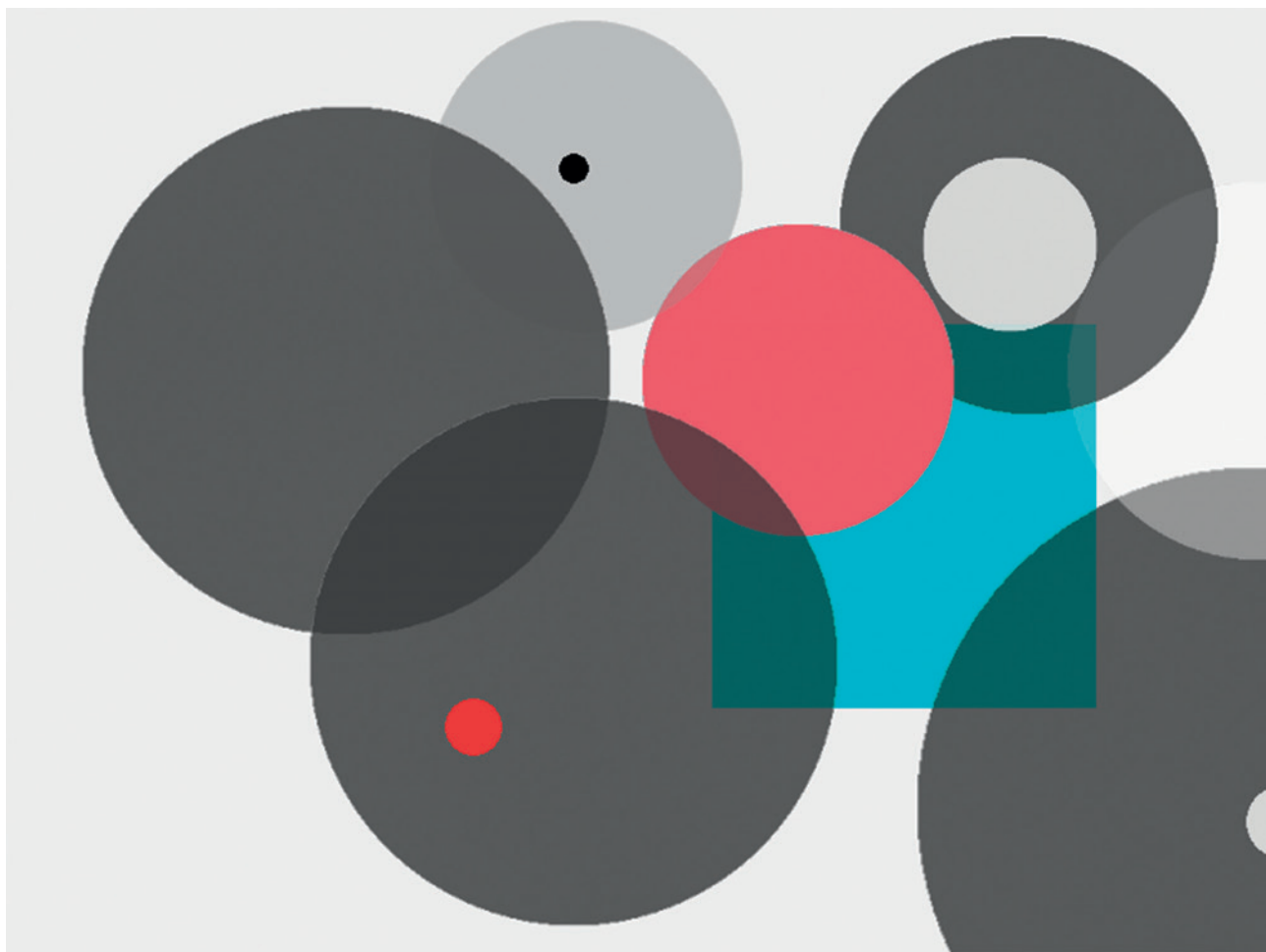




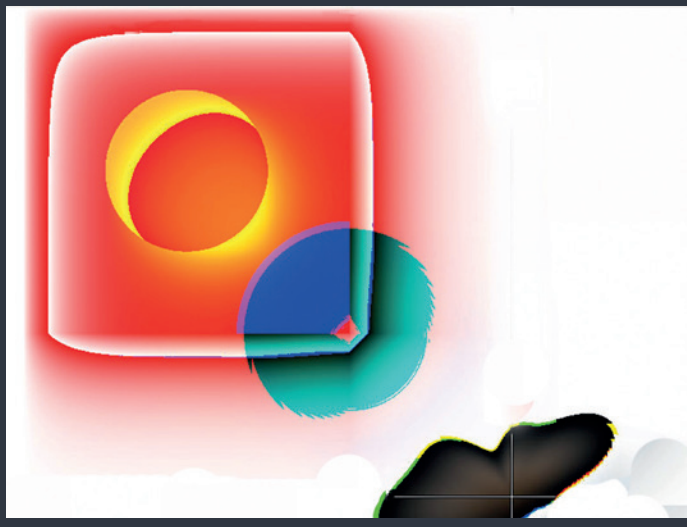
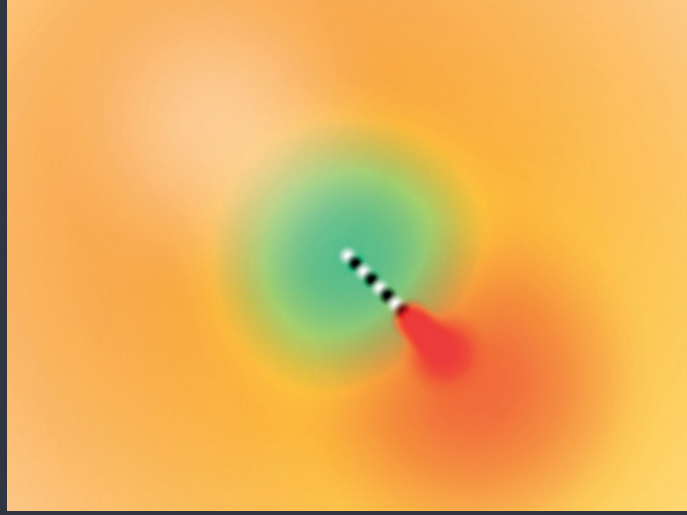
Angela Jansen beim Brain Painting im Art Research Lab
Angela Jansen Brain Painting in the Art Research Lab

Brain Painting Bild von Angela Jansen / Brain Painting work of Angela Jansen





Brain Painting Bilder aus dem Brain Painting-Workshop im Art Research Lab / Brain Painting works of the Brain Painting-Workshop in the Art Research Lab



EXHIBITION

I'm still present

During the exhibition at the Kleisthaus Angela Jansen will be present as a ‚living sculpture‘ for four hours a day and will become part of the project through her presence. She sits in her wheelchair, which is placed in the middle of the foyer on an inclined plane. Her gaze is directed towards the entrance door in anticipation of the visitors to the exhibition. Angela Jansen has ALS (amyotrophic lateral sclerosis) and communicates only via her eyes. She can operate a computer keyboard with eye movements. The eyegaze technology replaces her voice. She welcomes the visitors: “Hello, my name is Angela Jansen. I’m glad to meet you.”

Immovability

This ten-minute video clip shows a deaf woman. She signs 100 instructions and requests Angela Jansen sends to her nurses and employees in the course of a day. The requests are displayed as lettering in sync with the signs. The artificial and emotionless voice of the eyegaze technology expresses the instructions that describe Angela Jansen’s everyday life.

I'm a model

Angela Jansen is portrayed as model in seven larger-than-life photographs. They were taken previously during several shootings in a studio. While she is present, Angela Jansen can look as a ‚living sculpture‘ at the oversized portraits as if looking into a mirror.

STYX

The video installation STYX deals with the story of Sebastian T., who fell incurably ill with ALS at the age of eleven. The camera shows the world from the perspective of the boy, who wore it as a bodycam. In a sensitive manner, a portrait of Sebastian is drawn that aesthetically traces the outlines of the boy’s world and describes it in images.

I'm Painting

In the Brain Painting Lab, visitors interested in art, with and without disabilities, can try Brain Painting. Participants can create a work of art via the Brain Computer Interface using just imagination and concentration, completely without moving a muscle. The resulting pictures are printed out and exhibited in the lab. From a medical perspective Brain Painting offers people that are completely locked in their paralyzed bodies hitherto unthinkable ways of communication. The objectives are not only the compensation or replacement of lost abilities but also new scopes of creativity and artistic creation. The Brain Painting Lab also shows the works of the late architect and artist Jürgen Thiele. As an ALS sufferer, he used the Brain Painting technique to continue painting.

AUSSTELLUNG

I'm still present

Während der Ausstellung im Kleisthaus ist Angela Jansen als „Living Sculpture“ täglich vier Stunden anwesend und wird durch ihre Präsenz Teil des Projektes. Sie sitzt in ihrem Rollstuhl in der Mitte des Foyers auf einer schiefen Ebene und ihr Blick ist in Erwartung der Besucher auf die Eingangstür gerichtet. Sie hat ALS (Amyotrophe Lateralsklerose) und kann nur mit den Augen kommunizieren; mit ihren Blicken kann sie eine Computertastatur bedienen. Das Eyegaze ersetzt ihre Stimme, die die Besucher*innen begrüßt: „Hallo, ich heiße Angela Jansen, ich freue mich, sie kennen zu lernen.“

Immovability

In diesem zehnminütigen Videoclip ist eine gehörlose Frau zu sehen. Sie gebärdet 100 Anweisungen, die Angela Jansen an ihre Pflegekräfte im Laufe eines Tages richtet. Diese Bitten sind als Schriftzug jeweils synchron zu der Gebärde eingeblendet. Die künstliche und emotionslose Stimme des Eyegaze spricht die Anweisungen aus, die Angela Jansens Alltag umschreiben.

I'm a model

Sieben überlebensgroße Porträts inszenieren Angela Jansen als Model. Diese Fotos sind im Vorfeld während mehrerer Shootings in einem Fotostudio entstanden. Als „Living Sculpture“ in der Mitte des Foyers kann sie auf diese überdimensionalen Bilder wie in einen Spiegel blicken.

STYX

Die Videoinstallation „STYX“ erzählt die Geschichte von Sebastian T., der im Alter von elf Jahren unheilbar an ALS erkrankte. Die Kamera zeigt die Welt aus dem Blickwinkel des Jungen, der diese als Bodycam an seinem Körper trug. Der Film, als seine „Sicht auf die Welt“, lässt so ein Porträt von Sebastian entstehen, das seine Welt bildhaft umschreibt.

Ich male

Im Art Research Lab, das im Kleisthaus als Workshop konzipiert ist, können kunstinteressierte Besucher*innen, mit und ohne Behinderungen, „Brain Painting“ selbst ausprobieren. Allein durch ihre Vorstellung und Konzentration können die Teilnehmer*innen – ganz ohne Muskelarbeit – ein „Kunstwerk“ via Brain Computer Interface kreieren. Aus medizinischer Sicht bietet „Brain Painting“ Menschen, die in ihrem gelähmten Körper vollständig eingeschlossen sind, eine bislang undenkbare Art der Kommunikation. Ziel ist nicht nur die Kompensation oder der Ersatz verloren gegangener Fähigkeiten, sondern auch die Eröffnung neuer Handlungsspielräume für Kreativität und künstlerische Schöpfung.

In diesem Raum sind außerdem die Werke des verstorbenen Architekten und Künstlers Jürgen Thiele zu sehen, der an ALS erkrankt war.



ADI HOESLE

Geboren / Born 1959

Studium der Malerei, Kunstakademie München, Prof. Raibka (Gast)

Study of Painting, Academy of Arts, Munich, Prof. Raibka (Guest)

1989–1993 Studium an der Freien Kunstakademie Nürtingen ABR

Stuttgart | Study Free Academy of Arts, Nürtingen, ABR Stuttgart

1998 Gründung der *Arbeitsgemeinschaft Retrograde Strategien*

Foundation of the *Association of Retrograde Strategies*

Seit 2004 Kooperation mit dem Institut für med. Psychologie und Ver-

haltensneurobiologie, Universität Tübingen | Cooperation with the

Institute for Medical Psychology and Behavioral Neurobiology at the

University of Tübingen, Prof. Birbaumer.

2005–09 Mitinitiator | Co-initiator of the Project *Artists for Tichy –*

Tichy for Artists, Zürich, CH

2005–2009 Kurator der Stiftung *Tichy Ocean*, CH | Curator of the Foundation *Tichy Ocean*, CH

Seit 2008 Kooperationen mit dem Institut für Psychologie I der Universität Würzburg, Prof. Andrea Kübler

Since 2008 Cooperations with the Institute of Psychology I, University of Würzburg, Prof. Andrea Kübler

2012 Kooperationen mit der Universität Rostock, Informatik, Prof. Lars Schwabe

Cooperation with the University of Rostock, Computer Science, Prof. Lars Schwabe.

2012 Gründung des *Art Research Lab (ARL)* | Foundation of the *Art Research Lab (ARL)*

AUSSTELLUNGEN/PROJEKTE (Auswahl)

EXHIBITIONS/PROJECTS (Selection)

- 2018 *Pirating Presence* (Gruppenausstellung/Group Exhibition), Kunstverein Pforzheim | *Pirating Presence – Eine Aneignung der Aneignung* Haus am Lützowplatz, Berlin | *Pirating Presence – Bilder folgen – Verfolgt von Bildern* Kunstverein Potsdam | *Pingo, ergo sum* Kleisthaus, Berlin
Brain Painting Performance, Haus der Universität, Düsseldorf
- 2017 *Kalibrierung 5* Sprengel Museum, Hannover | *Fotogenetic Codes* Galerie Gross, Burgau
Brain Painting NRW Akademie der Wissenschaften und Künste, Düsseldorf
- 2016 *Kalibrierung 3* Wiesbaden Bellevue | *Kalibrierung 4* Ulm Kunstverein
- 2015 *Auf der Suche nach der Eigenrealität des Bildes* Galerie P103, Berlin | *Asylum Permanente* Schloss Kisslegg, Deutschland | *Brain Painting* Performance, Bern, CH | *Sonderschutz der UNESCO für Immaterielles Kulturgut* Sprengel Museum, Hannover
- 2014 *UNPAINTED* Messe, München | *New Reality*, Krapperupskonsthall, Krapperups, SWE (mit Margret Eicher, Isabel Kerkermeier) | *Medicine Show* Museum Wiesbaden (mit Ben Patterson)
Immaterielles Kulturgut ZKM Karlsruhe
- 2013 *Die Biberacher Rückgabe* Museum Biberach | *VERE, BCI*-Application, Pisa, I (2. Preis/2. Prize) | *Brain Dancing* Universität Rostock
- 2012 *Rostocker Synapse – pingo, ergo sum* Kunsthalle Rostock/Ars Electronica Center, Linz, AUT
Brain Drawing Ars Electronica Festival, Linz, AUT | *Brain Painting* Performance, München/
Zukunftsforscherkongress, Wolfsburg | *STYX* Multimediainstallation, Hack Museum, Ludwigsburg | *Brain Painting* Performance, Denkfabrik, Berlin

- 2011 Aktionslehrstück *Mantelsaumsätze nach Pascals «Memorial» – Bürger trainieren den Ewigkeits sinn* (Kooperation mit Bazon Brock), HdBK Karlsruhe
Satte Farben vor Schwarz Galerie Strümpfe, Mannheim
- 2010 *Kometenschweif und Fluchtgepäck* Installation im Rahmen des Projektes Marsch durch das Theoriegelände mit Bazon Brock, ZKM Karlsruhe/Haus der Kunst München, Sammlung Falckenberg, Hamburg
- 2009 *Brain Painting, Brain Drawing* TOBI, Brüssel, B 2009
- 2008 *Brain Painting* Kunstpreis Ferchau, Firma Ferchau, Gummersbach
In 4. Generation Ausstellung, Volkskundemuseum Oberschönenfeld, Augsburg
Arbeitsgemeinschaft Retrograde Strategien, Ausstellung Galerie Müller-Roth, Stuttgart
- 2007 *Reg dich nicht auf* Gruppenausstellung, Netzwerk, Aalst, B (mit Barbara Friess)
I'm surprised of red, yellow and blue Künstlerbund, Tübingen
- 2006 *Der Grosse Rückbau* Hamburger Bahnhof, Berlin/Kunstverein Heilbronn, 2001/2006
Artists for Tichy – Tichy for Artists Moravska Galerie, Brünn, CZ/MMK, Passau
Reg dich nicht auf Gruppenausstellung, Kunstpalast Düsseldorf
- 2004 *The Appearance of Cerebration* SIGGRAPH, Los Angeles, USA | *Subduktive Maßnahmen – ZBO SdM / 052004* KH Bonn/Barbarastollen Freiburg
- 2003 *EEG Measurements During Reception, Sleep Lab* Ars Electronica Festival, Linz, AUT, *Die Dependence*, Centrum Beldende Kunst, Nijmegen, NL
- 2002 *Visitation WKV2002*, Württembergischer KV, (AG Retrograde Strg), Stuttgart
- 2001 *Der Große Rückbau*, Hamburger Bahnhof, Berlin, (AG Retrograde Strg), *Der Stille Rückbau*, Hamburger Kunsthalle, Hamburg (AG Retrograde Strategien).

PUBLIKATIONEN (Auswahl)/PUBLICATIONS (Selection)

Kalibrierung 5, Sprengel Museum, Hannover 2017 | *Kalibrierung 4*, Kunstverein Ulm 2016
Fotogenetic Codes, Berlin 2015 | *Pingo, ergo, sum*, Kunsthalle Rostock, 2012
Culture Insurance, Köln, Salon Verlag, 2006 | *Index, Köln*, Salon Verlag, 2004
Über die Notwendigkeit des Bewahrens, St. Gallen, CH, Vexer Verlag, 1994

KURZFILME/SHORT FILMS

Kopfnicker, 2002 | *Appearance of Cerebration*, 2004 | *STYX*, 2011 | *Immovability*, 2018

STIPENDIEN/SCHOLARSHIPS

2005 Publikation/Publication Kunstfonds Bonn e.V.
2006 Arbeitsstipendium/Scholarship Kunstfonds Bonn e.V.
2008 Arbeitsstipendium/Scholarship Foundation Tichy Ocean

retrogradist.com | pingo-ergo-sum.com | ag-retrograde-strategien.com

ANGELA JANSEN

Angela Jansen lebt in Berlin und war neben ihrer beruflichen Tätigkeit als Lehrerin erfolgreiche Tangotänzerin. Bei dem Theaterstück *Kunst und Gemüse* in der Volksbühne Berlin gab sie unter der Regie von Christoph Schlingensiefel 2004 ihr Bühnendebüt. Adi Hoesle integrierte sie 2012 in der Kunsthalle Potsdam in seine Ausstellung *Pingo, ergo sum*. Mit dem performativen Beitrag *I'm still present* und mit *I'm a model* in der Ausstellung *Ich male, also bin ich* im Kleisthaus ist sie 2018 erneut im Kunstkontext präsent. Aufgrund von ALS (Amyotropher Lateralsklerose) ist Angela Jansen seit 20 Jahren vollständig gelähmt. Sie selbst sagt: „Ich bin nicht krank, ich kann mich nur nicht bewegen.“

Angela Jansen lives in Berlin and was a successful tango dancer in addition to her professional work as a teacher. She made her stage debut in Christoph Schlingensiefel's production *Art and Vegetables* in 2004 at the Volksbühne Berlin. Adi Hoesle integrated her into his exhibition *Pingo, ergo sum* at the Kunsthalle Potsdam in 2012. In 2018 she has once more been a part of an artistic project with her performative contribution *I'm still present* and *I'm a model* in the exhibition *I paint, therefore I am* in the Kleisthaus. Angela Jansen has been completely paralyzed for 20 years due to ALS (amyotrophic lateral sclerosis). She herself says: "I'm not sick, I just can't move."

DANK

Für die Realisierung des Projektes bedankt sich Adi Hoesle bei dem Beauftragten der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen, Herrn Jürgen Dusel. Ebenso bei allen Mitarbeiter*innen des Kleisthauses, insbesondere bei Laura Kraeusel und Dr. Vanessa Marlog. Besonderer Dank gilt Angela Jansen für ihre Performance *I'm still present* während der Ausstellungsdauer, sowie ihrem Pflege- und Betreuungsteam.

The artist Adi Hoesle expresses his thanks to the Federal Government Commissioner for Matters relating to Persons with Disabilities, Mr. Jürgen Dusel and his staff of the Kleisthaus in particular Laura Kraeusel and Dr. Vanessa Morlog for the support and realisation of this project. His special gratitude goes to Angela Jansen for her performance *I'm still present* during the exhibition and her healthcare team.

Dank an/Thanks to

Martin Jepp, Fotograf/Photography

Delia Wöhlert, Foto-Assistenz/Assistance Photography

Rebecca Dornhege-Reyes und Federica Fugazi, Styling

Birgit Kranzl, Maske/Make-Up

Susanne Wehr, Bildbearbeitung, Postproduktion & Assistenz Workshop

Image-Editing, Postproduction and Assistance Workshop

IMPRESSUM/IMPRINT

Herausgeber/Editor

Beauftragter der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen
The Federal Government Commissioner for Matters relating to Persons with Disabilities

Mauerstraße 53, 10117 Berlin
Tel: +49 (0)30 18 527-2648
buero@behindertenbeauftragter.de
www.behindertenbeauftragter.de

Dieser Katalog erscheint anlässlich der Ausstellung
This catalogue is published on the occasion of the exhibition
„Ich male, also bin ich“ von Adi Hoesle
21. August – 25. September 2018
Kleisthaus, Berlin

Redaktion/Editing Laura Kraeusel

Grafik/Layout Susanne Wehr

Texte/Texts © bei den Autoren/Copyright by the authors

Übersetzung/Translation Sprachendienst des BMAS/Language Service of the BMAS

Lektorat/Copy Editing Isa Knoesel

Fotos/Photography

©2018 Martin Jepp: Porträts/Portrait Photography Angela Jansen

©2018 Adi Hoesle

©2018 Henning Schacht Foto/Photo Jürgen Dusel

©2018 Susanne Wehr Ausstellungsfotos, Brain Painting Art Research Lab, Bildbearbeitung
Porträts/Exhibition Photography, Brain Painting Art Research Lab, Image Editing,
Postproduction Portrait Photography

Druck/Print Druckerei des Bundesministeriums für Arbeit und Soziales

Auflage/Circulation 2000

ISBN 978-3-00-061438-5

Umschlagbild/Cover Photo EEG-Equipment, Susanne Wehr



Beauftragter der
Bundesregierung für die
Belange von Menschen mit Behinderungen





ICHI MALLE
ATCO PINTO