

# Monitoring

Eröffnung Opening  
Mi. 12.11. / 19:00 / Kasseler Kunstverein

## ÖFFNUNGSZEITEN MONITORING OPENING HOURS

### Kasseler Kunstverein

Fridericianum, Friedrichsplatz 18,  
34117 Kassel

Mi. 12.11. 19:00–23:00  
Do. 13.11. 11:00–22:00  
Fr. 14.11. 11:00–22:00  
Sa. 15.11. 11:00–22:00  
So. 16.11. 11:00–19:00

KulturBahnhof Südflügel, Stellwerk  
Rainer-Dierichs-Platz 1, 34117 Kassel

### Galerie Coucou

Elfbuchenstr. 20, 34119 Kassel

Mi. 12.11. 19:00–23:00  
Do. 13.11. 17:00–22:00  
Fr. 14.11. 17:00–22:00  
Sa. 15.11. 17:00–22:00  
So. 16.11. 17:00–20:00

## VERMITTLUNG EDUCATION

Für die Ausstellung **Monitoring** steht auch in diesem Jahr ein Vermittlungsangebot bereit. Stefan Bast (Mitglied der Auswahlkommission und Vorstandsmitglied des Kasseler Kunstvereins) und Beatrix Goffin (Ausstellungsleitung Monitoring) bieten von Donnerstag bis Sonntag Rundgänge zu ausgewählten Arbeiten an, abwechselnd im Kasseler Kunstverein und im Südflügel des KulturBahnhofs. Alle Besucher/innen sind eingeladen, sich intensiver, aber in lockerer Atmosphäre mit den Arbeiten und deren Inhalten zu beschäftigen und im Gespräch darüber auszutauschen.

*Within the framework of the exhibition Monitoring, an educational program is offered. Stefan Bast (member of the selection committee and board member of the Kassel Kunstverein) and Beatrix Goffin (Head of Monitoring) offer guided exhibition tours alternating between the Kasseler Kunstverein and the Südflügel at the KulturBahnhof. In a casual atmosphere all visitors are invited to focus on selected art works and discuss their impact.*

## TERMINE UND TREFFPUNKTE

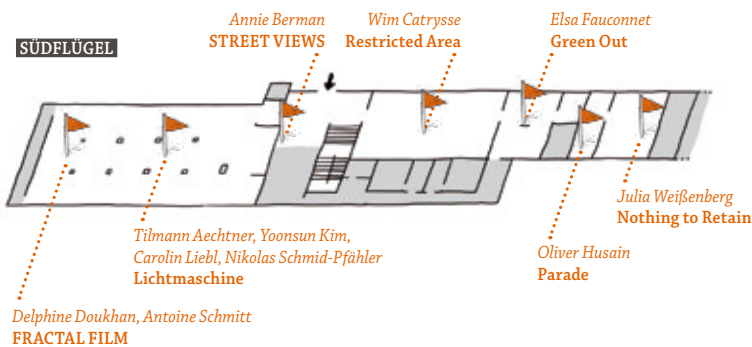
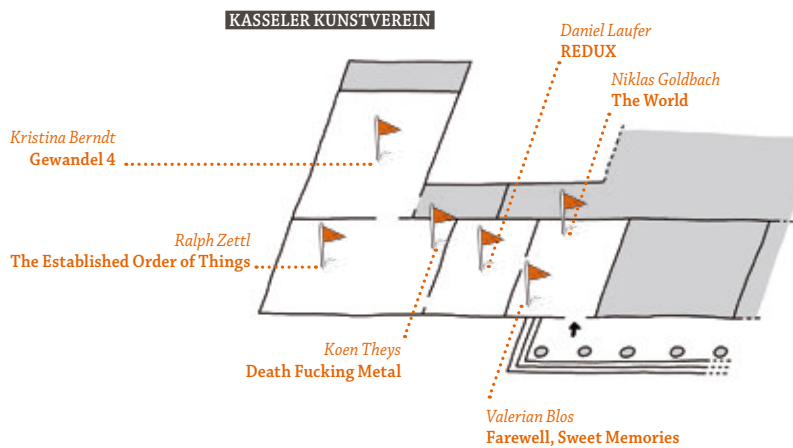
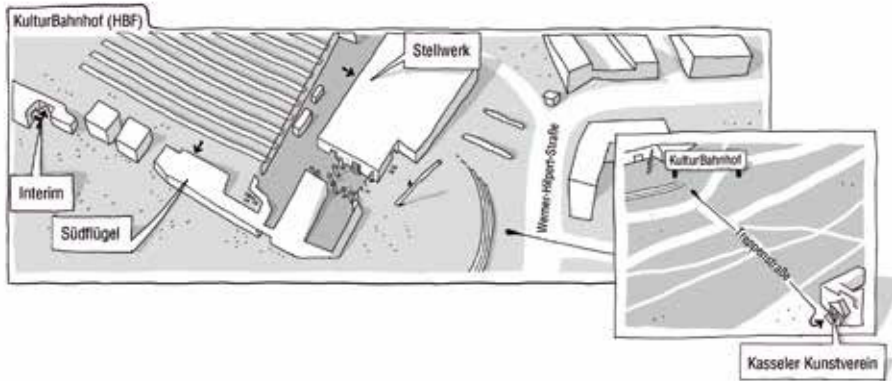
### DATES AND MEETING POINTS

Do. 13.11. 15:00 Kasseler Kunstverein  
Fr. 14.11. 18:00 Südflügel KulturBahnhof  
Sa. 15.11. 15:00 Kasseler Kunstverein  
So. 16.11. 18:00 Südflügel KulturBahnhof

Die Teilnahme an dem Vermittlungsangebot ist kostenlos.

*The participation in the educational program is free of charge.*

Ein Vermittlungsangebot für Schulen und Gruppen wird nach Anmeldung unter [goffin@kasselerdokfest.de](mailto:goffin@kasselerdokfest.de) ermöglicht. An educational program for schools and groups can be offered. For more information please contact [goffin@kasselerdokfest.de](mailto:goffin@kasselerdokfest.de).



# Vorwort

## Preface

Als Träger von Erinnerung, als atmosphärische Komposition oder digital generierte Simulation, als Bezugspunkt naiver Sehnsüchte oder Sinnbild einer Dystopie – jene Einschreibungen mit denen geografische wie symbolische Räume und Orte versehen werden, bilden einen roten Faden, der die höchst unterschiedlichen, künstlerischen Arbeiten von Monitoring verknüpft. Diese Ortserfahrungen reichen von ebenso unbehaglichen, wie verführerischen, digital animierten CI-Lebenswelten bis hin zu der bedrohlich-geheimnisvollen Unnahbarkeit militärisch genutzter Areale.

Dabei gehen die Installationen und Filmarbeiten über das Konzept der reinen Dokumentation eines Ortes hinaus – Orte werden zu Impulsgebern, um die sich größere Themenkomplexe spannen: So widmet sich Daniel Laufer in REDUX dem jüdischen Friedhof in Berlin-Weißensee, auf dem im nationalsozialistischen Deutschland noch jüdische Bestattungen durchgeführt wurden und Verfolgte Schutz fanden. Grund für diese Ausnahmeerscheinung sei, so Gerüchte, die Furcht der verantwortlichen Nationalsozialisten vor dem Golem, einem aus jüdischen Legenden bekannten Lehm-Geschöpf, das sich gegen Feinde der Juden zur Wehr zu setzen vermochte. Doch liefert der jüdische Friedhof in REDUX vielmehr einen Anstoß zum Nachdenken über intertextuelle Verdichtungen, Reflexionen über das Medium des Films und die Macht geschichtlicher Erzählungen.

Mit der Auslöschung bestehender Narrative und Erinnerungen beschäftigt sich die Arbeit FAREWELL, SWEET MEMORIES von Valerian Blos. Unter einer Glasglocke liegend, spielt Blos' Instrumentarium aus dem documenta Archiv in Kassel stammende Tonbänder ab. Erhalten bleibt die Aufnahme allerdings nur, solange sich eine ZuhörerIn oder ein Zuhörer findet. Ein Magnet im Instrumentarium sorgt dafür, dass die Aufnahmen gelöscht werden, sobald niemand mehr lauscht. Der radikale Verlust von Geschichte in der Arbeit von Blos findet in NOTHING TO RETAIN von Julia Weißenberg einen ironischen Antipoden: Die Künstlerin zeigt Aufnahmen eines Modells eines von Ludwig Mies van der Rohe 1930 entworfenen Golfclubs in Krefeld. Dieser wurde aufgrund wirtschaftlicher Probleme niemals gebaut – 2013 jedoch realisierte ein belgisches Architekturbüro einen temporären Nachbau des Entwurfs an dem dafür ursprünglich vorgesehenen Standort – heute ein Rübenacker. Die Kamerafahrten durch das menschenleere Modell sind Zeugnisse einer unwirklich scheinenden und beinahe tragikomischen Situation.

Vom Umgang mit Stereotypen und klischeehaften Sehnsüchten, die mit geografischen Ortszuweisungen verbunden sind, handelt die Arbeit GREEN OUT von Elsa Fauconnet. Die westlichen Projektionen auf die Klimazone der Tropen als das exotische Andere kulminieren in der künstlichen Nachahmung vermeintlich geografischer und kultureller Authentizität. Während Fauconnets Fokus auf den imaginierten und trügerischen Konnotationen liegt, sind die Einschreibungen in das Terrain, welches Wim Catrysse in RESTRICTED AREAS betritt, überaus real und doch ebenso wenig zu fassen: Die Kamerafahrten zeigen militärische Areale in der Wüste Kuwaits, deren Begehen untersagt ist. Das Militär bleibt nur indirekt präsent, verborgen in der Tiefe der Wüste, außerhalb der Sichtweite der Kamera. In militärischen Räumen bewegt sich auch UNMANNED DISTANCES von Bertrand Flanet. Auf einem Split-Screen verfolgt der Betrachter/die Betrachterin die sich entspinnde Liebesgeschichte zweier Frauen, die zwar dieselbe Realität, nicht aber die gleiche Wahrnehmung dieser teilen: Kalki ist Drohnenpilotin, ihr Blick auf die Welt ist identisch mit dem einer Wärmebildkamera, die mit einer Drohne über Krisengebieten patrouilliert. Malines und Kalkis Gespräche zeugen von den multiplen Ortserfahrungen und Perspektiven, die von technischen Innovationen generiert werden und vermitteln die Schwierigkeit, angesichts dieser, das eigene Selbst zu verorten. An den Grenzen zwischen virtuellen und realen Räumen bewegt sich auch die Arbeit STREET VIEWS der Künstlerin Annie Berman, die ihre Protagonistin durch die Stadt wandern lässt, vorbei an Menschen, eingefroren in der Zeitlosigkeit der Google Street View-Animation. Als *derivé* bezeichnete Guy Debord das ziellose Umherschweifen in einer Stadt, welches Annie Berman auf der Suche nach den Spuren von etwas Menschlichem auf den virtuell konservierten Stadtraum überträgt.

Die unmittelbare (Raum-)Erfahrung und Methoden der Bildproduktion stellen die Offenbacher Künstler/innen Tilman Aechtner, Carolin Liebl, Yoonsun Kim, Nikolas Schmid-Pfähler in den Mittelpunkt: Die LICHTMASCHINE produziert durch einem komplexen Aufbau aus Leinwänden, kinetischen Objekten, Leuchtdioden und Videokameras Schattenbilder und Lichtspiele, die den Ausstellungsraum atmosphärisch füllen. Raumgreifend funktioniert auch GEWANDEL 4 von Kristina Berndt. Durch Takt,

Choreografie und Uniform gleichgeschaltete Frauen marschieren und tanzen auf vier Projektionsflächen. Die auf einem Screen beginnende Bewegung wird auf dem gegenüberliegenden fortgesetzt: Immateriell durchschreiten die Frauen den Raum dazwischen.

Die in diesem Jahr in Monitoring präsentierten Arbeiten erweitern die Grenzen des kinematographischen Raumverständnisses und interpretieren diesen auf unterschiedlichste Weise – medial wie künstlerisch. Sie zeigen, dass angesichts neuer Darstellungs- und Wahrnehmungsformen, neue Räumlichkeiten und Verortungen entworfen werden, deren Koexistenz mit konventionellen Sehgewohnheiten und Perspektiven, neue Raumkonzepte hervorbringen kann.

Ann-Charlotte Günzel

// *Geographical places and symbolic spaces may be perceived as many things: as a reminder of historical events, as an atmospheric composition or digitally generated simulation, as a point of reference for our desires or an allegory of the dystopian – these themes run through the very different installations of the exhibition Monitoring like a golden thread: We experience discomfoting as well as alluring spaces, digitally animated CI-environments and the mystery and threat of military bases.*

*The artistic concept of the installation and films on view go far beyond merely documenting a place – rather, the places give rise to other topics and issues. Thus, Daniel Laufer depicts the Jewish cemetery in Berlin-Weißensee, where traditional Jewish funeral rites were still being held during the Nazi period and where persecuted Jews found shelter. The reason for this extraordinary situation was – as rumor has it – a superstition of Berlin bureaucrats about the legend of the Golem, a creature made from a piece of clay that will take vengeance on anyone who harms a Jew. But, in REDUX, the legendary cemetery merely initiates a reflection on intertextual bifurcations, film as a medium and the power of historical narratives.*

*FAREWELL, SWEET MEMORIES by Valerian Blos deals with the obliteration of memories and stories. Beneath a glass dome, a tape from the documenta Archive in Kassel is played, but the recording will only exist as long as someone listens to it. A magnet within the apparatus deletes the information once no one has listened to the tape. The radical loss of history in Blos' work finds its ironic opposite in NOTHING TO RETAIN. Julia Weißenberg's camera captures shots of an architectural model, designed in 1930 by Ludwig Mies van der Rohe for a golf club in Krefeld. Due to the financial crisis, the building was never realized. But in 2013, a Belgian architectural firm built a temporary replica according to the original plans at the designated site – just a field of turnips today. The tracking shot along the desolate model gives account of a surreal and almost tragicomical situation.*

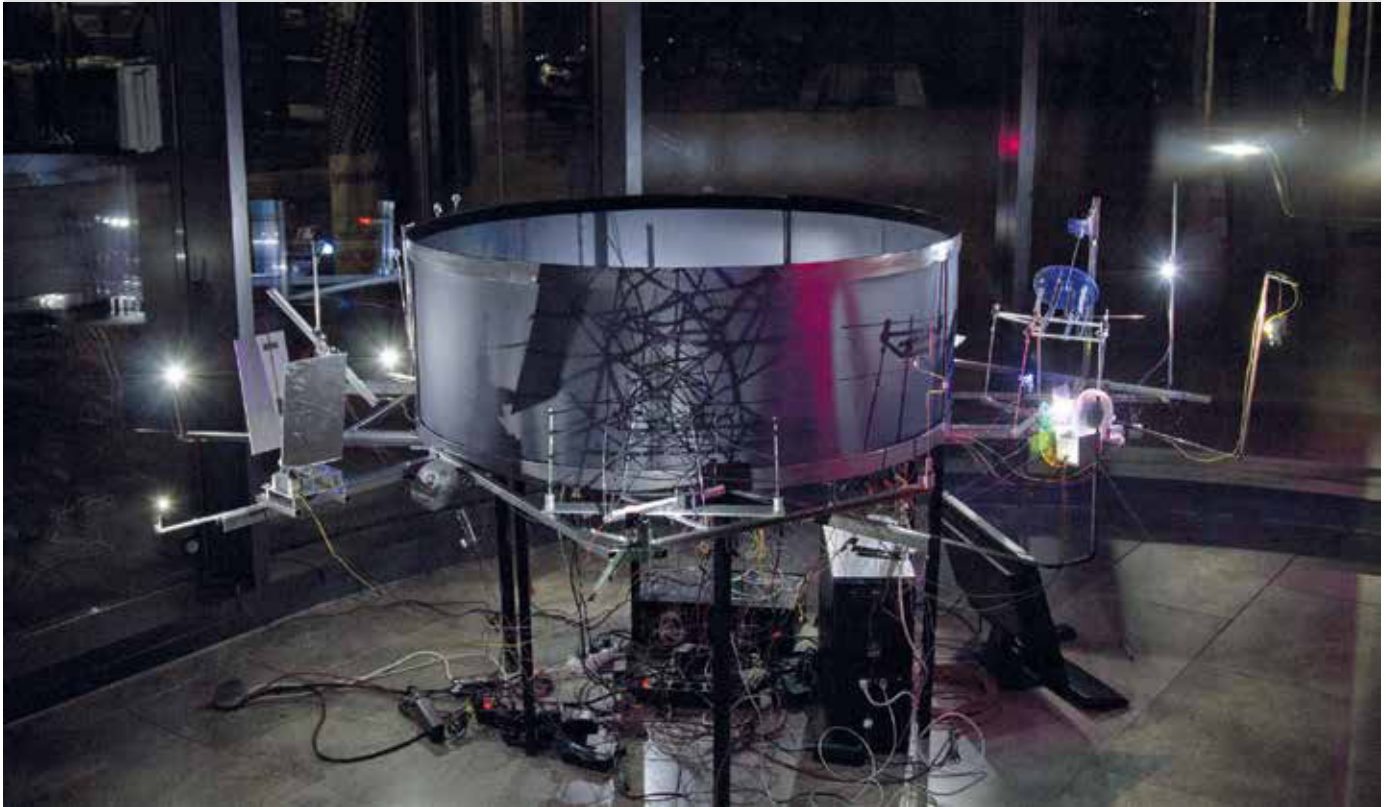
*Elsa Fauconnet focuses on stereotypes and cliché desires that can be linked to geographic places. In her work GREEN OUT, western perceptions and ideas of the tropics as the exotic other culminate in the artificial imitation of objects and settings with alleged geographical and cultural authenticity. While Fauconnet turns to the illusive connotations of a place, in RESTRICTED AREAS, Wim Catrysse depicts a place that is more than real, but just as hard to grasp. We see images of military bases in the Kuwaiti desert that are restricted to the public. The military is only present indirectly, but hidden in the depths of the desert far beyond the camera's reach. UNMANNED DISTANCES by Bertrand Flanet uses images known from the military context. On a split screen the viewer follows the love story of two women that share the same reality but perceive it quite differently. Kalki is a drone pilot. She perceives the world as images of a thermal imaging camera that oversees conflict areas. Maline's and Kalki's conversations give account of the multiple perspectives on places that are generated by technological inventions and the difficulty of finding oneself within this confusion. STREET VIEWS by Annie Berman blurs the line between the real and the virtual world. Her protagonist wanders along avenues, passing people that are frozen in a moment and forever captured in the timelessness of Google Street View. Guy Debord coined the term *derivé* for aimless wanderings in a city. The artist wanders through the virtually conserved city looking for a trace of something human.*

*The artists Tilman Aechtner, Carolin Liebl, Yoonsun Kim and Nikolas Schmid-Pfähler focus on the direct experience of space and methods of image production. A complex set up of screens, kinetic objects, LEDs and videocameras create multiple shadow images that atmospherically fill the exhibition space. GEWANDEL 4 by Kristina Berndt also works with the space, although in an indirect way. Rhythm, choreography and uniforms are the core elements that make the protagonists march across four screens. Their movement starts on one screen and continues on the opposite one. Their marching thus progresses through the exhibition space.*

*The works presented in this year's Monitoring exhibition go beyond the traditional cinema screen, and interpret space in new ways – thematically as well as artistically. They prove that along with new forms of presentation and experience, new concepts of space are created that coexist very well with our traditional perspectives and ways of looking.*

# Lichtmaschine

Offenbach 2014 / 3 Videokameras, 6 Video-Projektoren, 2 Computer, 8 Arduinos, Motoren, Leuchtdioden  
Offenbach 2014 / 3 video cameras, 6 video projectors, 2 computers, 8 Arduinos, motors, LEDs



Die kinetische Skulptur LICHTMASCHINE wurde anlässlich der Lumina 2014 in Frankfurt am Main gemeinsam von den Offenbacher Künstler/innen Tilman Aechtner, Carolin Liebl, Yoonsun Kim und Nikolas Schmid-Pfähler entwickelt. Die Maschine besteht aus einem komplexen Aufbau aus Leinwänden, kinetischen Objekten, Leuchtdioden und Videokameras. Für die Arbeit wurden mehrere einzelne Leinwände kreisförmig angeordnet. Um die Leinwände herum sind unzählige kleinere und größere, bewegliche und unbewegliche Objekte positioniert, die aus Motoren, verschiedenen Drähten und anderen Bauteilen bestehen. Die Objekte werden von LED-Leuchten illuminiert und werfen so ein Schattenbild auf die Leinwände. Im Inneren des Leinwandkreises befinden sich drei bewegliche Kameras, die das Schattenbild der Objekte kontinuierlich aufnehmen. Die aufgenommenen Bilder werden ebenfalls auf die Leinwände projiziert. Die Bilder, die der Betrachtende auf der Leinwand sieht, sind somit ein Konglomerat aus realem Schattenbild und digitalen Bildern, die zu einer räumlichen Verwirrung führen und nur bei längerer Betrachtung voneinander zu unterscheiden sind.

Die Lichtmaschine aus Offenbach steht in der Tradition einer Reihe von Werken, die sich seit den 1920er Jahren mit Licht auseinandersetzen. Die sensationelle Premiere der Edisonschen Glühlampe 1881 und die Präsentation von elektrischem Licht als alltagstaugliche Zukunftstechnik auf der Weltausstellung 1900 in Paris sowie die wissenschaftlichen Diskussionen über eine neue Auffassung von Licht und Raum, ausgelöst durch Albert Einsteins 1905 formulierte Relativitätstheorie, inspirierte eine Vielzahl von Künstler/innen, Licht auch als künstlerisches Material zu verwenden. Die Möglichkeit, sich durch Licht aus der Gebundenheit der Dreidimensionalität zu lösen, und durch einen immateriellen Stoff eine scheinbar grenzenlose Formenvielfalt entwickeln zu können, faszinierte Künstler/innen durch die Jahrhunderte hinweg. Auch die Lichtmaschine von Aechtner, Liebl, Kim und Schmid-Pfähler setzt hier an und thematisiert das Sehen und die Wahrnehmung sowie Prozesse des Beobachtens und Erkennens.

Lilian Engelmann

// The kinetic sculpture LICHTMASCHINE was created for the Lumina 2014 in Frankfurt am Main by a team of four artist from Offenbach: Tilman Aechtner, Carolin Liebl, Yoonsun Kim, Nikolas Schmid-Pfähler. The machine is a complex construction of screens, kinetic objects, LED lights and video cameras. For the piece, various screens are installed in a circle which are surrounded by innumerable small and large, movable and immovable objects that are made from motors, different wires and devices. The objects are illuminated by LED lights and thus, cast their shadow onto the screens. Inside the circle of screens, three movable cameras continuously record the shadow images and send them to three projectors, who then in turn project them onto the screens. The images the viewers sees on the screens are a conglomerate of real shadow and digital images that lead to a confusion which can only be solved when watching carefully for a long time.

LICHTMASCHINE stands in the tradition of works that, since the 1920s, take the phenomenon of light as their core idea. The sensational introduction of Edison's light bulb in 1881, the presentation of electric light as a future technology suitable for daily use at the world's fair in Paris in 1900 and the scientific debates about light and space triggered by Albert Einstein's theory of relativity of 1905 inspired many artists to use light as a material for artistic concepts. The possibility to break away from three-dimensionality and create endless varieties of forms with immaterial substance, fascinated artists for centuries. The light machine Aechtner, Liebl, Kim and Schmid-Pfähler created follows this tradition and addresses the process of seeing, perceiving, observing and recognizing.

Annie Berman

# STREET VIEWS

New York 2013 / Video-Projektor, HD-Player, Verstärker, 2 Lautsprecher, urbane Objekte (08:10 Min.)

New York 2013 / video projector, HD player, amplifier, 2 speakers, urban objects (08:10 min.)



„Ich lief immer durch die Straßen und machte Fotos. Jetzt erpappe ich mich dabei, in Bildern spazieren zu gehen“, sagt Annie Berman zu Beginn ihres Videos STREET VIEWS. Ein Spaziergang durch einen eingefrorenen Moment im West Village in New York City, der in den Karten von Google Street View eingefangen und konserviert ist. Bei einem Streifzug durch die Karte erhält der Betrachtende einen Eindruck des alltäglichen Lebens auf den Straßen dieses exquisiten Stadtteils von New York City.

Bermans Spaziergang wird von Geschichten begleitet, die wie kleine Ausflüge von der eigentlichen Route auftauchen. Die Worte eines Portiers, den sie erst kürzlich getroffen hat, führt sie zu dem Wohnhaus, in dem er nachts arbeitet. Während die Künstlerin ihren virtuellen Spaziergang fortsetzt, wandert das Auge des Betrachtenden in großen Schritten die Straßen entlang. „Click – click – click“ ist das eher stille und diskrete Geräusch der enormen Bewegungen. Die meisten der Menschen, an denen man vorüberzieht, wissen nicht, dass sie in dem Moment, in dem sie von der Kamera eingefangen werden, zu einer Art virtuellen Skulptur werden – unsterblich, als Teil der virtuellen Welt. „Ist das Gesicht tatsächlich der faszinierendste Teil unseres Körpers?“ fragt sich die Stimme, die anfängt sich vorzustellen, wie es diesen Menschen wohl geht, wie sie leben und woran sie interessiert sein könnten. Die Künstlerin versucht, den Menschen näher zu kommen und durchschreitet auf ihrem Weg sogar Wände. Sie sucht nach dem Videoverleih in dieser virtuellen Welt, aber verliert sich und den Weg, da sie mit den Dingen, die ihr auf ihrem Spaziergang begegnen, zu kommunizieren beginnt. Das, dem sie nahe kommen möchte, verschwindet. Personen und Dinge tauchen auf und verschwinden, denn die Kamera kann nur einen einzigen, kurzen Moment festhalten.

Von Zeit zu Zeit reflektieren eine Schaufensterscheibe oder ein Spiegel zufällig die Kamera. Eine moderne und für den Kameramann / die Kamerafrau vielleicht unbewusste Referenz an alte Gemälde, in denen Maler sich selbst mit abbildeten und so Teil ihres eigenen Bildes und damit unsterblich wurden. Die Spuren, die die Kamera hinterlässt, zerstören die Illusion der virtuellen Welt, die ganz plötzlich unwirklich erscheint. Wir beginnen zu verstehen, dass wir die virtuelle Welt nur durch eine bestimmte, vorgegebene Perspektive betrachten.

In ihrer Arbeit sucht Berman nach dem Videoverleih, doch eigentlich sucht sie nach Intimität und Emotionen, die sie in der kalten, virtuellen Welt einer Google-Karte nur schwerlich finden wird. Doch zu guter Letzt stößt sie zumindest auf einen Ansatz dessen, wonach sie sucht und den sie dann auch zufrieden kommentiert: 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.

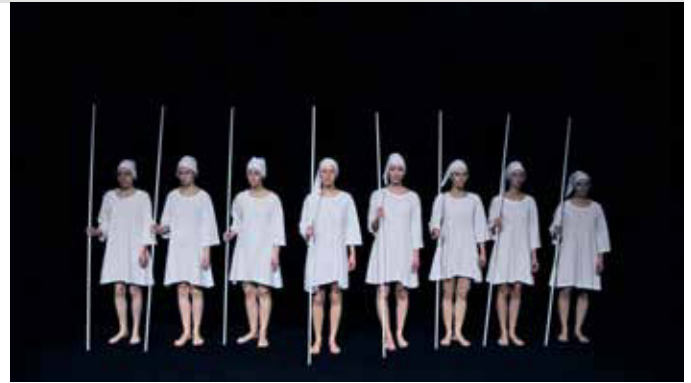
In her work, Berman is looking for the video store. But actually she is looking for intimacy and emotions, which she can hardly find in the cold virtual world of a google map. In the end, she finds at least a trace of what she is looking for. Commenting it satisfied: I love you, too!

Marta Palacios Anaut

# Gewandel 4

Dresden 2014 / 4 Video-Projektoren, 4 HD-Player, 3 Verstärker, 6 Lautsprecher (03:20 Min.)

Dresden 2014 / 4 video projectors, 4 HD players, 3 amplifiers, 6 speakers (03:20 min.)



Rhythmische Geräusche gehören zu den vornehmlichen Eindrücken von GEWANDEL 4: unter anderem ein synthetisch klingender Grundton, gleichmäßig marschierende Schritte, in Abständen ein dumpfer Aufprall. Sie bilden ein Geflecht, das als Komposition wirkt: Die gemessene Zahl der Tonfolgen erscheint gezielt gesetzt. Zäsuren der Stille gliedern den Klangraum in Abschnitte. Das Verhältnis von Handlung und Stillstand strukturiert in gleicher Weise die Bilderfolgen in den dazugehörigen vier Videoprojektionen. Auch wenn die Momente des Innehaltens in der Handlung der beteiligten Figuren de facto nur sehr kurz sind, so verweilen sie doch deutlich länger als für die Zeit eines Atemzuges. Sie stehen still, als würden sie warten oder sich für den nächsten Handlungsschritt sammeln. Alles folgt zwangsläufig einer inneren Logik, wie die Bewegungsmuster des Newtonschen Pendels, dessen Ausschlag in einer der Projektionen verlangsamt erscheint und bei dem die Übertragung der Energie durch die vier im Stillstand verharrenden Kugeln nicht zu erkennen ist. Ebenso unsichtbar bleibt die Phalanx der acht Frauen auf ihrem Weg durch den Raum. Sie sind in einer Projektion zu sehen, wie sie auf den Betrachtenden zugehen, und können von ihm – wenn er sich der gegenüberliegenden Projektion auf der Wand in seinem Rücken zuwendet – verfolgt werden, wie sie dort ankommen, sich umdrehen und ihre Stäbe aufsetzen. Ihr Aufbruch und ihre Ankunft in den gegenüberliegenden Videobildern rahmen einen Weg. Die Frauen marschieren immateriell wie Geister durch den dazwischen liegenden Raum und mehr noch auch durch die Vorstellung dessen, der ihnen zusieht. Ohne sich dagegen wehren können, verfolgen sie ihren Weg geradewegs durch seinen / ihren Kopf.

Berndt inszeniert einen Videoraum mit alpträumlicher Zwangsläufigkeit, mit der unbeirrbarer Perpetuierung des Videoloops findet das darin aufgeführte Spiel des Marschs unausgesetzt seine Fortsetzung. Dementsprechend zeigen sich die Akteurinnen ohne Emotion, gleichgültig fast schon unbeteiligt ordnen sie sich der Handlungsstruktur unter. Ihre Kleidung ist Uniform und Nachthemd, sie ist lächerlich, dabei zwingt sie sich dem Zuschauer auf und erreicht eine hohe Zeichenhaftigkeit. Die kurzen, schlicht weißen Gewänder lassen so viel Bein sichtbar werden, dass es auffällt. Noch lange ist ihre Nacktheit nicht peinlich, aber schon erscheint es möglich, dass man von ihr bedrängt wird. Vielleicht liegt das alles auch nur an den weißen Mützen, die irgendwie kurios erscheinen, märchenhafte Überbleibsel einer vergangenen Zeit, Schlafmützen, die in Karikaturen seit dem 19. Jahrhunderts der „Deutsche Michel“ trägt, um zu zeigen, wie rückständig er ist, wie verschlafen und gerade deshalb auch so folgsam in seiner Obrigkeitshörigkeit. Ein wenig schwingt hier auch die phrygische Mütze mit, Sinnbild der französischen Revolution, allerdings ist sie ihres signifikanten Rots beraubt. Der begleitende Stab ist zugleich Waffe und Taktstock. Gemeinschaftlich aufgesetzt erzeugen die Wanderstäbe einen Schlag, der im Kopf des Zuhörers aufprallt. Nicht ohne Grund wird der Kopf zum zentralen Fokus einer vierten Projektion, in der zwei Frauen einander gegenüber sitzen, mit der Hand über den Tisch streichen und so den Marsch der Figuren anzufeuern scheinen, bevor sie schließlich mit der Stirn auf der Tischplatte aufschlagen. Dabei ist es nicht zuletzt bedeutsam, dass hier die Künstlerin selbst sich gegenüber sitzt.

Holger Birkholz

// Rhythmic sounds are among the predominant impressions of GEWANDEL 4: a synthetic-like keynote, rhythmic marching steps, a thud in intervals. Together they form a composition: The measured sequences of sounds seem to be arranged purposefully. Cesuras of silence divide the sound space into parts. The relation of action and standstill structures the sequences of the four videos in a similar way. Though the moments when the participating figures pause are de facto relatively short, it distinctly takes them longer than a breath of air. They stand still as if waiting or concentrating on their next step. Everything inevitably follows an inner logic like the movement pattern of a Newton pendulum. One of the projections shows its swings in near slow motion. The energy transfer of the four balls can not be seen when they remain in stand still. The phalanx of the eight women on their way through the room is likewise invisible. In one projection they walk towards the viewer who can follow their movement when turning to the projection on the opposite wall. There they arrive, turn and tap their spears. Their departure and arrival describe a path. Immaterial like ghosts, the women march through the space. Without being able to resist the notion, the figures walk right through the viewers mind and imagination.

Berndt creates a virtual space of nightmarish inevitability where the video loop perpetuates the staged performance and game of the march. Thus, the actors show no emotion. They seem indifferent, almost not to be involved and act only according to the plot. Their clothes resemble uniforms and nightgowns and are ridiculous to behold. The image forces itself upon the viewer and the clothes develop a highly symbolic character. The short and simple white gowns show so much of the legs that the viewers attention is drawn to them. The figures nakedness is nothing they are concerned with, but in the next moment it seems possible that the viewer may be offended by it. Maybe the oddly curious, white hats trigger this impression. They remind one of fairytale-like remains of times long gone or the night caps of the 19th century caricatures of the “Honest Fritz” where they serve as a symbol to show just how backward and sleepy he is. This only makes him all the more obedient to authorities. One might also think of the Phrygian hat, the symbol of the French Revolution, whereas the significant red color is missing. The spear that each figure holds is a weapon as well as a baton. Tapped at the same time, the walking sticks create a beat that resounds in the viewers head. Thus, the head becomes the focal point of the fourth projection in which two women sit across from each other. Their hands stroke the table to encourage the march. In the end their heads fall onto the tabletop. It is not without reason that in this image the artist faces herself.

# Farewell, Sweet Memories

Berlin 2014 / Magnetband, Pendel, Magnet, Glasglocke, Sensor, Verstärker, Kopfhörer, Sockel, Sitzgelegenheit  
 Berlin 2014 / tape, pendulum, magnet, glass dome, sensor, amplifier, headphones, pedestal, seat



„Möchten Sie die Dokumente wirklich endgültig löschen? – Diese Aktion kann nicht widerrufen werden.“ Dies ist die Meldung, die ein Computer beim Löschen einer in den „Papierkorb“ abgelegten Datei anzeigt. Nicht immer werden Daten willentlich gelöscht – wie etwa beim Absturz eines Programms oder Systems, der Beschädigung einer Festplatte oder dem Einsturz eines Archivs. Was aber, wenn uns als Betrachterinnen und Betrachtern die Verantwortung obliegt, ob und wie lange Daten erhalten bleiben?

Vor diese Entscheidung stellt Valerian Blos die Besucher/innen der Ausstellung Monitoring im Kunstverein Kassel in radikaler, da endgültiger Weise: Unter einer Glaskuppel spielt ein Magnetband, welches aus dem benachbarten documenta Archiv stammt, Ton ab. Das Band liegt unter einem Pendel, an dessen Ende ein starker Magnet befestigt ist. Setzt sich eine Besucherin oder ein Besucher auf den dazu gehörigen Sitzplatz, hört das Pendel auf zu schwingen und hält so den Löschmodus auf.

Wissensvermittlung durch gesprochene Sprache ist fragil: Wir wissen wenig von der Existenz von Kulturen, deren Wissenstradierung ausschließlich auf der mündlichen Nacherzählung beruht. Doch was ist der Weitererzählung, was des Bewahrens wert? Das möchte man sich heute, beim laufenden Strom der social media-Plattformen, die viele kleine und große Geschichten weiter tragen, fragen. Auch die Frage, was und durch wen gelöscht werden wird, ist durch den NSA-Skandal hochaktuell geworden. Ein öffentliches Archiv hingegen ist gesellschaftlich erwünscht und anerkannt. Das documenta Archiv, Kassel, das nicht nur die Hinterlassenschaften der documenta-Ausstellungen, sondern beispielsweise auch den Nachlass von Arnold Bode und Harry Kramer bewahrt, steht derzeit am Rande seiner Kapazitäten. Teile des Bestandes sind bereits digitalisiert, während die Originale in den nicht für Archivzwecke gedachten Räumen verblassen. Dem Aktenarchiv, dort wo die kunsthistorisch kostbarsten Schätze lagern, fehlt bisher beides: Digitalisierung und Depot. Die Korrespondenz der frühen documenta-Ausstellungen wird bald nicht mehr, bzw. nur noch in Fragmenten lesbar sein. Das Auslösen von sorgfältig gesammelten Informationen demonstriert die Auswahl des Tondokumentes in der Installation FAREWELL, SWEET MEMORIES von Valerian Blos eindrücklich. So lange die Erzählung in Blos' Installation weiter läuft, werden dokumentierte Inhalte und Protagonist/innen Gehör finden. Der Erhalt der Erzählung liegt einerseits in ihr selbst – ist sie fesselnd genug und bindet die Anwesenheit eines sitzenden Zuhörers, kann sie sich der Löschung entziehen. Fehlt ihr andererseits die Aufmerksamkeit der Ausstellungsbesucherin oder des Ausstellungsbesuchers, fällt sie dem Vergessen anheim. Es bleibt dann lediglich die Möglichkeit einer Nacherzählung durch die, die sie noch hören konnten – ein Mythos entsteht – bis jemand diesem nachgeht und es verschriftlicht, wie die Gebrüder Grimm es seinerzeit in Kassel taten. Findet das für die Nachwelt gespeicherte Wissen kein Publikum, so läuft es Gefahr, vergessen zu werden. Die Ökonomie der Aufmerksamkeit ist hier ins Zentrum gerückt; zugleich ist es eine Arbeit, die sich durch die An- und Abwesenheit von Publikum maßgeblich verändert. Nicht zuletzt eine konservatorische Frage, die sich beim Anhören stellt, ist diese: Wie viel sind wir bereit, an Sitzfleisch zu investieren, um den nachfolgenden Zuhörern ein Weitererzählen der Stimmen auf dem Tonband zu geben? Es bleibt, dem documenta Archiv viele Freund/innen mit Muße zum Verweilen zu wünschen.

// „Are you sure you want to permanently erase the items in the Trash? You can't undo this action.“ This is the message sent by the computer when deleting a file from the Trash. Data is not always deleted voluntarily. Sometimes the system breaks down, a hard drive crashes or an archive collapses. But what if we, the viewer, are given the responsibility to decide how long a file will exist?

We are faced with this radical decision and its definite consequences when entering the Monitoring exhibition at the Kunstverein Kassel. A tape is playing beneath a glass dome. The tape was taken from the documenta Archive situated next door to the Kunstverein. Above the tape swings a pendulum. A strong magnet is attached to it. Only when one of the visitors sits down on the seat placed in front of the object, the pendulum will stop its movement and therefore pause in the process of deleting the information on the tape.

Knowledge transfer by means of spoken language is fragile: We have little knowledge of the existence of cultures who passed on knowledge solely by oral reproduction. But what is worth retelling, what is worth preserving? We would like to ask these questions today when facing the endless stream of the social media platforms that carry on many stories. The question what and by whom something is deleted became highly topical with the NSA scandal. A public archive on the other hand is socially desirable and accepted. The documenta Archive Kassel that not only hosts the remains of former documenta exhibitions but also the legacy of Arnold Bode and Harry Kramer, is currently reaching its budgetary limits. Parts of its inventory is already digitalized, but the original tapes and films fade in rooms that are not ideal for archival purposes. The most valuable treasures of the archive, the documents, are neither digitalized nor stored in a suitable depot. The correspondence that was written down during former documenta editions will soon no longer, or only in parts be readable. FAREWELL SWEET MEMORIES impressively demonstrates the extinction of carefully collected data by using a tape from the documenta Archive. As long as the tape keeps on running in Valerian Blos' installation its protagonist and content will be heard. On the one hand, the preservation of the narration lies in itself – the deleting process will pause as long as it is compelling enough to capture the listeners attention. If, on the other hand, none of the exhibition visitors is interested, the narration will be forgotten. Then, only by retelling – a myth is created – can somebody who has had a chance to hear the story pass it onwards to someone who is interested in it. The Brothers Grimm, who lived and worked in Kassel, preserved many stories in this way and wrote them down for later generations to explore. Should the knowledge that is kept for the future find no audience it runs the risk of being forgotten. The focus lies on the economy of our attention. At the same time, the installation changes significantly with the presence and absence of the audience. One may ask when listening: How much time are we willing to invest to guarantee that the next listener will be able to hear the story told? What remains is to wish the documenta Archive many friends with the willingness to stay.

# Restricted Area

Antwerpen 2014 / 3 Video-Projektoren, Computer, 3 Verstärker, 6 Lautsprecher, Objekt (10:00 Min.)  
 Antwerp 2014 / 3 video projectors, computer, 3 amplifiers, 6 speakers, object (10:00 min.)



RESTRICTED AREA ist Teil einer Serie von Filmen, bei denen Wim Catrysse seine Kamera auf verschiedene Landschaften richtet, die von einem Flussbett (Backdrop, 2006/2007) über eine Industriefläche (Dusking, 2009), bis hin zu einem Vulkankrater (Outward-bound, 2011) und einer Wüstenebene (MSR, 2014) reichen. Allen diesen Orten ist gemein, dass sie von industrieller Ausbeutung belastet sind.

Die Drei-Kanal-Videoinstallation RESTRICTED AREA zeigt die gewaltige Leere der kuwaitischen Wüste. Die Landschaft wurde zum großen Teil unter zwei machthungrigen Industrien aufgeteilt: der Ölindustrie und dem Militär. Beide Parteien unternehmen große Anstrengungen, ihr heimlichen Aktivitäten verborgen zu halten. Die Landschaft wird so als eine Geisel der Ungewissheit gehalten. Die Faszination des Künstlers über die zeitlichen Auswirkungen der industriellen Machenschaften des 20. Jahrhunderts auf die Natur werden in RESTRICTED AREA deutlich. Die karge Wüstenlandschaft, die noch vor ca. 20 Jahren Schauplatz eines verheerenden Krieges war, erinnert an die post-apokalyptische und dystopische Bildsprache von Science-Fiction Filmen.

Wim Catrysse ist nach Kuwait gereist, ohne ein vorher festgelegtes Drehbuch. Gleich nach seiner Ankunft in der Wüste handelte er streng nach seinem Grundprinzip: um zufällige Entdeckungen zu machen, muss man stets wachsam bleiben. Da die verborgenen Qualitäten irdischer Landschaften weder diktiert noch heraufbeschworen werden können, kann man sich genauso gut den Zufällen und unerwarteten Gegebenheiten dieser Landschaften ergeben, die ohne Vorwarnung auftauchen.

Obleich die Regierung in Kuwait Fotografieren und Filmen nur sehr selten und unter bestimmten Vorbehalten duldet, schlug Catrysse sein Lager neben einem Militärflughafen auf. „Du weißt schon im Vorfeld, dass du hier nicht willkommen sein wirst und dass du auf keinen Fall die Erlaubnis erhältst, die industriellen oder militärischen Standorte, die sich in der Wüste befinden, abzubilden.“ Warnschilder, die im Überfluss vorhanden sind, weisen deutlich darauf hin: „Sperrgebiet. Keine Fotos. Kein Zelten.“ Die Armee und Ölindustrie sind omnipräsent und dennoch weitgehend unsichtbar. „Die wahre Herausforderung“, so Catrysse, „bestand darin, das Vorhandensein dieser Elemente und das damit verbundene Leid zu enthüllen.“

Ähnlich seiner letzten Filme ist die Landschaft in RESTRICTED AREA nicht einfach Kulisse für die Handlung, sondern wird zum Protagonisten, zum aktiv Handelnden in und mit sich selbst. Wie in vielen Science-Fiction-Geschichten wird die Landschaft als Held gezeigt. Das die Geschichte antreibende Element ist damit weder ein Protagonist noch die Handlung, sondern die Welt die der Autor / die Autorin erdacht hat. Um es mit anderen Worten zu sagen, spielt die Handlung nicht im Setting des Filmes, sondern wird durch dieses bestimmt.

„(some) Images scare me“ (1998) ist Wim Catrysses letztes Gemälde, entstanden zu Beginn seiner künstlerischen Laufbahn. Es drückt eine beinahe prophetische Sehnsucht aus, die sich auch in seinen späteren Videoarbeiten findet: eine Ansammlung von Bildern, die uns aus dem kuscheligen Komfort des Alltags katapultieren und bisweilen gar eine physische Gefahr darstellen. Diese Bilder tragen das Unheimliche in sich und stellen unser Bild dessen auf den Kopf, was wir in unserer täglichen Wahrnehmung als offensichtlich erachten. Catrysses spezifische künstlerische

Handlungsweise verbindet zwei unvereinbare Extreme miteinander: auf der einen Seite Leidenschaftlichkeit, direkte Körperlichkeit, Intuition und das Experimentieren, fast Nichts ist im Vorfeld geplant; auf der anderen Seite eine Neigung für eine intensive künstlerische und technische Herangehensweise, die oftmals zu einer komplexen kinematographischen Bildgestaltung führt.

// RESTRICTED AREA (2014) is part of a series of films where Catrysse directs his camera at particular landscapes, ranging from a riverbed (Backdrop, 2006/2007) and an industrial expanse (Dusking, 2009), to a volcano crater (Outward-bound, 2011) and a desert plain (MSR, 2014), which all share a common feature, namely industrial exploitation.

With RESTRICTED AREA, a 3-channel video installation, we are set amidst the vast emptiness of the Kuwaiti desert where, to a great extent, the landscape has been claimed by two imperious industries, i.e. the oil industry and the military apparatus. As they both make great effort to keep their stealthy activities concealed, the landscape, as we perceived it, is being held hostage in a state of suspense. Catrysse bolsters a fascination for temporal reverberations of the impact of 20th-century industry on the natural environment. The barren land of the desert — some twenty years ago the setting for a devastating war — in his hands becomes reminiscent of the post-apocalyptic and dystopian imagery of science fiction.

Catrysse left for Kuwait with no predefined story to tell. On the contrary, once set amidst the desert he acted upon the basic principle that “you have to remain vigilant for chance encounters”. Since the latent qualities of worldly landscapes cannot be dictated nor summoned at will, one may just as well yield to the coincidences and opportunities that arise, without warning, from those very landscapes.

Although the Kuwaiti government shows little or no tolerance towards photographing or filming, Catrysse attempted to settle alongside a military airbase. “You know that you will not be welcome, and that you certainly will not be allowed to depict either the industrial nor the military complex that lodges in the desert.” Warning signs abound throughout the country stating point-blank: “Restricted Area. No photography. No camping.” The army and the oil business are omnipresent, and yet largely obscured from sight. “The true challenge”, said Catrysse, “consisted in revealing the presence of those elements and the associated anguish.”

Like in his previous films, RESTRICTED AREA converts the role of the landscapes from mere backdrop for the plot into protagonist, turning them into active agents in and of themselves. As in many science fiction narratives, the landscape is presented as ‘hero’ and the actual propulsive element is neither character nor plot but the world the author conceives. The action, in other words, does not take place within the film’s setting but rather is reinforced by it.

“(some) Images scare me”, Wim Catrysse’s last painting, that dates from 1998, at the start of his artistic endeavors, articulates a desire we see mirrored – in a near prophetic way – in all his subsequent video work: an accumulation of images that jerks us out of our comfort zone, even pose a physical threat, images that convey something of the unheimlich and pull the rug out from under what we normally take as ‘obvious’ in our most common perceptions. Here, Catrysse’s particular artistic method combines two apparently irreconcilable extremes: on the one hand impulsiveness, direct physicality, intuition and experimentation – almost nothing is plotted in detail beforehand – and on the other, a bent for acute artistic/technical reasoning that sometimes leads to complex cinematographic image-constructions.

# FRACTAL FILM

Nantes 2013 / Video-Projektor, Computer, generative Steuerung, Verstärker, 2 Lautsprecher  
Nantes 2013 / video projector, computer, generative program, amplifier, 2 speakers



In der generativen Videoinstallation FRACTAL FILM findet eine bestimmte Szene bis zur schieren Erschöpfung statt: eine Kamera wurde dahingehend programmiert, dass sie ein- und dieselbe Szene aus unendlich vielen und immer wieder neuen Perspektiven zeigt. Großformatig gezeigt, läuft die kurze Filmszene immer und immer wieder ab. Auch wenn es sich bei der Art der Vorführung um einen Loop handelt, wird doch nie der gleiche Blickwinkel, die gleiche Kameraposition und Bewegung oder das gleiche Verhalten wiederholt.

Das kurze aber komplexe Drama, das über mehrere Erzählstränge verfügt, wurde von Delphine Doukhan geschrieben und gedreht: eine geschlossene Gesellschaft von sechs stummen Charakteren aus der Welt des Burlesque bei der schwierigen Probe eines scheinbar taktischen Rituals. Die zentrale Handlung ließe sich folgendermaßen beschreiben: Die karikaturistische Frustration einer Frau verführt sie dazu, blindlings in die grausame Falle zweier scheinbarer Freunde zu tappen. Eine Art Liebesaffäre, deren einziger Antrieb zu sein scheint, zwei launische Liebende wieder zusammen zu führen. Dies gelingt jedenfalls solange das Gegenteil nicht bewiesen werden kann.

Die präzise Choreographie der Szene wurde mit extrem hoher Auflösung (5K) aus acht verschiedenen Perspektiven aufgenommen. Die Kamera drehte sich dabei ständig um die Bühne. So entstanden acht Filme, die aber in ihrem Ausgangsmaterial niemals gezeigt werden. Während der Ausstellung wählt die virtuelle Kamera, die von Antoine Schmitt programmiert wurde, das zu projizierende Bild, indem sie in die Originalszenen hineinzoomt, wieder daraus hervortaut und endlos viele Möglichkeiten findet, das Material zu zeigen.

Die virtuelle Kamera folgt bei der Navigation durch das Ausgangsmaterial festgelegten Bewegungsregeln, die die Künstlerinnen inspiriert von den Regeln des Kinofilm, des Verhaltens von Tieren, der Mathematik und Physik festlegten. Innerhalb bestimmter Grenzen wird der Kamera dabei eine gewisse Bewegungsfreiheit zugesprochen. Beginnt die Szene von Neuem, sucht sich die Kamera eine Regel aus, die sie verfolgt. So entsteht eine unendliche Vielzahl an Möglichkeiten eine Szene zu betrachten.

Regelbeispiele:

- suche ein Gesicht und verfolge es genauestens
- finde eine auffällige Tonquelle
- springe zufällig von Kopf zu Kopf und verweile jeweils für 2 – 8 Sekunden
- bewege dich langsam durch die Szene hindurch

Das Schreiben des Drehbuchs stand in enger Verbindung mit dem Filmen und der Entwicklung der Regeln. So wurde die Szene in einer Art und Weise verfasst, die ausdrücklich verschiedene Interpretationen zulässt und dabei dem Ausdruck, den Farben und Requisiten große Aufmerksamkeit zugeht. Die Szenographie und Gesten fügen sich zu einer Kette aus winzigen, ortsunabhängigen Geschehnissen zusammen. Sie folgen dabei der Logik der Narration. Die Inszenierung richtete sich nach der sich um die Bühne bewegenden, omnipräsenten Kamera. Die Regeln wurden entsprechend wichtiger Erzählelemente und räumlichen Zuweisungen verfasst.

Zunächst fällt bei der Betrachtung der sich ständig ändernde Blick auf eine sich nie ändernde Szene auf, der diverse, aufeinanderfolgende Perspektiven und unerwartete Dimensionen zeigt und dabei eine neue, hypnotische Form der Erzählung einführt. Dann wird die Kamera, dank ihrer autonomen und personalisierten Art und Weise das Geschehen zu zeigen, selbst zum Akteur und verkehrt dadurch immer wieder aufs Neue den Wahrheitsgehalt der Szene.

// The generative video installation FRACTAL FILM proceeds to an exhaustion of the view on a given scene : an autonomous programmed camera explores and shows us the same scene indefinitely and always differently. Projected in large format, the short cinematographic scene plays, over and over. Although in a loop, it is never seen with the same angle, the same camera position, movement and behavior.

The scene, written and shot by Delphine Doukhan, is a short but complex drama with multiple plot levels, a wordless burlesque huis clos involving six characters during a troubled reception with a sense of tacit ritual. Summary of the central plot : „The caricatural frustration of a woman leads her into being blindly drawn inside the easy and cruel trap set up by two false friends : a kind of love affair which goal is only, until proof of the contrary, to reunite two capricious lovers.“

This very precisely choreographed scene was captured and shot in very high definition (5K) at eight different angles, with a camera rotating around the stage. This operation produced eight source films, which are never shown. At exhibition time, a virtual camera, designed and written by Antoine Schmitt, navigates by zooming inside this source video material to explore and display of the scene in infinitely various ways. This zoom and navigation produces a live HD movie, which is projected to the spectator.

To navigate inside the source film, the virtual camera follows written rules of movement, defined by the authors, and drawn from cinema language, from animal behavior, from mathematics and physics. Some of these rules explicitly leave freedom of movement to the camera, within certain limits. At each scene occurrence, the camera chooses one rule at random and follows it. The result is an infinitely variable way of looking at a given scene.

Examples of rules:

- chose a head and follow it closely
- find the strongest sound source
- jump from head to head at random and stay between 2 and 8 seconds on each
- cross the scene slowly

The writing of the scene, the shooting and the writing of the rules have been closely interrelated. The scene has been written specifically to allow various degrees of interpretation and ensure a strong presence of all the elements (expressions, colors, props) : the scenography and gestures compose a chain of spatially independent micro-events, responding to the global logic of the narration. The staging took into account the rotation and the omnipresence of the camera around the characters. The rules have been written and finely tuned according to the meaningful elements of the scene and its spatial repartition.

On a first approach, the ever changing gaze of the same scene unveils successive angles and unexpected dimensions, which introduces a particularly hypnotic new narrative dimension. Then, thanks to its autonomous and personalized way of taking power, the camera becomes intentional subject, character in itself, and the status real/fictional of the scene as well as of the spectator are thus deeply transformed. Fractal Film articulates the concepts of generative art with the language of cinema. It is a collaboration between video artist Delphine Doukhan and generative artist Antoine Schmitt.



Elsa Fauconnet

## Green Out

Tourcoing 2013 / Video-Projektor, HD-Player, Verstärker, 2 Lautsprecher, Lichtdruck, Diorama, Poster, Gewächshaus, Tische, Orchideen (33:21 Min.)  
Tourcoing 2013 / video projector, HD player, amplifier, 2 speakers, photoengraving, diorama, poster, green house, tables, orchids (33:21 min.)



In der größten freistehenden Halle der Welt, einem ehemaligen Luftschiffhangar eine Stunde südlich von Berlin, der bis in die späten 1980er Jahre als russischer Militärstützpunkt diente, herrscht das ganze Jahr lang Sommer. Umgeben von Brachland, erfüllt Tropical Islands die Fernwehträume müder Stadtmenschen und verspricht Exotik, Abenteuer und Sorglosigkeit. Einer der Protagonisten der Installation GREEN OUT von Elsa Fauconnet, verliert sich selbst in diesem riesigen Komplex aus beleuchteten Lagunenbädern, Regenwaldanpflanzungen, Betontempeln und das große Abenteuer versprechenden Hüttenbauten, die über beheizten Schwimmbadlandschaften thronen.

GREEN OUT nimmt uns mit auf die Reise durch einen artifiziellen, tropischen Mikrokosmos. Der Odyssee des einsamen Mannes durch die Wirren des künstlichen Badelabyrinths wird das sich Verlieren einer Touristengruppe filmisch entgegengesetzt. Sie stehen auf einem Filmset vor einem Green Screen, doch die Landschaft in der ihre Handlungen stattfinden wird erst in der späteren Bearbeitung des Filmmaterials eingefügt. So befinden sie sich zwar an einem konkreten Ort, doch gleichzeitig potentiell überall. Die künstlich erzeugten Dschungelgeräusche – wie sie von dem Anbieter beworben werden – die im Hintergrund zu hören sind, weisen auf eine mögliche Verortung hin, helfen aber nicht der Orientierung.

Elsa Fauconnet entwirft ein komplexes System filmischer Darstellungen und raumgreifender Objekte. Der Film entführt den Betrachtenden in die Künstlichkeit westlicher Fantasien und Träume von der Abenteuerwelt der Tropen und zeigt damit, so die Künstlerin, die Melancholie unserer Zeit auf. So weist auch die in Innenausstattungs-geschäften zu erwerben-de Kopie des Meisterstichs „Melencolia I“ von Albrecht Dürer, auf Allegorien der Melancholie hin. Sein wohl rätselhaftestes Werk, welches durch die Jahrzehnte auf unterschiedlichste Weise interpretiert wurde und sich einer endgültigen Aussage zu verwehren vermag, könnte hier einen Hinweis auf die Komplexität menschlicher Fantasien und melancholischer Träumereien geben. Der auf dem Stich abgebildete Polyeder, wird von der Künstlerin in die räumliche Realität übertragen und mit Träumen vom Paradies angefüllt. Sein Inneres ist beleuchtet und zu einem Gewächshaus ausgearbeitet, in dem sich zahlreiche Orchideen befinden. Günstig zu erwerben befindet sich diese Pflanze, ob in künstlicher oder realer Form, in vielen westlichen Haushalten, Arztpraxen und Schönheitsstudios, um unser Fernweh und die Sehnsucht nach Exotik und Schönheit zu stillen.

Über mehreren grünen IKEA-Tischen die von weiteren Orchideen geziert werden, hängt das Bild einer Überwachungskamera, die, versteckt in den tropischen Anpflanzungen von Tropical Islands, die vermeintliche Sorglosigkeit der Urlauber überwacht und dem Betrachtenden das kommerzielle System vor Augen führt, welches hinter den tropischen Artefakten steht. Das ersehnte Paradies existiert nicht und so bleibt nur, weiter davon zu träumen.

Beatrix Goffin

// At the largest free-standing hall in the world, a former airship hangar located one hour south of Berlin that served as a Russian military basis until the late 1980s, is summer all year round. Surrounded by wasteland, Tropical Islands fulfills the desire of tired city folks to get away from their everyday life and promises exoticism, adventure and carefreeness. One of the protagonist of the installation GREEN OUT by Elsa Fauconnet, loses himself in this huge complex of lagoon pools, rain forest plantings, temples made of concrete and adventure promising cabins that are built high above heated poolscape.

GREEN OUT takes us on a journey through an artificial, tropical microcosms. The odyssey of the lonesome man through the confusing labyrinth of pools is set against a scene of a group of tourists who get lost just as well, but in a quite different scenario. They are at a film set in front of a green screen, but the landscape where their action takes place will only be defined in the editing process after the film shooting is completed. They are at a specific place, but at the same time potentially everywhere. The soundtrack of “jungle sounds” – as the provider claims – is digitally generated and hints to a certain place, but does not give any guidance.

Elsa Fauconnet creates a complex system of cinematic images and space-consuming objects. The film shows the artificiality of western fantasies and of the dreams of tropical adventures and thus, as the artist states, reveals the melancholy of our time. A copy of Albrecht Dürer's Melencolia I, as it can be purchased in interior decoration stores, points to allegories of melancholia. The reproduction of his most mysterious piece which has been interpreted in many ways throughout the centuries may hint to the complexity of human fantasies and melancholic reveries. The polyhedron as depicted in Melencolia I is transformed into an object by Elsa Fauconnet and filled with dreams of paradise: a luminous greenhouse with numerous orchids. The plant can be purchased at a low price and can be found in fake or real form in many western households, waiting rooms and beauty salons to ease our longing for the exotic and beauty.

Above several IKEA tables that are decorated with further orchids hangs a poster that shows a surveillance camera hidden in the tropical vegetation of Tropical Islands to surveil the alleged carefreeness of the tourists. The image reveals the commercial system behind the tropical artifacts. The longed-for paradise does not exist and all that remains is to keep on dreaming of it.

# 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.)



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.*

# The World

Berlin 2012 / Video-Projektor, HD-Player (13:00 Min.)  
Berlin 2012 / video projector, HD player (13:00 min.)



Niklas Goldbach beschreibt in seiner Videoarbeit THE WORLD von 2012 einen Ort, der den gängigen Vorstellungen der einsamen Insel nahe kommt, mit der Abweichung, dass die dort gestrandete Person nichts mitgebracht hat und auch immer noch in schwarzer Anzughose und weißem Hemd steckt – die Arbeitsuniform der Stadtmenschen.

Vollkommen isoliert sitzt dieser ent-individualisierte Mensch scheinbar endlos an einem weißen Strand und blickt aufs Meer. Die einzige Unterbrechung der melancholischen Szenerie ist der Wechsel der Einstellung, der aber nur eine neue Perspektive auf die immer gleichbleibende Situation zeigt.

Die unwirklich-romantische Stimmung der Videoarbeit findet sich in deren Zeitlosigkeit wieder. Der Faktor Zeit scheint für den Protagonisten keine Rolle mehr zu spielen; einzig die Wellenbewegung des Wassers, auf das er blickt, gibt noch einen Takt vor.

Die zeitweise am Horizont aufscheinenden Hochhäuser konstituieren dabei mit den anderen Umständen des gezeigten Ortes ein unbestimmtes Weltuntergangsgefühl. Dabei verweisen die Architekturen auf einen Innen- und Außenraum, der für Goldbach immer auch als sozialer und politischer Raum einer Gesellschaft und ihrer Bestandteile gedacht wird und in diesem Kontext gelesen werden muss. In ihrer futuristischen Gestalt erinnert die Skyline an frühere Arbeiten Goldbachs, wie „Rise“ (2007) oder „High-Rise“ (2008). Beides Arbeiten, in deren Zentrum ein Wohngebäude steht, dessen Zustand und jetzige Nutzung in enger Verbindung mit dem Niedergang eines politischen Systems oder den Auswirkungen von gesellschaftlichen Umbrüchen steht.

Der Künstler, der eine seiner Arbeiten einmal als „Dystopischer Tagtraum ohne Anspruch auf Realität“<sup>1</sup> charakterisiert hat, verarbeitet in THE WORLD auf fast ironische Art die Beziehung zwischen Mensch und Natur und verhandelt dabei die Frage, wer hier wem beim Untergang zusieht. Das Video wurde auf der Inselgruppe „The World“ gedreht, eine vor Dubai aufgeschüttete Sandfläche, die von oben betrachtet versucht, die Landfläche der Erde abzubilden. Das Prestigeprojekt sollte Luxusgrundstücke mitten im Meer schaffen, fiel allerdings der Finanzkrise zum Opfer und löst sich nun langsam auf.

Katharina Hofbeck

// In his video work THE WORLD, Niklas Goldbach depicts a place that closely resembles the established concept of the lonely island. With one exception though: the stranded protagonist did not bring anything to the island and still wears dress pants and white shirt – the uniform of a city dweller.

Completely isolated, the de-individualised human sits on the seemingly endless beach and looks at the sea. The melancholic scenario is interrupted only by changing camera perspectives and different takes in the film that always show the same scenery.

The surreal and romantic atmosphere of the video is reflected in its timelessness. Time seems no longer to concern the protagonist; the rhythm of things is set by the movement of the waves.

From time to time, a skyline can be made out at the horizon which generates undetermined images of the end of the world. By showing the buildings, Goldbach indicates his interest in the social and political behavior of society and its parts. The futuristic character of the skyline closely resembles recent works of Goldbach such as „Rise“ (2007) and „High-Rise“ (2008). Both works depict residential buildings whose state and current use is closely related to the fall of a political system or to the impact of social change.

The artist once characterized his works as a „dystopian daydream without any claim to reality“<sup>1</sup>. In THE WORLD, Niklas Goldbach turns to the relation between mankind and nature and asks who is watching the downfall of whom. The video was shot at the group of islands called „The World“ – an artificially raised sandbank that resembles the continents of the earth when looked at from above. The vanity project was built to provide luxurious properties in the middle of the ocean, but fell victim to the financial crisis and is currently slowly dissolving.

1 | Interview in Kunstforum vol. 204, p. 159.

1 | Interview in Kunstforum Bd. 204, S. 159.

# Parade

Toronto 2013 / Monitor, HD-Player, Objekt (10:51 Min.)  
 Toronto 2013 / monitor, HD player, object (10:51 min.)



Die neuen Gebäude der Innenstadt sehen einander sehr ähnlich, ihre Strukturen sind gleich. Sie sehen aus, als seien sie nach dem Vorbild ihrer digitalen Blaupause geplottet. Gibt es eine App für mein Telefon, welche ein Mehrfamilienhaus designt? Die Gebäude sind nicht für die Ewigkeit gebaut – sie sind günstig hochgezogen und ihre Eigentumswohnungen schnell verkauft. Manche sagen, der Immobilienmarkt wird zusammenbrechen. Wir lesen, dass in einigen Jahren die Mauern aus Glas zusammenbrechen werden. Wir versuchen uns vorzustellen, wie die Stadt sein wird, wenn unerwartet und wahllos Glas fällt. Vielleicht beginnt dann Gestrüpp aus den verlassenen Hochhäusern zu wachsen, so wie in Detroit. Jetzt, hier, befindet sich an jeder Ecke ein Eigenheimmusterzimmer. Die Musterzimmer sehen interessanter aus als die Gebäude, die sie bewerben, denn sie müssen aus der Masse hervorstechen. Sie experimentieren mit Formen, Farbe, Licht und Technologie. Sie verbergen ihre vorübergehende, zeltartige Funktion nicht. Uns kümmert das Schwache, Dekorative und Instabile nicht. Tatsächlich lieben wir diese Qualitäten. Wir wünschen, unsere Städte wären ein wenig mehr wie Musterwohnungen. Träumen wir nicht alle davon, auch im Stadtzentrum zu leben? Wir wollen nicht allein sein. Wir wollen die urbane Fantasie teilen. Wir wollen von Menschen umgeben sein! Wir wollen mit ihnen abhängen! Wir wollen sie bei Sonnenuntergang auf einen Drink in der Gemeinschaftslounge im 15ten Stock treffen. Schau nur, jeder hier ist wunderschön. Wir würden ihnen ja zulächeln, zögern aber wegen unserer schlechten Zähne.

Oliver Husain nutzt Verkaufsvideos für Eigentumswohnungen, bei der die Kamera den Betrachtenden auf einen Rundflug durch eine computergenerierte Welt mitnimmt. Das Design dieser Werbevideos soll den potentiellen Käufer verführen. Gezeigt werden träumerische und ordentlich häusliche und soziale Szenen. Husain projiziert diese Videos auf flatternden Stoff, filmt diese Projektion wiederum ab und erzeugt das Bild eines makellosen Lebens in eleganten und nüchternen Luftschlössern. Bisweilen ist das Video von mal wunderschönen, mal unheimlichen Stadtbewohnern bevölkert, deren Erscheinungsbild durch den Computer künstlich verbessert wurde. Diese gemischte Gruppe geht von der Arbeit zum Shoppen, zum Work Out, um körperliche Perfektion zu erreichen, zum Lounge Cocktail mit Bekannten, ohne dabei jemals nach draußen zu gehen – auch wenn sie manchmal sehnsüchtig durch eines der Fenster zum silbernen Mond hinauf blicken, oder kurz einen gepflegten Hof durchqueren. Ansonsten sind die Videoclips menschenleer und erinnern an Computerspiele – zum Beispiel „Myst“, bei dem der Spieler / die Spielerin durch Landschaften und Gebäude wandert, skatet oder fährt, die für Menschen gemacht scheinen, aber gänzlich unbevölkert sind. Diese Szenen sind gleichzeitig dystopisch und zutiefst verführerisch.

// The new constructions downtown all resemble each other. The textures are all the same. They look like they've been plotted from their digital blueprints. Is there a phone app for designing a condominium tower downloadable for free? The buildings aren't built to last. They are built cheap and sold fast. Some say that the real estate market will crash. We read that in a few years, the glass walls will fall. We're trying to imagine what the city will be like, when there's glass falling, randomly. Maybe scrubs will start growing out of the abandoned high-rises, like in Detroit. Now, here, there's a condo showroom on every corner. The showrooms look more interesting than the buildings they are promoting, because they have to stand out, they experiment with shape, with color, lights, technology. They don't hide their temporary, tent-like function. We don't mind flimsy, decorative, unstable. In fact we love these qualities. We wish our cities would be more like showrooms. Aren't we dreaming of living downtown as well? We don't want to be alone. We want to share the urban fantasy. We want to be surrounded by people! We want to hang out with them! We want to meet them for a sundowner in the communal lounge on the 15th floor. Look, everyone here is beautiful. We'd smile at them, but we're hesitant to expose our bad teeth.

Husain deploys condominium sales fly-throughs (CGI promotional videos designed to seduce potential buyers by illustrating dreamy and uncluttered domestic and social scenarios), projecting and re-shooting the images on fluttering fabric to suggest pristine lives lived in elegant and austere boxes in the sky.

At times the video is populated by alternately beautiful and creepy computer-enhanced urbanites, composite characters who go from work to shopping to working out to groomed perfection to ground-floor lounge drinks with compatriots, without stepping outside – though they may gaze longingly at the moon through a window or briefly traverse a manicured courtyard. At other times, the video clips resemble an unpeopled video or computer game – “Myst”, for example – in which the viewer wanders/drives/skates through architectures and landscapes designed for people but devoid of life. These scenes are at once dystopian and deeply alluring.

Kathleen Smith

## 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.<sup>1</sup> 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.<sup>1</sup> 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

# Death Fucking Metal

Gent 2014 / Video-Projektor, HD-Player, Verstärker, 2 Lautsprecher (01:54:00 Std.)  
Ghent 2014 / video projector, HD player, amplifier, 2 speakers (01:54:00 hrs.)



Koen Theys' frühe Arbeiten waren eng mit der Punkbewegung verbunden und standen in Beziehung zu den Arbeiten von Paul McCarthy, Mike Kelley und Tony Oursler. Ähnlich dem Punk zeigten diese Künstler, dass Gewalt nicht länger in der bisherigen Art und Weise gezeigt werden konnte. Sie kritisierten die vorherrschenden Machtstrukturen, die in bisweilen extrem brutalen Bildern auftauchten. Auch Theys' Arbeiten spiegeln eine sehr kritische Haltung gegenüber Gesellschaft, Kunst und Kultur. Mit Humor und Ironie zeigt er die Widersprüche und Erlebnisse des Künstlerdaseins auf. In den 90er Jahren fertigte er monumentale Fotocollagen an, die sich mit dem typischen inneren Konflikt des Streben nach Einzigartigkeit und dem gleichzeitigen Bedürfnis nach Zugehörigkeit zu einer Gruppe beschäftigen. Umkehrungen, Verschiebungen, Verdopplungen, Spiegelbilder und Wiederholungen gehören seitdem zu seiner Formensprache.

Seit dem Aufkommen digitaler Bilder in den 90er Jahren widmet sich der Künstler zunehmend seiner alten Liebe, der Videokunst. Auch wenn seine Arbeiten seitdem weiterhin Elemente des Dramas in sich tragen, haben sie doch freche und komische Anteile. Lange, monumentale Filme mit sehr langsamen Handlungen zeigen Theys' Faszination für die Ornamentik der Masse, wie beispielsweise dem Wasserballett oder Chinesischer Massenchoreographien. Der Künstler untersucht Phänomene der Massenkultur, des Internets und des Showbusiness, immer gewürzt mit einer Prise Humor.

DEATH FUCKING METAL ist der dritte Teil einer Trilogie, in der „Fanfare, Calme & Volupté“ (2007) den ersten Teil und „PATRIA“ (2008) den zweiten Teil bilden. In allen drei Arbeiten liegt eine Gruppe Menschen in atemberaubenden Schauplätzen im Zustand der Depression herum. Im ersten Teil tragen sie die albernen Uniformen von Marionetten, im zweiten Teil sind sie in die offiziellen Uniformen der Bereitschaftspolizei gehüllt, wohingegen sie im hier zu sehenden dritten Teil die Antiuniformen von Rockstars tragen.

Die Szene wurde im Velodrom neben dem Museum of Contemporary Art in Ghent (S.M.A.K.) aufgenommen, in dessen Mitte sich eine dreistufige Bühne langsam dreht. Zwischen ihren Instrumenten und Verstärkern liegen etwa dreißig alternde Rockstars verstreut. Die Kostüme, Gitarren und Schlagzeuge glitzern im Scheinwerferlicht und durchdringen den Bühnenebel. Alle Elemente eines spektakulären Konzerts sind vorhanden, dennoch liegen die Musiker müde und deprimiert auf der Bühne und sind kaum in der Lage, ein Gitarrenriff, eine Note am Keyboard oder den Takt am Schlagzeug zu spielen. Von Zeit zu Zeit murmelt ein Sänger eine Textzeile aus berühmten Rock-, Punk- oder Heavy Metal-Stücken. Während sich die Bühne langsam weiter dreht, fängt die Kamera die Musiker in verschiedenen Close Up-Einstellungen auf. Das Abbild eines Totenkopfes ist vornehmlich in den Tätowierungen, Aufklebern und Schmuckstücken zu finden, welches dem Konzert die Anmutung eines Stilllebens verleiht.

// Koen Theys' early work was closely linked to the punk movement and related to the work of Paul McCarthy, Mike Kelley and Tony Oursler. In parallel with punk, these artists show that violence can no longer be pictured in a traditional way. They criticize the prevailing power structures in images that are sometimes extremely violent. Theys' work too displays an extremely critical view of society, art and culture. Using humor and irony, he sheds light on the contradictions he finds and experiences as a contemporary artist. In the 1990s he made monumental photo-collages on the subject of the characteristically human inner conflict between 'wanting to be unique' and 'wanting to belong to the group'. His formal idiom came to comprise inversions, distortions, duplications, mirror images and repetitions.

When digital images started to open up new possibilities in the late 1990s, the artist returned to his old love: video art. They still contained the sense of drama found in his early videos, but now they had a more brazen, comical touch. Theys' fascination with 'mass ornamentation' – e.g. water ballets or Chinese mass choreography – became increasingly evident. This was to be seen in long, monumental films that move very slowly. The artist explored phenomena from mass culture, the Internet and show business, adding a hint of humor.

DEATH FUCKING METAL is the third and final part of a trilogy, in which "Fanfare, Calme & Volupté" (2007) was the first part and "PATRIA" (2008) the second. In all three video works a group of people in uniform are lying around in a state of depression in a spectacular setting. In the first part they wear the frivolous uniforms of majorettes; in the second the official uniforms of riot police; and in this third part they wear the anti-uniforms of rock stars.

The scene was shot in a velodrome next to the Museum of Contemporary Art in Ghent (S.M.A.K.) In the middle of the velodrome, a three-tier circular stage slowly turns. On it some thirty old rock stars sprawl amidst their instruments and amplifiers. The costumes, guitars and drums glitter in the spotlights, piercing the smoke on the stage. All the elements for a spectacular concert are there, but the musicians lie tired and depressed, scarcely able to manage a guitar riff, keyboard note or drum beat. Once in a while a singer mutters a line from a famous rock, punk, or heavy metal song. As the stage slowly turns, the musicians pass across the screen in different close-ups. The image of a skull predominates in the tattoos, stickers and jewelry, giving the rock concert the appearance of a still life.

# 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 interferer.



Julia Weißenberg

# Nothing to Retain

Köln 2014 / Video-Projektor, HD-Player, Verstärker, 2 Lautsprecher (07:00 Min.)  
Cologne 2014 / video projector, HD player, amplifier, 2 speakers (07:00 min.)



Julia Weißenberg macht uns mit einem Gebäude vertraut. Es handelt sich dabei um einen Bau, der 1930 in Krefeld von Ludwig Mies van der Rohe realisiert werden sollte. Es sollte das Clubhaus für den neuen Golfclub werden, dessen Bau wegen der Weltwirtschaftskrise jedoch nie begonnen wurde. 2013 wurde es als Modell nach den Originalplänen in Originalgröße von einem belgisches Architekturbüro doch noch realisiert. „Eine Architekturausstellung der besonderen Art“<sup>1</sup>, wie die Website des Projektes informiert. Heute befindet sich an diesem Ort in Krefeld kein Golfclub, sondern Ackerland.

Einstellung für Einstellung wird das Architekturmodell in Realgröße, das uns Weißenberg in NOTHING TO RETAIN vorstellt, greifbarer. Man erahnt Fenster, Türen, sieht den Boden und das Fundament und folgt den Aufnahmen Weißenbergs, die in ihrer Abfolge zu einer akribisch angelegten Spurensuche akkumulieren. So als ob man, wenn man jeden einzelnen Quadratmeter genau angesehen hat, endlich das Ganze verstehen würde. Doch das Modell bleibt reine Materialität aus Beton und Holz, das sich mit der Krefelder Landschaft verbindet und zu neuen Bildern verblendet. Im diashowartigen Aufzeigen der einzelnen Ausschnitte von Modell und Natur bekommt Weißenbergs Architekturskizze einen irrealen Charakter, der dem Modell selbst bereits innewohnt und es dabei zur bloßen Hülle macht. Damit verweigert sich die Architektur selbst der Lesbarkeit. Und auch die Ideen ihres Entwicklers, des Bauhausdirektors Mies van der Rohe, entziehen sich der Zugänglichkeit.

Julia Weißenberg, deren Ausgangspunkt es war, sich mit der Vergänglichkeit von Ideen und Vorstellungen zu beschäftigen sowie der Frage nachzugehen, was genau passiert, wenn man etwas Vergangenes in die Gegenwart holt, thematisiert in ihrer Arbeit NOTHING TO RETAIN neben der Verstrickung von Ideen und ihrer Zeit auch deren Verfallsdatum und Vergänglichkeit. Der Betrachter erhält keinen Zugang mehr zu diesem Gebäude, nicht nur weil es nie gebaut wurde, sondern auch, weil sich Ideen ohne Kontext schwer lesen lassen.

Katharina Hofbeck

// Julia Weißenberg acquaints us with a building, namely a house by Ludwig Mies van der Rohe which was to be built in Krefeld in 1930. The building was planned as the new clubhouse for the golf club, but construction never started due to the Great Depression. In 2013, the house was built by a Belgian architectural office as a model in original size following original construction plans. "A highly exceptional architecture exhibition"<sup>1</sup> as the project website states. Today, farmland instead of a luxurious golf club can be found on site.

Shot by shot we get a better understanding of the architectural life-size model Weißenberg shows us: we see doors and windows, the floor and the foundation. We follow Weißenberg's camera on its meticulously precise search for traces and details, almost as if looking at each and every square meter may reveal the secret of the whole. The model remains steadfast in its materiality of concrete and wood that merges with the landscape of Krefeld to ever new images. The shots remind us of old slide shows and depict model and nature side by side, giving Weißenberg's architectural sketch a surreal appearance, while at the same time revealing that the model is merely an empty shell. Thus, we are unable to understand the architectural intend and ideas of its developer Mies van der Rohe, principal of the Bauhaus school.

Julia Weißenberg took as a starting point the ephemerality of ideas and concepts. What happens to a concept of the past when transferred to the present. NOTHING TO RETAIN deals with the fragility of ideas and time and searches for their expiration date. The viewer does not gain access to the building, not only because it was never built but also because ideas without a context can not be understood.

<sup>1</sup> | <http://www.projektmik.com/press.php?SID=MpQcoN3dvV9S&eid=93>

<sup>1</sup> | <http://www.projektmik.com/press.php?SID=MpQcoN3dvV9S&eid=93>

Ralph Zettl

# The Established Order of Things

Kassel 2014 / 81 Dias, Diaprojektor, 3 Teppiche, 3 Wandobjekte, 9 Champagnerflaschen, Sockel  
Kassel 2014 / 81 slides, slide projector, 3 carpets, 3 wall objects, 9 champagne bottles, pedestal



Die vier Arbeiten in der Installation THE ESTABLISHED ORDER OF THINGS beschäftigen sich mit bestehenden Ordnungssystemen, Normierungen und Wertigkeiten. Wert(-igkeit) und (An-)Ordnung einzelner Elemente werden innerhalb eines bestimmten Gefüges zu einander in Relation gesetzt, kategorisiert und kombiniert. Gesellschaftlich verankerte Hierarchien wie chronologische und räumliche Abfolgen sowie Abstufungen in der Wertigkeit der Materialität behandelt Ralph Zettl anhand von Zahlenfolgen, -werten und Kombinatorik aus einer konkreten, mathematischen Perspektive.

In „Only for Seconds“ werden 81 Fotografien im Sekundentakt über einen Diaprojektor gezeigt. Die Personen auf den jeweiligen Fotografien sind mit dem Erreichen eines bestimmten gesellschaftlichen, wirtschaftlichen oder politischen Ereignisses oder Errungenschaften von historischer Bedeutung verknüpft und lassen sich in nur in einer einzigen, nämlich der chronologischen Komponente des folgenden Zweiten vereinen. Es geht nicht um eine Rangabstufung, sondern um die Position als Zweiter etwas erreicht zu haben. Sei es der zweite Präsident eines Landes, der zweite Moderator einer Fernsehsendung, das zweite Todesopfer oder der zweite Darsteller einer Filmfigur, jedenfalls handelt es sich um Personen, denen eine einzige Person oder Gruppe vorangeht, und, auf die ein konkretes Ereignis zuvor nur genau einmal zugetroffen hat. Ohne Wertung können die Personen der Zahl 2 zugeordnet werden. Die zeitliche Einheit der Sekunde und die Position der/des Zweiten treten bereits in der Dichotomie des Titels auf. Die Bedeutung des Zweiten wird in ihrer chronologischen, unverrückbaren Anordnung zur Kategorie.

Eine Wertzuschreibung wiederum erfolgt in der Arbeit „Less is More is Less“, in der Champagnerflaschen der Größen Magnum, Imperial und Demi/Filette auf drei Stufen ähnlich einer Siegetreppe aufgestellt sind. Sie stehen in einem Quadrat aus 3x3 Flaschen, deren Gesamthöhe und Preislage sich auf der gleichen Ebene befinden. Je nach Leserichtung der Anordnung tauchen alle sechs möglichen Permutationen zweimal auf. Die Flaschen unterscheiden sich in Größe, Markenname und der Qualität des Inhalts. Je höher der Sockel desto größer ist also die Qualität, je niedriger der Sockel desto höher ist die Quantität. Genauso könnte man aber auch weniger Sockel bedeutet mehr Champagner bzw. mehr Sockel bedeutet weniger Champagner als Definition festlegen. Die im Titel ersichtliche Symmetrie verweist auf die Ambivalenz des Verhältnisses von Qualität und Quantität und der Gewichtung des „weniger“ und „mehr“. Somit kann ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis gefunden werden, je nachdem ob das Luxusgut Champagner für eine Sektdusche oder den festlichen Genuss verwendet werden soll.

„Same same but different“: Drei gleich große isometrische Würfelabbildungen aus je drei Parallelogrammen, deren Flächen der Materialität von Gold, Silber und Bronze entsprechen, weisen in ihrer Anordnung je nach Leserichtung innerhalb einer Würfelarstellung oder in Reihe der Würfel stets dieselbe Abfolge ihrer zugeschriebenen Wertigkeiten auf. Die Platzierung der Materialien erfolgt in der Reihenfolge der olympischen Werte: Gold (1.), Silber (2.) und Bronze (3.).

Parallel gelegte Teppichstreifen der selben Länge decken in ihrer Farbe mit

(Ultra-)Violett den Anfang, die Mitte mit Grün/Gelb und mit (Infra-)Rot das Ende der Wellenlängen des Farbspektrums ab. Die wissenschaftliche Festlegung der visuellen Wahrnehmung in ihrer parallelen Abfolge wird bei sowohl farblich als auch in ihrer Höenausrichtung konstanter Mitte durch die Anordnung der Teppichlängen und -farben symmetrisch gespiegelt. So wird je nach Betrachtung die letzte zur ersten Stufe/Farbe und umgekehrt: „The Last will be the First will be the Last“.

Rosa-Violetta Grötsch

// The installation THE ESTABLISHED ORDER OF THINGS consists of four parts that all deal with arrangement and classification systems, standardization and value. The order and value of various elements of a structure are put in relation to one another, are categorized and combined. Ralph Zettl deals with socially established hierarchies such as chronological and spatial sequences as well as gradings of the value of materials by using numerical sequences, numerical values and combinatorics from a concrete mathematical point of view.

In „Only for Seconds“, 81 photographs are shown with a slide projector at intervals that each lasts exactly one second. The people depicted on the photographs are connected with certain social, economical or political events or achievements of historical importance. The only thing they share is being part of a chronological order, as they came in second at something: the vice president of a country, the co-moderator of a TV show, the second fatal victim or the second actor to play a role. All of these people were preceded by exactly one person or group and an event that only happened once before. Without judgement, these people can be categorized under the number two. The title „Only for Seconds“ hints at the dichotomy of the second as a unit of time and the second as a chronological position. The meaning of the second becomes a category through its chronological, unalterable system.

„Less is More is Less“ deals with the appreciation in value. Three bottles of champagne in the size magnum, imperial and demi/filette are placed on three steps, much like a winner's podium, forming a square of 3x3 bottles. Their price and overall height is the same. All six possible permutations are noticeable, depending on the angle the object is being looked at. The bottles vary in size, brand name and quality. The higher the bottle is placed on the pedestal the higher its quality, the lower it is placed, the higher its quantity. The same could be defined as follows: Less pedestal means more champagne, while more pedestal means less champagne. The symmetry that appears in the title hints to the ambivalence of the relation between quality and quantity, between less and more. An individual cost-benefit ratio can be found, depending on whether you desire champagne for a champagne shower or a festive pleasure.

„Same same but different“ shows three identically sized, isometric images of cubes made from three parallelograms. Their surfaces are made of one side gold, one side silver and one side bronze. Depending on the reading direction their ascribed value forms a row or circle. The placement of the sides follows the order of the olympic medals: gold (1st), silver (2nd) and bronze (3rd).

Strips of carpet with the same lengths are placed parallel each other. Their colors (ultra)violet (for the first), a greenish yellow (in the middle) and (infra)red (for the last) form the wave lengths of the color spectrum. The scientific determination of visual perception with its parallel array is mirrored symmetrically in the arrangement of the lengths and colors of the carpets. Thus, depending on the viewers perspective, „The Last will be the First will be the Last“.