

MONITORING – SELECTED

KASSELER
DOK
FEST



MONITORING – SELECTED

Vom 14. Februar bis zum 14. März 2015 geht die **Galerie Patrick Ebensperger** gemeinsam mit dem **Kasseler Dokumentarfilm- und Videofest** eine besondere Kooperation ein.

Bereits 1997 wurde unter dem Label **Monitoring** vom Kasseler Dokfest eine Ausstellung mit Medieninstallationen und -skulpturen initiiert, die den kinematografischen Rahmen und Raum des Festivals erweitert. Das charakteristische Merkmal von **Monitoring** ist die freie Ausschreibung der Teilnahme, die ohne thematische Einschränkungen erfolgt. Jährlich bewerben sich über 300 Künstler/innen für die Ausstellung. Die siebenköpfige Kommission wählt in erster Linie künstlerische Arbeiten aus, die neue Tendenzen im Bereich Installation und Medienkunst umfassen.

Im Frühjahr 2015 wird eine Auswahl von fünf Installationen der in der Ausstellung 2014 präsentierten Arbeiten in der **Galerie Patrick Ebensperger** zu sehen sein. Diese Auswahl konzentriert sich auf die Kernaspekte der thematischen Auseinandersetzung und greift dafür zentrale Positionen heraus. Die Kooperation, die langfristig für die nächsten Jahre angelegt ist, treibt eines der Hauptanliegen der Ausstellung **Monitoring** voran: Internationale Nachwuchskünstler/innen einem breiten Publikum vorzustellen und zu zeigen, wie Probleme und Entwicklungen der Gegenwart mit künstlerischen Mitteln weitergedacht werden können.

So widmete sich die Ausstellung im vergangenen Jahr unter dem Titel **Monitoring – eine Ausstellung zwischen Dystopien und Ordnungssystemen** verschiedenen Positionen, die den Versuch unternehmen, die Räume und Wirklichkeiten unserer Gegenwart zu untersuchen und neu zu ordnen. Die durch den technischen Fortschritt ermöglichten, neuartigen Perspektiven auf unsere Umgebung bringen verschiedenste Wahrnehmungen derselben Realität hervor.

In der Arbeit **UNMANNED DISTANCES** (Bertrand Flanet) durchstreift der Blick der Drohnenpilotin Kalki die afghanische Wüste, während ihre Freundin Malines ihre Augen auf die vor ihr liegende Straße heftet – die beiden Liebenden sind sich räumlich nah, in derselben Stadt und dennoch in unterschiedlichen Wirklichkeiten. Mit jedem Klicken wandert die Protagonistin in der Installation von Annie Berman weiter durch die Straßen der in Zeitlosigkeit eingefrorenen Großstadt, vorbei an verpixelten Gesichtern, auf der Suche nach etwas Menschlichem auf dem digitalen Display der **STREET VIEWS**. Die Arbeit **REDUX** (Daniel Laufer) befasst sich mit der außergewöhnlichen Geschichte des jüdischen Friedhofes in Berlin Weißensee. Hierbei tritt der physische Ort jedoch zunehmend in den Hintergrund und wird zum Anstoß zum Nachdenken über intertextuelle Verdichtungen, Reflexionen über das Medium des Films und die Macht geschichtlicher Erzählungen. Andere Formen der Räumlichkeit erforschen die Arbeiten **AM RANDE DER ZEIT** (Lukas Thiele) und **GEISTERBAHN** (Merlin Flügel, Stephanie Kayß, Dominik Keggenhoff, Elena Jill Osmann, Marc Rühl). Während erstere mit einem eindrucksvollen Apparat die Anfänge des Films in Form der Zoetrope erfahrbar macht und dreidimensional übersetzt, nutzt **GEISTERBAHN** aktuelle Entwicklungen in der VR-Technik (Virtual Reality) und lässt die Besucher/innen in verschiedene, animierte 3D-Erlebniswelten eintauchen.

Obwohl diese Positionen höchst unterschiedlich sind, finden sie ihr Gemeinsames darin, dass sie Fragen zur Wirklichkeitskonstruktion und dem Empfinden von Räumlichkeit anstoßen. In welche Wirklichkeit begibt sich die Drohnenpilotin, wenn sie durch die Linse der Drohne die afghanische Wüste durchforstet? Welche zeitlichen und räumlichen Gefüge schaffen Technologien wie Google Street View oder neuste Entwicklungen in der Virtual Reality Technik? Welche vielschichtigen Geschichten winden sich um Orte und wie verändern diese unser räumliches Empfinden? Wie kann ein neues und relatives Sehen vermeintlicher Konstanten eine Plattform für künstlerisches Arbeiten bieten? (Ann-Charlotte Günzel, Gerhard Wissner Ventura)

Ausgestellte Arbeiten:

Annie Berman: **STREET VIEWS**
New York 2013

Bertrand Flanet: **UNMANNED DISTANCES**
Alma (Québec) 2013
(Gewinner Golden Cube 2014)

Merlin Flügel, Stephanie Kayß, Dominik Keggenhoff,
Elena Jill Osmann, Marc Rühl: **GEISTERBAHN**
Offenbach 2014

Daniel Laufer: **REDUX**
Berlin 2014
(Lobende Erwähnung Golden Cube 2014)

Lukas Thiele: **AM RANDE DER ZEIT**
Kassel 2014

Während des Kasseler Dokfestes konkurrieren alle Arbeiten der Ausstellung **Monitoring** um den mit 3.500 € dotierten Golden Cube, den Preis für die beste Medieninstallation, der von dem Kasseler Softwareunternehmen Micromata GmbH gestiftet wird.

Weitere Informationen:

www.kasselerdokfest.de
www.ebensperger.net

Die Eröffnung findet am 14.02.2015 von 19 bis 22 Uhr statt.

GALERIE PATRICK EBENSPERGER

Plantagenstraße 30
13347 Berlin-Wedding
+52° 32' 47.00", +13° 21' 58.64"
office@ebensperger.net
+49 (0)30 46065821

Öffnungszeiten:
Sonntag, 15.02.2015 12–18 Uhr,
danach
Dienstag bis Samstag 12–18 Uhr

MONITORING – SELECTED

From February 14 to March 15 2015, the **Galerie Patrick Ebensperger** and the **Kassel Documentary Film and Video Festival** establish a special cooperation. Already in 1997 an exhibition of media installations and sculptures called **Monitoring** was initiated to extend the festival's cinematographic range. The distinctive feature of **Monitoring** is the open call for entries without any thematic constraints. Around 300 artists apply for the exhibition every year. The seven members of the commission primarily select artistic works that comprise new tendencies in installation and media art.

In spring 2015, a selection of five installations from the last exhibition will be presented in the **Galerie Patrick Ebensperger**. This selection focuses on the core aspects of the thematic discussion and points out key positions. The cooperation that is planned to be long-term, promotes one of the main purposes of the exhibition **Monitoring**: to introduce international emerging artists to a wide audience and demonstrate how problems and developments of the present can be designed with artistic means.

Under the title **Monitoring – an exhibition between dystopias and classification systems**, last year's exhibition dedicated itself to different positions that attempt to examine and rearrange the scopes and realities of our present. The new perspectives on our surroundings enabled by the technological progress, create a wide range of different perceptions of the same reality.

In **UNMANNED DISTANCES** (Bertrand Flanet) the view of the drone pilot Kalki roams the Afghan desert while her friend Malines fastens her eyes on the street in front of her. The two lovers are close to each other, in the same city, but nevertheless in different realities. Each time you click the protagonist of Annie Berman's installation keeps wandering through the streets of the big city frozen in timelessness, passing by pixelated faces, looking for something human on the digital display of **STREET VIEWS**. The work **REDUX** (Daniel Laufer) deals with the extraordinary history of the Jewish cemetery in Berlin-Weißensee. However, the physical location fades into the background and becomes a thought-provoking impulse for intertextual condensations, reflections about the medium of film and the power of historical narratives. Other forms of spatiality are explored by the works **AM RANDE DER ZEIT** (Lukas Thiele) and **GEISTERBAHN** (Merlin Flügel, Stephanie Kayß, Dominik Keggenhoff, Elena Jill Osmann, Marc Rühl). While the former one makes the beginning of film in the form of zoetropes tangible and translates it three-dimensional with an impressive machine, **GEISTERBAHN** uses latest developments of the VR technology (virtual reality) to let the visitors immerse in various animated 3D experiences.

Although these positions vary greatly, they all trigger questions about the construction of reality and the perception of space. In which reality is the drone pilot moving while she is examining the Afghan desert through the lens of the drone? Which spatial and temporal structures are created by technologies such as Google Street View or latest developments in virtual reality technologies? Which complex stories wind itself around locations and how do they change our spatial perception? How can a new and relative sight of supposed constants provide a platform for artistic work?

Exhibited works:

Annie Berman: **STREET VIEWS**
New York 2013

Bertrand Flanet: **UNMANNED DISTANCES**
Alma (Québec) 2013
(Winner of the Golden Cube 2014)

Merlin Flügel, Stephanie Kayß, Dominik Keggenhoff,
Elena Jill Osmann, Marc Rühl: **GEISTERBAHN**
Offenbach 2014

Daniel Laufer: **REDUX**
Berlin 2014
(Honorary Mention Golden Cube 2014)

Lukas Thiele: **AM RANDE DER ZEIT**
Kassel 2014

During the Kassel Dokfest, all displayed works compete for the Golden Cube that awards the best media installation of the exhibition Monitoring. It is endowed with 3,500 € and sponsored by the Kassel located software company Micromata GmbH.

Further information:

www.kasselerdokfest.de
www.ebensperger.net

The opening will take place on February 14, 2015 from 7 –10 p.m.

GALERIE PATRICK EBENSPERGER

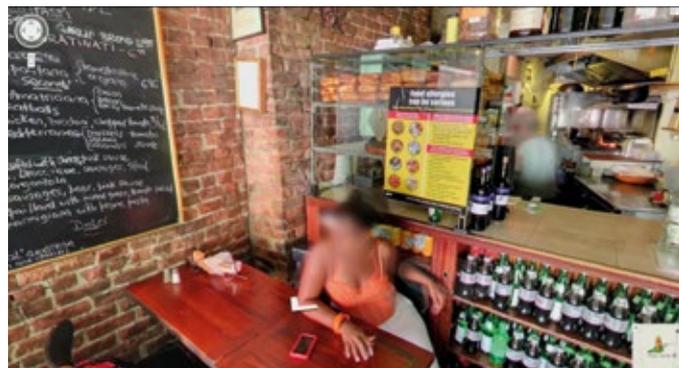
Plantagenstraße 30
13347 Berlin-Wedding, Germany
+52° 32' 47.00", +13° 21' 58.64"
office@ebensperger.net
+49 (0)30 46065821

Opening hours:
Sunday, February 15th from 12 – 6 p.m.
afterwards
Tuesday to Saturday, 12 – 6 p.m.

STREET VIEWS

New York 2013 / Video-Projektor, Computer, Verstärker, 2 Lautsprecher, Monitor (08:10 Min.)

New York 2013 / video projector, Computer, amplifier, 2 speakers, Monitor (08:10 min.)



„Früher lief ich umher und machte Bilder. Jetzt ertappe ich mich dabei, in Bildern umher zu laufen“, sagt Annie Berman zu Beginn ihrer Videoarbeit mit dem Titel STREET VIEWS. Ein Spaziergang durch eingefrorene Momente, eingefangen und konserviert von Google Street View in einer Karte des West Villages in New York. Durch die Karte gleitend, erhalten die Betrachter einen Eindruck von Alltagsszenen an einem Sonntagnachmittag in diesem exquisiten Teil von New York – eingefroren in einen Moment. Bermans Spaziergang wird begleitet von Nebengeschichten, die wie kurze Ausflüge von der eigentlichen Route wirken. Die Worte eines Portiers, den sie unlängst traf, führen Betrachter und Betrachterin zu dem Wohnhaus, in welchem er Nacht für Nacht für Nacht arbeitet. Während das „dérive“ – wie die Künstlerin selbst ihren Ausflug nennt – weiter geht, wandert das virtuelle Auge mit großen Schritten durch die Straßen. „Klick – Klick – Klick“ ist der eher lautlose und diskrete Klang dieser wuchtigen Bewegungen. Die meisten Passanten und Passantinnen entlang des Weges wissen nicht, dass sie in dem Moment der Aufnahme durch die Kamera zu einer Art virtueller Skulptur werden – unsterblich, als Teil der virtuellen Welt.

„Ist das Gesicht wirklich unser eindeutigstes Erkennungsmerkmal?“ fragt sich die Stimme, während sie beginnt sich vorzustellen, wer diese Menschen sind, wie sie leben und für was sie sich interessieren könnten. Die Künstlerin versucht den Menschen näher zu kommen, durchschreitet dazu sogar Wände. Sie sucht die Videothek dieser virtuellen Welt und verliert sich in dem Versuch, mit den Dingen zu kommunizieren, die ihr auf ihrem Weg begegnen. Dinge, denen sie näher kommen möchte, verschwinden. Menschen und Gegenstände tauchen auf und verschwinden, denn die Kamera kann nur einen einzelnen Moment einfangen.

Von Zeit zu Zeit wird die Kamera versehentlich von ihrer Umgebung, einer Schaufensterscheibe oder einem Spiegel, reflektiert. Eine moderne, für die Person hinter der Kamera vielleicht unbewusste Referenz an alte Gemälde, in denen der Maler sich selbst darstellte und durch sein eigenes Abbild unsterblich wurde. Durch die Spuren der Kamera wird die Illusion der virtuellen Welt plötzlich unwirklich. Wir beginnen zu verstehen, dass wir hier nur mit den virtuellen Augen einer bestimmten, festgelegten Perspektive sehen können.

In ihrer Arbeit sucht Berman nach der Videothek. Aber eigentlich sucht sie nach Intimität und Gefühlen, die sie in der kalten virtuellen Welt einer Google-Karte kaum finden wird. Am Ende entdeckt sie immerhin eine Spur dessen was sie sucht und kommentiert zufrieden: Ich liebe dich auch!

// „I used to walk around taking pictures. I now find myself walking around in pictures“ says Annie Berman, as a starting point in her video art work named STREET VIEWS. A stroll through frozen moments captured and conserved in a google street view map of West Village in New York City. Gliding through the map, the viewer gets an impression of everyday life street scenes on a sunday afternoon in this exquisite part of New York City, frozen in a moment.

Bermans stroll is accompanied by side stories, that appear like short excursions from the actual route. The words of a doorman she recently met leads the viewer to the residential building where he works every night. While the „dérive“ – as the artist calls her excursion – continues, the virtual eye walks through the streets using big steps. „Click – click – click“ is the rather silent and discrete sound of these massive movements. Most of the people passing by along the way don't know that in the moment of the capturing they become like a virtual sculpture – immortal as part of the virtual world.

„Is the face really our most identifying feature?“ asks the voice starting to imagine how these people are, how they might live and what they might be interested in. Passing through the walls of buildings along the way the artist tries to get closer to the people. She is looking for the video store in this virtual world but gets lost by trying to communicate with the things that appear on her stroll. What she wants to get close to, vanishes. The protagonists and things appear and disappear, as the camera can only catch one moment.

Time by time the camera is accidentally reflected by the environment in a window screen or a mirror. A modern and for the person behind the camera perhaps rather unconscious reference to old paintings where the painter has depicted himself – becoming immortal through his own image. By seeing traces of the camera the illusion of the virtual world suddenly becomes unreal. We begin to understand that we only see through the virtual eyes of a certain perspective.

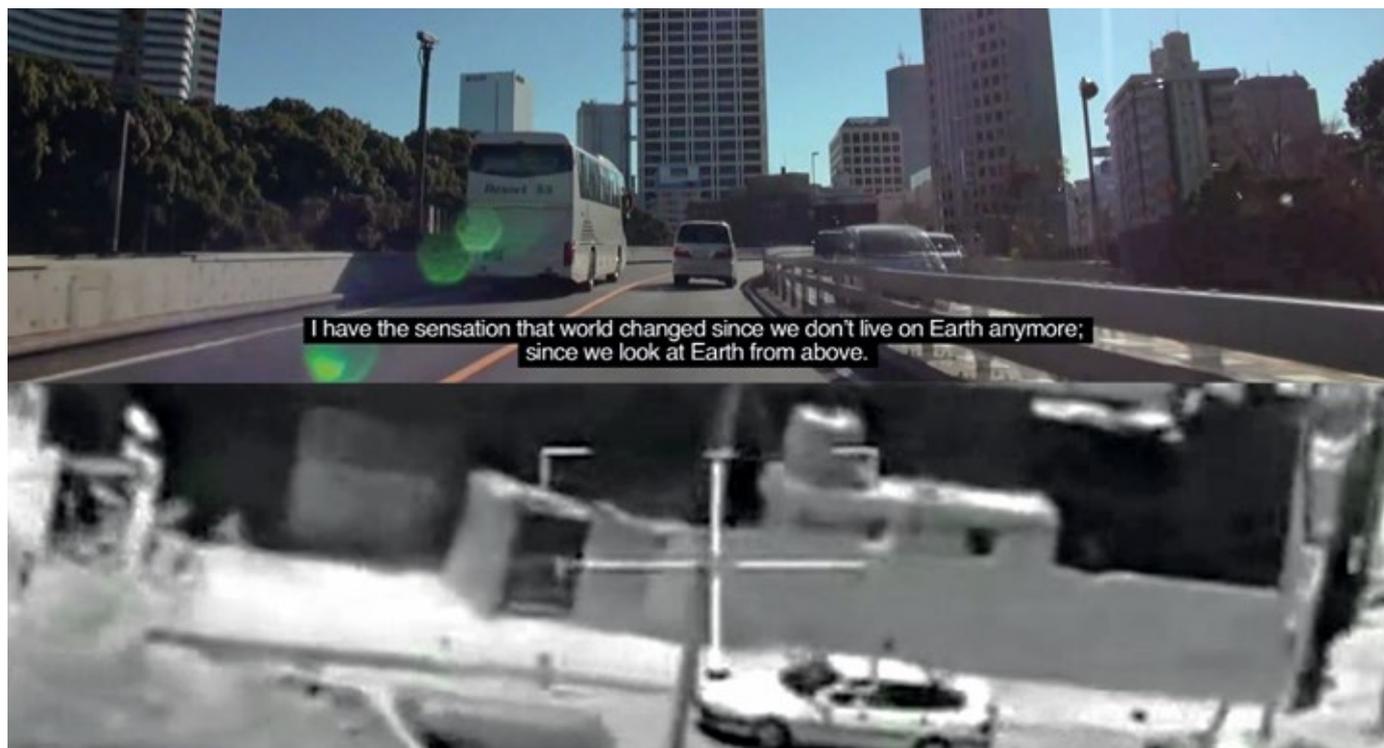
In her work, Berman is looking for the video store. But actually she is looking for intimacy and emotions, which she can hardly find in the cold virtual world of a google map. In the end, she finds at least a trace of what she is looking for. Commenting it satisfied: I love you, too!

Marta Palacios Anaut

UNMANNED DISTANCES

Alma (Québec) 2013 / 2 Video-Projektoren, 2 HD-Player, Verstärker, 2 Lautsprecher, Stative, Spiegel, Diskokugeln (09:32 Min.)

Alma (Québec) 2013 / 2 video projectors, 2 HD player, amplifier, 2 speakers, stands, mirrors, disco balls (09:32 min.)



I have the sensation that world changed since we don't live on Earth anymore; since we look at Earth from above.

Im Jahr 2488 fällt die Sommersonnenwende das erste Mal seit Umstellung der Zeitrechnung auf den gregorianischen Kalender auf den 19. Juni.

In seinem Video UNMANNED DISTANCES bezieht sich Bertrand Flanet auf dieses Datum und zeigt damit einen Tag in der Zukunft, der einerseits der Spekulation unterworfen ist, durch diesen wissenschaftlich errechneten Bezug jedoch gleichzeitig faktischen Wahrheitsgehalt erhält.

Es ist dieses Spannungsverhältnis zwischen objektiver Realität und ihrer Infragestellung, zwischen Glauben und Mythologie, zwischen einer intimen Beziehung und zwischenstaatlichen Angelegenheiten, mit dem sich Flanet in seinen Arbeiten auseinandersetzt und das er sich gleichzeitig zu Nutze macht.

In UNMANNED DISTANCES telefonieren zwei Frauen, Kalki und Malines. Ihr Gespräch bewegt sich zwischen dem typischen schüchternen, flirtenden Verhalten, welches den Beginn einer Liebesbeziehung markiert, und metaphysischen Gedanken hin und her.

Kalki ist Drohnenpilotin. Sie ist unsicher, welchen Ort sie über ihren Kontrollmonitor angezeigt bekommt. Gefangen zwischen mehreren Realitäten, hält sie an einem Bild der Erde fest, das ihr von einem Satelliten aus der Umlaufbahn gesendet wird. So bleibt ihr ob dieses scheinbar greifbaren Beweises für eine Realität nichts anderes übrig, als an eben diese Realität glauben.

Die Anonymität der gezeigten Orte und das Zusammentreffen unterschiedlichster zeitlicher Referenzen dekonstruieren die Orientierungspunkte, die das Video zunächst zu bieten schient. Die Erzählung spielt zu verschiedenen Zeiten, in denen Kalki für einige Sekunden der mythische Hindu-Avatar ist, nach dem sie benannt wurde, bis sich das Verhältnis der beiden Protagonistinnen von einem Flirt zu dem eines sich trennenden Paares entwickelt. Gleichzeitig werden dem Betrachtenden zweifellos aktuelle Bilder gezeigt. Der nie endende Strom einer Schnellstrasse und Drohnenbilder aus dem Internet werden zu möglichen Klammern der Fiktion. Diese Herangehensweise mag an die Erzählweise eines J. G. Ballard oder an das Setting von „La Jetée“ von Chris Marker erinnern, deren Science-Fiction-Erzählungen in urbanen Schauplätzen der jeweiligen Entstehungszeit der Geschichten spielen. Flanet bietet uns somit die Möglichkeit, uns mit unserer Gegenwart aus der Distanz heraus auseinanderzusetzen: Eine Erzählung der vollendeten Zukunft.

Unvermeidlich entfernen wir uns dabei immer weiter von der Gegenwart. In dem Video ist die Gegenwart leer und unbelebt, wodurch den Unbemannten Distanzen (Unmanned Distances) ein Gefühl der Aufhebung beischwingt: eine Endphase, ein stiller Abgrund, der die Apathie der Gegenwart widerspiegelt.

Die Langsamkeit und Stille von Flanets Arbeit könnte als eine Form des

Widerstandes gegen die Panik gelesen werden, die durch das Überangebot an Zeichen und Angeboten, mit denen wir ständig konfrontiert werden, ausgelöst wird. So werden Melancholie und Enttäuschung ein Gegenmittel gegen die Entfremdung.

Sollte Intimität auch nur die minimalste Möglichkeit eines Auswegs bieten, so bleibt der Dialog der beiden Protagonistinnen am Ende doch ohne Ergebnis.

// In the year 2488, summer solstice will be on 19 June. It will be the first time since the creation of the Gregorian calendar.

In his video UNMANNED DISTANCES, Bertrand Flanet evokes this date to refer to a future submitted to speculation and yet the subject of scientific assertions.

The use of this sort of tension that lays between an objective reality and its jeopardy, between scientific "belief" and mythology, between an intimate relationship and the world's affairs – constitutes a sort of methodology for Flanet.

In the film, two women, Kalki and Malines, have a phone conversation. The discussion alternates between the typical shy, flirty behaviour at the start of a love relationship and between metaphysical thoughts.

Kalki is a drone pilot: she is uncertain about the identity of the place she was watching through her control screens. She is caught between multiple realities and holds onto this picture of earth coming from the sky above, like a tangible proof for reality that she can only but believe in.

Due to the anonymity of the represented places and the collusion of time indications, the film manages to deconstruct its own landmarks. The narration is set in several temporalities where Kalki reincarnates for a few second the mythical Hindu avatar she is named after, until the situation between the two characters evolves from a flirt to the story of a couple dissolving.

At the same time, the material of the film is undoubtedly contemporary. And yet, paradoxically, it acquired an archive quality. The continuous flux of a highway traffic and drone footages found on the Internet, become possible brackets for fiction. Reminding the way J. G. Ballard or Chris Marker in "The Jetty", build science-fiction stories from the urban environment of their times. Flanet offers the possibility of confronting ourselves with our present times by observing it from a distance: a sort of future perfect narration.

Inevitably present time slips away from us. Here, the present is hollow, uninhabited. That gives the UNMANNED DISTANCES a sensation of suspension: an endgame, a quiet abyss that mirrors the apathy of the contemporary condition.

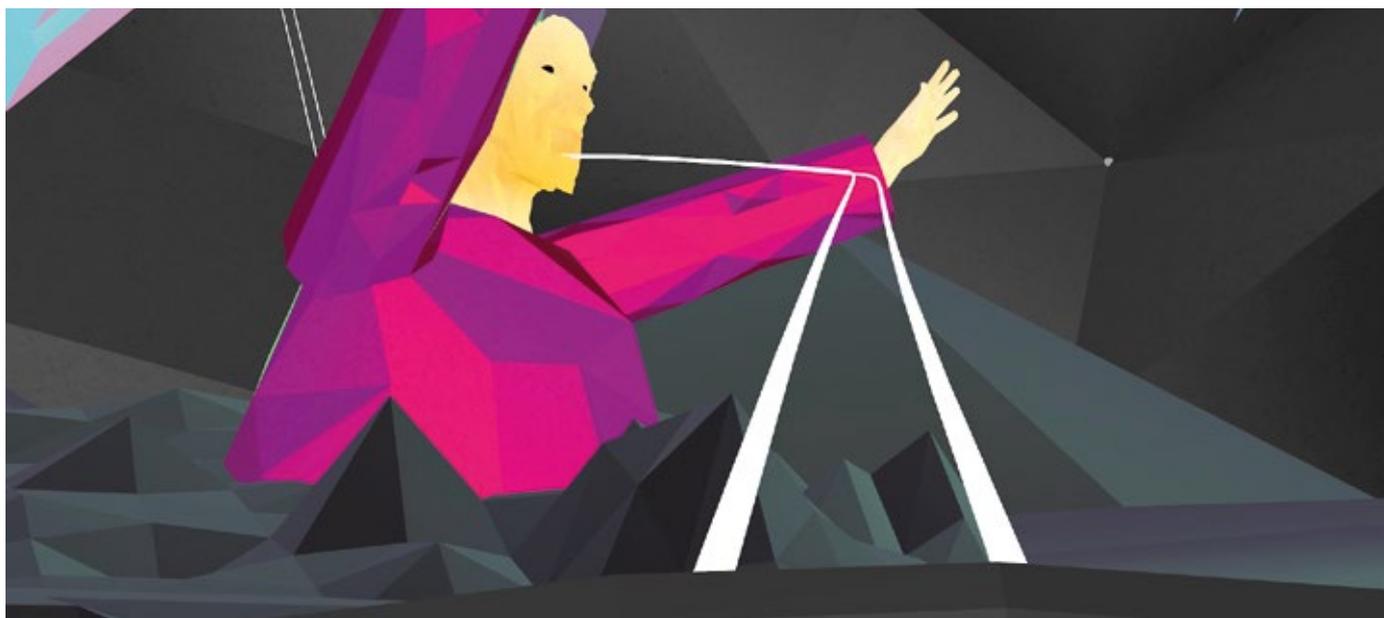
The slowness and the quietness of Flanet's work could be a form of resistance to the panic caused by the excess of signs and offers, to which we are constantly submitted. The use of melancholia and disenchantment becomes an antidote to alienation.

And if intimacy seems to give a fractional possibility of a loophole, the dialogue between the two women stays without conclusion when the conversation stops.

GEISTERBAHN

Offenbach 2014 / Oculus Rift, Computer, Verstärker, 5 Lautsprecher, Subwoofer, Holzkabine, Sitzbank (07:15 Min.)

Offenbach 2014 / Oculus Rift, computer, amplifier, 5 speakers, subwoofer, wooden box, bench (07:15 min.)



Die Geisterbahn ist seit über 80 Jahren eine der klassischen Jahrmarktattraktionen. Aber worin besteht die Attraktion? Besteht Sie im Durchfahren dunkler Räume, angefüllt mit mehr oder weniger unheimlich wirkenden mechanischen Schreckgestalten? Im besten Fall erlaubt sie uns, auch imaginäre Räume zu durchqueren, die durchsetzt sind von den Geschichten, die uns schon als Kind nicht einfach nur in Schrecken versetzt haben, sondern auch mit Faszination verbunden sind.

Diese Faszination begegnet uns seitdem immer wieder in medialen Repräsentationen, die ihrerseits wiederum als Attraktion um unsere Gunst kämpfen.

So auch die Stereoskopie, also die Wiedergabe von räumlich erscheinenden Bildern, die ebenfalls als Attraktion immer wieder in der Geschichte auftaucht: In der Fotografie bereits seit ihren Anfängen im vorletzten Jahrhundert. Im bewegten Bild genießt sie seit den 1950er Jahren mal mehr oder weniger Popularität in Form des 3D-Kinos.

Die jüngste Welle ihres Erfolges dauert bis heute an und geht über die Grenzen des Kinosaaes hinaus: Das Prinzip des räumlichen Sehens spielt eine zunehmend größere Rolle in der „Virtual Reality“ (VR), ein Konstrukt, über das man schon in den 80ern theoretisierte und das in den 90ern erste Gehversuche unternahm. Die VR bezeichnet interaktiv und immersiv erfahrbare Erlebnisräume, eine artifizielle Widerspiegelung der Welt. Als eine der bahnbrechenden Entwicklungen, die die VR kürzlich wieder zur Attraktion machte, muss wohl die VR-Brille „Oculus Rift“ bezeichnet werden, die seit Anfang 2013 als Entwickler-Version die Runde macht. Sie ermöglicht außer der stereoskopischen Sicht auch die Bewegung in der virtuellen Umgebung durch Drehen des Kopfes, so dass das Geschehen nun in einem 360° Radius erfahrbar wird. Die Arbeit GEISTERBAHN macht sich die moderne Technologie durch audiovisuelles Experimentieren zu Nutzen, um sie mit der Faszination der Jahrmarktattraktion zu verbinden.

Zunächst begegnet uns die Arbeit als geheimnisvolle Präsenz im Raum, eine schwarze monolithartige Box, deren Inhalt sich nicht unmittelbar offenbart. Sie markiert einen imaginären Raum, angefüllt mit Erwartungen. Wird man eingelassen und kurz darauf in der Enge des Innenraums zurückgelassen, beginnt eine Fahrt in die virtuelle Realität.

Die fünf beteiligten Künstler haben hier in fünf Abschnitten die Interpretation ihres persönlichen Horrors verwirklicht. In einzigartigen Bildsprachen und Herangehensweisen wird die Faszination des Unheimlichen ausgelotet. Zum einen auf der Seite des Absurden, wie bei Stephanie Kayß' Achterbahnfahrt durch eine grellbunte Alptraumwelt des Geboren-Werdens, Merlin Flügel's Besuch bei einem merkwürdigen Kult mit rätselhaften Absichten oder Elena Osmann's monumental katholischer Abstieg in die Tiefen des Bewusstseins über die eigene Vergänglichkeit. Zum anderen werden wir konfrontiert mit dem Einbruch eines verstörenden Realismus: Marc Rühl's Haus am See, in das wir als unerwünschter Gast eindringen oder Dominik Keggenhoff's verlassener Schrebergarten, in dem das, was wir nicht sehen, ausschlaggebend wird.

Die GEISTERBAHN stellt somit eine Schnittstelle dar zwischen unserer tatsächlichen körperlichen Präsenz in einer Rauminstallation, dem Hinein-Geworfen-Sein in die virtuellen Welten, die aus der Vorstellungskraft ihrer Entwickler entspringen und gleichzeitig den imaginären Räumen, die jeder einzelne mit seinen eigenen Erwartungen, Vorstellungen und Ängsten füllt.

// For more than 80 years, the tunnel of horror is one of the classic attractions on every fair. But why is it so fascinating? Can its secret be discovered in driving through dark corridors, filled with more or less scary looking mechanical monsters? At best we will cross imaginary rooms that are filled with stories which not only frightened but fascinated us when we were kids.

Its this fascination that we repeatedly face when looking at images in the media. Designed as attractions these representations are fighting for our attention.

Among them we find the stereoscopy. Creating the illusion of depth, this attraction can be found throughout history: in the history of photography since its beginnings, in the history of film it became popular in the 50s and finds its reference in 3D cinema technology. Its latest success lasts until today and spreads far beyond the boundaries of movie theaters. Stereopsis becomes increasingly more important in virtual reality which was theorized in the 80s and made its first steps in the 90s. VR describes interactive and immersive spaces and an artificial reflection of the world.

A breakthrough invention that gave VR a new hype was "Oculus Rift". These VR glasses can be purchased since 2013 as a development version and allow for a stereoscopic view on the one hand, but also moves the virtual landscape with each turn of the viewers head, thereby letting him / her experience the scene in a 360 degree angle. GEISTERBAHN uses this technology alongside audiovisual experiments to link both to the fascination of a fun fair.

At first the work draws us in with its mysterious presence in the exhibition space: a block monolith-like box whose insides cannot be discovered immediately. It marks an imaginary space which is filled with expectations. When access is given and one is left to the narrowness of the interior, the trip through virtual reality starts.

With unique images and approaches, five artists depict their very personal interpretation of horror and fascination for the Uncanny in five clips. Sometimes they seem absurd such as the roller coaster ride through a gaudily colored, nightmarish world created by Stephanie Kayß which hints to the experience of being born, while Merlin Flügel lets us visit a strange cult of mysterious intentions and Elena Osmann guides us down a monumental cathedral-like staircase into the depths of our consciousness of mortality. Sometimes we are confronted with an unsettling realism, such as in Marc Rühl's lake house which we enter as an uninvited guest or in Dominik Keggenhoff's abandoned allotment garden in which the unseen becomes crucial.

Therefore, GEISTERBAHN lets us experience our physical presence within an installation, as well as our sensible presence in virtual reality which was created by the imagination of the artists and the imaginary space where everyone can experience their own expectations and fears.

Mit freundlicher Unterstützung von Supported by Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main

REDUX

Berlin 2014 / Video-Projektor, HD-Player, Verstärker, 2 Lautsprecher, 2 Spiegel, 2 Leinwände, Papier hinter Glas, Papier hinter Spiegel (15:20 Min.)
 Berlin 2014 / video projector, HD player, amplifier, 2 speakers, 2 mirrors, 2 canvases, paper behind glass, paper behind mirror (15:20 min.)



Daniel Laufer's jüngstes Filmprojekt REDUX (2014) greift in Form eines halbdokumentarischen filmischen Essays den jüdischen Mythos des Golems auf. Bei seinen Recherchen stieß der Künstler auf den jüdischen Friedhof von Berlin-Weißensee und dessen außergewöhnliche Geschichte im Dritten Reich. Überliefert ist, dass dort in Zeiten nationalsozialistischer Rassenpolitik und Massendeportationen Bestattungen nach jüdischem Brauch noch bis kurz vor Ende des Zweiten Weltkriegs stattfanden. In den Mausoleen des Friedhofs sollen einige verfolgte Juden Schutz gefunden haben. Auch der Großteil von über 500 Thorarollen, die von Mitgliedern der jüdischen Gemeinde aus Furcht vor einer Konfiszierung durch die nationalsozialistischen Behörden in unterschiedlichen Friedhofsgebäuden versteckt worden waren, überdauerten hier den Zweiten Weltkrieg.¹ Über die Gründe der Duldung der Selbstverwaltung des jüdischen Friedhofs in Berlin-Weißensee durch die nationalsozialistische Herrschaft lässt sich aus heutiger Perspektive nur noch spekulieren. Gab es – wie Gerüchte es wollen – unter den verantwortlichen Nationalsozialisten Berlins tatsächlich eine abergläubische Angst oder zumindest einen gewissen Respekt vor einem als bedrohlich empfundenen Golem, der möglicherweise als jüdischer Rachegeist auf dem Friedhof zu befürchten war? Daniel Laufer nimmt dies zum Anlass, sich der Vorstellung eines Golems zunächst in kabbalistischer Tradition zu nähern. Codes aus hebräischen Buchstaben stehen im Mittelpunkt unterschiedlicher mystischer Rituale, die aus einem Stück Lehm einen Golem zum Leben erwecken sollen. Die bekannte Legende des Prager Golems, die um die historische Figur Rabbi Judah Löws aus dem 16. Jahrhundert herum angelegt ist, ist sehr wahrscheinlich eine literarische Erfindung des 19. Jahrhunderts. Seither ist sie vielfach in Erzählungen aufgegriffen und weiterverarbeitet worden. Durch den expressionistischen Stummfilm „Der Golem, wie er in die Welt kam“ von Paul Wegener und Carl Boese von 1920 ging die Figur des Golems auch in die Filmgeschichte ein. In REDUX verzichtet Laufer allerdings ganz bewusst auf Versuche einer konkreten Beschreibung oder Visualisierung eines Golems. Seine einzige direkte Referenz zur klassischen Golem-Erzählung findet sich in einer kurzen Sequenz, die die heute noch erhaltene Prager Altneu-Synagoge – die ehemalige Wirkungsstätte des Maharal (Rabbi Löw) – zeigt. Die Sets in REDUX taugen bis auf den jüdischen Friedhof nicht als historische Originalschauplätze. Vielmehr fungieren sie als erweiterte Projektionsräume, in denen sich unterschiedliche Verzweigungen der Geschichte und Entwicklung der Golem-Figur überlagern und neu erzählen. Sprecher/innen und Akteur/innen lassen sich den vielen eingebrachten Quellen und Referenzen nicht exakt zuordnen. Durch die musikalische Begleitung entsteht ein zusätzlich verdichtetes audio-visuelles Geflecht aus Sprache, Bildern und Klängen, in dem sich unabhängig von einer chronologischen oder hierarchischen Ordnung historische, spekulative, poetische und selbstreflexive Elemente abwechseln. Der Titel der Arbeit ist durchaus wörtlich zu nehmen. Bezeichnet Redux im filmischen Kontext vor allem eine Filmneufassung mit nicht verwendetem Material, bezieht Daniel Laufer sich letztlich viel stärker auf dessen ursprüngliche Bedeutung der Wiederbelebung. Sein Film – aufgefasst als intertextuelle Fortschreibung der Legende des Golems – aktualisiert diese selbstreflexiv als einen universellen menschlich-göttlichen Kurationsmythos.

¹ | Dies ist insofern erstaunlich, da im zunächst sich ausweitenden nationalsozialistischen Machtgebiet Judaica systematisch konfisziert und in großen Mengen nach Prag ins Jüdische Zentralmuseum geschafft wurden, um dort die Gründung eines „Museums einer untergegangenen Rasse“ (wie es von Laufer in REDUX aufgegriffen wird) voranzutreiben. Im ebenfalls in REDUX erwähnten Institut für Staatsforschung in Berlin-Wannsee wurden unter der Leitung von Reinhard Höhn zahlreiche konfiszierte jüdische Schriften zur Staatsphilosophie und zum Staatsrecht aufbewahrt. Diese wurden als Teil der Bibliotheksbestände des Instituts noch im Zuge der alliierten Bombenangriffe auf Berlin ins Sudetenland ausgelagert.

// Daniel Laufer's most recent film project REDUX (2014) is a semi-documentary filmic essay addressing the Jewish Golem myth. During his research, the artist happened upon the Jewish cemetery at Berlin-Weißensee and its extraordinary history under the Third Reich. It appears that even during the time of national-socialist racial politics and mass deportations, traditional Jewish burials were taking place there almost up to the end of the Second World War. Some persecuted Jews are said to have found shelter in the mausoleums of the cemetery. In the same manner the greater part of over 500 Torah scrolls, which had been hidden in various cemetery buildings by members of the Jewish community for fear of having them confiscated by national socialist bureaucrats, survived the war here.¹ As regards the reasons for the National Socialists' tolerance of a self-administered cemetery in Berlin-Weißensee, one can only speculate. Were relevant Berlin bureaucrats – as rumor has it – really prey to superstitious fears, or at least harboring a certain respect, on the subject of a menacing Golem that might be expected to appear at the cemetery as a Jewish spirit of vengeance? Daniel Laufer uses this as an opportunity to approach the idea of a Golem, in the cabalistic tradition at first. Codes of Hebrew letters stand at the center of various mystical rituals that are meant to raise a Golem from a piece of clay. The prominent legend of the Golem of Prague, featuring the historical figure of 16th-century rabbi Judah Loew, is in all probability a literary invention from the 19th century. Ever since, it has been taken up and adapted in many stories, entering film history in the form of the 1920 expressionist silent film „Der Golem, wie er in die Welt kam“ (The Golem: How He Came into the World) by Paul Wegener and Carl Boese. In REDUX, however, Laufer deliberately foregoes a concrete description or visualization of a Golem. His only direct reference to the traditional Golem narrative is found in a short sequence showing the still-extant Old New Synagogue – the former domain of the Maharal (Rabbi Loew). Apart from the Jewish cemetery, the sets in REDUX do not serve as authentic historical locations. Rather, they represent extended spaces of projection, in which various bifurcations of the story and evolution of the Golem figure overlap and retell themselves. Speakers and actors cannot be precisely matched to the many integrated sources and references. The musical accompaniment creates a further condensed audiovisual web of language, images, and sounds, in which historical, speculative, poetic and selfreflexive elements alternate independently of a chronological or hierarchical order. The title of the work is indeed to be taken literally. Where REDUX, in the filmic context, mainly describes a new edition of a film with the addition of previously unused material, Laufer is more concerned with its original meaning of revival. His film – interpreted as an intertextual continuation of the legend of the Golem – self-reflexively updates the story as a universal human-divine creation myth.

¹ | This is remarkable insofar as Judaica, during the time of national socialist expansion, were systematically confiscated and transported en masse to the Jewish Central Museum in Prague in order to promote the foundation of a "Museum of an Extinct Race" (which Laufer also thematizes in REDUX). The Institute for State Research in Berlin-Wannsee, likewise mentioned in REDUX, stored numerous confiscated Jewish writs on state philosophy and state law under the directorship of Reinhard Höhn. These were evacuated to the Sudetenland as parts of the Institute's library collections even as the allies were bombing Berlin.

Excerpt from a text by Phillip Fürnkäs

AM RANDE DER ZEIT

Kassel 2014 / 300 Gipsfiguren, 3 Räder, 3 LED-Lampen, MDF-Konstruktion, Verstärker, 2 Lautsprecher
Kassel 2014 / 300 plaster figures, 3 wheels, 3 LED lights, MDF construction, amplifier, 2 speakers



„Lob des Nichtstuns“ titelt das Magazin GEO im Sommer 2014 in seiner Augustausgabe und sagt im Heft: „Nehmt euch Zeit, erkennt den Wert der Langeweile!“ „Gegen die Uhr“ schreibt DER SPIEGEL auf die Titelseite der Ausgabe 36/2014 und begibt sich im Innenteil auf die Suche nach einem entschleunigten Leben. Zwei aktuelle Fragmente einer zunehmenden Beschäftigung mit einem kostbaren und nicht käuflichen Gut. Das Interesse an der Zeit und am Umgang mit ihr steigt. Sie scheint rarer zu werden, dabei haben wir heute – statistisch gesehen – mehr Freizeit und Urlaub denn je. Die Zeit selbst jedoch hat sich – zum Glück! – nicht verändert; sie fließt. Man kann sie in immer kleinere Portionen zerhacken und es bleibt doch immer etwas übrig.

Bewegte Bilder: Der Begriff stammt aus den Anfangstagen des Kinos und wird noch heute gerne verwendet, immer mit einem leicht nostalgischen Unterton. Denn die Bewegung von Filmmaterial zum Archivieren und Wiedergabe von Zeit ist nicht mehr üblich, seit die digitale Revolution auch die Filmlandschaft ordentlich umgegraben hat.

AM RANDE DER ZEIT ist eine Installation bewegter Bilder, die das Prinzip des Zoetrops, der Wundertrommel aus den Kindertagen des Films, aufgreift. Das Zoetrop wird mit einer sehr modernen Technik kombiniert: dem 3D-Druck in Gips. Drei am Computer aus digitalen Polygonen erschaffene Menschen werden durch die Verbindung feinsten Gipsstaubs zu konkreten und haptisch wahrnehmbaren Objekten. Diese wiederum betrügen in der schnellen Abfolge von je 100 Figuren auf einem Rad das Auge und verbinden sich wieder zu einer Figur, die belebt scheint. Der Lauf der Räder als kontinuierliche Bewegung wird durch stroboskopartige Beleuchtung in kleine Portionen zerhackt, die den Moment, in welchem die Figuren ihren vorgesehenen Platz passieren, für den Bruchteil einer Sekunde einfriert. Bewegung und Stillstand ergänzen sich und sorgen durch ihre Verbindung für den Eindruck wahrhaftig lebender, kleiner Figuren.

Die drei Miniaturmenschen – ein Arbeiter, ein Wissenschaftler und ein Taucher – beschäftigen sich in ihrem Tun mit der Maschine, der sie entspringen. Sie versuchen unermüdlich, die Maschine zu beherrschen, sei es durch Interventionen oder durch Regulieren der Parameter. Doch sie entspringen der Maschine und sind deshalb untrennbar mit ihrem stetigen Lauf verbunden, so sehr sie sich anstrengen, sich davon loszulösen.

AM RANDE DER ZEIT ist ein Film im Raum, ein Film, in welchem die Bilder nicht auf einer flachen Leinwand entstehen, sondern direkt vor den Augen der Betrachtenden, die sich ihren Standpunkt und ihre Perspektive selbst suchen. Eines sollte aber vor dem Betreten des Raums verinnerlicht werden: die drei Protagonisten niemals anzufassen, denn dies würde den Lauf der Dinge stören und dem Störenden empfindlich wehtun.

Lukas Thiele

// „Sweet Idleness“ titelt die GEO magazine this summer in its August edition. In the head article it reads: Take some time and learn to appreciate boredom! „Against the clock“ titles DER SPIEGEL in its 36/2014 issue and searches for ways to slow down everyday life. These are two of the latest fragments of a seemingly increasing involvement with a valuable and unpurchasable good.

The interest in time and in the way we spend it is increasing. Time seems to become rare although, statistically speaking, we have more leisure time and vacations than ever before. But, luckily, time itself did not change – it flies. It can be chopped into ever smaller pieces but there will always be some time left.

The expression “moving images”, deriving from the early days of cinema, is still used nowadays, always with a sort of nostalgic undertone. Since the digital revolution and its grand impact on the film industry, images are no longer ‘moved’ to archive and depict time.

THE EDGE OF TIME is an installation of moving images which uses the basic principle of the zoetrope that dates back to the early stages of film. Here, the zoetrope is combined with modern technology, namely 3d print. Three human figures created of digital polygons on the computer are transformed into real objects that one could explore by touching them. 100 of each of these figures are mounted onto a wheel. They are playing tricks on the eyes of the beholder as they appear as one moving figure when the wheel starts spinning. The continuous movement of each wheel is split into fragments by stroboscopes, thus freezing the movement for the split of a second. The unity of movement and standstill creates the impression of alive, little figures.

Three tiny human figures, a worker, a scientist and a diver, are using the machine that creates them. Their relentless effort to control the machine by means of interventions and adjustment of certain parameters has to fail, as they are part of the machine and forever captured in its movement regardless of how hard they are trying to escape.

THE EDGE OF TIME is a spatial film, a film in which the images are not projected onto a flat screen but that are created right in front of the spectator who may choose his / her position and perspective freely. One thing should be said before entering the space of the machine though: never should one of the protagonists be touched, as this will disturb the run of events and severely hurt the poor interfeerer.