

# **DIE LICHTMASCHINE**

# **Theoretische Diplomarbeit**

**Jonas Alsleben**

Thema:

**Lichtmaschine**

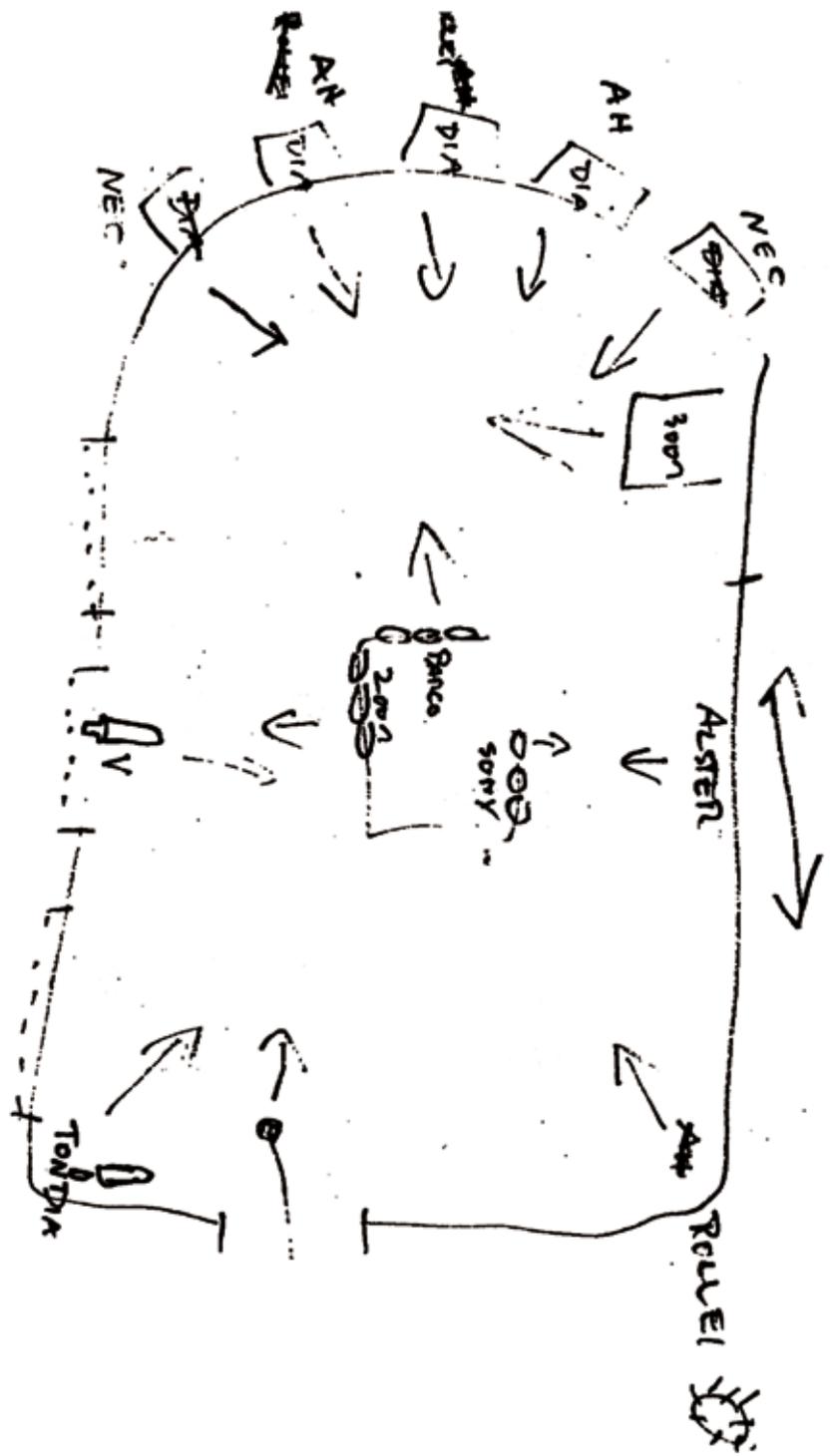
Studiengang VK

Prüfer:

**Prof. Gerd Roscher**

**Prof. Udo Engel**

Hamburg WS 2008/09



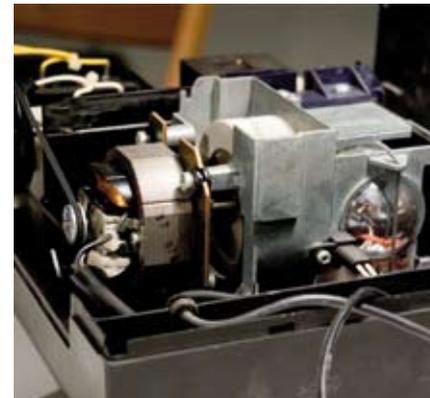
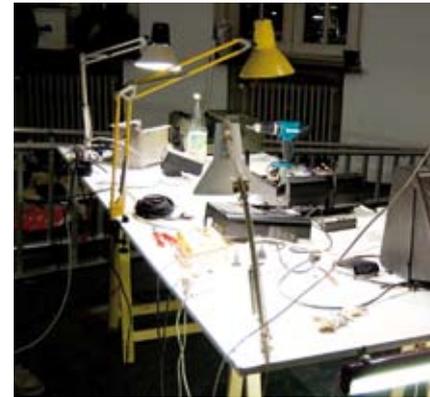






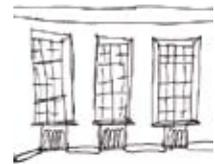
27.12.2008

Wir haben eine Tür für unsere Wand gebaut aus den Platten, die vor ca. 10 Jahren Carls Zimmer von dem Zimmer seiner Schwester abgetrennt haben. Außerdem verhängten wir den Durchblick zum Treppenhaus mit Bauplanen. Dann haben wir angefangen, uns zwei Tische zu bauen, an denen wir arbeiten können.



*Gespräch zwischen Tomma Brook, Sebastian Kokus und Jonas Alsleben*  
13.01.09

**Jonas** Wir haben viele unterschiedliche Projektionsquellen, die auch Teil dieser ganzen Installation sein werden, weil es sich von den Bildern her mischen wird. Es wird viele Dia-Bilder haben, z.T. auch drübergehend mit Beamerprojektion. Oder Sachen, die vor den Linsen arbeiten oder die irgendwas ziehen. Das ist aber eher ein technischer Aspekt. Was es auch gibt ist, dass diese Sachen, die an der Wand sind, abstrakt auch mit den Sachen zu tun haben, die im Raum sind. Wir haben auch Schattenspiele gemacht, indem wir Schatten von Sachen abgefilmt haben, invertiert haben und dann daraus Figuren gebaut haben. Oder Fotos von Elementen gemacht haben. Nennen wir es mal "entfremdet". Also das Material setzt sich halt irgendwie aus dem Raum zusammen. Was ein kleines Problem ist, da es ja alles so komischer technischer Kram ist und dass das dann leicht ein bisschen technoid wird, was da rauskommt. Also, da muss man ein bisschen aufpassen, dass es nicht zu sehr 80er, 90er Jahre technoide Maschinenhülsen sind, sondern dass sie noch ein bisschen charmant und organisch bleiben. Das ist aber auch ein Problem, was ich jetzt eigentlich nicht meine, sondern eher, ob man irgendwie eine Logik finden kann, was in diesem Raum an den Wänden sein könnte. Noch nicht mal so unbedingt, wie es aussieht, sondern eher, was vielleicht Sinn machen würde, es abzubilden. Was man dann übersetzen kann. Das könnte eine Panoramalandschaft sein. Also das sind jetzt sehr platte Beispiele. – Oder sagt man: das Ganze spielt unter Wasser. Da bin ich grade am überlegen und denke, sowas könnte sehr hilfreich sein. Oder irgendeine abstrakte Geschichte, die dem zugrunde liegt, von der man dann einfach ein Bild machen könnte. Diese Frescomalereien waren ja auch immer viel "Christi Himmelfahrt". Da hattest du dann ein Riesenbild von allen Aposteln, von unten gesehen und in einer unglaublichen Lichtgestalt fährt Christus da die Kuppel hoch, hat noch ein Kreuz in der Hand. Dem liegt ja auch, sagen wir mal, eine Geschichte zugrunde. Irgendwas wird erzählt, aber



jetzt nicht unbedingt so, dass die sagen: o.k. er steigt aus dem Grab, dann klettert er da hoch und oben ist er dann ... Ob man in die Richtung etwas finden kann? Gut, nun ist mein Bühnenplan auch nicht so akkurat gezeichnet, aber warum ich es gemacht habe ist: man kann im Prinzip sehen, was es für Flächen gibt. Und man weiss,

hier ist eine Säule und da gibt es drei Flächen. Hier ist diese Fensterfront, hier ist eine sehr große Fläche und hier gibt es halt diese zwei. Wir würden das auch gern so anpassen, dass das frei bleiben kann und dass du da reingucken kannst, was ich mir sehr schön vorstellen kann.

Mir fehlt nur noch grade ein bisschen diese innere Logik. Was für mich jetzt weniger mit den Maschinen und wie es im Endeffekt aussieht zu tun hat oder aus was es gebaut ist, sondern eher mit, was steht da hinter.

**Sebastian** Du hast auch noch gar kein Bild zum anknüpfen? Du hast nur den Raum und verschiedene Projektoren?

**Tomma** Na ja, das sind so ganz große Maschinen, ganz unterschiedliche Maschinen, die dann auch irgendetwas bewegen.

**Jonas** Mal gucken, ob wir irgendwo Fotos haben?



Das ist dieser Wandaufbau. Innen haben wir jetzt grade Schreibtische stehen, an denen wir auch arbeiten. Mal gucken, ob es hier irgendwelche aktuelleren Bilder gibt?

**Tomma** Das sieht auch ein bisschen wie ein Labor aus.

**Jonas** Ja, da ist was dran. Hier kann man das vielleicht ganz gut sehen. Da ist z.B. eine große Bohr-, Sägekonstruktion, die wir aus dem Keller von 'Alsterarbeit' geholt haben und die eigentlich mal für einen Behinderten gedacht war. Der konnte hier unten treten und damit eine Säge antreiben und auch einen Bohrer zuschalten. Das ist sehr massiv gebaut. Die Legende sagt, dass er einmal dran saß und dann keine Lust mehr hatte auf



das ganze Teil. Und dann ist es in den Keller gewandert und hat unheimlich viele Arbeitsstunden und auch Materialkosten verschlungen, aber kam nicht an. Eigentlich gab es dazu auch noch einen Stuhl, der ein bisschen höher war, so dass er dann richtig sitzen konnte. Das hier kann sich in der Höhe hydraulisch verstellen und kann so auch noch fahren. Und eigentlich hatten wir vor, die Welle noch mal mechanisch mit einem Motor anzutreiben, dass sich diese Pedalen frei bewegen, so dass wir dann noch Lampen hätten draufbauen, oder an die Bohrerwelle noch andere Sachen dranhängen können, wo sich vielleicht noch eine kleine Linse vorhängt lässt. Gedacht war das eigentlich als eine Art Mittelstück von dem Ganzen, was dann aus dem Herzen einige Sachen bewegt oder Fäden zieht. Hat sich aber schwieriger herausgestellt, als es gedacht war, weil dieses Ding ziemlich viel Kraft

braucht, um betrieben zu werden. Das hat bis jetzt noch nicht geklappt. Ich weiss nicht, was Carl jetzt die letzten 2 Tage gemacht hat. Das Letzte, was ich mitbekommen habe, war, dass wir versucht haben, die Welle abzuschrauben, um zu gucken, ob sich das dann irgendwie leichter dreht. Aber da war alles mit Getriebeöl voll und dieses ganze Teil ist ausgelaufen. Eine Ölblase ist geplatzt.

**Tomma** Ich finde, es ist ein ganz großer Versuchsraum, so ein Labor, etwas Wissenschaftliches. Es gibt da diesen Künstler, *Robert Kusmiowski*. Der hat eine riesige Bibliothek nachgebaut, mit Linien nachgebaut. Und du konntest durch diesen Raum durchgehen. Ich weiss nicht, ob das bei Euch ...

**Jonas** Ich finde, dieses ›Versuchslabor‹ ist auf alle Fälle auch drin. Weil es ja auch ein Versuch ist, das aufzubauen. Es ist uns immer noch wichtig, dass sich das gegenseitig bedingt. Dass es nicht irgend ein Plan ist: so, das wollen wir bauen! Sondern dass wir versuchen, aus dem, was wir haben, das zu machen, was es projiziert. Nur ist das ein bisschen stockend und irgendwie habe ich das Gefühl, es fehlt ein letzter Stein oder ein Anfang, wo wir sagen: o.k., wir haben jetzt alles das und es könnte direkt in diese Richtung gehen - in etwa.

**Sebastian** Was das Ganze auch ein bisschen zusammenschnüren könnte.

**Jonas** Für mich wäre das definitiv eine Überlegung: was Sinn machen würde, da an der Wand zu haben. Dann könnte ich darüber nachdenken, wie aussehen soll. Jetzt haben wir Versuche, wie es aussehen könnte – die kann ich ja gleich auch noch mal zeigen – von denen ich aber noch nicht so komplett überzeugt bin. Wir können auch gleich noch mal hochgehen, das ist sicher anschaulicher. Da sind jetzt noch mehr Beamer dazugekommen.



Ich glaube wir haben 3 große Röhrenbeamer die funktionieren, bei denen wir auch mit Spiegeln die Röhren voneinander trennen wollen, was geht. Dass du sozusagen in einem Beamer drei Projektionen machen kannst, eine in rot, eine in grün und eine in blau. Es geht tatsächlich, wenn du ein Bild einfach addierst. Auf dem Video kannst du sie komplett wieder aufspalten. Das ist eine wirklich schöne Sache, die auch ganz lustig ist, weil es diese rot/grün/blauen Farben hat. Und das macht irgendwo auch Sinn, dass es die hat, weil es aus diesem Gerät kommt.

**Tomma** Ihr habt so verschiedene, einzelne Sachen. Stören die anderen

Maschinen jetzt das Bild? Also wenn das projiziert wird, macht die Maschine vielleicht wieder was mit dem Bild? Gibt es dann irgendwo eine Verbindung zwischen denen?

**Jonas** Die würden sich schon ergänzen. Ich kann ja mal eben kurz gucken, ob ich irgendwelche Videos finde. Das waren jetzt Versuche, die wir gemacht hatten. Das ist z.B. von einem Foto gewesen, was eigentlich nur diese Lu-



penlampe war. Dass es sich jetzt bewegt und dieser Arm da dran ist, kam später rein. Es gibt noch was ganz Hübsches. Das hab ich grade nicht in Bewegung. Das war so ein Teil, da flogen die ganze Zeit diese kleinen Zippel hoch. Das war eigentlich ein Zippel, der hier rausguckte und im Prinzip nur verdoppelt war, was ich vom Bild her unheimlich schön finde. Es funktioniert aber wahrscheinlich eher auch alleine, genauso wie das andere.



**Sebastian** Ich würde das jetzt nicht unbedingt in eine Komposition geben.

**Jonas** Oder wo es vielleicht schwierig wird, sie in eine Komposition einzuführen. Alleine funktionieren sie teilweise gut und sind auch schön, wobei es dann auch wieder spannend wäre, sie zu kombinieren. Wenn du die auf einem Beamer hast, funktionieren die Bewegungen gut, aber die Auflösung von dem statischen, oder dem Bild dahinter ist eigentlich zu gering. Und da ist fast schöner, wenn man das kombiniert. Wenn du also die Bewegung mit einem Beamer drauf tun würdest und ein Dia auf ein Dia. Weil du dann so ein komisches Zwischending hast, bei dem du diese Brillanz von einem Foto siehst und trotzdem die Bewegung hast und denkst: he, ist es Film? Warum verändert sich das eigentlich? Wenn du dann durch den einen Film läufst, hast du ja trotzdem noch die Projektion vom anderen. Wenn du dich dann im Raum bewegst, ergibt das ganz komische Sachen, weil sich die Bilder nochmal anders überlagern, als du es eigentlich gewohnt bist.

**Tomma** Vielleicht könnte alles anfangen ein bisschen zu schweben? Diese groben, dicken Maschinen in diesem Raum mit den übereinander gelagerten Sachen.

**Sebastian** Ich finde ja auch, wenn du nach einer Geschichte oder Form suchst, dass Maschinen die Form sind. Also du willst es nicht, hast du gesagt, aber eigentlich kommst du nicht drum rum.



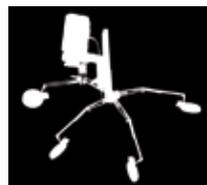
**Jonas** Das ist kein schlechter Einwand. also hier ist noch mal etwas mit kleinen Fischen z.B. So ein Schwarm Fische, der aus einem Cutter zusammengebaut wurde. Oder es gab auch noch diesen Hasenkopf hier. Das ist aber auch ein bisschen eine Grundsatzfrage, denn das geht jetzt sehr frei mit diesen maschinellen Elementen um und bewegt sie praktisch so, wie sie sich nicht bewegen könnten, weil diese Löcher frei auf dem Ding drauf sind. Es ist ein bisschen die Frage, ob man das will. Und diese Sachen wären mehr so, dass es theoretisch funktionieren könnte, natürlich nicht richtig funktionieren würde, aber es die Dinger nicht noch mal in sich verbiegt. Aber auch das ist vielleicht die weitergehende Frage, was man jetzt machen will.



**Sebastian** Es ist interessanter - für mich jetzt persönlich - wenn die Maschinen im Vordergrund sind, dass das keine Büsche oder Hasen werden, sondern dass du die im Raum hast und die Produktion wieder findest. Aber dass dann was passiert, bei dem du gleich siehst, dass das nie passieren könnte. Wenn du jetzt so einen Film ansiehst, dann denkst du: na gut, vielleicht ist das ja eine Linse die sich bewegt. Das ist ein bisschen feiner, aber interessanter. Dann rücken die Maschinen, die ja sowieso im Raum sind, um irgendwas zu produzieren, viel mehr in den Vordergrund, als dass es nur Projektionen sind.

**Tomma** Das find ich gut.

**Jonas** Aber das wäre ja jetzt grade, wenn ich Dich richtig verstanden hab, ein bisschen so, dass diese Bilder von den Maschinen im Prinzip Bilder von den Maschinen direkt sind oder dass man diese Maschinen erkennen kann, oder dass sie sich selbst darstellen? Dass sie sich selbst darstellen, das muss gar nicht sein. Aber dass man es forschermäßig sehen könnte. Denn es können ja komplett seltsame Aufnahmen davon sein, die vielleicht durch einen Schatten von einer anderen Maschine komplett gestört werden. Hier ist jetzt tatsächlich so ein Schattenriss von mehreren Sachen. Das ist wieder die Lampe und da ist der Belichter. Was gut geht ist, dass man halt sehr abstrakt sein kein. Weil diese Nahtstellen sich sehr einfach im Kopf zusammenfügen.



Jetzt, nach dem, was Du erzählt hast, wäre das dann schon wieder zu abstrakt? Wahrscheinlich erkennt man da die Maschinen oder Du könntest den Belichter noch wieder erkennen, weil er ja irgendwo rumstehen wird. Die Lampe eigentlich auch. Auf jeden Fall mehr als die Fische oder den Hahn. Man kann das gut noch abstrakter verbinden. Es würde sich nicht ausschließen. Aber auch da bleibt für mich immer noch ein bisschen die Frage, was man dann da sieht. Oder gut, jetzt kann man ja sagen, das ist schon sehr figürlich. Das müsste ja gar nicht so figürlich sein, was ich aber auch ganz schön finde. Man muss auch da die Waage halten. Wenn der jetzt nur so an der Wand hängt, versucht man dann eher so was Ornamenthaftes? Man könnte damit, sagen wir es mal ganz grob, Muster bauen, die sich dem Raum anpassen. Was ich zum Teil auch gut finde. Man könnte aus diesen Lampen z.B. was machen, was hier so hochrankt.

**Sebastian** Ist euer Thema denn, aus Maschinen was Natürliches zu machen? Wegen der Hasen und Fische? Dann könnte man es ja ganz anders machen. Man sagt, man macht hier ein Naturkundemuseum aus Maschinen. Dann könnte man sagen, hier ist der Dschungel, der aus Lampen besteht und hier unten in der Ecke ist ein Teich mit Fischen. Das wäre dann ja wieder etwas ganz anderes. Ich dachte, es geht eigentlich doch eher nur um die Maschinen.

**Jonas** Ich glaube, das ist nicht so furchtbar zwangsläufig festgelegt. Was eigentlich ein bisschen dahinter steht ist die Kombination aus diesen unterschiedlichen Elementen, so dass auch die Elemente selber mit dazu gehören. Dass das nicht nur Sachen sind, die man versteckt, oder sagt, das ist die Produktion. Dieser grobe Kram, der auch noch die Projektoren selber oder etwas vor den Projektoren bewegt, oder auch diese Kombination aus mehreren Sachen. Aber es ist, jedenfalls für mich noch nicht so klar, was man sieht. Außer, dass es aus den Maschinen kommt. Darum könnte ich Dir jetzt noch gar nicht hundertprozentig sagen, ob es wichtig ist, dass die Dinger lebendig aussehen oder einfach nur verrückte Maschinen sind, die nur laufen.

**Sebastian** Ich glaube, die Kombination ist schwer. Dass du was schön findest und das zu kombinieren mit Fotos, wo die Motten hochfliegen.

**Jonas** Wir könnten auch in den Raum gehen.

aus: Henckmann, Wolfhart und Konrad Lotter (Hg.) ›Lexikon der Ästhetik‹, Verlag C.H. Beck, München 1992

#### „MONTAGE

vulgärlat. *montare*: den Berg besteigen; franz. *monter*: aufwärts steigen, anbringen, ausrüsten). Unter Montage versteht man die Einfügung vorgeformter, ›fremder‹ Teile ins Kunstwerk - insbesondere die Einfügung von Ausschnitten der Wirklichkeit -, wodurch die organische Durchbildung durchbrochen und der fiktionale Raum des Kunstwerks aufgesprengt wird. Das Montageprinzip ist eine der hervorstechendsten Darstellungsmethoden der Avantgarde, das in allen Kunstgattungen gleichermaßen abgebildet wurde und dabei die verschiedenartigsten Formen angenommen hat.

Einer der Ursprünge der Montage liegt im neuen Medium des Films (*D.W. Griffith*, *S.M. Eisenstein*), der mit seiner Kombination von optischen und akustischen Elementen, seinen Überblendungen und seiner Schnitttechnik ganz wesentlich auf dem Prinzip der Montage beruht und damit auch das Theater und den Roman beeinflusst hat. Innerhalb der Malerei finden sich die ersten Montagen im Kubismus (1910/12), bei *Braque* und *Picasso*, die verschiedene Materialien (wie Zeitungsausschnitte, Stoffe, Uhrenrädchen) mit in die Bildkomposition aufgenommen haben. Innerhalb der Musik wurden Sirenen, Motoren und andere Geräusche zum traditionellen Klang des Orchesters montiert, zuerst im Futurismus, dann in der ›Musique concrète‹ (*A. Schaeffer* u.a.). Seit dem Dadaismus ist die Montage auch in der Literatur zuhause, wo sie in ganz verschiedenen Gestalten auftritt: als Montage von literarischen Zitaten (*Huelssenbeck*, *Apollinaire*) oder Zitaten von Verordnungen, Wetterberichten, Werbetexten etc. (*Döblins* Berlin Alexanderplatz), als Montage von Szenen (*Kraus* ›Die letzten Tage der Menschheit‹), als Montage von Erzählperspektiven (*Joyce* ›Ulisses‹) oder sogar als Montage von Personen (*Brechts* ›Der gute Mensch von Sezuan‹).

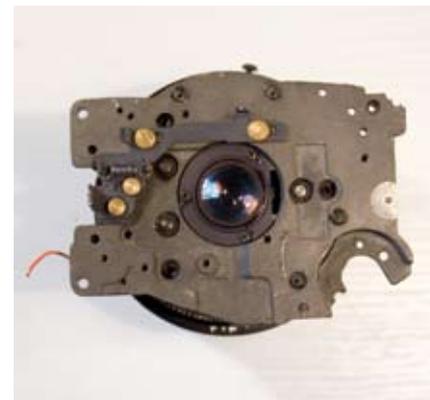
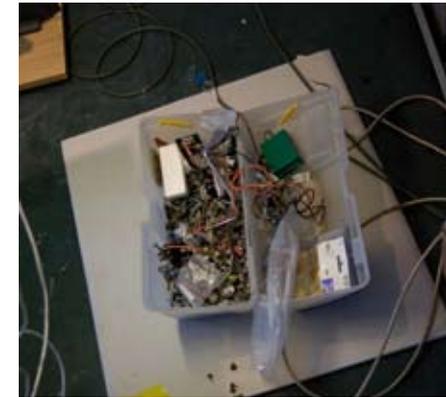
Im Gegensatz zur Montage, die nur einzelne ›Fremdkörper‹ oder Zitate ins Werk integriert, ist die Collage ein Werk, das überwiegend oder ausschließlich aus ›Fremdkörpern‹ (wie z.B. das Klebebild) oder Zitaten (wie *Kempowskis* Roman ›Das Echolot‹ besteht. Insofern kann die Montage als Überbegriff bzw. die Collage als Sonderfall oder Verabsolutierung des Montageprinzips angesehen werden, bei der die Aufgabe des Künstlers nicht mehr im Erfinden und Gestalten, sondern ausschließlich in der Komposition des vorgefun-

denen Materials besteht.

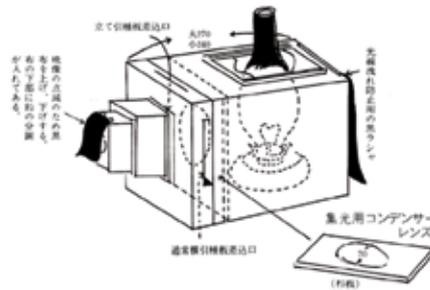
Nach der Art und Weise ihrer Verwendung lässt sich eine Hierarchie von Formen unterscheiden, die von der versteckten Montage, die sich ins organische Kunstwerk einfügt (wie z.B. die *Wagner*-Zitate in *Th. Manns* ›Tristan‹) bis zum ›objet trouvé‹ oder zum ›ready made‹ führt, bei denen der ›Fremdkörper‹ selbst zum Kunstwerk wird (*Duchamps* ›Pisssoir‹). Durch die Montage kann der Eindruck besonderer Realitätsnähe vermittelt werden, wie bei *Piscator* oder *Brecht*, die durch die Einblendung von Filmen das Bühnengeschehen mit dem Weltgeschehen in Zusammenhang bringen. Sie kann auch den Eindruck von Simultaneität und Dichte hervorrufen, wie die rasch wechselnden Szenen in *Don Passos* Großstadtroman ›Manhattan Transfer‹. Durch die Verbindung verschiedener Wirklichkeitsbereiche kann die Montage provozieren oder Erkenntnisse bewirken (wie die Foto-Montage *Heartfields* oder *Staeks*); die Plötzlichkeit ihrer wechselnden Darstellungsebenen kann aber auch darauf angelegt sein, Schocks hervorzurufen.“

29.12.2008

Heute haben wir angefangen Material für die Bilder an der Wand zu sammeln. Wir haben die zwei Tische über Eck zusammengescho-ben, um nicht mehr quer durch den Raum rufen zu müssen und wollten den Röhrenbeamer aus der Averhoffstraße zum Laufen bringen, was uns aber nicht gelungen ist. Die blaue Röhre ist kaputt.



UTSUSHI-E  
JAPANISCHE VERSION  
DER  
LATERNA  
MAGICA



PROJEKTION

Etymologie:

Aus dem lateinischen Verb proiacere: pro = vor, iacere = werfen (vorwerfen, hin- und wegwerfen, verachten, verschmähen, fortjagen, ).

F. Paul Liesegang platzierte als erster die ›Projektion‹, hier die Geschichte der Projektion von fotografischen Positiven, indem er die technische

Genese aus drei Strängen zusammenführte: Projektion, Bewegungsillusion, Fotografie

Projektionskunst (wenn von Kunst zu sprechen ist) ist als ›performative Kunst‹ einzuordnen, da ihre Einheiten, die Projektionsvorführungen, nur im Hier und Jetzt der Projektion vorhanden sind und sogleich vergehen. Stimmt das so??

Im 19. Jahrhundert wurde die aus Holland importierte Laterna magica in das traditionelle Schattenspiel eingebunden. Für die unterschiedlichen Figuren, die sonst Schatten waren, gab es jetzt mehrere farbige Projektionen aus mehreren portablen Laterna magicas.

Die Projektion von fotografischen Bildern.

Das erste Verfahren eines fotografischen Glaspositivs wurde im Jahre 1850 von den Gebrüdern *Friedrich* und *Wilhelm Langenheim* in Philadelphia unter dem Namen ›Hyalotypie‹ zum Patent angemeldet.

(Hyalotypie soll ein neues Wort für Glasdruck sein)

Die *Brüder Langenheim* sind um 1840 in die USA ausgewandert und hatten aus familiären Verbindungen einen Vorteil, ins fotografische Geschäft einzusteigen.

Der frühe Overhead-Projektor

Die Erfindung des fotografischen Projektionsbilds, gemeint als ›episkopische Projektion‹, geht ebenfalls auf die *Gebrüder Langenheim* zurück und lag zeitlich vor ihrem Patent des Glaspositivs. Hierfür experimentierten sie im Jahre 1846 mit einer aus Wien erhaltenen Laterna magica und den damals verbreiteten ›Daguerreotypien‹.

Aber erst im Jahre 1865 wurde die episkopische Projektion populär durch die ›Wunder-Camera‹ der Hamburger Firma Krüss (existiert heute noch) und den episkopischen Projektor des Liverpoolsers *Chadburn*. Das Problem, an dem die *Langenheims* scheiterten, war die geringe Lichtausbeute.

Die erste Große Vorführung der ›Hyalotypie‹ war die Weltausstellung 1851 in London, wo sie aber nur mäßige Aufmerksamkeit fand.

Die Möglichkeit, das fotografische Bild zu projizieren, wurde mehr als Zusatz verstanden. Es ging in erster Linie um die Feinheit und den Detailreichtum des Glasnegativs. Im Mittelpunkt stand der Detailreichtum des fotografischen Bildes. Dieses war ein Merkmal, das noch bis in die Mitte des 20. Jahrhunderts hinein eine Grenzlinie zwischen Fotografie und Malerei markierte.

Zu Beginn der ›Daguerreotypie‹ war die Lupe ein verbreitetes Werkzeug um zu betrachten. „Das von der Lupe offenbarte Detail markiert den Einbruch des Wirklichen in die gewohnte Ordnung der Bilder: in ihm wird greifbar, dass die fotografische Abbildung die menschliche Subjektivität umgeht und selbst das Unscheinbare mit maschineller Genauigkeit aufzeichnet.“ Die Freude am bildgewordenen, banalen Detail ist zweifellos ein Kennzeichen für die erste Begegnung mit dem neuen Aufzeichnungsmedium und hält nur an, solange die Abbildungsleistung des Mediums selber noch mehr fasziniert als das abgebildete Motiv. Ähnlich wie in der Frühgeschichte des Kinos, wo die Tatsache, dass sich das Bild bewegte, faszinierender war als der Bildinhalt. Die ersten Filmvorführungen der Brüder *Lumière* mit ihrem Cinématographen werden filmgeschichtlich als ›Kino der Attraktionen‹ bezeichnet.

Der Begriff der Projektion wurde überhaupt erst um die Mitte des 19. Jahrhunderts aus dem geometrisch-wissenschaftlichen Kontext auf die Laterna magica übertragen. Es ging um die Zentralprojektion und darum, dass die Laterna magica als eine in ihrem Strahlengang voll

kommen umgekehrte Camera obscura bezeichnet werden kann.

Im Rahmen der Projektion bedeutet die detailgenaue Abbildung der Fotografie ebenso eine Neuerung für die Fotografie, wie die riesenhafte Vergrößerung und die kollektive Rezipierbarkeit.

Erst am Ende des 19. Jahrhunderts, also knapp 50 Jahre nach dem ersten Patent für Glaspositive, wurde die Möglichkeit des projizierten fotografischen Bildes normal. So wurde die Laterna magica in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts immer häufiger zu Lehrzwecken gebraucht, in deren Zusammenhang zunehmend fotografische Projektionsbilder zum Einsatz kamen. Diese Wandelung der Laterna magica wird von den Zeitgenossen als positiver Fortschritt vom Kinderspielzeug zum seriösen Lehr- und Unterhaltungsmedium bezeichnet. Vergessen wird hierbei, dass in ihrer Geschichte die Laterna magica keineswegs immer als ›Spielzeug‹ angesehen wurde.

#### PROJEKTION IM HISTORISCHEN ÜBERBLICK

**370 v. Chr.:** *Platon* beschreibt das Höhlengleichnis im siebten Buch seines Hauptwerkes ›*Politeia*‹

**350 v. Chr.:** Von *Aristoteles* wird zum ersten Mal die Erzeugung eines auf dem Kopf stehenden Bildes beschrieben, wenn Licht durch ein kleines Loch in einen dunklen Raum fällt.

**Um 1300:** Die ›Camera obscura‹ wird von arabischen und europäischen Astronomen zur Beobachtung von Sonnenflecken und Sonnenfinsternissen benutzt.

**1589:** *Giovanni Battista della Porta* artikuliert zum ersten Mal, dass die ›Camera obscura‹, über Beobachtung und Aufzeichnung des Gegebenen hinaus, zur Inszenierung von Spektakeln dienen könne.

**1656:** Die ›Laterna Magica‹ wird wahrscheinlich von dem niederländischen Physiker *Christiaan Hygens* erfunden

**1665:** Der Name ›Laterna Magica‹ wird wahrscheinlich als erstes von dem dänische Mathematiker *Rasmussen Walgenstein* gebraucht, der auf Reisen durch Europa die ›Laterna Magica‹ bekannt machte.

**1671:** Die erste Darstellung der ›Laterna Magica‹ findet sich in dem Buch ›*Ars magna lucis et umbrae*‹ des Jesuiten *Anthanasius Kirchner*. Lange Zeit wurde *Kirchner* als Erfinder der ›Laterna Magica‹ angesehen.

**1685:** *Johann Zahn* entwirft neue Anwendungen für die ›Laterna Magica‹. Er schlägt vor, eine Projektionsuhr zu bauen, die nachts die Uhrzeit ins Zimmer projiziert. Ein anderer Vorschlag beinhaltet den Projektionsapparat zur Verbesserung der anatomischen Lehre zu gebrauchen, da anatomische Abbildungen oft zu klein waren, um sie mit mehreren zu betrachten. *Johann Zahn* konstruierte außerdem eine kleine und transportable Version der ›Camera obscura‹. Sie wurde vorwiegend als Zeichenhilfe benutzt.

**1850:** Die *Brüder Langenheim* patentieren, circa zehn Jahre nach Veröffentlichung der ersten fotografischen Verfahren, den ersten Prozess zur Herstellung transparenter fotografischer Positive auf Glas mit dem Namen »Hyalotypie«

**1895:** Die *Brüder Skladanowsky* präsentieren mit ihrem »Bioskop« die erste öffentliche Filmvorführung Europas im »Variété Wintergarten«, Berlin

**1895:** Zur selben Zeit in Paris präsentierten die *Brüder Lumière* ihren »Cinématographen«, der Filmkamera, Kopiergerät und Filmprojektor in einem war.

**1896:** Der französische Theaterbesitzer *Georges Méliès* dreht den ersten inszenierten Film. Die *Brüder Lumière* sahen Film nur als Ergänzung zur Fotografie an und sprachen von »lebender Fotografie«.

**1939:** Der Schweizer Ingenieur *Fritz Fischer* patentiert das »Eidophor-System«. Es ist das erste Verfahren, was die großflächige Projektion von Fernsehbildern ermöglicht und wurde noch bis Ende der 80er Jahre im professionellen Bereich benutzt.

**1964:** Anlässlich der Olympischen Spiele in Tokio wollten die Firmen *Kodak*, *Fuji* und *Agfa* ein gemeinsames Filmformat mit dem Namen »Rapid 8« herausbringen. *Kodak* verließ die Arbeitsgruppe frühzeitig und kündigte im Herbst 1964 »Super 8« als eigene Erfindung an.

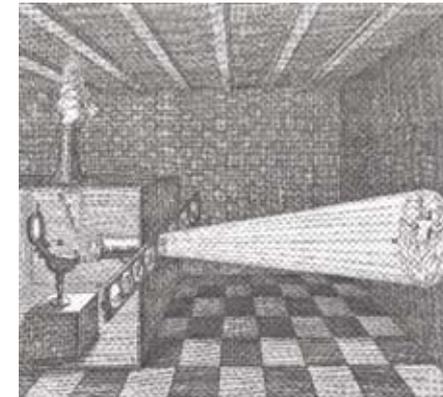
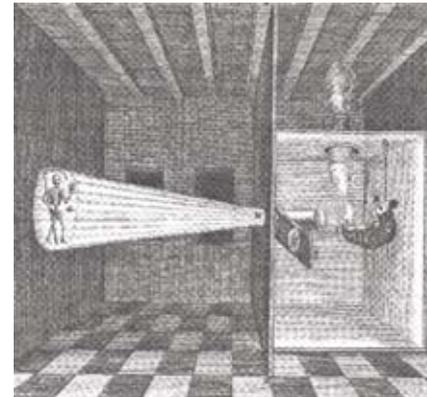
ANTHANASIOS KIRCHNER



CHRISTIAAN HYGENS



ENTWICKELTE DIE WEGEN THEORIE DES LICHTS



ABBILDUNGEN AUS KIRCHNERS BUCH "DIE GROSSE KUNST VON LICHT UND SCHATTEN"



LUMIÈRE

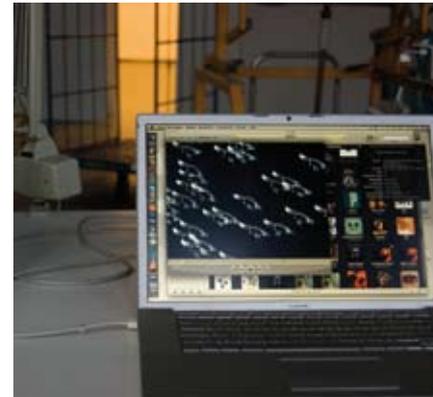
SKLADANOWSKY

KIRCHNER HAT ES NICHT KORREKTUR GEGESSEN

DIE ABBILDUNGEN AUS KIRCHNERS BUCH SIND FALSCH - BILD IST VOR DER LINSE UND RICHTIG RUM. BUCH IST WAHRSCHEINLICH IN AMSTERDAMM GEDRUCKT WORDEN

30.12.2008

Der Beamer aus der Averhoffstraße läuft jetzt mit den zwei heilen Röhren. Wir bekommen es aber nicht hin, ihn zu fokussieren. Wir haben angefangen, von den Fotos und den gescannten Bildern Film-loops für die Wände herzustellen.



## PROJEKTION IN DER PHILOSOPHIE

Projektion ist ein Begriff aus der Erkenntnistheorie. Er hat die Funktion, die Erkennbarkeit der körperlichen Außenwelt durch die subjektive Empfindung zu begründen und zu erklären.

Bei *Descartes* (\*1596, †1650) entspricht dieses Problem der Schwierigkeit, den physiologischen und phänomenologischen Befund zusammendenken zu können. Aus »Meditationen über die Grundlagen der Philosophie« von 1641: „Die gängige Annahme, dass wissenschaftliche Erkenntnis aus sinnlicher Wahrnehmung und Denken entspringt, muss hinterfragt werden. Keiner der beiden Quellen darf man ungeprüft vertrauen. Unsere Sinne täuschen uns oft, da wir nicht einfach wahrnehmen, sondern frühere Wahrnehmungen, die unseren Körper konstituieren, unsere aktuellen Wahrnehmungen bedingen - wir projizieren.“

Die philosophisch-erkenntnistheoretische Kritik am Modell der Projektion nimmt unter anderem *Richard Avenarius* (\*1843, †1896) auf. In seiner Argumentation liefert er eine Analyse der falschen Voraussetzungen des Projektions-Modells, das er als Introjektion bezeichnet.

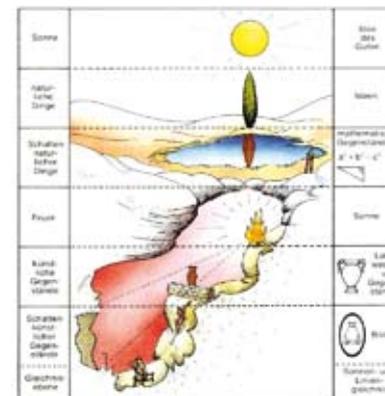
*Avenarius* vertritt die Annahme, dass die objektive Realität nur aus Empfindungen und nicht aus materiellen Dingen besteht. Als Vertreter des Empirio-kritizismus besteht die Kernaufgabe seiner Philosophie darin, durch Analyse der Empfindungen den Begriff der Erfahrung so rein wie möglich herauszuarbeiten und ihn von allem metaphysischen Beiwerk, der Tatsache der objektiven Existenz, der objektiven Realität außerhalb des Bewusstseins und des Abbildcharakters der Erkenntnis, zu reinigen. In diesem System gibt es keinen Unterschied zwischen innerer und äußerer Erfahrung eines Individuums mehr.

## HÖHLENGLEICHNIS

Aus: *dtv-Atlas zur Philosophie, München 1991 und Wikipedia*

*Platons* Höhlengleichnis stellt den Aufstieg zu den Ideen dar. Die Menschen gleichen in Höhlen geketteten Wesen, die von der wirklichen Welt nichts sehen können. Sie halten Schatten von künstlichen Gegenständen, die eine Lichtquelle an die Höhlenwände malt, für die Wirklichkeit. Die Anamnese gleicht nun dem Vorgang, dass einer dieser Unglücklichen ans Tageslicht geführt wird und dort die natürlichen Gegenstände und die Sonne sieht, wie sie wirklich sind. Die Schatten und die Gegenstände in der Höhle entsprechen dabei der sinnlichen Erfahrung, die Welt außerhalb der Region des Intelligiblen, d.h. des Vernünftig-Einsehbaren. Platon veranschaulicht demgemäß durch sein Gleichnis, dass der gewöhnliche Mensch im Alltag wie in einer Höhle lebt. Denn die Dinge, die er als real wahrnimmt, sind *Platons* Ideenlehre zufolge in Wahrheit nur Schatten und Abbildungen des wahren Seienden. Die Höhle im Gleichnis steht für unsere sinnlich wahrnehmbare Welt, der harte Aufstieg des Höhlenbewohners für den Weg der Seele hinauf bis zur Erkenntnis des tatsächlichen Zentrums des Seins: der Idee des Guten, die im Gleichnis durch die Sonne repräsentiert ist. Es geht im Höhlengleichnis also darum, die Denkkraft nicht auf das sinnlich Wahrnehmbare der uns unmittelbar umgebenden Welt zu lenken, sondern auf das, was hinter dieser Welt steht, beziehungsweise auf den ideellen Ursprung dieser Welt.

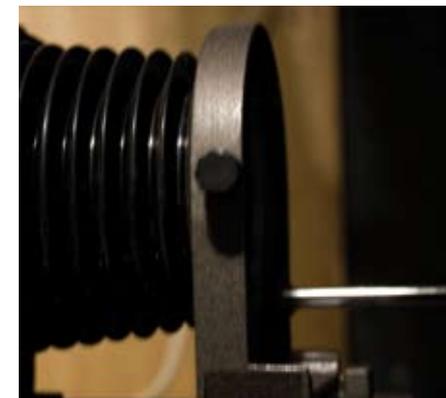
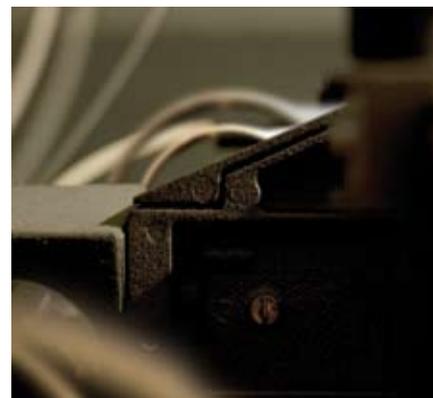
Zitat aus *Politeia VII*, 517b1-7



„... die durch das Gesicht uns erscheinende Region [musst du] der Wohnung im Gefängnisse gleichsetzen und den Schein von dem Feuer darin der Kraft der Sonne; und wenn du nun das Hinaufsteigen und die Beschauung der oberen Dinge setzt als den Aufschwung der Seele in die Gegend der Erkenntnis, so wird dir nicht entgehen, was mein Glaube ist, da du doch dieses zu wissen begehrest.“

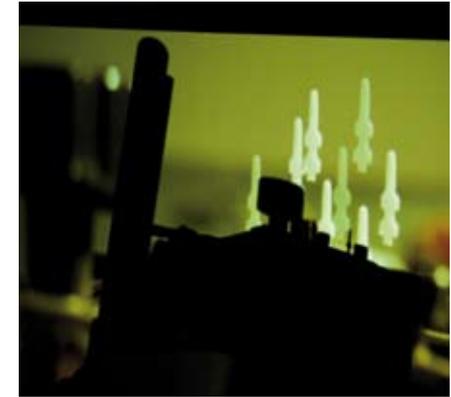
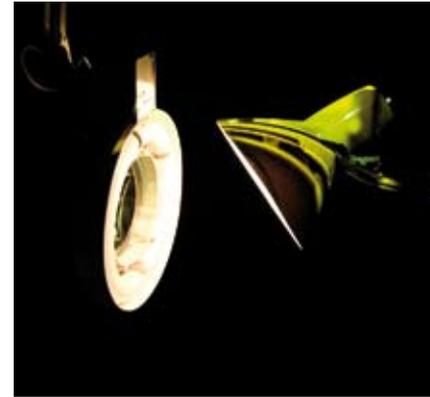
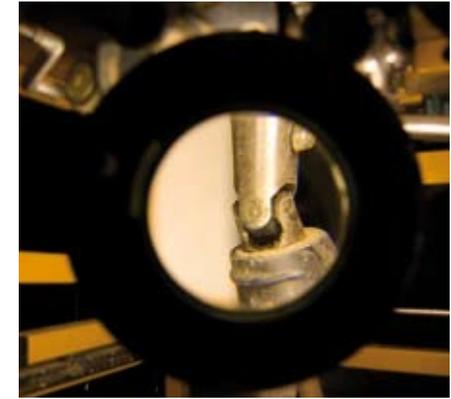
02.01.2009

Wir sind auf der Suche nach Motiven für die Wandprojektionen. Zu dieser Zeit focussierten wir uns auf Fotografien mit unterschiedlichen Schärfen- und Unschärfenbereichen und Großaufnahmen von kleineren Geräteteilen.



04.01.2009

Der Text zur Anmeldung für die Diplomausstellung, der in dem Sonder-Diplom-Newsletter erscheinen soll, ist fertig. Wir suchen nach Bildmotiven für den Text, was schwierig ist, weil wir zu diesem Entwicklungszeitpunkt nicht wissen, wie die Lichtmaschine aussehen wird.



## TEXTE ZUR LICHTMASCHINE

Im Vorfeld sind unterschiedliche Texte über unser Projekt entstanden. Auf den folgenden drei Seiten ist eine Auswahl zu finden.

Auf der ersten Seite steht der Text zur Anmeldung für die Diplomasstellung. Dieser Text gefällt uns gut.

Auf den folgenden zwei Seiten ist eine Art Hochglanz-Projekt-Präsentations-PDF abgebildet, das wir verfasst haben, um es an diverse Gipsplatten-Firmen und Baumärkte zu schicken. Ziel war, dass sie uns die Wand sponsern. Es hat nicht so funktioniert, wie wir uns das gedacht hatten. Dieser Text ist viel reißerischer und bewirbt uns und das Produkt.

### **Titel der Diplomarbeit:**

Die Lichtmaschine

### **Jahr, Material, Maße:**

2008/2009, diverse Projektionen, Apparaturen und grobe Mechanik, Rauminstallation 95 m2

### **Ausstellungsort:**

Vorraum der Bibliothek

### **Art der Veranstaltung:**

Begehbare Film- und Rauminstallation

### **Kurzbeschreibung der Diplomarbeit:**

Die Lichtmaschine 2008/2009

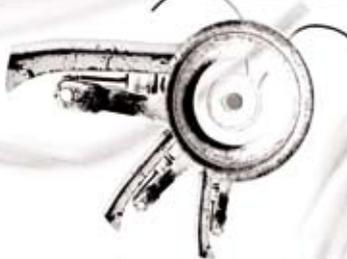
Jonas Alsleben und Carl-John Hoffmann

Die Lichtmaschine ist eine begehbare Film- und Rauminstallation, eine Synthese aus unterschiedlichsten Apparaten, den von ihnen projizierten Bildern und dem sie umgebenden Raum. Im Entstehungsprozess wurden diese Elemente zur Interaktion gebracht. Wechselseitig beeinflussten und veränderten sie einander.

Ausgangspunkt war der Raum selbst. Unterschiedliche Bildprojektoren und grobe Mechanik sind zu Apparaturen verwachsen, die sich sukzessive der Räumlichkeit angepasst haben. Über die Wände sind freskenhafte Lichtcollagen aus Teilen der sie projizierenden Geräte gelegt, statische und bewegte Fragmente, die sich auf der Grenze zwischen Film und Bild bewegen.

Was ansonsten versteckt wird, um die Illusion nicht zu stören, rückt in den Vordergrund. Die projizierenden Apparate und der Raum insgesamt, die oft nur als Mittel für die Kunst eingesetzt werden, sind selbst Teile der künstlerischen Arbeit.





### Hintergrund

Ein organisches Verhalten. Automaten arbeiten scheinbar von selbst. Und nicht selten meint man, sie wären lebendig. Dankbar nimmt man ihre Hilfe in Anspruch, wütend wird man, wenn sie nicht funktionieren.

Welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit eine solche menschliche Projektion zu Stande kommt? An welchem Punkt wirkt eine Maschine, als wäre sie belebt? Antworten erkunden die Künstler im Entstehungsprozess der Lichtmaschine.

Am Ende fügen sich die disparaten Elemente zu einer Synthese: Der Zuschauer betritt einen 'Organismus'. Er findet sich in einem für ihn scheinbar lebendigen Objekt wieder. Zwischen der 'toten' Materialität der Apparaturen und der scheinbaren Vitalität der gesamten Installation beginnt die Wahrnehmung zu oszillieren. Die Täuschung wird durchbrochen. Die projizierenden Apparate, die oft nur als Mittel für die Kunst eingesetzt werden, sind selbst Teile des Kunstobjekts. Was ansonsten versteckt wird, um die Illusion nicht zu stören, rückt in den Vordergrund.

Die Lichtmaschine wird in der Hochschule für bildende Künste Hamburg vom 20.12.2008 bis zum 18.3.2009 entwickelt und ausgestellt. Der gesamte Prozess wird in einer Buchveröffentlichung und einer Fotodokumentation festgehalten.

### Ausstellungsort:

Hochschule für bildende Künste Hamburg  
 Lerchenfeld 2  
 22081 Hamburg  
 vor der Galerie

20.12.2008 - 17.02.2009  
 Wachstum der Lichtmaschine  
 Interessierte melden sich bitte vorher unter der  
 Telefonnummer: 0163 - 874 86 54 oder  
 0170 - 939 42 27

25.02.2009, 18 h  
 Eröffnung der Diplomausstellung

26.02.2009 - 01.03.2009, 14-20 h  
 Diplomausstellung



### Alsieben & Hoffmann Die Lichtmaschine - ein cineastisches Geschwür

Die Lichtmaschine ist eine begehbare Film- und Rauminstallation. Eine Kombination aus unterschiedlichsten Apparaten, den von ihnen projizierten Bildern und dem sie umgebenden Raum.

Diverse Bildprojektoren und grobe Mechanik verwachsen zu Apparaturen und passen sich der Struktur des Raumes an. Über die Wände, die Decke und den Boden breiten sich freskenhafte Collagen aus Licht und Schatten aus: Statische und bewegte Fragmente, die sich auf der Grenze zwischen Bild und Film bewegen. Sie machen den Ort zu einem 'lebenden Organismus', einem cineastischen Geschwür.

### Der Wachstumsprozess: vom 'toten' Raum zum 'lebendigen' Objekt

Im Entstehungsprozess werden die drei Elemente Raum, Projektion und Apparat zur Interaktion gebracht. Wechselseitig beeinflussen und verändern sie einander. Die Ausgangsbedingung ist der leere 94 qm große Raum. Die projizierten Motive setzen sich aus veränderten Bestandteilen der Apparaturen zusammen. Je weiter der Aufbau fortschreitet, desto komplexer werden die Bilder und desto stärker wandelt sich der nackte Raum zu einer Installation.

Die 'Verlebendigung' des Raumes ist integraler Bestandteil der Installation. Daher wird nicht nur das Endprodukt ausgestellt, sondern bereits der künstlerische Arbeitsprozess ist öffentlich. Zuschauer sind herzlich eingeladen, den Künstlern über die Schulter und der Lichtmaschine beim Wachsen zuzusehen.

### Die Künstler

Bereits seit 2003 arbeiten Jonas Alsieben und Carl-John Hoffmann in ihrer künstlerischen Tätigkeit zusammen an Film- und Videoinszenierungen. Die Lichtmaschine ist ihre Diplomarbeit an der Hochschule für bildende Künste Hamburg im Studiengang Visuelle Kommunikation. Mit ihr bewerben sie sich um den renommierten Karl H. Ditze Diplompriis, der seit 1990 jährlich verliehen wird.



**Vita Jonas Alsieben  
 (Auszug)**

Jonas Alsieben (Jg. 1981) lebt und arbeitet in Berlin und Hamburg als Filmmacher und freier Videokünstler.

**2008**

- Gemeinschaftsausstellung 'Berliner Liste 2008', im Atteus für aktuelle Kunst Berlin
- Video & Musikperformance 'MedievalHoudini I+II', Skam Hamburg
- Videoinstallation 'Lobbesen Können' in der Ausstellung 'Anfang', Universität der Künste Berlin

**2007**

- Videoinstallation 'Chalkwall' in der Ausstellung 'Mutualität', Kunsthalle Bremen
- Dokumentarfilm 'Die Wirkkultur', 90 Min., DV

**2006**

- Theaterproduktion 'Kongress der Planetenvereinigung', VJ und technischer Leiter Video, Thalia Theater Hamburg

**2005**

- Experimentalfilm 'Der Ulyssesfilm', 30 Min., 16mm s/w
- Film & Musikperformance 'Instant Video', Jahresausstellung der Hochschule für bildende Künste Hamburg

**2004**

- Videoinstallation 'Zwei Sweeper', Wagenbau Hamburg und Jahresausstellung der Hochschule für bildende Künste Hamburg

**2003**

- Experimentalfilm 'Spick\_00', 2:32 Min., DV



**Vita Carl-John Hoffmann  
 (Auszug)**

Carl-John Hoffmann (Jg. 1981) lebt und arbeitet in Hamburg als VJ und Musiker.

**2008**

- Gemeinschaftsausstellung 'Kleinigkeiten zwischen Zeichnung und Apparat', Row Hamburg
- Video & Musikperformance 'MedievalHoudini I+II', Skam Hamburg

**2007**

- Gemeinschaftsausstellung 'Anfang', Ebene 14 Hamburg
- Gemeinschaftsausstellung 'X Labors', Altonaer Platz / Börner 16 / Thalia Theater / Kunstwerk e.V.
- Videoinstallation für das Theaterstück 'Momonadea', Schauspielhaus Hamburg
- Videoinstallation 'Chalkwall' in der Ausstellung 'Mutualität', Kunsthalle Bremen
- Dokumentarfilm 'Die Wirkkultur', 90 Min., DV

**2006**

- Theaterproduktion 'Kongress der Planetenvereinigung', VJ und technischer Leiter Video, Thalia Theater Hamburg
- Videoinstallation für das Theaterstück 'Spiel', Kampnagel Hamburg

**2005**

- Gemeinschaftsausstellung 'ZweiS', Elektrohaus Hamburg
- Film & Musikperformance 'Instant Video', Jahresausstellung der Hochschule für bildende Künste Hamburg

**2004**

- Videoinstallation 'Zwei Sweeper', Wagenbau Hamburg und Jahresausstellung der Hochschule für bildende Künste Hamburg

06.01.2009

Den großen, 114 kg schweren Weitwinkel-Röhrenbeamer, den wir von einem der Besitzer vom 3001-Kino leihen durften, haben wir heute in unseren Raum transportiert. Er funktioniert, ist aber sehr lichtschwach, macht ein riesengroßes Bild und es ist schwierig die Konvergenz einzustellen. Wir sind weiter auf Motivsuche.



Ackermann, Marion ›Schatten und Schnitte in der zeitgenössischen Kunst‹, in: Friedel, Helmut (Hg.): ›SchattenRisse Silhouetten und Cutouts‹, Hatje Cantz Verlag, 2001

#### „Christian Boltanski – SCHATTENSPIELE

Die Schattenspielinszenierungen von *Christian Boltanski* beruhen immer auf demselben Prinzip: kleine ausgeschnittene Figuren aus dürrtigen Materialien, Karton und Holz, werden aus einer Lichtquelle angestrahlt, so dass sie beträchtlich vergrößerte Schatten an die Wand werfen. *Boltanski*, der sich intensiv mit der kubistischen und dadaistischen Collage befasst hat, spricht von „affektiv aufgeladenen Talismännern“, die er in Szene setzt und vom



Licht zu neuen ›Skulpturen‹ formen lässt. Und er sieht sich dabei nicht nur als Bildhauer, sondern auch als Fotograf: „Der riesige Schatten einer kleinen Marionette oder ihre fotografische Vergrößerung rühren von demselben Prinzip her“. Die Variabilität – hinsichtlich der Auswahl von Figuren sowie ihrer Anordnung in den jeweils vorgefundenen Räumlichkeiten – ist Grundbedingung dieser Werkgruppe, die der Künstler Les

Ombres nennt. Das Verlangen, eine nicht fassbare Kunst zu schaffen (oder – im praktischen Sinne – eine Kunst, die transportabel und temporär ist) stand am Beginn der Entwicklung seiner Schatteninstallationen: „Die Schatten handelten vom Verschwinden. Sie verschwanden, wenn man das Licht einschaltete. Es waren sehr zerbrechliche Objekte, die dem Schatten seine Form gaben, äußerte sich der Künstler – und in anderem Zusammenhang: Ich mag „an den Schatten das Ephemere“.

Eine zunehmende Theatralisierung ist im Werk *Boltanskis* seit Mitte der 80er Jahre zu beobachten. Er ließ die Ausstellungssäle abdunkeln oder suchte sich dort die unbeachteten Winkel, die Abstellräume, die Nebengelasse, die sich wie Seitenkapellen öffnen – hier im Kunstbau ist es der Videoraum, der wie eine ›Kanzel‹ von der Decke abhängt. Die Erzeugung einer sakralen

Atmosphäre ist intendiert. Einmal ist *Boltanski* wirklich an einen heiligen Ort gegangen: in die Kapelle der Salpetrière zeigte er seinen stürzenden Engel. Schwere und Leichtigkeit zugleich strahlen Boltanskis ›Schatten‹ aus. Sie rufen Bilder von mittelalterlichen Totentänzen auf, und gleichzeitig sind sie nichts anderes als kleine Spielzeuge, die zum Träumen anregen: die Figuren an der Wand sind gespenstisch, erinnern aber auch an volkstümliche Unterhaltung und Kinderfest. Immer ist für *Boltanski* dabei die suggestive Übertragung von Emotionen auf das Publikum wichtig. Und je einfacher und ärmer die Materialien seinen, die ein Künstler verwende, desto unmittelbarer würden starke Emotionen übermittelt. Wenn *Christian Boltanski* sich selbst über seine Ombres äußert, wird deutlich, wie er auf Grundlage eines spielerischen Umgangs mit dem Thema des Schattens mnemotechnisch damit verbundene Konnotationen aufruft: Verdinglichung des Schattens, Funeralsymbolik, Parallelisierung mit der Fotografie, Anspielungen auf *PLATONS* Höhlengleichnis, das Teatro Mundi usw. und damit Komplexität und einen universalen Anspruch anstrebt: „Ich bin der Marionettenhersteller, der ebenso wie Gott versucht, Leben zu geben, ich halte die Fäden in meinem kleinen Theater in der Hand“.

Den besonderen zeitgenössischen Zugang zum Thema sieht *VICTOR I. STOICHITA* in *Boltanskis* „Manipulation des Schattens als unabhängiges Bild“. Dies betrifft umgekehrt auch die Wahrnehmung durch den Betrachter: Im autonomen Bild eröffnen sich ihm nacheinander zahlreiche Deutungsmöglichkeiten. Eine davon ist der Bezug auf das für das abendländische Denken so außerordentlich wichtig gewordene Höhlengleichnis. Wenn *Boltanski* zu seinen Schattenspielen schreibt: „Der Betrachter sieht niemals das Objekt selbst, sondern dessen Reflex“, erinnert das an die berühmte Passage: „...meinst du wohl, dass dergleichen Menschen von sich selbst und voneinander etwas zu sehen bekommen als die Schatten, welche das Feuer auf die ihnen gegenüberstehende Wand der Höhle wirft? ...Auf keine Weise also können diese irgend etwas anderes für das Wahre halten als die Schatten jener Kunstwerke? Ganz unmöglich.“



# GERMANO CELANTE



## Arte Povera

Der Begriff Arte Povera wurde 1967 von dem italienischen Kunsthistoriker *Germano Celant* lanciert und die Mehrzahl der involvierten Künstler stellt noch heute unter diesem Namen aus.

*Germano Celant* bezeichnete die Arte Povera als eine Avantgardebewegung und den Künstler als einen arte Guerillakrieger, der sich gegen

die zu der Zeit in Westeuropa und den USA populären und sich, nach *Celant*, in das gesellschaftliche System integrierenden Strömungen der ›Op Art‹, ›Pop Art‹ und ›Minimal Art‹ stellt. Trotz einer distanzierten Haltung der Kunst als Ware gegenüber, verkauft sich die Arte Povera in internationalen Galerien sowie privaten und öffentlichen Sammlungen mit Erfolg. Vielleicht ein Widerspruch, zu dem ich aber nichts weiter finden konnte, außer dass die schnelle Akzeptanz der Arte Povera-Künstler und -Werke damit zu tun hatte, dass sie schon früh im Zusammenhang mit Kunstrichtungen wie der Land Art, Body Art und Konzeptkunst gesehen wurde. Aber ob es eine thematische Auseinandersetzung mit dem Kunstmarkt gab, konnte ich nicht feststellen.

Die Arte Povera ist eine Kunstrichtung, die sich Mitte der 60. Jahre hauptsächlich in Rom und Norditalien gebildet hat. Sie ist die wichtigste Tendenz der Italienischen Nachkriegskunst. Wörtlich übersetzt bedeutet der Name ›arme Kunst‹. Grundlegende Tendenzen der Arte Povera sind, so sagt man: eine materiell und prozesshaft orientierte Arbeitsweise und auch die Verwendung von, in der Kunst bis dahin, ungebräuchlichen Materialien natürlichen oder industriellen Ursprungs.

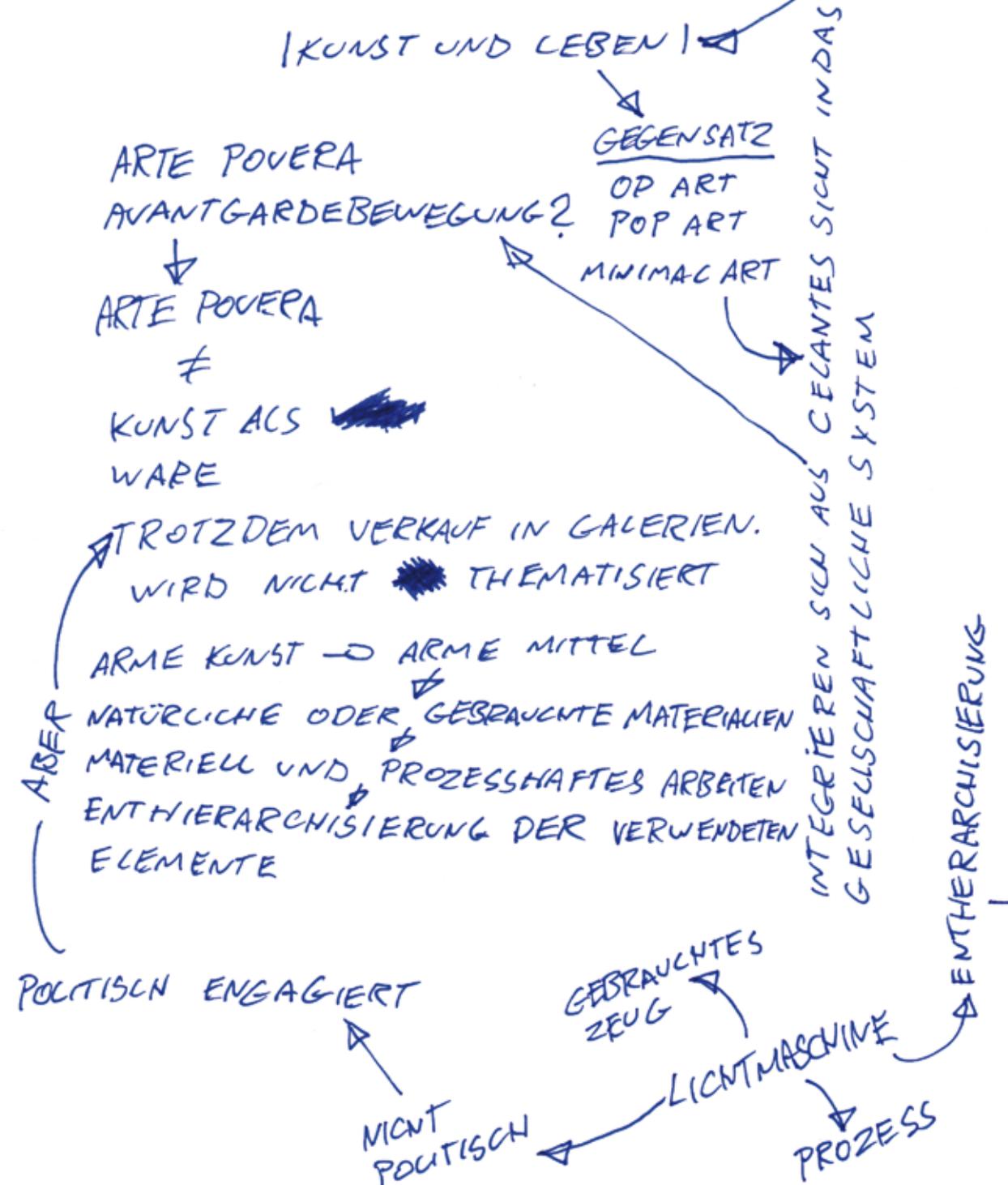
Zitat von *Christian Boltanski*:

„Je einfacher und ärmer die Materialien seien, die ein Künstler verwendet, desto unmittelbarer würden starke Emotionen übermittelt.“

Die Verwendung dieser ›armen‹ Materialien ist aber nicht zwingend. Im Mit-

FÜR GERMANO CELANTE IST ARTE POVERA EIN BEISPIEL FÜR DIE NICHT VORHANDENE TRENNUNG VON

telpunkt der Arbeiten steht oft eine enthierarchisierende Erweiterungen der verwendeten Materialien und Techniken.



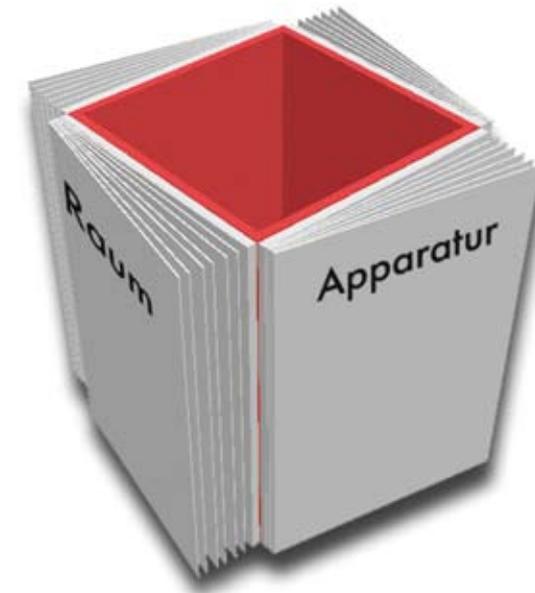
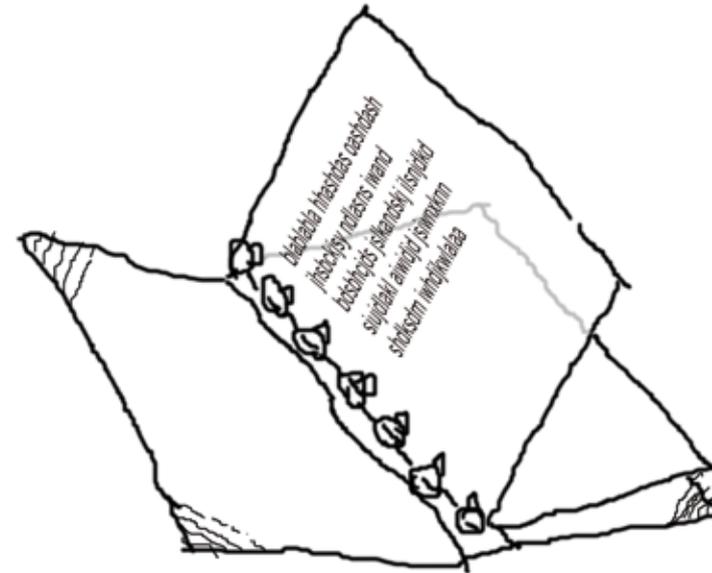
## VERSIONEN ZUM SCHRIFTLICHEN DIPLOM

Ich hatte zwei grundsätzliche Überlegungen zur theoretischen Diplomarbeit. Meine erste Idee war, alle Seiten auf Folie zu kopieren und in den Buchdeckel eine Vorrichtung einzubauen, die es erlaubt hätte, sie an die Wand zu projizieren. Ich hätte eine Riesenlinse gebraucht, außerdem eine ziemlich helle Lampe und nur sehr wenig Platz im Buchdeckel gehabt.

Meine zweite Idee war inhaltlicher ausgerichtet. Ich wollte herausbekommen, was für mich die Bestandteile der Lichtmaschine sind und habe den Eindruck, dass sie auf vier Säulen ruht: dem Prozess des Entstehens, dem Raum, den Apparaturen und den Projektionen. Diese vier Säulen sollten mir als inhaltliches und formales Gerüst dienen, in dessen Schubladen ich assoziativ reinarbeiten wollte. Ich plante, einen Kasten ohne Boden und Deckel zu bauen und an jede der vier Seiten ein Heft zu kleben, was sich inhaltlich auf eine der vier Säulen bezieht. Aber dieser Buchkasten wäre mehr selber ein Objekt gewesen und hätte sehr viel Aufmerksamkeit angezogen. Die vier Seiten sollten ja eigentlich die vier Säulen verkörpern und nicht ihrerseits einen eigenen Raum aufmachen.

Was ich jetzt versuche ist, alle meine Inhalte dieser harten, tektonischen Säulenstruktur unterzuordnen und gleichzeitig die Struktur selber ein wenig ab absurdum zu führen.

Die vier Säulen und ihre inhaltliche Ausweitung wachsen und sie verändern sich im Entstehen. Um das aufnehmen zu können, musste ich diese theoretische Arbeit im Prozess mitentwickeln. Sie ist einerseits so etwas wie ein Tagebuch, auch so etwas wie eine Anleitung zum Betrachten und sich Einlassen auf die Lichtmaschine. Weiterhin versucht die Arbeit, assoziative Fäden einzufangen, die während des Entstehungsprozesses aufgetaucht sind. Nachträglich muss ich sagen, praktisch die Entstehung voranzutreiben und gleichzeitig diesen Prozess schriftlich aufzuarbeiten, ist zu anstrengend. Das mache ich nicht nochmal.





*Gespräch zwischen Carl-John Hoffmann und Jonas Alsleben  
08.01.09*

**Carl** Ein Röhrenbeamer hat Vorteile, er hat klare Vorteile. Er hat einen absoluten Schwarzwert. Das ist ein Thema für sich, das man auch nutzen darf.

Also verzichten wir auf Hintergrund und machen diese Rot-Grün-Blau-Aufspaltung.

**Jonas** Das funktioniert auch besser mit diesen Schattengeschichten.

**Carl** Und es funktioniert wundervoll mit Outlines. Es hat seine eigene Ästhetik und du merkst, es ist Video. Das gehört da auch komischer Weise hin, weil das Bild zittert und sich bewegt und wir nehmen ja nur einen stinknormalen Videoeingang, keinen Computer. Es ist von sich aus unscharf, kriegt dadurch eine eigene Lebendigkeit, wird überall hingestrahlt und es ist wirklich nur in diese drei Farben aufgeteilt.

**Jonas** Genau. Mal schauen, ob wir diese Farben nehmen, oder ob wir uns noch was davor packen können? Was könnte man davor packen, um eine andere Farbe zu bekommen? Gelbfilter vielleicht?

**Carl** Ja, aber dann wird es einfach nur eine andere Farbe

**Jonas** Gelb verstärkt aber den Kontrast und dann wird das Bild eher schwarz werden, glaube ich.

**Carl** Wir müssen mal schauen, ob es dann total hässlich aussieht oder zu poppig. Aber es wäre auch nur konsequent

**Jonas** Da sind wir auch wieder bei dem „Wie behandeln wir Farben“. Wir hatten uns ja überlegt, erstmal zu schauen, was es für Farben hat. Und diese Farben hat es nun mal.

**Carl** Versuchen wir doch eine schöne Fotografie mit Tiefenschärfe und allem, die ausgewogene Farben hat, eine gute Ausleuchtung und einen guten Kontrast von einem Diaprojektor. Und wir verbinden es trotzdem mit einem hässlichen Analogvideo, in entweder knallrot, knallblau oder knallgrün

**Jonas** Ich glaube, wenn man dünne Objekte oder solche Sachen hat, dann geht es auch und geht einem nicht auf die Eier

**Carl** Ausprobieren! Mal so, mal nicht. Das muss man sehen. Aber man darf nicht zu doll tricksen. Ich hatte auch überlegt, das nur mit Outlines zu machen

**Jonas** Wir müssen das mit den Schatten ausprobieren. Einmal ist es witziger und es sieht auch witziger aus.



**Carl** Es verfolgt auch eine klarere Linie.

**Jonas** Es hat auch, nennen wir es mal eine Tradition, in einer anderen Weise. Das hier ist zu grafisch, es sieht aus wie eine Vektorgrafik.

**Carl** Wir haben beide auf jeden Fall ein Problem mit zu grafischen Dingen.

**Jonas** Du bekommst auch eine ganz andere Räumlichkeit hinein. Einmal durch die Verzerrung vom Schatten aber auch dadurch, dass es ein Objekt ist. Das hier ist einfach ›platt‹ und das siehst du ihm an. Es ist ein witziges Spiel mit der Räumlichkeit, wenn dieses Ding sich dreht. Du hast trotzdem noch eine dritte Dimension enthalten. Auch wenn es nur schwarz und weiß ist.

**Carl** Das geht ja auch noch viel, viel einfacher, wenn man auf einmal anfängt, wirklich sehr verzerrte Bilder davon zu nehmen, von diesem Geäst und diesen Dingen, bei denen du es auch gar nicht mehr richtig nachvollziehen kannst. Aber es verfolgt eine innere Physik, bei der du weißt, es verhält sich so, wie ich es schon mal gesehen habe, ein Schatten ist ein Schatten. Es werden ja auch noch Schatten hier im Raum seien und dann vermischt sich das auf einmal. Also diese Schattengeschichte dürfen wir nicht außer acht lassen. Wir werden ja wahrscheinlich auch noch Schatten von Diaprojektoren setzen und haben dann trotzdem einen Foto-Hintergrund, das ist schon dölle. Und diese Röhrenbeamer. Ich bin froh, dass mittlerweile so viele da sind.

**Jonas** Ich hab noch immer vergessen, diesen anderen ›Röhrenbeamer‹ anzurufen.

**Carl** Wir müssen auch erst mal hinterherkommen.

**Jonas** Wir könnten auch eigentlich mal von *Gerd* den 16mm Projektor abholen. Mal schauen, vielleicht schaffen wir ja Beides morgen. Wir können uns auch aufsplittern.

**Carl** Wir müssen mal morgen schauen wann, weil Tomma um vier Uhr diesen Kaffee und Kuchen Quatsch machen will.

**Jonas** Stimmt, das hat sie mir auch geschrieben.

**Carl** Und ich kann mir nicht vorstellen, dass wir bei den Jungs so mittags auftauchen. Wir können es versuchen.

**Jonas** Bei denen schon, glaube ich. Die sind auch vormittags in Ordnung.

**Carl** Ja, dann machen wir das doch.

**Jonas** Ich werde morgen so um 10 Uhr, wenn ich aufwache, anzurufen und dann könnten wir theoretisch am Vormittags hinfahren, dann sind sie bestimmt schon wach.

**Carl** Das verhält sich doch dann genau richtig.

**Jonas** Dafür ist die Zeit ja auch da.

**Carl** Allein die Motivsuche ist schon völlig merkwürdig. Das einzige, was mir wirklich Spaß gemacht hat, ist Dinge richtig schön ab zu fotografieren, weil die Dinge eine ganz merkwürdige Landschaft haben. Die kann man ja auch nutzen, wenn das schon Spaß macht. Aber das Kombinieren ist doch schwieriger, als ich dachte.

**Jonas** Ja, das hab ich auch gemerkt. Du hast dann einen Film, der in sich funktioniert, aber das bleibt es halt.

**Carl** Vielleicht kommen wir wieder eher auf Strukturen hin und auf's Abfilmen, aber irgendwie bin ich immer noch nicht im klaren, ob ich mit einem der Beamer etwas filme oder nicht Denn dieses Maskenzeug ist toll für ein Dia.



**Jonas** Also hier hatte ich mal versucht, mit dem Tiefenschärfe-Ding irgendwas zu machen ...

**Carl** Ich finde, das würde richtig untergehen und ich finde es auch des Digitalprojektors noch nicht würdig genug, weil du diese Schärfe/Unschärfe- Geschichte hier überall haben wirst. Auch auf ganz anderen Ebenen, die ich Interessanter fände. Ansonsten hast du da mal eine erstklassige Videoinstallation wenn du mal wieder so was machst wie die ›Berliner Liste‹. Ich finde es schön, aber das ist genauso wie meine kleinen Raketen. Die funktionieren hier auch in dem Sinne nicht, die können wir

nicht benutzen.

**Jonas** Wir können ja einfach nur die Raketen benutzen

**Carl** Ja, darüber habe ich auch nachgedacht

**Jonas** Wo wir noch mal schauen können ist, wenn wir zum Beispiel diese Fenster hier offen haben, dass wir dann die Holme für etwas nutzen. Und dass wir diese Raketen dann nur auf den Holmen haben. So das wir da noch mal schauen, was wir da für Linien haben.

**Carl** Ich kann diese Raketen nur ganz schlecht einplanen, weil ich mir nicht sicher bin, ob die Rakete hier drinnen überhaupt benutzt wird. Ich finde die nicht wirklich großartig. Du weißt, wofür das da war? Für diesen Belichter, damit der was an die Wand wirft. Damit ich es sehe. Es sieht nicht wirklich gut aus.



**Jonas** Für diesen Belichter? Welchen meinst Du denn?

**Carl** Na, den hier. Das steckt da immer noch drin.

**Jonas** Hier dieser Zippel?

**Carl** Ja, er strahlt halt nur dieses Muster aus und das sieht ein bisschen doof aus. Das wollte ich gar nicht haben.

**Jonas** Du meinst, Du würdest es in sofern nicht benutzen, weil es im Endeffekt gar nicht in der Installation vorkommt.

**Carl** Ja

**Jonas** Wobei wir die Sachen ja auch einfach noch dazupacken können. Ich finde diese Kombination nicht schlecht, dass wenn Sachen im Bild sein müssen, sie dann auch einfach noch dazukommen. Wie die Rakete, wenn da jetzt dieser eine Zipfel ist, der uns gefällt oder von dem wir sagen, er muss genau da hin und wir dann dieses Problem haben, dass das Motiv eigentlich nicht in der Maschine enthalten ist, dann finde ich es legitim, dass wir es noch dazupacken. Entweder sucht man noch einen Platz, wo es dazu passen würde, oder...

**Carl** Hattest Du nicht vor ein paar Tagen genau das Gegenteil gesagt? Ich hab das jetzt so verstanden, dass Du, auch wenn sie nicht benötigt werden, sie trotzdem dazupacken würdest?

**Jonas** Wenn sie im Bild eine Notwendigkeit haben, würde ich sie auch auf die Maschine packen.

**Carl** Wenn wir jetzt zum Beispiel ein Schattenspiele haben und es drehen sich Apparaturen, Gewinde, usw., dann, meinst du, sollten sie da in dem Ding verankert sein, was wir auch benutzen? Also es muss einen Nutzen haben, dieses Ding, was sich dreht und wendet. Es ist ein Motor, eine Mechanik für einen Projektor, der damit eine sich bewegende Linse bekommt oder so etwas

**Jonas** Was ich meinte, war nur auf dieses Live-Video bezogen

**Carl** Macht das einen Unterschied?

**Jonas** Ich finde schon.

**Carl** Aber das ist doch genau das gleiche

**Jonas** Nein, ich meine, wenn das Teil, was gefilmt wird, als Bewegungsapparat extra gebaut wird. Sagen wir mal es sind zwei Zahnräder und wenn man das jetzt live abfilmt und als Projektion wieder irgendwo reinwirft. Wenn es ein Bildelement ist, finde ich es nicht so schlimm.

**Carl** Aber kann man so was nicht einfach weglassen? Es war einmal in diesem Raum. Da kann man sich ja totsuchen. Ich bin mir da noch nicht so sicher. Ich würde es erstmal nach hinten schieben. Da suche ich mir lieber was Anderes und es ist übertragbar. Das Ding funktioniert auch nur mit der Fotografie. Und ich will daran noch nicht festhalten. Da finde ich das schon wieder spannender. Ich finde die witzig und mache das irgendwann nochmal. Irgendwie weiß man auch nicht, was das soll. So gelect. Was sind das für Punkte da hinten, sieht toll aus. Glühwürmche ... ?



**Jonas** Das hier ist ein Lichtreflex, den ich gedoppelt habe.

**Carl** Wie nennst Du es? Flexion und Strom? Nein, nein!

Es muss irgendwas Weicheres sein.

**Jonas** Stromo?

**Carl** Homo?

**Jonas** Homo-Stromo, ...

**Carl** Wie wäre es mit Wechselschärfe?

**Jonas** Wechselstrom.

**Carl** Ja, das ist Wechselstrom aber es ist auch Wechselschärfe.

**Jonas** Zu sehr mit dem Finger drauf, oder?

**Carl** Andree hat mit ein Lied gezeigt und meinte, er hätte es wegen mir geschrieben. Fand ich auch total nett. Wir hatten ein Gespräch über ein Lied und er hat dann was gemacht, was gut klang. Aber der Titel heißt ›Zwei Finger‹.

**Jonas** Zwei Finger?

**Carl** Und er meinte, das ist, weil Du, Carl mal gesagt hast: „Ich habe zwei Finger für euch“. Das muss schrecklich gewesen sein. Ich kann mich gar nicht daran erinnern. Das ist hart oder, so wünscht man sich doch eine Widmung.

**Jonas** Aber es ist platt genug, um es nicht gleich zu verstehen.

**Carl** Ich finde es gut. Er hat auch dazu gerappt und es war auch echt so ein Disco Zeug und „Ihr könnt mich alle mal“. Und dann hat er es, glaube ich, im Refrang auch vorgemacht.

**Jonas** Lustig.

**Carl** Komm, lass uns doch mal mit dem Rest, den wir nicht benutzen werden, so eine richtige Videoinstallation machen. So mit weißen Wänden. Das

muss man doch irgendwie hinbekommen, Diplomanten-Video-Kunst und so weiter. Und dann kommt der hier und die Raketen und irgendwie so etwas. Es hat mir auch Spaß gemacht, mit dieser Unschärfe im Video zu spielen, aber es ist verschossen. Wir werden später noch Linsen oder so etwas davor klemmen und das erfüllt dann genau diesen Zweck. Das geht viel besser. Aber diese Maschine macht mich gerade wahnsinnig. Ich versuche, dass sie sich dreht.



**Jonas** Noch greift es nicht.

**Carl** Nein, ich könnte es schneller bauen, aber das hält keine Woche. Normalerweise brauchen solche Sachen ja nie lange zu halten. Ich habe so was noch nicht gemacht. Ich habe nie Dinge für die Ewigkeit gemacht. Ich

weiß aber, für mich muss eine Bohrmaschine ran. Ich denke nur ans ›POW‹. Ich habe lange darüber nachgedacht, aber das hält keine Woche.

Zum Beispiel: dies ist eine Säge! Eine perfekte Multiplikation des Tenors ›Werkzeug‹. Eine plakative Höhe, auf einen Thron gehoben. Und ich hab auch überlegt: ich baue alles raus und nehme dieses Getriebe und stecke es irgendwie um. Nehme gar nicht die Pedale, sondern baue es so um, dass man gar nicht sieht, dass es mal irgend etwas war. Wir machen es ja die ganze Zeit. Wir nehmen ja nicht alle Linsen aus den Dingen raus und bauen sie in ein großes Gehäuse, wie das Planetarium. Das gibt es ja schon!

**Jonas** Ich finde schön, wenn es unterschiedlich ist, irgendwo entfremdet.

**Carl** Wir gucken uns die Dinge ja auch an und überlegen, was wir damit machen wollen.

**Jonas** Nee, es ist mehr so: man hat Teile und baut sie zusammen. Und das muss aber auch mehr noch in diese Videos rein.

**Carl** Das wird witzig werden. Besonders diese Schwarz-Weiss-Geschichten, und die Schatten – ich glaube, da können wir ganz viel machen. Es wird auch gar nicht so viel anderer Kram. Da haben wir gar nicht so viel. Man könnte es zum Beispiel mit Schnüren bewegen, nicht mit Motoren.

**Jonas** Das ist auch eine schöne Vorstellung.

**Carl** Und sie in Schwung bringt, mal ab und an. In die eine Richtung und in die andere Richtung und das Ding macht den Rest. Die eigene Bewegung. Davon dann auch wieder Schatten und Filme.

**Jonas** Oder überhaupt diese komische Metallverkleidung abnehmen, weil da ja noch mehr Sachen sein werden ...

**Carl** Ohh – das ist ja eine gute Idee.

**Jonas** Und es sähe gut aus.

Gut, ein bisschen ist die Frage, wie wir die Dias machen?

**Carl** An die Wand werfen und fotografieren.

**Jonas** Und wir wollten sie ja auch eigentlich nur negativ machen. Also umkehren. Dann müssen wir sie nicht diamäßig entwickeln. Wir lassen sie einfach abziehen.

**Carl** Davon können wir einen Haufen machen.

**Jonas** Die Frage ist: dann gibt es Unschärfe. Die Unschärfe können wir ja einfach auf dem Projektor machen. Ich dachte jetzt nur über die Stofflichkeit nach. Ob du dann die Pixel wieder drin hast durch die Projektion?

**Carl** Es wird sich ganz anders verhalten. Du siehst immer ein Flimmern in diesen Dingen. Wir machen einfach viel. Und ich würde die Dinge auch gerne fotografieren. Es gibt ja etwas Eigenständiges, ein eigenständiges Thema und dieses Schärfe/Unschärfe-Ding finde ich im Moment für Dias schön. Wir spielen ja noch daran rum, was auch immer das dann bedeutet: ist es tatsächlich ein einzelnes Dia oder kommt viel dazu?

Von einer andern Seite ein Beamer, der etwas reinbringt. Der in dem Bereich, wo das Bild, das Dia unscharf ist, auch unscharf ist und wo der Schärfereich halt in Ruhe gelassen wird.

**Jonas** Das heisst aber: die Beamer die wir haben - wir müssten es höchstens ausprobieren. Um das Ganze mit Negativfilm zu machen, brauchen wir einfach noch eine normale Fotokamera und ein Stativ.

**Carl** Habe ich. Von meiner Schwester.

**Jonas** Dann wollen wir mal überlegen: wenn wir das ausprobieren, dann kaufe ich morgen einfach mal einen Fotofilm. 2 Farbfilme. ...

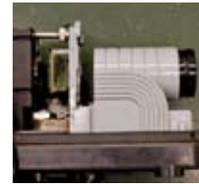
O.K. das heisst aber ...

**Carl** Ja, um noch mal auf das zurückzukommen ...

**Jonas** Ich hatte einfach nur darüber nachgedacht: einen scharfen Vordergrund zu haben. Der einfache Aufbau, irgendwas, was sich auch bewegt. Einen Hintergrund zu haben, der zum Beispiel unscharf ist. Er muss aber nicht unscharf sein. Wir können ja auch einfach den Diaprojektor unscharf machen, wenn etwas unscharf sein muss. Ich hatte jetzt aber noch gar nicht daran gedacht, dass Hintergrund auch noch Tiefenschärfe haben kann.

**Carl** Wenn wir eine Endlosschleife von 16 mm haben ...

**Jonas** O.K., da können wir da auch noch reinhauen.



**Carl** Wir lassen es einfach so quer durch den Diaprojektor laufen und stellen es scharf!

**Jonas** Das ist witzig, das würd ich echt gern mit dem 16 mm-Zeugs machen.

**Carl** Ich weiss, dass es merkwürdig klingt, aber wir müssen noch etwas ausprobieren. Wir müssen dabei

aber auch wirklich einen Drehplan einhalten. Man kann hier ganz schön viel durchjagen. Es ist soviel Platz.

**Jonas** Ich hab auch noch das! Das passt nicht rein.

**Carl** ... Ich muss was anderes reinbauen, was nicht gleich verbrennt.

**Jonas** Die Birne verbrennt?

**Carl** Ja, das ist der Grund, warum wir die beide haben. Die Dinge halten einfach keine 15 Minuten durch, dann sind sie verbrannt.

**Jonas** Aber weißt du, mit diesem krassen Weitwinkel hast du ganz einfach schon auf kurze Distanz ein recht gutes Bild und dann ist es auch einfach heller.

**Carl** Der große Beamer? Das ist gut für Rückpros.

**Jonas** Rückpros würden gehen. Der macht ja ein Riesensbild. Du kannst den einfach da bei dem orangenen Teil hinstellen und der würde schon ein Riesensbild machen. Und dann ist er auch hell.

**Carl** Ja, das versuchen wir.

**Jonas** Wir müssen einfach noch mal sehen, wann er scharf wird. Ich glaube, einfach ein Stückchen weiter weg, kriegt man ihn scharf.

**Carl** Was wir noch ausprobieren könnten ist, das Weitwinkel einfach mal rauszunehmen. Wenn du durch das Weitwinkel guckst, ich wusste nicht, dass es so was gibt. Es ist eine Normalbrennweite, die aber trotzdem krümmt. Ich glaube, ohne das Ding funktioniert der Beamer trotzdem. Und das Weitwinkel können wir auf etwas anderes draufkleben.

**Jonas** Ich werfe den Großen mal an. Das ist ja total heftig.

**Carl** Wenn man ihn dann noch scharf kriegt, dann ist das echt cool.

**Jonas** Alter, der muss echt hell sein, das schluckt ja wirklich Licht. Moment, moment, moment! Wir können hier ja auch noch die Schärfe verstellen. Mit dem Zoom und dieser Funktion kriegt man es vielleicht noch anders scharf. Nur, dass wir trotzdem noch in dem Tubus sind.

**Carl** Das ist genau das, was ich für Veranstaltungen brauche! Ein Weitwinkel, Alter.



**Jonas** Ja, das ist viel cooler. Warte mal, ich haue da mal ein anderes Video drauf.

**Carl** Der Mann vom 3001 hat gesagt, dass wir machen dürfen, was wir brauchen.

**Jonas** Dadurch geht der Beamer ja auch nicht kaputt!

**Carl** Er hat ja auch gesagt, dass wir ihn soweit auseinander nehmen können, um an die drei Birnen ranzukommen. Aber er glaubt, dass wir das nicht schaffen.

**Jonas** Ha! So, das ist alles. Habe ich jetzt eigentlich immer noch diese Platte da drin? So, die schmeiß ich mal raus. Krass, wie viel Licht das wegnimmt! Boahh! Moment, jetzt kommt hier erst mal: geile Fische  
(Beide lachen)



**Carl** Das sieht so cool aus! O.K., das ist das, was ich meinte, genau das: Fische über der Stadt.

**Jonas** Auf alle Fälle kann man mit den Kontrasten später noch mehr machen. - Wie soll ich den denn erwischen. Warte mal. Ah, ja! Jetzt habe ich ihn. O.K., ich habe ihn, tu mal wieder die Linse davor. Dann zentriere ich ihn

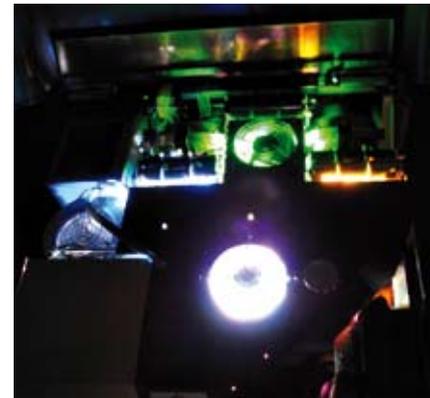
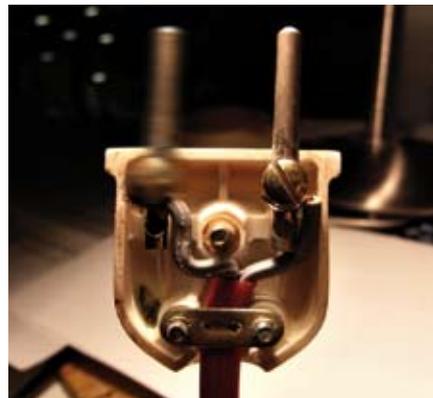
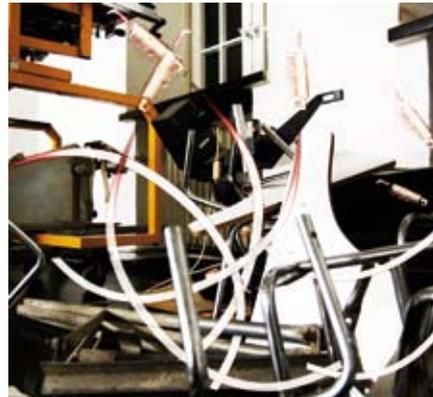
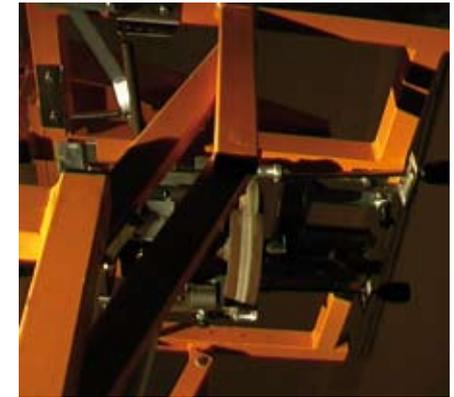
irgendwo hin. Wo sind die Fische? Da sind die Fische! O.K., dann mache ich jetzt mal das Ding aus und Du versuchst, die Fische abzufilmen.

## RÖHRENPROJEKTOREN

Die ersten, stark verbreiteten Videoprojektoren verwendeten spezielle Kathodenstrahlröhren zur Darstellung des Bildes. Diese Röhren wurden auf eine sehr hohe Helligkeit getrimmt, um genügend Licht für die Projektion zu liefern. Für Farbprojektoren werden drei Röhren – eine für jede Grundfarbe – verwendet, die in der Regel getrennte Objektive hatten. Zur Erhöhung der Helligkeit werden aber auch manchmal sechs Röhren verwendet. Diese Technik wurde hauptsächlich in Rückprojektionsfernsehgeräten verwendet. Vorteile: Wegen der Bildröhren sind die Projektoren sehr variabel in der Auflösung. Somit können solche Projektoren in der Regel alles zwischen NTSC und sehr hochauflösenden Videos darstellen. Häufig sogar Standards, die während der Entwicklung des Gerätes noch unbekannt waren. Dieses Verfahren kennt keine Pixel (Bildpunkte). Somit werden die Bilder etwas unschärfer, aber natürlicher dargestellt. Es existiert fast keine Verzögerungszeit. Dadurch ist Video mit Zeilensprungverfahren (interlacing) kein Problem. Es ist keine Lampe erforderlich, da die Röhren selbst Licht erzeugen und typische Lebensdauern von mindestens 10.000 Stunden haben. Extrem hoher Kontrast (1:10.000 bis 30.000) und hervorragender Schwarzwert. Nachteile: Die Röhren sind sehr empfindlich gegenüber Einbrennen. Werden Stellen der Leuchtschicht zu stark oder zu lange angeregt, so werden diese Stellen langsam permanent dunkel. Da bei Farbprojektoren die drei Projektionssysteme getrennt arbeiten, erfordern diese eine sehr aufwändige Einrichtungsprozedur, was den mobilen Einsatz sehr erschwert. Die Projektoren sind durch die Röhren sehr schwer und abgesehen von älteren gebrauchten Modellen teuer bis sehr teuer.

07.01.2009

Weiterhin Motivsuche. Unsere Filme sind sehr fotografiehaft, mit kleineren bewegten Elementen und haben ein klares Format. Wir wollen die große pedalbetriebene Bohr- und Sägeeinheit aus Alsterdorf umbauen und sie mit Motoren langsam zu Laufen bringen. Sie soll der zentrale Grundstein der Apparaturen werden.



Kurt Schwitters Schilderung des MERZBAUS von 1931 aus: *Schmalenbach, Werner »Kurt Schwitters«, München 1984*

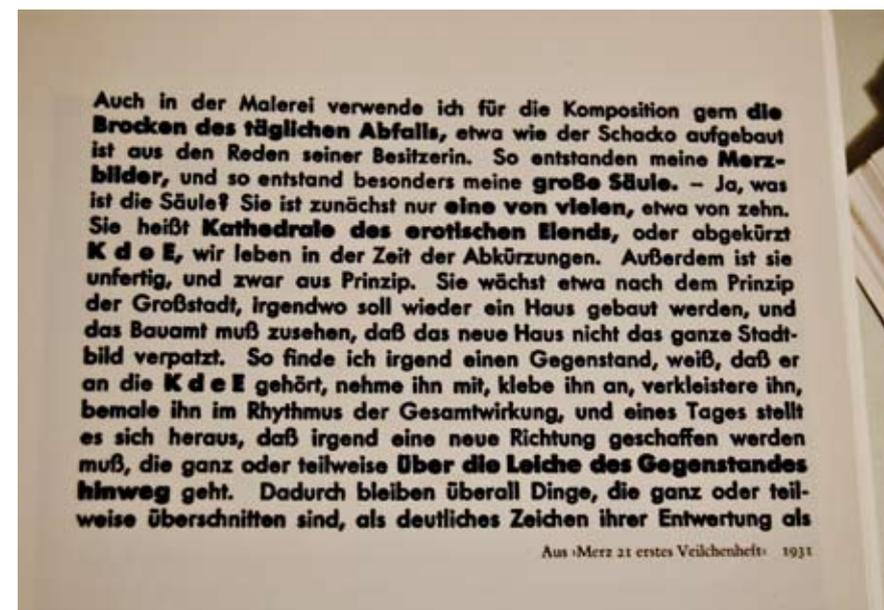
„ ... und so entstand meine große Säule. – Ja, was ist die Säule? Sie ist zunächst nur eine von vielen, etwa von zehn. Sie heißt Kathedrale des erotischen Elends, oder abgekürzt KdeE, wir leben in der Zeit der Abkürzungen. Außerdem ist sie unfertig, und zwar aus Prinzip. Sie wächst etwa nach dem Prinzip der Großstadt, irgendwo soll wieder ein Haus gebaut werden, und das Bauamt muss zusehen, dass das neue Haus nicht das ganze Stadtbild verpatzt. So finde ich irgend einen Gegenstand, weiß, dass er an die KdeE gehört, nehme ihn mit, klebe ihn an, verkleistere ihn, bemale ihn im Rhythmus der Gesamtwirkung, und eines Tages stellt sich heraus, dass irgend



eine neue Richtung geschaffen werden muss, die ganz oder teilweise über die Leiche des Gegenstandes hinweg geht. Dadurch bleiben überall Dinge, die ganz oder teilweise überschritten sind, als deutliches Zeichen ihrer Entwertung als eigene Einheit. Durch das Wachsen der Rippen entstehen Täler, Vertiefungen, Grotten, die dann innerhalb des Ganzen wieder ihr Eigenleben führen. Indem sich kreuzende Richtungslinien durch Flächen miteinander verbunden werden, entstehen schraubenartig gewundene Formen. Das Ganze ist übergeben mit einem System von Kuben strengster geometrischer Form, über verbogene oder aufgelöste Formen, bis zur völligen Auflösung. Der Name KdeE ist nur eine Bezeichnung. Er trifft vom Inhalt nichts, aber dieses Los teilt er mit allen Bezeichnungen, z.B. ist Düsseldorf kein Dorf mehr, und *Schopenhauer* ist kein Säufer.

Man könnte sagen, die KdeE ist die Gestaltung aller Dinge, mit einigen Ausnahmen, die in meinem Leben der letzten sieben Jahre entweder wichtig oder unwichtig waren, zu reiner Form, in die sich aber eine gewisse literarische Form eingeschlichen hat. Sie hat  $3\frac{1}{2}$  zu 2 zu 1 Raummeter und hatte einmal eine großangelegte elektrische Beleuchtung, die aber durch Kurzschluß im Inneren zerstört worden ist. Statt dessen stehen jetzt überall die Baulichter, das sind kleine Weihnachtskerzen, die beim Ausbau und Anstrich zum Ausleuchten der Winkel benutzt sind; sie gehören aber nicht eigentlich zur Komposition; wenn sie aber brennen, geben sie dem Ganzen den Eindruck eines unwirklichen, illuminierten Weihnachtsbaumes. Alle Grotten sind durch irgendwelche hauptsächlichen Bestandteile charakterisiert. Da gibt es den Nibelungenhort mit dem glänzenden Schatz, dem Kyffhäuser mit dem steinernen Tisch, die Göthegrotte mit einem Bein Göthes als Reliquie und den vielen fast zu Ende gedichteten Bleistiften, die versunkene Personalunionsstadt Braunschweig-Lüneburg mit Häusern aus Weimar von *Feininger*, Persilreklame und dem von mir entworfenen Zeichen der Stadt Karlsruhe, die Lustmordhöhle mit dem arg verstümmelten Leichnam eines bedauernswerten jungen Mädchens, mit Tomaten gefärbt, und reichlichen Weihgeschenken, das Ruhrgebiet mit echter Braunkohle und echtem Gaskoks, die Kunstausstellung mit Gemälden und Plastiken von *Michel-Angelo* und mir, deren einziger Besucher ein Hund mit Schleppe ist, den Hundezwinger mit Abort und mit dem roten Hunde, die Orgel, die linksrum gedreht werden muss, damit sie »Stille Nacht, heilige Nacht« spielt, früher spielte sie »Ihr Kinderlein kommet«, den 10%igen Kriegsbeschädigten mit Tochter, der keinen Kopf mehr hat, sich aber noch gut hält, die *Monna Hausmann*, bestehend aus einer Abbildung der *Monna Lisa* mit überklebtem Gesicht von *Raoul Hausmann*, wodurch sie ihr stereotypes Lächeln vollkommen verloren hat, das Bordell mit einer Dame mit 3 Beinen, gestaltet von *Hannah Höch*, und die große Grotte der Liebe. Die Liebesgrotte allein umfasst ungefähr  $\frac{1}{4}$  der Unterfläche der Säule; eine breite Freitreppe führt zu ihr hinauf, unterhalb steht die Klosettfrau des Lebens in einem langen, schmalen Gang, in dem sich auch Kamelslosung befindet. Zwei Kinder grüßen uns und treten ins Leben hinein; von einer Mutter mit Kind ist infolge von Beschädigung nur ein Teil geblieben. Glänzende und zerklüftete Gegenstände charakterisieren die Stimmung. In der Mitte das zärtliche Liebespaar; er hat den Kopf verloren, sie beide Arme; zwischen den Beinen hält er eine riesige Platz

patrone. Der verbogene große Kopf des Kindes mit syphilitischen Augen über dem Liebespaar warnt eindringlich vor Übereilungen. Es versöhnt aber wieder das kleine runde Fläschchen mit meinem Urin, in dem sich Immortellen aufgelöst haben. Ich habe hier nur einen geringen Teil des literarischen Inhalts der Säule wiedergegeben. Manche Grotten sind auch schon unter der augenblicklichen Oberfläche längst verschwunden, wie z.B. die Lutherecke. Der literarische Inhalt ist dadaistisch: aber das ist nur selbstverständlich, da er aus dem Jahre 1923 stammt, und da ich seinerzeit Dadaist war. Da nun aber die Säule schon sieben Jahre zu ihrem Aufbau gebraucht hat, hat sich die Form entsprechend meiner geistigen Weiterentwicklung, besonders in den Rippen, immer strenger entwickelt. Der Gesamteindruck erinnert dann etwa an kubistische Gemälde oder an gotische Architektur (kein Bisschen!). – Ich habe diese KdeE ziemlich ausführlich beschrieben, weil es die erste Veröffentlichung über sie ist, und weil sie infolge ihrer Vieldeutigkeit sehr schwer zu verstehen ist. Ich kenne nur 3 Menschen, von denen ich annehme, dass sie mich in meiner Säule restlos verstehen werden: *Herwarth Walden, Doktor S. Giedion* und *Hans Arp* (Ich wäre froh, wenn sich noch Andere zu ihr bekennen würden). Die anderen werden mich, fürchte ich, auch selbst mit dieser Anweisung nicht ganz verstehen, aber ein restloses Verstehen ist ja auch bei so ganz außergewöhnlichen Dingen nicht erforderlich. Die KdeE ist eben ein typisches Veilchen, das verborgen blüht. Vielleicht wird meine KdeE immer verborgen bleiben, aber ich nicht.“



aus: *Henckmann, Wolfhart und Konrad Lotter (Hg.) ›Lexikon der Ästhetik‹, Verlag C.H. Beck, München 1992*

#### „STRUKTUR

(von lat. Bau, Aufbau) bezeichnet das Gefüge von Relationen, durch die die Elemente eines Ganzen miteinander verbunden sind. Hieran sind vier Aspekte hervorzuheben:

- 1) Das Ganze hat gegenüber den Elementen einen logischen Vorrang;
- 2) die Elemente sind nicht isoliert zu bestimmen, sondern durch ihre Funktion im Ganzen;
- 3) die Relationen, die zwischen den Elementen bestehen, sind nicht monokausal aufzufassen, sondern als wechselseitige Beziehungen;
- 4) eine Struktur hat die Tendenz, sich gegenüber Veränderungen einzelner Elemente oder Einwirkungen von außen invariant in ihren inneren Gesetzmäßigkeiten zu erhalten.

Der Struktur-Begriff drang seit der zweiten Hälfte des 19. Jh. progressiv in die Geisteswissenschaften, hauptsächlich in die Soziologie (*Durckheim*), Psychologie (*Dilthey*) und Linguistik (*de Saussure*) ein und löste die mechanische Denkweise ab, die von unabhängig voneinander bestehenden Elementen und Ursache-Wirkungsverhältnissen ausging. ... Der Begriff ist unverzichtbar geworden in allen Forschungsfeldern, in denen es um die Bestimmung der Gesetzmäßigkeiten von wechselseitigen Bedingungs- und Wirkungsverhältnissen geht.

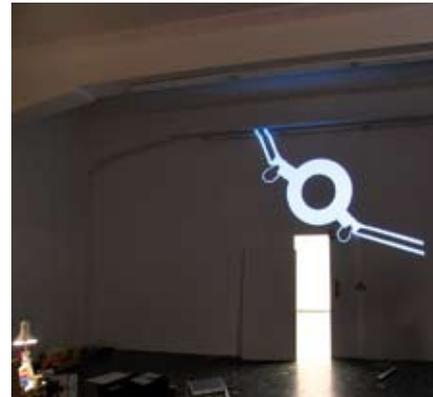
Dabei braucht die Basisfrage nicht unbedingt entschieden zu werden, ob Struktur als ontologisches Prinzip zu verstehen ist, das die Seinsweise von irgendwelchen komplexen Gebilden der Realität bis hin zu geistigen und mathematischen Konfigurationen bestimmt, oder als methodologisches Konstrukt (›simulacrum‹), das komplexe Gebilde durch hypothetisch angenommene Gesetzmäßigkeiten verständlich machen soll. Der französische Strukturalismus sprach von Struktur anfangs nur dann, wenn es sich um geschlossene, invariante Systeme handelte (*Lévi-Strauss*), doch schon *Goldmann* setzte sich für eine Vermittlung von System und Geschichte durch den Begriff einer final gesteuerten Entwicklung ein. Der tschechische Strukturalismus fasst die Struktur als ein dynamisch sich veränderndes System auf, dessen allmähliche geschichtliche Umstrukturierung zu keinem Zeitpunkt als abgeschlossen noch als final gesteuert betrachtet werden kann (*Mukarovs-*

*ky*).

Die Vorstellung des Struktur-Begriffs in den Geisteswissenschaften ist nicht auf den Strukturalismus oder die Dekonstruktion begrenzt. In der Kunstwissenschaft hat z.B. *C.v. Lorck* Struktur als den objektiven Aufbau eines Kunstwerks bestimmt, den er nach Ähnlichkeitsbeziehungen, Identitäts- und Gegensatzbeziehungen untersucht; die Struktur-›Deutung‹ habe die Aufgabe, die Struktur des Kunstwerks von der Weltanschauung des Künstlers oder des Zeitalters abzuleiten. ...“

08.01.2009

Wir experimentieren mit ersten Filmen. Gefällt uns aber nicht. Wir stellen fest, dass die Filme, die sehr fotografisch sind, zu sehr als Einzelstück funktionieren und sich nicht in eine Projektionscollage einbauen lassen. Außerdem entscheiden wir uns, die großen Fenster nicht abzuhängen, sondern mit der Spiegelung zu arbeiten.



*Gespräch zwischen Zora Hagedorn und Jonas Alsleben*

14.01.09

**Zora** Jetzt sofort loslegen?

**Jonas** Ja, ja!

**Zora** Also Bild und Film und die Schnittmengen dazwischen?

**Jonas** Vielleicht siehst Du auch überhaupt keine. Ich weiß es auch nicht genau. Nur finde ich es in unserem Zusammenhang interessant, weil es hier ja eine Collage sein wird aus statischen Bildern und bewegten Bildern.

**Zora** Eigentlich habe ich es, glaube ich, immer so gesehen: es gibt statische Bilder, und irgendwann wurde eine Technik erfunden, die Bilder zu bewegen. Also nicht im Kopf zu bewegen, sondern mit Geräten und Motoren zu bewegen. Also einen Film zu haben. Ich finde, das ist irgendwie die Grundlage. Das stille Bild ist die Grundlage für das bewegte Bild.

Andererseits ist es auch komisch. In seinem eigenen Körper lebt man eigentlich nur mit bewegten Bildern und wurde plötzlich durch die Fotografie, auf Stills so festgelegt, die vorher eigentlich nie bestanden haben, weil man ja nicht in stehenden Bildern denkt.

**Jonas** Das stimmt.

**Zora** Oder träumst du in stehenden Bildern? Alles was man so überlegt, ist immer bewegt.

**Jonas** Gut, aber es gibt durch die Malerei ja eine lange Tradition von stehenden Bildern.

**Zora** O.K, das war sozusagen der Vorgänger.

**Jonas** Weiß ich jetzt nicht. Vorgänger heißt ja auch immer, dass es eine Entwicklung ist.

**Zora** Aber eigentlich stimmt es ja schon. Fotografie wird genauso benutzt wie die Malerei, auch mit Katrieren und ins Licht setzten. Diese ganzen Sachen, die da reinspielen, das wird ja auch in der Fotografie so gemacht. Aber das ist, wenn man darüber nachdenkt, auch übernommen worden von der Malerei. Also wie spielen die ineinander über?

**Jonas** Oder findest Du, dass es von einem narrativen Standpunkt aus einen Unterschied gibt? Ich meine „Stehende Bilder“ erzählen ja definitiv auch. Aber wie erzählen sie jetzt im Unterschied zu einem Film oder einem bewegten Bild? Ich habe mich früher sehr viel mit Comics auseinander gesetzt und beim Comic ist das, was für den Film die Zeit ist, der Raum. Durch die Seite und den Platz, den die Bilder auf ihr haben und dadurch, dass du als Leser

die Möglichkeit hast, sie nacheinander zu betrachten, kommt die Narration erst rein. Und wenn man nun sagt, wo ist diese räumliche Zeitlichkeit bei einem Bild, oder hat das vielleicht gar keine Zeitlichkeit? Oder wie erzählt das, im Gegensatz zu einem Film?

**Zora** Also das Komische finde ich bei Fotos, dass man immer denkt, dass die einen Zeitpunkt festhalten. Genau diesen Moment. Den gab es vorher nicht und den gibt es später auch nicht. Eigentlich wird was wie eingefroren. Und durch diese Einfrierung gibt es eine Art Raum, in dem man weiterdenken kann. In dem kann man über den Zeitpunkt danach denken und auch über den Zeitpunkt davor, aber das sind mehr so gedankliche Dinge. Ich finde, ein Bild ist vielleicht eher was Dokumentarisches, es zeigt genau das, was damals passiert ist, jedenfalls ein Bild, bevor man es mit Photoshop manipulieren konnte.

**Jonas** Aber es gab ja auch schon immer inszenierte Bilder, oder?

**Zora** Ja, schon, aber die haben dann ja trotzdem festgehalten, was inszeniert wurde. Die haben immer noch so eine Art Wahrhaftigkeit, finde ich.

**Jonas** Findest Du, dass es auch wahrhaftig ist, wenn es eine inszenierte Szene ist?

**Zora** Finde ich schon. Da wird etwas Konstruiertes dargestellt, aber wenn ich es viel später anschau, hat es irgendwie was Wahrhaftiges, obwohl es vielleicht inszeniert war.

Und beim Film? Es ist echt eine schwierige Sache. Wenn man sich Filme anschaut, also wenn es jetzt ein Dokumentarfilm ist, dann denkt man ja auch im ersten Moment, es ist alles wahr. Weil es ja genau so abgefilmt worden ist, wie es vor der Kamera passiert ist. Trotzdem kann man da ja auch manipulieren, beziehungsweise durch den Schnitt auch alles wieder ändern.

**Jonas** Einfach die Wahl der Einstellung ist ja schon ein Eingriff.

**Zora** Halt die von links außen oder die von unten rechts. Und deshalb zeigt sie was anderes. Genau!

Also es hat auf alle Fälle was mit diesen ganzen Zeitachsen zu tun. Für mich sind die bewegten Bilder eigentlich am realsten, von meinem Denken her. Und denen würde ich auch am meisten eine Art Wahrhaftigkeit zusprechen. Aber dann, wenn man genauer drüber nachdenkt oder sie genauer beleuchtet, stimmt es halt alles nicht. Dann löst sich das alles wieder total auf. Und im Foto oder im Still ist es ja eigentlich ähnlich. Da wird auch etwas festgehalten, was eine Wahrhaftigkeit für sich beansprucht. Und wenn man

es dann wieder aufdröselte, kommt man in die Inszenierung rein oder auch wieder zur Katriierung oder dahin, unter welchen Umständen es aufgenommen wurde.

**Jonas** Und auch die Zeit in der es entstanden ist

**Zora** Auch die Zeit, auch das. Jetzt kommt es mir grad so vor, als wenn die sich ständig in den Schwanz beißen würden, die beiden Standpunkte. Immer so hundemäßig umeinander kreisen würden. Einmal ist es wieder das Standbild, was vielleicht sagt, auch von der Zeitachse ... und dann wird die plötzlich wieder aufgebrochen, weil ... Ich glaub, ich muss da noch mal länger drüber nachdenken und könnte es Dir dann sagen

**Jonas** Wenn Du Lust hast, mach das doch.

**Zora** Mache ich gerne

**Jonas** Dann nehme ich das Gespräch wieder auf.

**Zora** Ja, das machen wir so. Wiedersehen ...

**Jonas** Wir sind immer hier.

**Zora** Also ich finde die Schnittmenge ist extrem.

**Jonas** Die Schnittmenge ist extrem?

**Zora** Ja die haben eine ganz schön große Schnittmenge. Also nicht so einen kleinen Berührungspunkt, sondern einen ganz schön großen Berührungspunkt

**Jonas** Bewegtes Bild und stehendes Bild?

**Zora** Ja

**Jonas** Ist ja eigentlich komisch so, weil irgendwo sind sie ja auch sehr unterschiedlich.

**Zora** Ja total.

aus: *Henckmann, Wolfhart und Konrad Lotter (Hg.) ›Lexikon der Ästhetik‹, Verlag C.H. Beck, München 1992*

„RHYTHMUS

Als Rhythmus (von griech. fließen) bezeichnet man die regelmäßige Wiederkehr gleicher Elemente oder Strukturen innerhalb bestimmter Zeitperioden, nach *Platon* die ›Ordnung in der Bewegung‹ (*Politeia* 665a). Gegenüber dem starren, mechanischen *Metrum* oder Schema hat der Rhythmus einen freieren, fließenderen Charakter. Im Unterschied zur Symmetrie wird er auf die Zeitkünste, vor allem auf Tanz, Musik, Poesie, in der Antike allerdings ebenfalls schon auf Raumkünste angewandt (›Rhythmus der Säulenordnung‹). Rhythmus bezeichnet eine wohlgefällige Ordnung vor allem in der Gewichtung unterschiedlicher Elemente zueinander, aber auch in der Aufstellung bestimmter Raum- und Zeitmaße, in der Vereinigung von Elementen zu dynamischen Gestalteinheiten, so dass man verschiedene Arten von Rhythmus unterschieden hat (*Kainz*: gleichmäßiger, gedrängter, einfacher, orchestrischer Rhythmus u.a.). Sie sind wiederholbar, in Grenzen variierbar und lassen sich von einer Kunstgattung auf andere übertragen. Auch die Natur weist rhythmische Gliederungen auf (Rhythmus der Jahreszeiten, von Ebbe und Flut, Wach- und Schlafzeiten, im Lebensablauf der Organismen usw.). Die Formen des Rhythmus der Natur werden vielfach als Ursprung des Rhythmus in der Kunst angesehen. ...

Die Wahrnehmung des Rhythmus erfolgt nicht primär durch die ästhetischen Sinne Auge und Ohr, sondern durch ein dem menschlichen Organismus eingeborenes Bewegungsgefühl (Pulsschlag, Atemrhythmus) bzw. durch das gesamte Lebensgefühl (*Sollberger*). *Platon* sah im Gefühl für Rhythmus ein Geschenk der Götter, das den Menschen ermögliche, sich in die vollkommene Ordnung des Kosmos einzufügen. ...“

GEORGE MACIUNAS



FLUXUS

Zum Namen: Fluxus sollte zunächst der Titel für eine von dem litauisch/US-amerikanischen Künstler George Maciunas und dem litauischem Galeristen Almus Salcius konzipierte Zeitschrift sein, die aber in der ursprünglich geplanten Form niemals vollendet wurde. Fluxus lehnt sich an das lateinische Verb 'fluere' (= 'fließen') an. Für seine eigene Arbeit

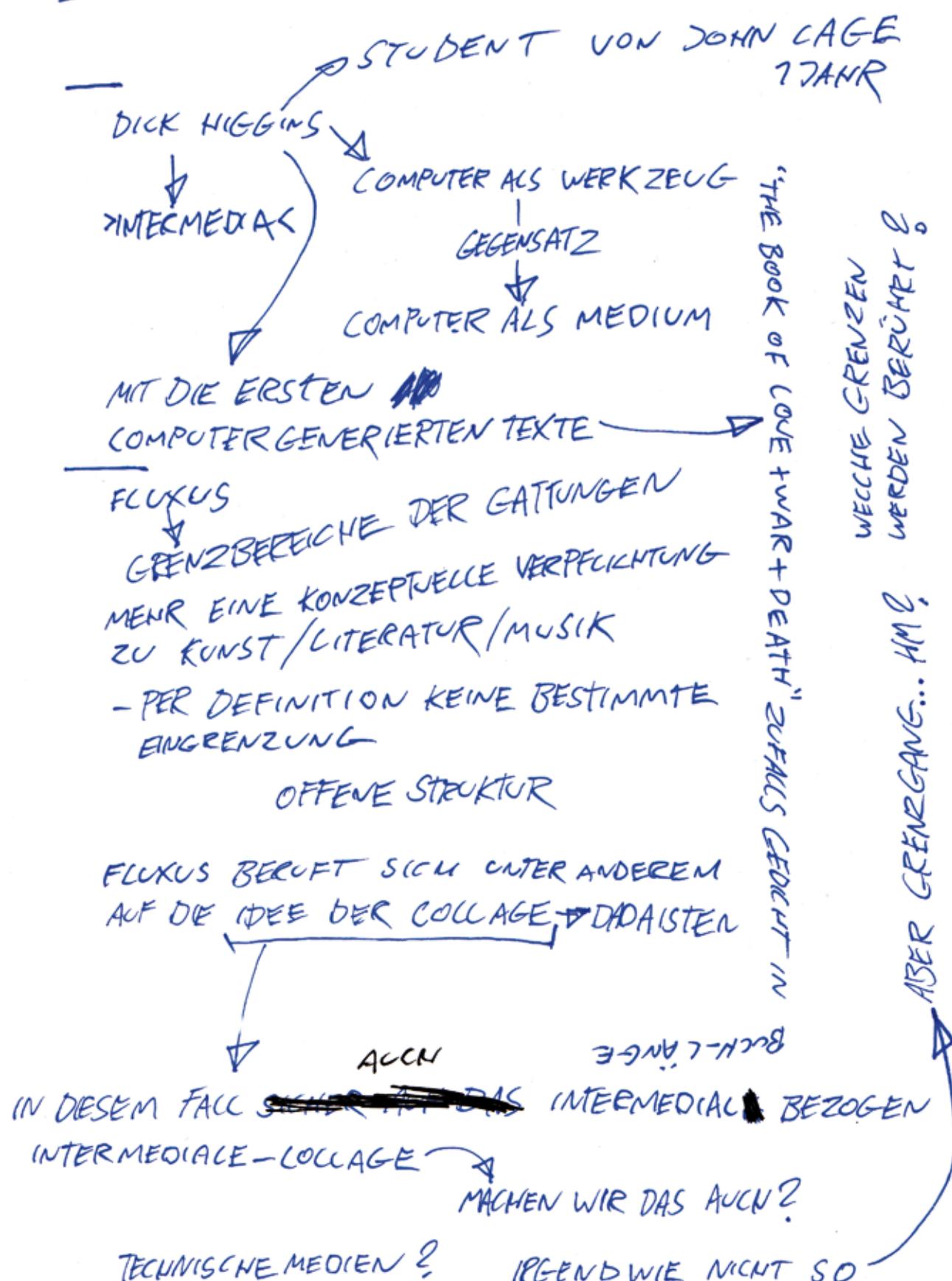
und den damit zusammenhängenden Ansatz, der in den Fluxus-Kreisen praktiziert wurde, führt der Künstler und frühere Student von John Cage, Dick Higgins, den Ausdruck 'Intermedia' ein. Fluxus etablierte sich nach und nach als Bezeichnung für die unterschiedlichen Aktivitäten des entstandenen Internationalen Künstler-Netzwerkes.

Zitat Dick Higgins: „Im Grunde können wir solche als Fluxus bezeichnen, die von ihrer Anlage her intermedial sind: visuelle Poesie und poetische Bilder, Aktionsmusik und musikalische Aktionen und auch Happenings und Events, sofern sie Musik, Literatur und bildender Kunst konzeptionell verpflichtet sind.“

Dem Begriff Fluxus entsprechend zeichnet sich die Geschichte der Bewegung durch die fließenden Übergängen zwischen den Gattungen und Disziplinen, sowie dem regen Austausch innerhalb des weit verbreiteten Fluxusnetzwerkes aus. Maciunas war in seinen Veröffentlichungen über die Fluxus-Bewegung bemüht, einen kunsthistorischen Zusammenhang aufzuzeigen und führte Verbindungen zu den Avantgardebewegungen des 20. Jahrhunderts an. Futuristisches Theater, Konzeptkunst, die Idee der Collage bei den Dadaisten...

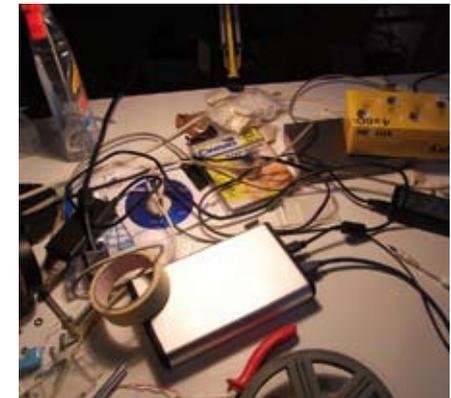
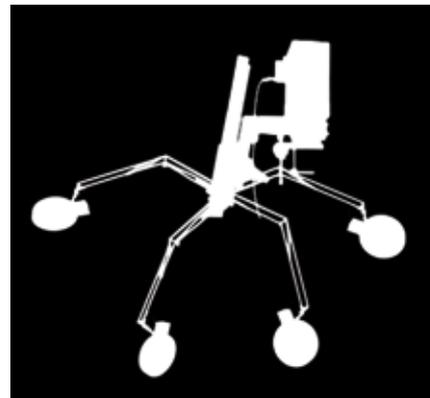
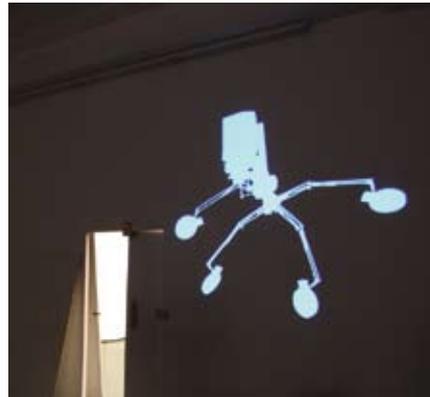
DER AUSTAUSCH FAND PER POST STATT

1960



10.01.2009

Aus dem abgefilmten Schattenwurf von Gegenständen aus unserem Raum haben wir Elemente ausgeschnitten, sie invertiert und daraus Filme gebaut. Die Bohr- und Sägeeinheit sträubt sich. Sie ist zu massiv, wir haben keine Motoren, die stark genug sind, sie anzutreiben. Uns sind dabei Netzteile verbrannt.



## DIE GESCHICHTE DES SCHERENSCHNITTES

Die Geschichte des Scherenschnittes liegt im Dunkel der Vergangenheit, aber es ist ziemlich sicher, daß er aus Asien (China) stammt. Vermutlich ist seine Verwendung bei der Herstellung von Muster-Schablonen für die Bemalung von Porzellan entstanden. (ca. 12.-13. Jahrhundert). Die hohe Kunst des Scherenschnittes besteht darin, möglichst - ohne Vorlage - und freihändig mit einer kleinen Spezialschere das Motiv aus dünnem, schwarzem Papier zu schneiden. Es entsteht ein ›positives‹ Bild. Wird jedoch die figürliche Darstellung aus dem Papier entfernt, so entsteht ein ›negatives‹ Bild. Eine besondere Verfeinerung dieser Kunst ist der kolorierte Scherenschnitt, der aus weißem oder buntem Papier geschnitten wird und dann anschließend koloriert wird. In China ist der Scherenschnitt schon seit uralter Zeit eine sehr volkstümliche Kunst.

In Europa ist der Schattenriß als ›Silhouette‹ seit ca. 1730 bekannt, als *Étienne de Silhouette*, der Finanzminister des Königs *Ludwig XV* drastische Sparmaßnahmen einführte, indem er Farben einzusparte. Die Silhouette reduziert die Darstellung auf einen schattenhaften Umriß, der jedoch die wesentlichen Merkmale einer Person zum Ausdruck bringt.

In Deutschland wurde die Herstellung von Silhouetten vermutlich zunächst am Hofe von Darmstadt praktiziert, doch andere Fürstenthümer und das Bürgertum folgten bald dieser höfischen Kunst.

Neben *Caspar David Friedrich* ist *Phillip Otto Runge* der wohl bekannteste Maler der deutschen Romantik. Als Meister des Scherenschnittes ist er weniger bekannt.

*Karl Heinrich Waggerl* erzählt auf eine besonders lustige und skurile Art religiöse und volkstümliche Legenden. Neben seinen Holzschnitten zeigen jedoch auch seine Scherenschnitte eine sehr einfühlsame Naturverbundenheit. Um die Jahrhundertwende und zur Zeit des Jugendstils war *Johanna Beckmann* die wohl bedeutendste Scherenschnitt-Künstlerin im deutschsprachigen Raum. Sie hat uns eine Vielzahl von sehr phantasievollen Märchenszenen und Blumenmotiven hinterlassen.

Den größten Ruhm als deutsche Scherenschnitt-Künstlerin hat sich *Lotte Reiniger* durch ihre Scherenschnitt-Filme erworben. Sie kam am 2. Juni 1899 in Berlin-Charlottenburg zur Welt und wuchs in einem bürgerlichen Milieu auf. Die chinesische Kunst des Silhouettenpuppenspiels faszinierte sie. Sie



fertigte ihr erstes Puppentheater an, dessen Zuschauer ihre Familie und Freunde waren. Als sie Teenager war, kam die Liebe zum Film. Anfänglich beeindruckten sie *Georges Méliès* und dessen Spezialeffekte. Dann entdeckte sie die Filme von *Paul Wegener* (Schauspieler und Regisseur), der sie anregte, am Deutschen Theater in Berlin bei *Max Reinhardt* Schauspielunterricht zu nehmen. *Paul Wegener* brachte sie auch an das Institut für Kulturforschung. Dort lernte sie ihren späteren Mann *Carl Koch* kennen, den sie am 6. Dezember 1921 heiratete. Mit ›Das Ornament des verliebten Herzens‹ entstand schon 1919 ihr erstes Filmwerk. Ihre Animation mit Silhouetten fotografierte sie auf einem selbstgebauten Tisch.

Eine Glasplatte wird von unten beleuchtet, darauf werden die aus schwarzer Pappe geschnittenen und beweglichen Figuren gelegt. Eine

oberhalb des Tisches angebrachte Kamera fotografiert die Szene. Die frühen Stummfilme verlangten 16 Aufnahmen je Sekunde.

1923 begannen *Lotte Reiniger*, *Carl Koch*, *Walter Ruttmann* und *Berthold Bartosch* mit dem Projekt ›Die Abenteuer des Prinzen Achmed‹, der wohl zu ihren bekanntesten Produktionen gehörte.

Dieses Märchen nach zahlreichen Motiven aus 1001 Nacht erzählt die Geschichte von Prinz Achmed, Sohn des Kalifen von Bagdad. Prinz Achmed muss, ehe er die schöne Tochter des chinesischen Kaisers Pari Banu heiraten kann, zahlreiche Abenteuer bestehen. Ein fliegendes Pferd, dämonische Geister aber auch eine gute Hexe spielen auf Achmeds Reise zur Insel Wak Wak eine entscheidende Rolle.

*Lotte Reiniger* schuf diese Scherenschnittgeschichte in den zwanziger Jah

ren, innerhalb von drei Jahren mit nur vier Mitarbeitern. Jede einzelne Figur und Kulisse wurde von Hand geschnitten, vor einem Hintergrund platziert und abfotografiert. Erstmals gestaltete sie diesen Trickfilm mit einer bildgenauen Musikkomposition. So entstand 1926 aus über 250.000 Einzelbildaufnahmen der erste abendfüllende Animationsfilm der Filmgeschichte.

Befreundet mit vielen Juden und aus wirtschaftlichen Schwierigkeiten heraus, entschlossen sich *Carl Koch* und *Lotte Reiniger* mit Beginn der nationalsozialistischen Herrschaft, Deutschland zu verlassen. 1935 ging es zuerst nach London. Da sie keine Daueraufenthaltsgenehmigungen erhielten, reisten sie 1943 weiter, mit Stationen in Paris und Rom. Auch hier hatten sie engen Kontakt zu anderen Künstlern.

Nach 1943 mussten sie in Berlin bleiben und überlebten das Ende des Dritten Reiches dort. Doch mit dessen Ende kam erst einmal auch das Ende des Films für *Lotte Reiniger*.

Von 1945 bis 1948 arbeitete sie für die Berliner Schattenbühne. So entstanden in Zusammenarbeit mit ihrer Freundin *Elsbeth Schulz* die Märchen ›Brüderchen und Schwesterchen‹, ›Gestiefelter Kater‹ und ›Dornröschen‹. 1949 übersiedelte dann das Ehepaar nach London in den Vorort New Barnet. In den folgenden Jahren entstanden Filme für die BBC. Des Weiteren prägte *Lotte Reiniger* mit ihren Illustrationen zu einer Neuausgabe der Artus-Saga das englische Lesepublikum. Für Theater in Glasgow und Coventry entstanden in der Zeit noch kurze Silhouettenfilme. 1955 gestaltete sie ihren ersten Silhouettenfilm mit farbigem Hintergrund.

1963 endete die Lebens- und Arbeitspartnerschaft von *Lotte Reiniger* und *Carl Koch* durch dessen Tod.

Im Jahre 1971 widmete sie ihre Zeit Wolfgang Amadeus Mozart. In einem Zyklus von 140 Scherenschnitten setzte sie Motive und Szene aus Opern wie *Così fan tutte*, *Don Giovanni*, *Figaros Hochzeit* und *Die Zauberflöte* (1973) um.

*Lotte Reiniger* starb am 19. Juni 1981 in Dettenhausen. Zusammen mit der Urne ihres Mannes wurde sie dort beigesetzt.



PHILIP LEIDER  
 MITBEGRÜNDER DER ZEITSCHRIFT ARTFORUM



LICHT UND RAUM

In der amerikanischen Kunstkritik wurde der Begriff ›light and space‹, übersetzt ›Licht und Raum‹, zeitweise für eine Gruppe von KünstlerInnen aus Los Angeles verwendet. Der Kritiker *Phil Leider* charakterisierte mit ihm zuerst die so genannten ›dot paintings‹ des südkalifornischen Künstlers *Robert Irwin*. Leider beschreibt in

einem Katalogtext von 1966 wie *Irwin* kontinuierlich an der Reduzierung der verwendeten Elemente gearbeitet habe und so die Erfahrung selbst, der Wahrnehmungsprozess zum Gegenstand der Bilder geworden sei. Er schreibt: „Was bleibt, ist eine Erfahrung von Raum und Licht“. *Leider* hatte erfasst, was für einige KünstlerInnen der damaligen Zeit wesentlich war: Formen und Materialien der künstlerischen Arbeiten sollten weitgehend als Durchgangsstadium für Erfahrungen dienen, also das sein, was die Kunst ausmacht und was die BetrachterInnen sozusagen mit sich nehmen. Licht war als Medium ideal dazu geeignet, das materielle Kunstobjekt in den Hintergrund treten zu lassen und damit auch dessen Kult- und Warenwert zu unterlaufen. Neben anderen KünstlerInnen experimentierten zwischen 1969 und 1971 *Robert Irwin*, *James Turrell* und der Physiologe *Edward C. Wortz* in Selbstexperimenten mit der Reaktion der menschlichen Sinne auf Niedrigfrequenzen von Licht und Schall. Sie schufen in dieser Zeit erste Räume mit Licht. *Turrell* experimentierte bereits seit 1966 in einem ehemaligen Hotelgebäude mit natürlichem und künstlichem Licht, entwickelte veränderbare Öffnungen, mit denen er Lichtmengen, -formen und -farbigkeiten verändern konnte. *Robert Irwins* Interesse ist im Gegensatz dazu auf Licht als Teil der sich stetig verändernden Welt gerichtet. Er will dieses Erfahrungspotential in seiner Fülle vermitteln. Er spannte 1969 weiße Gazewände in seinem Atelierraum von der Decke zum Boden und fing damit das helle südkalifornische Licht ein, das je nach Lichtstand opak oder transparent wirkte. Mit dem Wechsel des Tageslichts veränderte sich die Raumwirkung. Seine so entstehende ›conditional art‹

ICH DACHTE ERST DIE TYRELL-CORPORATION AUS BLADE RUNNER IST EIN ZITAT AUF JAMES TURRELL

TYRELL ≠ TURRELL

HM?  
 GALAXIE = PROJEKTIONS APPARAT

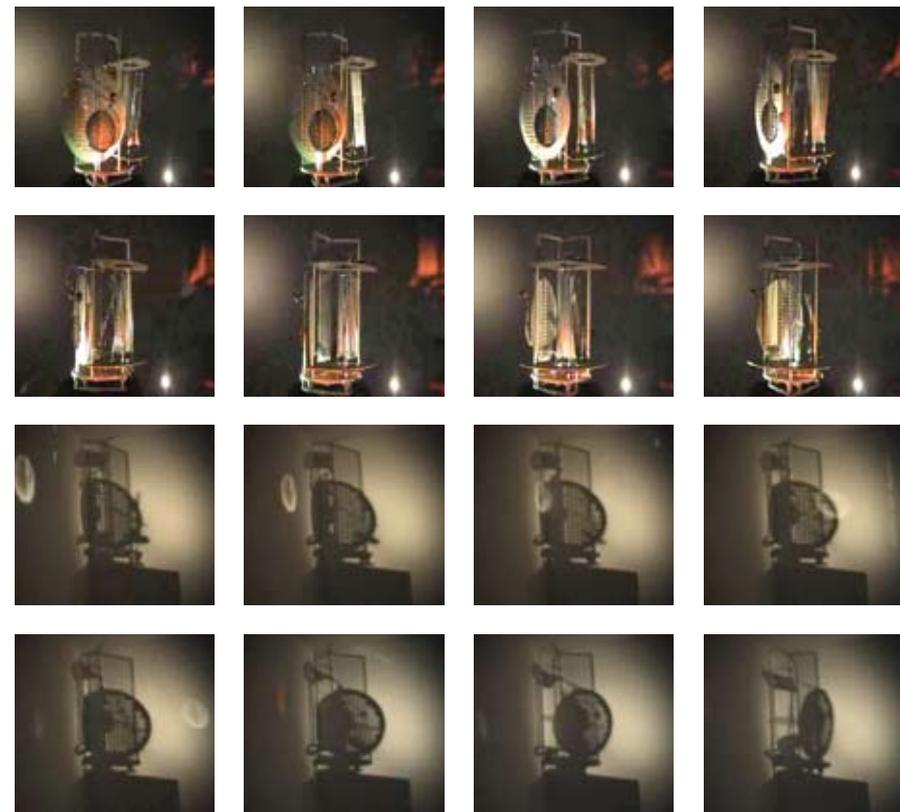
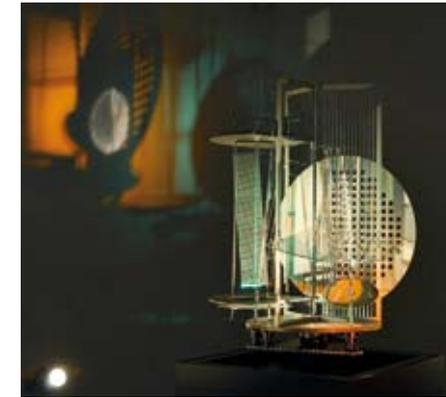
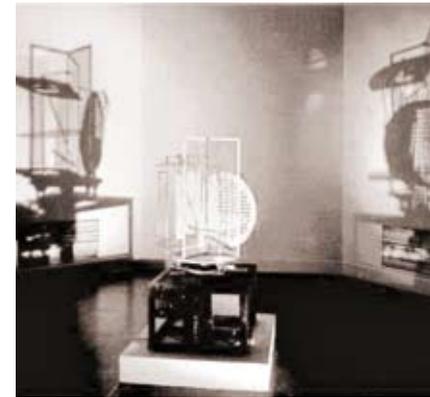
richtet sich nach bleibenden oder sich verändernden ortsspezifischen Vorgaben und ist im Ergebnis nicht von der Umgebung zu trennen: „Der Gegenstand der Kunst ist die ästhetische Wahrnehmung“ (*Robert Irwin*). *Bruce Nauman* dagegen erklärte, dass er nicht wolle, dass der Betrachter die Kunst selber mache. Seine frühen Korridorarbeiten sind keine sich öffnenden, sondern beengende Situationen. Z.B. ist grelles Neonlicht dabei ein die Beklemmung verstärkender Faktor. Die hell erleuchteten Situationen betonen für den Betrachter das Gefühl des Ausgesetztseins. *Nauman* hat verstärkt diese psychologische Seite des Neonlichts genutzt. Die Vereinnahmung des Betrachters durch strahlendes Neonlicht ist auch zentral bei *Dan Flavin*. Die jeweilige Länge der Neonröhren, ihre Farbe, ihre Kombination und Positionierung im Raum sind Variablen, mit denen *Flavin* seit den 60ern zahlreiche Installationen geschaffen hat und die oft das Zusammenspiel mehrerer Räume beinhalten. Der Künstler spricht von ›get-in-get-out-situations‹. Die Kunstkritikerin *Beatrice von Bismarck* bezeichnete daher die Gestaltung von Raum als das eigentliche Material *Flavins*. Die Grenzen des beschriebenen künstlerischen Feldes sind durchlässig zur Architektur auf der einen und zur Skulptur auf der anderen Seite.



Aus: *Bauhaus-Archiv Museum für Gestaltung*

Der ›LICHT-RAUM-MODULATOR‹ von *László Moholy-Nagy*

*Moholy-Nagy* selbst definierte diese kinetische Plastik, dieses Gesamtkunstwerk aus Farbe, Licht und Bewegung, das wie eine Synthese seiner künstlerischen Ideen erscheint, als „Apparat zur Demonstration von Licht- und Bewegungserscheinungen“. 1930 wurde das „Lichtrequisit einer elektrischen Bühne“ - so eine andere Bezeichnung - auf der Ausstellung des Deutschen Werkbundes in Paris gezeigt. *Moholy-Nagy* schrieb hierzu: „Das Modell besteht aus einem kubischen Kasten ... mit einer kreisrunden Öffnung (Bühnenöffnung) auf der Vorderseite. Um die Öffnung herum, auf der Rückseite der Platte, sind eine Anzahl gelb-, grün-, blau-, rot-, weißfarbiger elektrischer Glühbirnen montiert ... Innerhalb des Kastens, parallel zu der Vorderseite, befindet sich eine zweite Platte, ebenfalls mit einer kreisrunden Öffnung, worauf auch um die Öffnung herum die verschiedenfarbigen elektrischen Glühbirnen montiert sind. Einzelne Glühbirnen leuchten aufgrund eines vorbestimmten Planes an verschiedenen Stellen auf. Sie beleuchten einen sich kontinuierlich bewegenden Mechanismus, der teils aus durchsichtigen, teils aus durchbrochenen Materialien aufgebaut ist, um möglichst lineare Schattenbildungen auf der Hinterwand des geschlossenen Kastens zu erzielen. (Wenn die Vorführung in einem verdunkelten Raum vor sich geht, kann die Kastenrückwand entfernt und die Farben- und Schattenprojektion hinter dem Kasten auf einem beliebig großen Schirm vorgenommen werden.)“ In dieser Form war die Anlage als Mittelpunkt des „Raumes der Gegenwart“ im Provinzialmuseum Hannover vorgesehen, den *Moholy-Nagy* zusammen mit dessen Direktor *Alexander Dorn* konzipiert hatte, aber nicht mehr realisieren konnte. 1930 hat er die Bewegungen und Lichteffekte des Apparates in seinem Film „Lichtspiel Schwarz-Weiß-Grau“ festgehalten, und er schrieb im gleichen Jahr: „Es ist sogar vorauszusehen, daß diese und ähnliche Lichtspiele durch Radio übertragen werden. Teilweise durch Fernsehprospekte, teilweise als reale Lichtspiele, indem die Empfänger selbst Beleuchtungsapparate besitzen, die von der Radiozentrale mit elektrisch regulierten Farbfiltern ferngelenkt werden.“



NAM JUNE PAIK <sup>ZITAT: ZU PERFEKT  
GOTT BÖSE</sup>



**VIDEOKUNST**  
Die Geburtsstunde der Videokunst war 1963, als der gebürtige Koreaner *Nam June Paik* in der Wuppertaler Galerie Parnass die ersten elektronischen Bilder als künstlerischen Eingriff in das laufende Fernsehprogramm erzeugte. Vor allem in den siebziger Jahren trieben in den USA *Nam June Paik* sowie *Steina* und *Woody Vasulka* videografische Grundlagenforschung. Hingegen

nutzten deutsche KünstlerInnen der ersten Zeit wie *Jochen Gerz* oder *Ulrike Rosenbach* das elektronische Bild für konzeptionelle Experimente und für Dokumentationen.

Der amerikanische Künstler *John Baldessari* proklamierte 1978 »Video als Bleistift« und begann im Studio, vor der Kamera mit Licht und Körperumrissen erste suggestive Experimente einfachster elektronischer Malerei ohne tricktechnische Bildbearbeitung durchzuführen.

Erster Kristallisationspunkt verschiedener künstlerischer Praxen war die Documenta 6, 1977 in Kassel. Alternative Medienarbeit und Dokumentation wurden ebenso einbezogen wie Konzeptkunst, Performances, Installationen und erstmals eine repräsentative Videothek.

Der Siegeszug des elektronischen Bildes realisierte sich erst aufgrund der Popularisierung des Videoclips durch Musiksender wie MTV. Film, Video, Videogames und Computeranimationen schufen eine neue Bildsprache. Mit MTV verwischten die Grenzen zwischen Kunst, Fernsehen und Kommerz vollends.

Heute hat sich das elektronische Bild durch vielfältige Präsentationsformen emanzipiert und damit auch als Medium in der Kunst eine weite Verbreitung gefunden. Digitale oder digitalisierte Bilder können ohne Verluste und ohne materiellen Widerstand bearbeitet, rekombiniert, collagiert und manipuliert werden. Sie kursieren in anderen Quantitäten und Quantitäten als alle ihre Vorläufer. Neben diesen medienmaterialistisch beschriebenen Verhältnissen ergeben sich auch neue soziale und kulturelle Konsequenzen aus der digitalen Bildproduktion und -verbreitung. Diese Bildwelten und ihre Verbrei-

tungen schon bestehender Bilder erhalten eine ständig steigende Bedeutung bei der Formatierung sozialer Rollen, psychologischer Dispositionen und generell bei der Lebensführung zeitgenössischer Subjekte.

NAM JUNE PAIK HAT EINMAL IN EINEM BRIEF BEGEISTERT DARÜBER GESCHRIEBEN WELCHE MÖGLICHKEITEN DIE ERSTEN PORTABLEN VIDEO PROJEKTOREN MIT SICH BRÄCHTEN. ER SCHREIBT DASS MAN DAZU DIE MÖGLICHKEIT HÄTTE SEINE RÄUMLICHKEITEN JEDEN TAG NEU ZU ERFINDEN.

JOHN BALDESSARI  
"VIDEO ALS BLEISTIFT"

DAS AUFZEICHNEN IST DIE SPUR  
WO IST BEI UNS DIE SPUR? ALLES ZU FLÜCHTIG

ABER ES BLEIBT NICHTS ZURÜCK

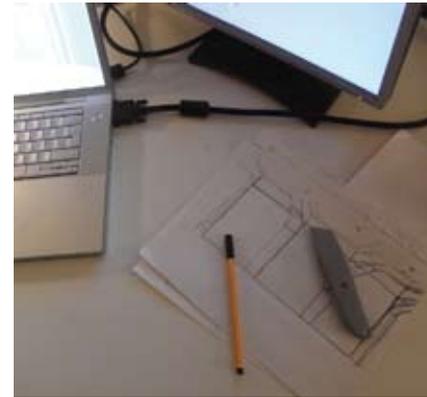
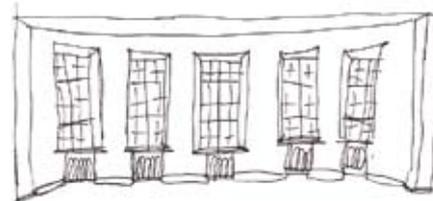
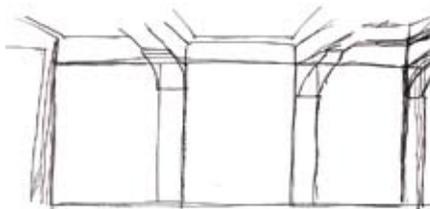
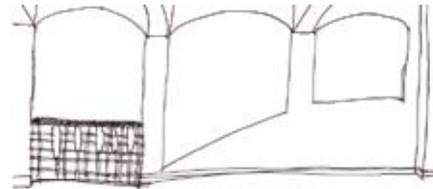
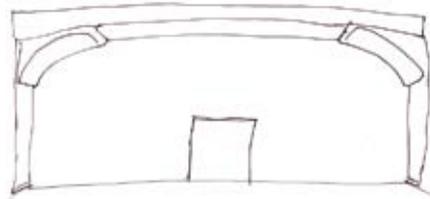
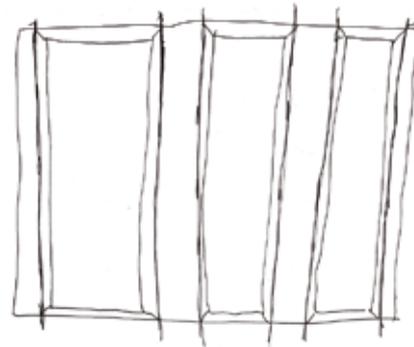
ENTSTANDEN

MASSEN AN FILMCHEN SIND ABER FÜR SICH GENOMMEN IMMER AUS DEM KONTEXT GERISSEN

DAS ARBEITEN AN DER LICHTMASCHINE IST EIN BISSCHEN WIE MALEN UND BILDHAUERN ZUGLEICH. → VIDEO ALS STEIN? →

13.01.2009

Wir zeichnen einen Bühnenplan und sind weiterhin auf Motivsuche. Das große Weitwinkelobjektiv haben wir aus dem Beamer vom 3001 ausgebaut, in der Hoffnung, dass er so heller ist. Die Bohr- und Sägeeinheit nervt total, Beamer ist heller, aber natürlich nicht mehr scharf. Wir überlegen, was man noch alles mit dem Weitwinkel machen kann.





### METAPHYSIK DER BEWEGUNG

aus: Ullrich, Wolfgang „Die Geschichte der Unschärfe“. Wagenbach, Berlin 2002

... „Wir wollen das wiedergeben, was an der Oberfläche nicht sichtbar ist“. Dieser Zielsetzung des italienischen Fotografen *Anton Bragaglia* aus dem Jahre 1913 hätten fast alle Künstler der Avantgarde applaudiert - Kubisten ebenso wie Expressionisten, Abstrakte nicht weniger als Symbolisten oder Fauvisten.



Außerdem ließen sich damit nicht nur Weichzeichnung oder Sfumato-Effekte erklären; vielmehr führte der Wunsch, sonst Unsichtbarem aufs Bild zu verhelfen, zur Legitimation einer weiteren Art von Unschärfe. So ist *Anton Bragaglia* (zusammen mit seinem Bruder *Arturo*) an erster Stelle zu nennen, wenn es um die Geschichte der Bewegungsunschärfe geht. ...



Als Bildphänomen ist die Bewegungsunschärfe viel älter als die Fotografie, und die Ehre, sie als erster auf einem Bild dargestellt zu haben, gebührt wohl *Diego Velázquez*; Die Drehung eines Spinnrads machte er dadurch kenntlich, dass er statt der Speichen lediglich Schlieren und leichte Lichtreflexe malte. Bei den Zeitgenossen, die um 1650 sein Bild ›Les Hilanderas‹ betrachteten, sorgte das vermutlich für Irritation, und so viel Verismus setzte sich auch nicht durch: Lange Zeit - bis zu *Turner* - war es unüblich, eine Bewegung gleichsam mit unschuldigem Auge zu



malen - zu zeigen, was man sah, und nicht, was man wusste.

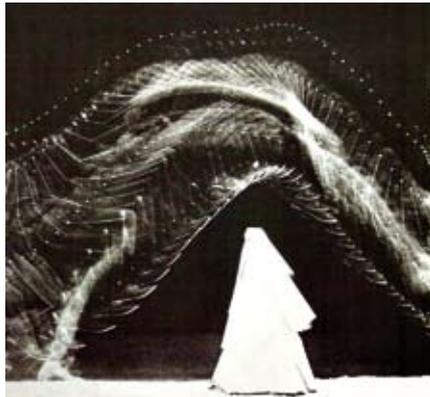
Erst im 19. Jahrhundert wurde die Bewegungsunschärfe zu einem eigens beachteten Sujet - dann eher unfreiwillige Zutat vieler Fotografien: Aufgrund langer Belichtungszeiten erschien alles, was sich bewegte, verwischt oder nur als schwaches Abbild. ... Bald wurde das Fotomaterial auch empfindlicher, was die Belichtungszeiten erheblich verkürzte.

Der Ehrgeiz vieler Fotografen richtete sich nun darauf, rasche Bewegungen genau zu fixieren, deren Verlauf mit bloßem Auge nicht zu erkennen war. Berühmt wurden die Studien von *Edward Muybridge*, der mit Hilfe der Fotografie die alte Streitfrage über die Beinsetzung des Pferds im Galopp zu klären vermochte.

War es hier fotografische Schärfe, die etwas sonst Unsichtbares sichtbar werden ließ, fungierte eine Generation später - nämlich bei *Bragaglia* und im Futurismus einmal mehr Unschärfe als Erkennungszeichen einer besonderen bildnerischen Leistung. Nachdem schon im ›Technischen Manifest der futuristischen Malerei‹ von 1910 begeistert festgestellt worden war, „dass Bewegung und Licht die Materialität der Körper auflösen“, und nachdem *Umberto Boccioni* ein Jahr später in einem Vortrag ausgeführt hatte, dass das ›Ungreifbare‹ und ›Unsichtbare‹, das er als ›Schwingungen‹ umschrieb, ›mehr und mehr zum Gegenstand von Forschungen und Beobachtungen‹ der Künstler werde, lag es nahe, dies auch mit Mitteln des Fotografie zu demonstrieren. Die Gebrüder *Bragaglia* experimentierten damit ab 1911, wobei sie sich zuerst von vermeintlich ähnlichen Versuchen distanzieren, die der französische Arzt *Etienne Jules Marey* bereits in den 1880er Jahren unternommen hatte.



*Marey* hatte eine Fotoplatte in kurzer Abfolge oftmals hintereinander belichtet, wodurch das sich bewegende Sujet zwar in jeder Phase scharf - aufgrund der kurzen Belichtungszeit nicht immer sehr deutlich - abgebildet wurde, die einzelnen Phasen sich jedoch überlager



ten. Auf diese Weise entstand ein insgesamt unscharfes Foto, das aber den Bewegungsablauf - etwa die sich verändernde Position einzelner Körperteile - genau erfasste. ... Anders als *Marey* wählte Anton *Bragaglia* eine lange Belichtungszeit, so dass die jeweilige Bewegung kontinuierlich auf der Platte festgehalten wurde, das sich bewegende Sujet jedoch in keiner Phase scharf umrissen wiedergegeben ist. ... *Bragalias* Bewegungsunschärfe war freilich nur ein Versuch unter mehreren, den ›universalen Dynamismus‹ wiederzugeben, den die Futuristen zum Prinzip ihrer Weltanschauung erhoben hatten. So gab es parallel in der Malerei verschiedene Experimente, Bewegung erlebbar zu machen und die Auflösung der Dinge in metaphorische Energiezustände zu demonstrieren. Am ähnlichsten den Fotos von *Bragaglia* - noch ähnlicher denen *Mareys* - sind dabei einige Bilder von *Giacomo Balla*, der den Verlauf einer Bewegung wiedergab, indem er verschiedene Phasen simultan abbildete. Damit realisierte er, was im ›Technischen Manifest der futuristischen Malerei‹ kurz zuvor bereits beschrieben worden war: „Da das Bild ja auf der Retina beharrt, vervielfältigen sich die bewegten Gegenstände, deformieren sich, wenn sie aufeinanderfolgen, wie

überstürzende Vibrationen, in dem von ihnen durchlaufenen Raum. So hat ein laufendes Pferd nicht vier Beine, sondern zwanzig, und ihre Bewegungen laufen in Dreiecksform ab“. ...

Allerdings griff man in anderen Gemälden Unschärfe-Technik des späten 19. Jahrhunderts auf, um ein ›dynamisches Gefühl‹ zu erzeugen. Ausdrücklich hoben die Futuristen den Neoimpressionismus - und dessen Prinzip, Farbpunkte im Komplementärkontrast aufzutragen - als ›wesentlich und notwendig‹ hervor. Maler wie *Umberto Boccioni* oder *Luigi Russolo* sahen dadurch ihre Geisteshaltung - ihren Glauben an flirrende Energien - repräsentiert. Gerade für die Darstellung rascher Bewegung - etwa die eines vorbeifahrenden Zugs - wählte *Boccioni* eine Ästhetik, die an pointilistische Gemälde erinnerte - selbst wenn aus den Punkten zum Teil grelle Striche werden. Indem



das gesamte Bild derselben Faktur unterliegt, wird nicht zwischen dem rasch sich bewegenden Fahrzeug und der Natur unterschieden - ...

In seiner stilistischen Vielfalt führt der Futurismus vor Augen, dass es im Zeitalter der Avantgarde verschiedene, sich steigernde und miteinander konkurrierende Versuche gab, der Aversion gegenüber der ›normalen‹ Welt Ausdruck zu verleihen. Die Futuristen waren dabei die ersten,

die auf mehrere bereits entwickelte Bildsprachen rekurrierten und deren Effekte neu zu kombinieren und zu optimieren trachteten. Insofern zogen sie eine erste Bilanz aus der bis dahin vorliegenden Geschichte der Unschärfe.

... Allein die Ambition, die Grenzen zwischen dem Sichtbaren und Unsichtbaren zu verschieben, unterwarf die Künstler großem Leistungsdruck und zwang zu andauernden Überbietungsgesten. So beschworen gerade Futuristen eine potenzierte Sensibilität und reklamierten für sich - ebenfalls inspiriert von der Entdeckung der Röntgenstrahlung - zumindest einen sechsten Sinn, um das ›Eigentliche‹ - unterhalb der Oberfläche - wiedergeben zu können. ... Mag der Angriff der Futuristen auf das Bild ›an sich‹ nicht ausdrücklich geführt worden sein, so traten sie zumindest laut gegen den Illusionismus per

spektivisch gemalter Räume an und dementierten den Raum als Thema der Kunst. „Der Raum existiert nicht mehr“ - dieser apodiktische Satz aus dem zweiten Manifest ließ sich mit kubistischen oder abstrahierenden Bildsprachen umsetzen, begünstigte aber gleichermaßen eine Ästhetik der Unschärfe: Wo Gegenstände sich auflösen und ineinander übergehen, schwindet die Trennung zwischen Vorder- und Hintergrund; erst recht egalisiert Bewegungsunschärfe und verkürzt den Raum zur Fläche. ...

Schon viel früher und deutlicher wurde eine (bildexterne) Enträumlichung - als Symptom der Moderne - infolge der Motorisierung beobachtet. Vor allem Eisenbahn-Passagiere, nicht gewohnt an die relativ hohen Geschwindigkeiten, berichteten von Schwindelgefühlen, welche sie sich damit erklärten, dass die durch das Zugfenster betrachtete Welt verwischt - eben bewe-



gungsunscharf - erschien und keinen klaren Raum mehr zur Orientierung bot. In einem Brief aus dem Jahr 1837 schrieb *Victor Hugo*: „Die Blumen am Feldrain sind keine Blumen mehr, sondern Farbflecken, oder vielmehr rote oder weiße Streifen; es gibt keinen Punkt mehr, alles wird Streifen: die Getreidefelder werden zu langen gel-

ben Strähnen; die Kleefelder erscheinen wie lange grüne Zöpfe; die Städte, die Kirchtürme und die Bäume führen einen Tanz auf und vermischen sich auf eine verrückte Weise mit dem Horizont; ab und zu taucht ein Schatten, eine Figur, ein Gespenst an der Tür auf und verschwindet wie der Blitz, ...“ Bemerkenswert an *Victor Hugos* Brief ist, dass er neben der Entgegenständlichung des Wahrnehmens auch das Verschwinden des Tiefenraums beschreibt: Bäume, die eher im Vordergrund stehen, »vermischen« sich mit Kirchtürmen und schließlich mit dem Horizont im Hintergrund. Die Raumebenen schieben sich zu einer einzigen homogenen Fläche - zu »Streifen« zusammen; ...

In den 1920er Jahren entstand ... [eine] der Neuen Sachlichkeit nahestehende Richtung gerade in Opposition zur bildmäßigen Fotografie. Da letztere sich an traditionellen Bildmustern orientierte, um als Kunst Anerkennung zu finden und da sich daraus im Lauf von zwei oder drei Jahrzehnten eine ziemlich tautologische Bildproduktion ergeben hatte, versuchten die Vertreter des »Neuen Sehens«, die Kamera in extremen - eben verfremdenden - Positionen (z.B. Vogel- oder Froschperspektive) zu gebrauchen - angetrieben von dem pädagogischen Impetus, andere Sehgewohnheiten zu etablieren. ...



Die Fotografie schätzte man seit den 1920er Jahren gerade wieder wegen ihres technisch-mechanischen Charakters. ... So bezeichnet es der Fotograf *Andreas Feininger* als »das einzigartige Vorrecht der Fotografie«, makellos scharfe Bilder produzieren zu können - und verurteilte es umgekehrt als »Verrat und Vergewaltigung«, Schärfe zu opfern. Der Fotograf gebe dann die Möglichkeit der Flächenzeichnung preis und

verliere »jegliche Materialwirkung«: „Arme Fotografie, - nein, denn das sind keine Fotos mehr, - armer Fotograf, - nein, denn das ist auch kein Fotograf mehr! - armer Schwächling kann man da nur sagen“.

Freilich: So sehr er *Sfumato*-Effekte ablehnte, so wenig hatte *Feininger* etwas gegen Bewegungsunschärfe einzuwenden. Im Gegenteil deklarierte er eine »gestochene scharfe Momentaufnahme« als eine »technische Lüge«, da sie die Bewegung gleichsam einfriert und damit zunichte macht. ...

Auf einmal gab es somit zwei klar getrennte Stränge innerhalb der Geschichte der Unschärfe, was zu einer Zeit passte, die das Denken in strikten Gegensätzen liebte: Wie sich »fortschrittlich« und »reaktionär« auf die beiden »Unschärfen« verteilte, konnte man auch »links« und »rechts«, »männlich« und »weiblich« oder »Stadt« und »Land« jeweils klar einem Unschärfe-Typus zuordnen. Hatten sich die Sujets, für die Weichzeichnung bevorzugt wurde, bereits in den Jahrzehnten zuvor etabliert, entstand nun auch ein Kanon bewegungsunscharfer Motive. ... Wer seine Sujets bewegungsunscharf über die Bildfläche zieht, strebt meist Dramatik und den Eindruck von Unmittelbarkeit an - sucht Authentizität.

#### AUTHENTISCH

Sensationelle Fotografien sind oft unscharf - und fast ebenso oft macht erst die Unschärfe sie zur Sensation. Was innerhalb der spiritistischen Fotografie oder auch bei Wissenschaftsfotos als ikonographisches Grundprinzip gelten

kann, trifft kaum minder für andere Genres zu: Jeder gute Fotojournalist und Kriegsreporter weiss um die dramatisierende Wirkung eines verwackelten oder verwischten Bilds, und es gibt wohl keinen Bildredakteur, der nicht gelegentlich ein unscharfes Foto bevorzugt, obgleich ihm dieselbe Szene ebenso in aller Schärfe vorliegt. Lediglich manchmal ist die Unschärfe tatsächlich ein bedauerliches Versehen, und ein entsprechendes Foto wird nur veröffentlicht, weil es ein einmaliges Ereignis als einziges doch noch irgendwie dokumentiert.

Gerade weil - zumal im Bildjournalismus - technisch einwandfreie - scharfe - Bilder als »normal« gelten, besitzen unscharfe Bilder einen Sensationscharakter: Muss es sich nicht um ein außerordentliches Sujet handeln, wenn ein Foto trotz schlechter Qualität publiziert wird? Nur weil Unschärfe eigentlich ein Fehler ist, kann sie auch zum Stilmittel von Superlativen - Ausnahmezuständen - werden und diese letztlich sogar stimulieren. ...

Und wie sich einmal das Fotografierte dramatisch inszeniert, wird beim anderen Mal Vergänglichkeit zum Drama. Ähnliches kann eine extreme Vergrößerung bewirken, durch die - man denke an *Antonionis* Film »Blow Up« - die Details zunehmend verschwimmen: Dann wird bewusst, wie vieles, vielleicht Entscheidendes, einer Szene nicht fixiert werden konnte und für immer verloren ist. Je stärker man einen Ausschnitt vergrößert, in der Hoffnung, doch noch einige Einzelheiten sichtbar zu machen, desto weiter zieht sich das Foto ins Reich der Indifferenz zurück.

Ein Künstler wie *Christian Boltanski* nützt diesen melodramatischen Effekt vergrößerter Fotoausschnitte in vielen seiner Arbeiten. Als Ausgangspunkt diente ihm etwa das Klassenfoto eines Wiener jüdischen Gymnasiums aus dem Jahr 1931; die Gesichter der ursprünglich nur sehr klein darauf abgebildeten Schüler reproduzierte er so stark vergrößert, dass sie nicht nur unscharf werden, sondern sogar jede Individualität verlieren. Die Augen verwandeln sich in dunkle Höhlen, Stirn und Wangen werden weiße Flächen, weshalb die Assoziation mit Totenköpfen kaum vermeidbar ist.



Gerade der Versuch, jeden Schüler durch ein eigenes Bild zu würdigen, muss in dem Eingeständnis enden, dass dafür nicht genügend Substanz vorhanden ist.

...  
Sich die Ohnmacht einzugestehen, dass die Vergangenheit nicht zu verlebendigen und nicht einmal wirklich zu erkunden ist, fällt freilich schwer, und so löst die Unschärfe hier ein Gefühl der Trauer aus - eventuell auch der Reue darüber, etwas versäumt, vergessen oder verloren zu haben. Damit entsteht ein verstärktes Bedürfnis nach Erinnerung, und das Foto fungiert nicht nur als memento mori, sondern ebenso als memento memnisse, als Aufforderung, sich genauer, häufiger, an mehr zu erinnern. ...

Gegen Ende des 20. Jahrhunderts wuchs das Bedürfnis nach authentischen Fotografien - wohl auch als Reaktion auf die neuen digitalen Möglichkeiten der Bildbearbeitung. Innerhalb weniger Jahre wurden die Zweifel an der Echtheit von Fotos beinahe habituell, und obwohl die meisten ihnen weiterhin einen anderen - authentischeren - Status als Gemälden attestieren, ist es zumindest kritischeren Naturen zur Regel geworden, auf einem Bild nach Indizien Ausschau zu halten, die eine eventuelle nachträgliche Bearbeitung verraten. Die Entwicklung der Fotografie zu einem (digitalen) High-Tech-Produkt droht somit gerade die Eigenschaft zu verdrängen, die vielen am wichtigsten war, nämlich jene ihr allein zukommende Fähigkeit, statt Abbildern direkte Spuren des Abgebildeten zu bieten. Indem sich in die simple Kausalität zwischen dem lichtempfindlichen Film und dem kameraexternen Licht immer weitere technische Prozesse einmischen, ist oft nicht mehr zu sagen, inwiefern ein Foto überhaupt noch dem Einwirken seiner Sujets zu verdanken ist.

Um den Reiz des Unmittelbaren zurückzugewinnen, bedarf es also einer möglichst einfachen Kamera und einer betont unpräzisen Art des Fotografierens - geradezu einer plakativen Demonstration von Gleichgültigkeit, was die ästhetische Qualität des Fotos anbelangt. In den 1990er Jahren entwickelte sich als Gegenbewegung zur technischen Aufrüstung und Digitalisierung der Fotografie die Lomographie, eine zuerst von Wiener Studenten ausgehende, bald in ganz Europa verbreitete Knipserei mit einer als kultig gefeierten russischen Billigkamera. Die Lomo ist technisch auf dem Stand der 1960er Jahre, besitzt als einzigen Komfort eine elektronische Belichtungsmessung, während nur zwischen vier Entfernungseinstellungen gewählt



werden kann; lässt man den Finger auf dem Auslöser, ist eine Langzeitbelichtung möglich. ...

Wie schon die Versuche, das Bild an der Literatur oder der Musik zu orientieren ..., bedeutet erst recht der Wunsch nach wirklichen, starken Bildern ein Dementi des Abbildens. Nur ein diffuses, vielleicht sogar bis zur Unkenntlichkeit verwischtes Bild besitzt die Aura des Authentischen, und gerade Unschärfe fungiert im

Zeitalter des fotografischen Bildes als Echtheitssiegel. ...“

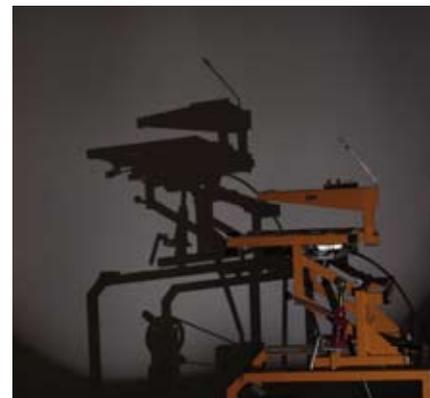
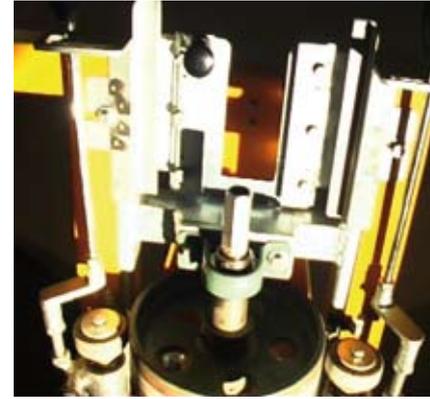
#### LCD-PROJEKTOREN

Flüssigkristallprojektoren (LCD) funktionieren im Prinzip wie Diaprojektoren, anstelle eines Dias haben sie jedoch kleine, transparente Flüssigkristallelemente. Besonders hochwertige Geräte verwenden drei LCD-Elemente – für jede Grundfarbe eines –, deren Projektion über ein speziell angeordnetes Projektionssystem mit dichroitischen Spiegeln zu einem Bild zusammengefügt wird. Dadurch kann in jedem Bildpunkt jede Farbe erzeugt werden. Bei preiswerteren Geräten mit nur einem Flüssigkristallelement werden die drei Grundfarben nebeneinander dargestellt, was zu einem größeren Bildeindruck führt. Vorteile: Relativ preiswert. Gute Lesbarkeit bei Texten und Grafiken durch die scharfe Abgrenzung der Bildpunkte. Klein und leicht. Nachteile: Die scharf abgezeichnete Pixelstruktur kann störend wahrgenommen werden. Feste Auflösung des Eingangssignals erforderlich (ansonsten mitunter qualitätsmindernde Skalierung nötig). Nachziehen des Bildes (durch die Trägheit der LCDs, die allerdings durch die geringe Größe der Panels trotzdem noch wesentlich geringer ist als z. B. bei Notebook-LCDs). LCD-Memory-Effekt (Einbrennen). Werden Stellen zu lange mit zu hellen Bildern angeregt (z. B. Eislaufbahn), so werden diese Stellen langsam permanent dunkel. So können sich z. B. Senderlogos von Fernsehsendern permanent einbrennen. Ausbleichen der Farbstoffe des LCDs. Nach einigen 1000 Stunden Betriebsdauer sind die Farbstoffe des LCDs im Allgemeinen in Folge der hohen Lichtintensität ausgebleicht.

Geräuschentwicklung durch Lüfter

14.01.2009

Die Entscheidung ist gefallen, die Bohr- und Sägeeinheit wird geschlachtet. Vorher machen wir noch ein paar Filmaufnahmen von ihr. Inzwischen haben wir zwei weitere Röhrenbeamer und versuchen, ob es möglich ist, ihre drei Grundfarben mit Spiegeln aufzuspalten.



*Gespräch zwischen Carl-John Hoffmann und Jonas Alsleben*

14.01.09

**Jonas** Es zieht einfach viel zu viel Aufmerksamkeit an. Jeder, der hier rein-  
kommt, fragt immer, was das für ein Teil ist. Es geht nicht um das Teil! Und  
darum ist es gut, wenn wir es auch weiter kaputt machen.

So, und wenn es auch noch in der Mitte stehen würde, würde man noch



mehr fragen: und was ist das für ein Teil, das da in  
der Mitte steht und alles antreibt? Das ist ja völliger  
Schwachsinn! Wir haben keine Bohr- und Sägekonstruk-  
tion als Mittelpunkt unserer Arbeit. Ich weiss auch gar  
nicht, wie oft ich das schon gesagt habe, dass es eine  
Bohr- und Sägekonstruktion ist. Das geht mir auch ein

bisschen auf die Nerven. Lass es uns kaputt machen, dann müssen wir es  
nicht immer erzählen!

**Carl** Das ist wirklich der beste Grund überhaupt. Das Ding hat mich zwei  
Tage nicht schlafen lassen, nur weil ich nicht weiss, wie ich das anfassen  
kann. Das ist die einfachste Art und Weise, damit umzugehen. Das, was wir  
mittlerweile darin sehen, nicht das, was wir am Anfang gesehen haben, weil  
es sich einfach mittlerweile verändert hat. Das ist echt schwierig. Würden wir  
es hinbekommen, das Ding zum Laufen zu bringen, bleibt es trotzdem eine  
... was hast Du gesagt?

**Jonas** Eine Bohr-, Sägekonstruktion

**Carl** Eine Bohr-, Sägekonstruktion, gepaart mit einem kleinen Trimm-Dich-  
Rad.

**Jonas** Auch wenn wir Lampen auf die Pedalen binden, sind es ja immer  
noch Pedalen, die sich drehen.

**Carl** Das stimmt. Ich habe überlegt, den unteren Teil abzunehmen, dass wir  
nur diesen oberen Teil haben, damit die Säge hoch- und runtergeht. Das  
wäre mir dann eigentlich zu wenig von der Mechanik her, die gegeben ist.  
Dann würde man zwar nicht so ganz drauf kommen, was das wirklich ist, es  
würde aber der Maschine weniger Wertschätzung geben, weil sie nun mal  
auch faszinierend ist, das muss man ja zugeben.

**Jonas** Auf jeden Fall.

**Carl** Wenn man sie kaputt macht, verliert es natürlich in der Richtung an  
Charme. Aber wir begehen das Ganze mit einer simplen Dekonstruktion.  
Schon bleibt es einfach nur ein Gerüst. Dann ist es mittlerweile der Stand

der Dinge, mit dem wir ganz einfach umgehen und es geht uns einfach nur  
auf denn Keks.

**Jonas** Ja

**Carl** Es tut mir leid. Die blödeste Unterhaltung, die wir wegen einem Gerät  
hatten.

**Jonas** Aber es ist wahr, es nervt!

**Carl** Das ist nicht schlecht, das ist echt nicht schlecht. Zwei Tage, ich konnte  
nicht pennen. Nur weil ich überlegt habe, es muss doch irgend eine Lösung  
geben, dass man es trotzdem noch behandelt, als das, was es ist.

**Jonas** Es nervt!

**Carl** Nein aber trotzdem. Was ich mit dem Punkt, dass wir die Mechanik  
noch nutzen für ...



**Jonas** Für die Projektion?

**Carl** Ja!

**Jonas** Finde ich nicht schlecht. Aber ich meine, es gibt ja  
auch schon diesen Film, wo es sich dreht.

**Carl** Es ist ja nur noch so, dass diese Achsen ein biss-  
chen Glanz bekommen.

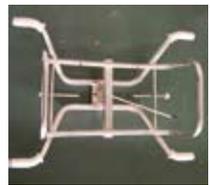
**Jonas** Nehmen wir das mit! Es ist ja dieser Teil, der auch irgendwo ein  
Ausgangspunkt war. Worüber wir jetzt geredet hatten, war eine Entwicklung,  
die uns zu einem Punkt bringt, wo wir sagen: o.k., wir können es so nicht  
benutzen und es ist auch gut wenn wir es so nicht benutzen. Wir machen  
was anderes draus. Aber ich finde, dieser Ursprungspunkt, oder was uns  
auch am Anfang an dem Ding fasziniert hat, kommt noch reiner darin rüber,  
als in diesem komischen Film. Und dann kann es da auch bleiben und wir  
können damit was machen. Ich weiss noch diesen Film, wo es sich dreht  
und so hochpumpt, - das Ding ist wunderschön. – Keine Ahnung, wo es  
hinkommt und wie und was, aber es gefällt mir einfach super gut, weil es  
mich auch an Vektor-Teile erinnert, weil es ja auch ein Vektoring ist. Da  
sind echt eine Menge rechter Winkel dran oder einfach Sachen, die man mit  
einem Geodreieck ausmessen könnte. So, und das finde ich schön und das  
Teil gab es ja einfach. Das haben wir gesehen und meinten, o.k. vielleicht  
kann man damit das und das machen. Darum finde ich es auch gut, wenn  
das noch in den Videos vorkommt. Ich sehe das nicht, dass nur wenn wir es  
jetzt auseinander nehmen, dass nicht dieser Ursprung noch in den Videos  
sichtbar sein wird.

Darum würde ich sagen, wenn Dir noch etwas einfällt, etwas das über diesen Film hinaus den wir haben, interessant wäre, dann nehmen wir das auf alle Fälle mit und können später noch entscheiden, ob wir es reinton oder nicht. So und dann können wir es getrost zerkloppen.

**Carl** O.K.

**Jonas** Was ich noch nicht genau verstanden habe ist, ob Du jetzt meinstest, dass man das in diesen Schatten schon mit anderen kombiniert, also ob Du sozusagen das hast, wo jetzt andere Sachen draufstehen und es zusätzlich irgendwelche Bewegungen macht und man das als Film hat oder einfach noch mehr von dem Teil als Schatten oder als Film, wie auch immer. Was man später gucken kann, ob man es kombiniert.

**Carl** Zwei Schritte. Erstmal wieder zusammenbauen, sofern das noch möglich ist, dann an gewissen Stellen einfach kurbeln und gucken, dass man Schattenspiele davon an der Wand hat. Wenn sie verzerrt sind oder auch nicht, so dass nur dieses Drehen sichtbar ist – unten die Pedale, oben die Räder. Ich glaube, da ist auch nicht viel mehr. Nur diese Achse, die so nach unten geht, die sich dann auch noch ein bisschen dreht, so dass man das einfach mitfilmt. So in Kombination, als Ganzes, eine Totale. Während ich jetzt grade drüber rede, merke ich, dass es mich, glaube ich, auch nicht weiter reizt. Es sind nur diese paar Schlüsse davon. Dass man Elemente rausnehmen könnte und einfach irgendwo reinbinden kann, so dass man sieht, dass es zueinander gehören könnte und man nicht weiss, ob es jetzt ein Trick ist oder nicht. Dann nimmt man es auseinander, so dass man auch nicht so richtig erkennt, dass es mal zusammen war oder man sich das echt



schwer vorstellen kann. Es ist dann wirklich nur ein orangenes Gestell. Und dann kann man diese zwei Elemente oder ein Element drehen lassen, dann wenn man es wieder zusammenbaut, die Mechanik an was anderes draußen kombiniert und man benützt es so wie unser, wie sollen wir es nennen, Fahrradlenker-Podest-Gestell, dieses Drehteil, diesen Drehteller, auf den wir zuerst den Belichter draufgestellt haben. So kann man nämlich auch schöne Bewegungen kontrollieren, mit so einem Film. Wir schrauben dann ... Das benutzen wir nur noch zum Filmen, so dass es außerhalb der Blickwinkel ist, oder meinetwegen auch mit Schraubenkopf, den ich abgemacht hab. Wie hieß der noch – Teleskopstange. Schrauben wir was drauf, was nett aussieht. Einer dreht, einer hält

und dann wird es ein Film und kriegt schon sehr mechanische Bewegungen. Das ist vielleicht mal was sehr Nützliches.

**Jonas** Aber wir können es auch später einfach verbauen.

**Carl** Ja klar, natürlich könnte man das dann später verbauen, aber der Schritt, bevor man jetzt alles abnimmt, wäre noch einmal zusammenbauen. Zwei, drei Clips machen, damit man das Ding auch irgendwie als Ganzes wertschätzt. Das als einzigen Punkt, dass es mal eine Säge war. Mal gucken, was man damit macht. Vielleicht verfliegt dieser Gedanke, aber ich würde trotzdem immer noch den Punkt bewahren, dass man akzeptiert, was die Maschine kann und nicht gleich ganz auseinandernehmen.

**Jonas** Aber wenn wir es jetzt wieder zusammenbauen, dann nur diese Achse wieder rein oder auch diesen ganzen Sägequatsch drauf, dass er wieder sägen kann?

**Carl** Nö, auf die Säge verzichte ich.

**Jonas** Dann ist es eigentlich nur die Achse.

**Carl** Es ist nur die Achse, so dass sich das ganze Ding zusammen bewegen kann. Und dann guckt man mal, was für einen Film man daraus macht.

**Jonas** Lass uns das probieren.

**Carl** Ich würde das jetzt auf die Schnelle noch mal machen. Dann würde ich das gerne heute noch auseinandernehmen. Ich würde es immer noch gern mal in die Mitte stellen und dann hängen wir es voll.

**Jonas** Ja, ja, lass uns das machen aber lass es uns echt zerbauen. Es ist einfach zu groß und es ist zu orange und es ist einfach Quatsch. Und das, was wir richtig toll finden, nämlich dieses Pumpen, wird es eh nicht machen. Das Pumpen können wir im Film haben. Wunderbar!

**Carl** Wir bewegen uns ja eher auf dem Level "Produktion". Na ja, das ist eher die Mischung - aufgeteilt.

**Jonas** Irgendwo ist es einfach mal eine sehr praktikable Lösung.

**Carl** Ja, gefällt mir.

**Jonas** Wir können es so nicht benutzen, wie wir dachten, und es hat sich auch verändert in dem, was es macht. Und ich glaube wirklich, wenn es in der Mitte stehen würde, auch wenn es so funktionieren würde, wie wir es gedacht hatten – angenommen, es würde einfach super mit der Bohrmaschine laufen, wäre es trotzdem immer noch dieses komische Tretmühlending, von dem man nicht weiss, was es ist und man würde sich mehr fragen: Alter, wofür war denn das Ding mal gut?, als dass man sich fragt: Hey, was

kann es Witziges machen?

**Carl** Und vor allem die Frage, ob wir das selber gemacht haben oder nicht.

**Jonas** Das sind erstmal Fragen, wie ich finde, die da nicht reingehören und auch Fragen, die ich nicht haben möchte. Weil ich will, dass man sich über Sachen an der Wand fragt.

**Carl** Na gut, das was bei *Fischli und Weiss* tatsächlich interessant ist, wenn ich mir das Ding angucke und überlege, wie man ab einer gewissen Größenordnung Schwerpunktverlagerungen auf plumpe Weise nutzt, so dass das ganze Ding einen gewissen Charme bekommt. Und du erkennst Sachen wieder, wie einen Autoreifen oder eine Leiter.

**Jonas** Aber das sind nicht so komplexe Gegenstände, die du da erkennst. Was ja auch damit zu tun hat, wie man Sachen wahrnimmt oder was man für ein Bild von Sachen hat. Autoreifen kann ja aussehen, wie er will und du hast immer Autoreifen. Weil du ihn kennst und weil man diese Dinger, die man kennt, grob kombinieren kann. Und das kennt man einfach nicht und dann guckt man zu sehr drauf und stellt sich Fragen.

**Carl** Ja, mein Gott, nehmen wir ihn auseinander!

**Jonas** Ja, bitte.

**Carl** Das freut mich.

**Jonas** Und ich glaube wirklich, dass der Charme einer plumpen Kombination, die funktioniert, auch damit zu tun hat, dass es teilweise Sachen sind, die nicht kompliziert sind. Die in einer gewissen Weise schon so im alltäglichen Leben sind, dass dieses bisschen Eigenständigkeit, was sie haben und was sie auch brauchen damit es funktioniert, von dir selber überlagert wird, wenn du es anguckst. Du sagst: Ach so, eine Gießkanne. Und es könnte aber gut sein, dass es in der Konstruktion nur mit dieser Gießkanne funktionieren kann.

**Carl** Und da würde man echt verwechseln, ob wir das selber gebaut haben, oder nicht.

**Jonas** Genau, weil es auch so eine Mischung ist. Wenn es jetzt nur das Antriebsrad wäre, könnte man sagen: Ach so ein Trimm-Dich-Rad und dann würde man nicht weiter drüber nachdenken, auch wenn es gar kein Trimm-Dich-Rad ist. Auch wenn man genau draufguckt und es klar ist, dass es gar keins ist, würde es trotzdem funktionieren. Aber da dieses Trimm-Dich-Rad so hart mit diesem ganzen anderen Kram verbunden ist, guckst du halt; was ist es? Trimm-Dich-Rad? Dann denkst du: Nein! Dann kommt: Haben sie es

selber gebaut“. Was könnte sein, wenn sie es nicht gebaut haben? Kann man so was kaufen? Wofür braucht man es? Und dann ist man ganz woanders als da, wo wir hin wollen und auch da, wohin der Raum geht.

Auch wenn man dann wieder eine einfache Kombination hat, wie mit dieser Bohrmaschine, wird die total überlagert von: was ist eigentlich das, worauf der ganze Kram sitzt? Und wenn man es auseinander baut, dann ist es nur



irgend ein orangenes Gestell.

**Carl** Das will man zwar auch mit diesen Röhrenbeamern, was ich nicht erwarten würde.

**Jonas** Ja, o.k.

**Carl** Aber das ist für mich völlig o.k. Beamer ist ein bisschen technisch höher gestuft, als eine Säge. Damit

komme ich klar. Schwieriger nachzuvollziehen ist, was das denn jetzt sein soll. Aber man merkt, dass es Projektionen macht.

**Jonas** Außerdem ist es dann halt auch wieder so eine – keine Ahnung, ob das das richtige Wort ist – so eine Generationsfrage. Es gibt einfach viele Leute, die gucken das Ding an und sagen: Ja, Beamer!

**Carl** Vor allen Dingen weiss aber jeder, dass die Dinger alt sind und dass es nichts ist ...

**Jonas** ... was irgendwie selbstgebastelt ist. So und dies ist halt so eine komische Mischung aus: man könnte es selbst bauen aber wenn sie es selbst gebaut haben ...

**Carl** Dafür sind wir viel zu schlecht. Ich habe auch keine Lust, dass das Ding hier immer unsere eigenen Konstruktionen übertrumpfen muss.

**Jonas** Die Konkurrenz muss sterben!

(beide lachen)

**Carl** Die Konkurrenz muss sterben. Ich habe keine Lust, dass meine Kleinapparaturen gegen die Schleif- und Sägekonstruktion abstimmen. Das ist echt entspannend, vielen Dank. Das geht mir so auf den Keks, es hat überhaupt nichts damit zu tun, wie ich mir die Arbeit hier vorstelle.

**Jonas** Guck mal, wenn wir es auseinanderbauen, schon allein, wenn man das obere Teil hochkippt und dann einfach diese Schwungräder hat, damit kann man doch schon wieder irgendwas anderes machen.

**Carl** Ja, klar.

**Jonas** Ist doch viel besser. Wenn wir so was brauchen und wenn nicht ...

**Carl** Ich möchte aber nur für das Gefühl alles raus haben. Bis auf die Luft

pumpe. Die brauchen wir wahrscheinlich noch.

**Jonas** Nein! Weg damit!

**Carl** Cool.

**Jonas** So, sehr gerne gleich noch mal probieren, ob man damit noch irgendwas anfangen kann. Sozusagen im Takt. Oder ob man das, was es eh kann, noch mitbenutzen kann. Und in diesem Fall: ob man es noch mal abfilmt. Aber dann ...

**Carl** Sobald man Abstriche macht an seiner Funktion, verliert es sehr viel Konsequenz. Diese zwei Ärmchen, die da eigentlich dran sind, diese Kurbelwellen, die flexibel sind, davon geht mal mindestens eine nicht, weil das Rad einfach abgenutzt ist und das kann ich auch nicht ersetzen.

**Jonas** Aber gerade diese Kurbelwellen, wenn wir sie auseinander nehmen, dann kann da ja vielleicht einfach die Bohrmaschine dran sein, weißt Du?

**Carl** Ja, zum Beispiel, aber die sind wirklich sehr schwer.

**Jonas** O.K. Auch nicht, wenn man sie direkt an das flexible Teil unten dranhaut?

**Carl** Später!

**Jonas** Ja, egal ...



**Carl** Manchmal geht das halt nicht. Das hat nichts mit Leichtigkeit zu tun, wenn man da jetzt rumkrampft. Und wenn es funktioniert, es ist wahr, es würde einfach zu doll abheben. Es ist keine einfache Konstruktion.

**Jonas** Das Ding zieht sogar mehr Aufmerksamkeit auf sich, als dieser dicke Beamer.

**Carl** Ja gut, da denkt man aber auch, es ist ein Kühlschrank.

**Jonas** Möglich.

**Carl** Ich glaube, das wird auch immer so sein. Der hat die gleiche Fußbodenfarbe und man stolpert drüber.

**Jonas** „Ich will, dass ich auf einem weißen Stück Papier stehe. Auf einem großen.“

**Carl** Ich glaube, der wird immer auf dieser Karre bleiben, weil er zu schwer ist.

**Jonas** Ja, komm. Lass uns das probieren.

# PHILIP JOHNSON



## DEKONSTRUKTIVISMUS

Seinen Ursprung hat der Begriffe als Stilrichtung in der Architektur durch die im Juli 1988 im New Yorker Museum of Modern Art eröffnete Ausstellung ›De-Constructivist Architecture‹

organisiert durch *Philip Johnson* und *Mark Wigley*.

Die damals ausgestellten sieben Architekten verband eine Neigung

zum Tumult, der Wille zur Zertrümmerung bestehender Ordnungen und Sehgewohnheiten, eine Vorliebe für Asymmetrie und Raumordnungen ohne Zentrum. *Heinrich Wefing* spricht vom Dekonstruktivismus als eine: „unreine Legierung der Moderne“ und *Tom Wolf* bezeichnet ihn in einem Interview als: „explodiertes Bauhaus“.

Die Wurzeln des Dekonstruktivismus kann man im Dadaismus, Futurismus und Konstruktivismus sehen. Auch die Schriften und die Auseinandersetzung mit dem französischen Philosophen *Jacques Derrida* war für viele als dekonstruktivistisch bezeichnete Architekten von Bedeutung. Der Dekonstruktivismus von *Jacques Derrida* versteht sich als ein Ansatz der systematischen Philosophie.

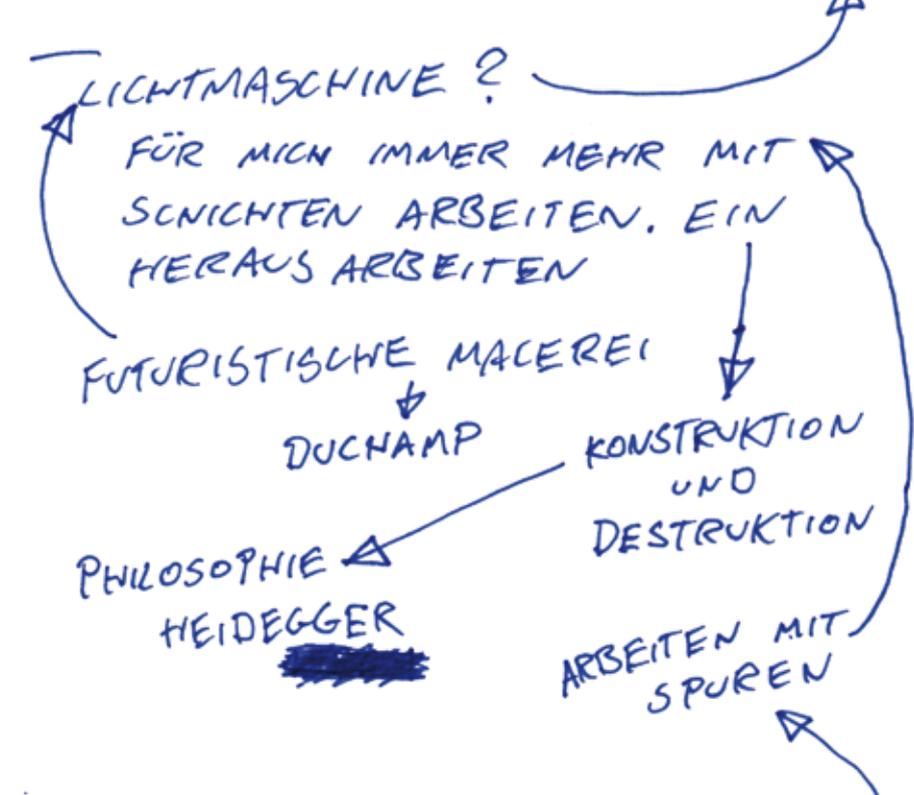
Zitat *Derrida*:

„Ich nenne eine Institution ebenso wie eine politische Situation, einen Körper oder einen Tanz ›Text‹, was offenbar zu vielen Mißverständnissen geführt hat, weil man mich beschuldigte, die ganze Welt in ein Buch zu stecken. Das ist offensichtlich absurd... Das, was ich Text nenne, ist alles, ist praktisch alles. Es ist alles, das heißt, es gibt einen Text, sobald es eine Spur gibt, eine differentielle Verweisung von einer Spur auf die andere. Und diese Verweise bleiben nie stehen. Es gibt keine Grenzen der differentiellen Verweisung einer Spur auf die andere. Eine Spur ist weder eine Anwesenheit noch eine Abwesenheit.“

Die Aufmerksamkeit ist auf die rhetorischen Gesten und die unvermeidbare

Metaphorik eines Textes gerichtet, wobei wie gesagt der Textbegriff hier sehr universell verstanden wird. Der Text wird nicht auf eine bestimmte Intention hin untersucht, die Dekonstruktion steht einem Textverständnis konträr gegenüber, das von der Autorität des Autors oder vom Gedanken einer organischen Einheit ausgeht. Ziel ist eine Sicht des Textes, die dem Autor nicht bewusst war oder die er nicht ›beherrschen‹ kann. Der Text wird zu einer Struktur ohne sinngebendes Zentrum, in der alle Beziehungen ohne Hierarchie möglich sind.

- NEIGUNG ZUM TUMULT
- WILLE ZUR ZERTRÜMMERUNG
- KALKULIERTE DISHARMONIE



- ERSTENS  
STILRICHTUNG DER ARCHITEKTUR
- FRAKTALE GEOMETRIE
  - ASYMMETRIE
  - RAUMORDNUNG OHNE ZENTRUM

ZWEITENS  
DERRIDA → DEKONSTRUKTION  
ZERLEGUNG DER STRUKTUR  
INTENTION UND AUTORITÄT ZU  
NICHT HIERARCHISCHER BEZIEHUNGSSTRUKTUR

ALLES IST TEXT  
BZW ALLES IST SPUR

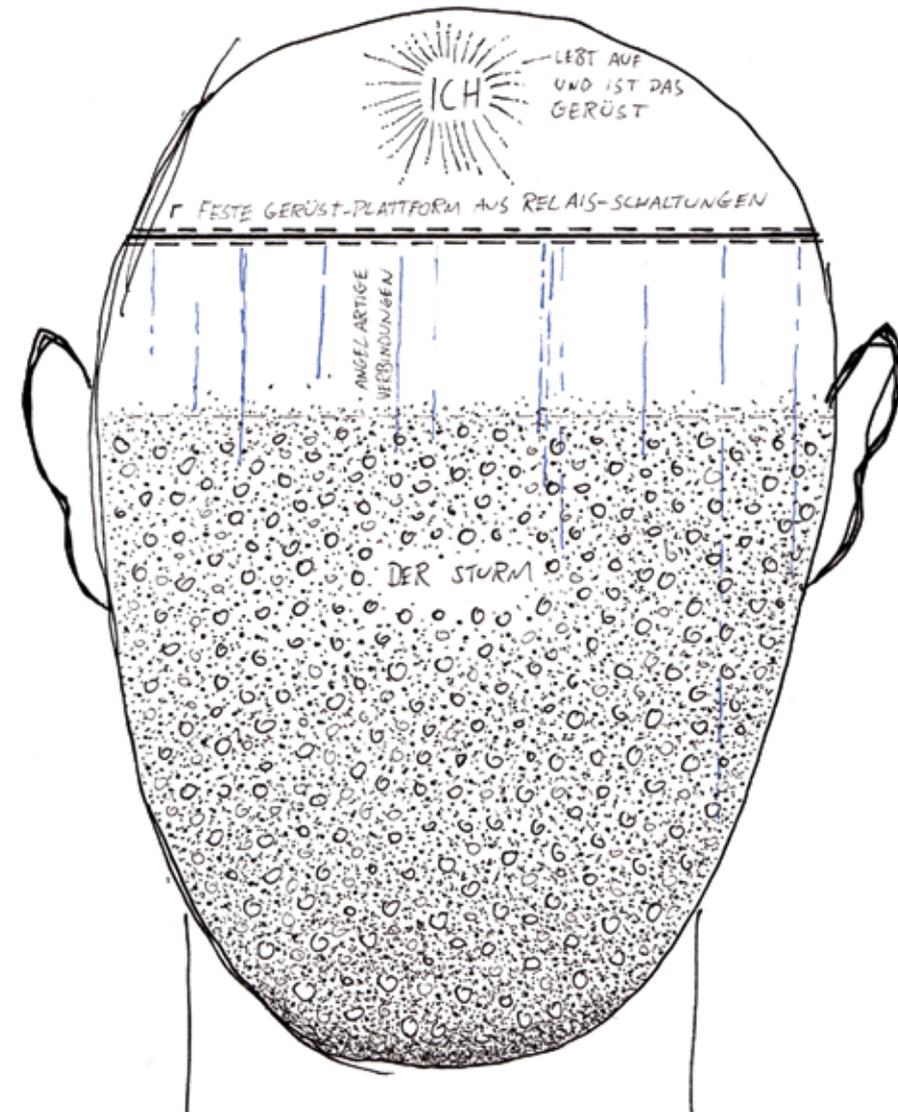
GESTORBEN 2004  
 ÜBER DEKONSTRUKTION  
 BOERN  
 HEIDEGGER GESTORBEN 1976  
 DERRIDA TEXTE IN DEN  
 AUSSTELLUNG 1988

## KOPF ARCHITEKTUR

Es hat zirka 15 bis 16 Jahre gedauert, das Relais-Gerüst zu bauen. Vorher habe ich im Sturm gelebt. Ich kann nicht genau sagen, aus was der Sturm zusammengesetzt ist und was er alles enthält. Er ist sehr zerstörerisch auch mir gegenüber, neurotisch, disharmonisch, tumulthaft und dunkel, andererseits auch unglaublich verspielt, Abstrakt, komplett nonlinear, ohne ein Zentrum, ziemlich sperrig und bis in die letzte Faser verknüpft. Es ist auf alle Fälle ein Platz, an dem man ganz schön bekloppt wird, wenn man sich dort zulange aufhält. Generell behandle ich diesen Ort noch immer mit Respekt. Ich kann seine Ausmaße nicht abschätzen und die Vorstellung ganz und gar einzutauchen, ist beängstigend. Das Gerüst bedient sich grober mechanischer Schaltungen, um zu Entschlüsseln oder Einstellungen des Alltags zu kommen. Einmal umgelegt wird umgesetzt.

Es gibt aber immer und mit allem die Möglichkeit, im Sturm zu angeln. Ob Bild, Thema, Interessengebiet oder Fragestellung, alles kann in den Sturm herabgelassen werden. Dort angekommen, fängt es sofort gewaltige Mengen von anderem, was in irgendeiner Weise mit ihm in Beziehung steht. Die Geschwindigkeit, mit der das passiert, ist verblüffend. Wie bei einem Schwarm thematischer Fische, die sich auf einen Köder stürzen und darum konkurrieren, wer ihn als erster erreicht. Dieses Treibnetz an Ideen kann dann auf das Gerüst gezogen werden, um es dort weiter zu verarbeiten. Das Gerüst hat keine feste Position, es variiert in seiner Entfernung zu dem Sturm. Bei allzu chaotischen oder schlechten Gemütszuständen kann es auch teilweise oder komplett im Sturm versinken. Aber die meiste Zeit lässt es sich gut auf ihm leben.

Mein Unterbewusstsein hängt entweder an den Ausläufern des Sturms oder es ist noch unter ihm angesiedelt. Seine Funktionsweise ist noch mechanisch archaischer als die des Gerüsts, aber durch seine weite Entfernung verschlüsseln sich seine banalen Bewegungen meist auf das komplizierteste.



# HARALD SZEEMANN



## INDIVIDUELLE MYTHOLOGIE

Wie die ›Phänomene‹ die er bezeichnet, ist der Thermanus selbst das Produkt eines Einzelnen. Harald Szeemann, ehemaliger Direktor der Kunsthalle Bern prägte ihn 1963 während der Vorbereitung zu einer Ausstellung des französischen Künstlers Étienne-Martin. 1972 war der Begriff dann ein zentrales Motiv auf der Dokumenta 5 in Kassel, die

von Szeemann mit dem Titel ›Befragung der Realität - Bildwelten‹ geleitet wurde. Er begriff die Dokumenta als Geschehen für 100 Tage und brach mit der kuratorischen Konvention, alle Werke im einzelnen auszuwählen. Künstler hatten die Möglichkeit, für eine bestimmte Situation frei zu produzieren. Individuelle Mythologie umreißt keinen eindeutigen Medieneinsatz, die Form steht für subjektive Mitteilungen obsessiver künstlerischer Beschäftigung. Ein Spektrum heterogener medialer Ausdrucksformen, denen die Atmosphäre mentaler Integrität gemeinsam ist. Die Außenwelt wird mit visuellen Manifestationen konfrontiert, deren komplexe Gefüge und Zeichen den Anspruch eigenständiger Realität erheben. Seine Faszination bezieht der Begriff aus der Verknüpfung der traditionellen Definition von Mythos als einem kollektiven Sprachsystem mit der Erfahrungsebene des Individuums.

Zitat Harald Szeemann: „weil in ihm die Egozentrik den Anspruch stellt, eine allgemeingültige Sprache zu sprechen, wobei die Form dieser Sprache nicht gegeben ist ... Der Versuch des Einzelnen, der großen Unordnung die eigene Ordnung gegenüberzusetzen.“



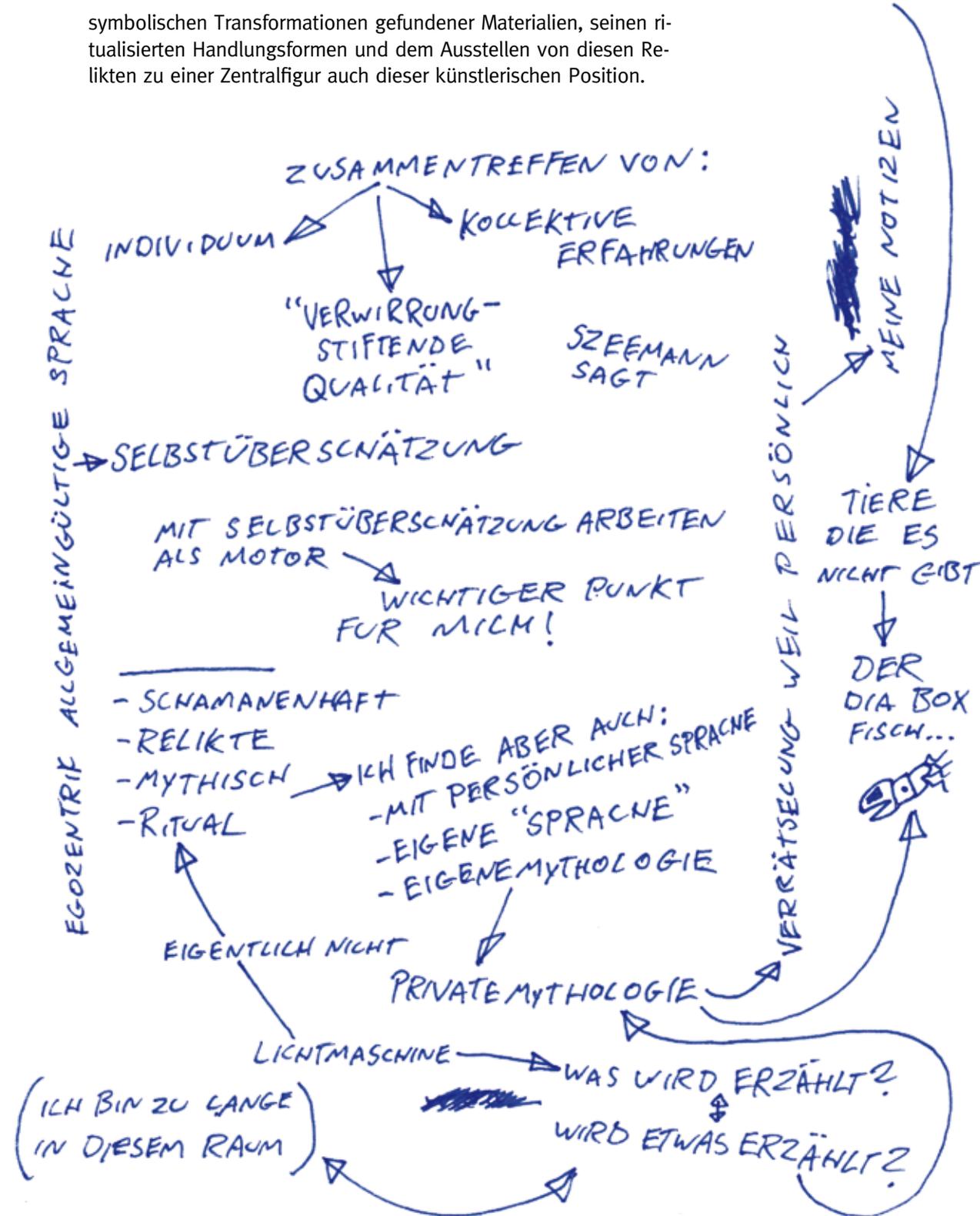
Joseph Beuys wird mit seinen energetischen Wandlungsprozessen, seinen

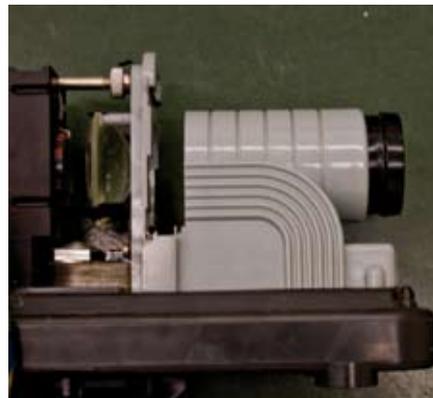
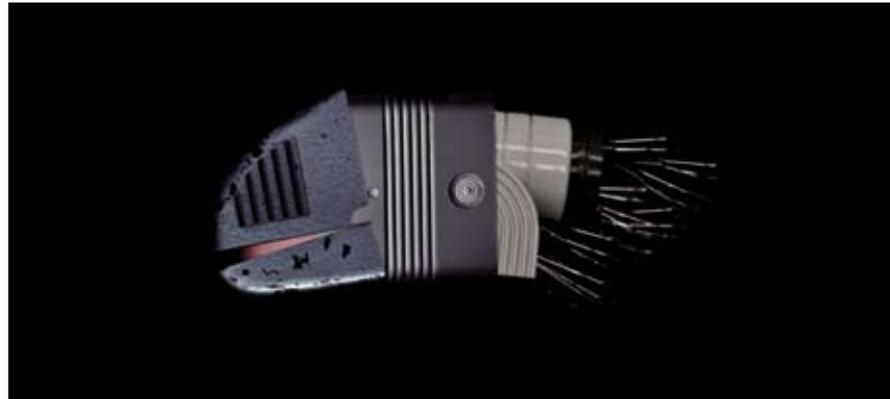
## BEUYS

I'LIKE AMERICA AND AMERICA LIKES ME

OBSESSION → HARUKI MURAKAMI → PRIVAT MYTHOLOGIE

symbolischen Transformationen gefundener Materialien, seinen ritualisierten Handlungsformen und dem Ausstellen von diesen Relikten zu einer Zentralfigur auch dieser künstlerischen Position.

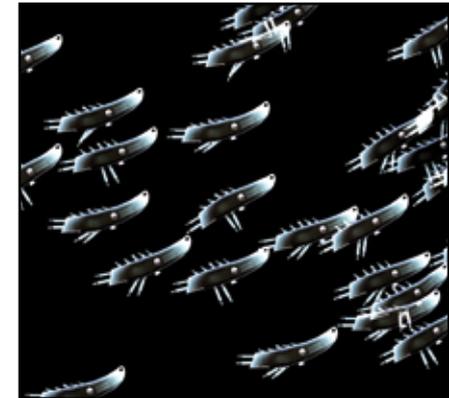




## DIA-PROJEKTOR FISCH

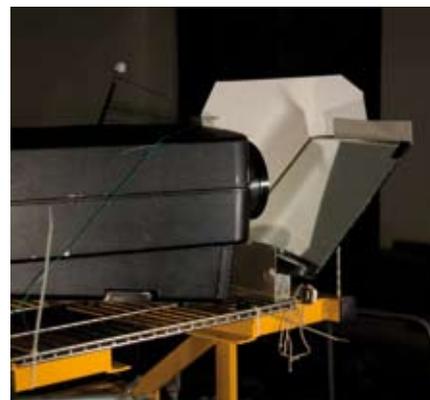
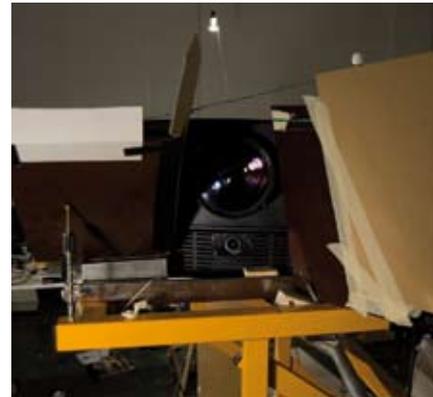
Einer der ersten Filme, die wir gemacht haben, zeigt einen Fisch, der aus einem Teppichmesser gebaut war. Er krümmte beim Schwimmen seinen Körper so, wie es einem Teppichmesser nicht möglich gewesen wäre. Uns war ziemlich schnell klar, dass wir ihn nicht für die Projektion einsetzen würden. Wir hatten uns lange über die innere Physik der Bewegung unserer Prokektionen unterhalten und waren zu dem Schluss gekommen, dass wir den Elemente keine Bewegung hinzufügen wollten, die in ihrer Struktur nicht angelegt ist.

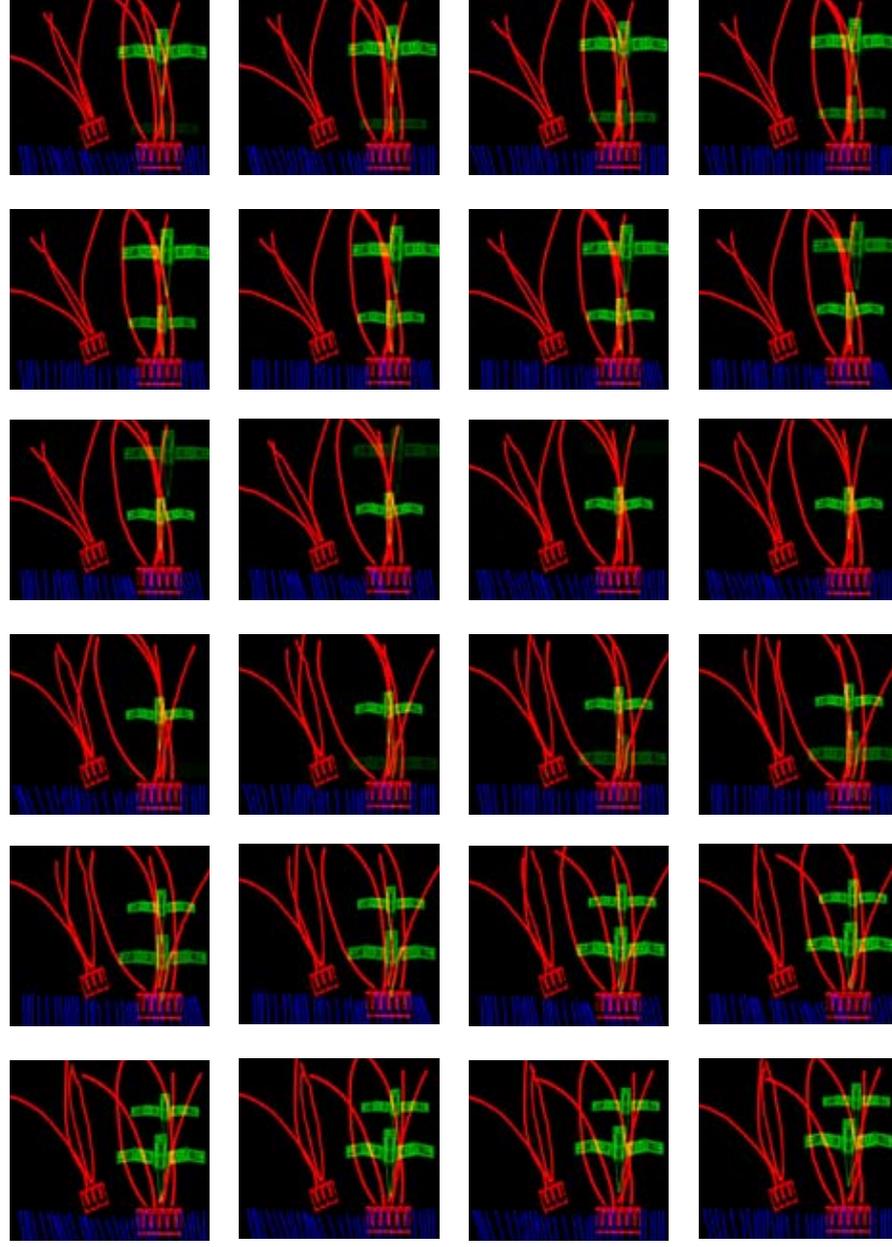
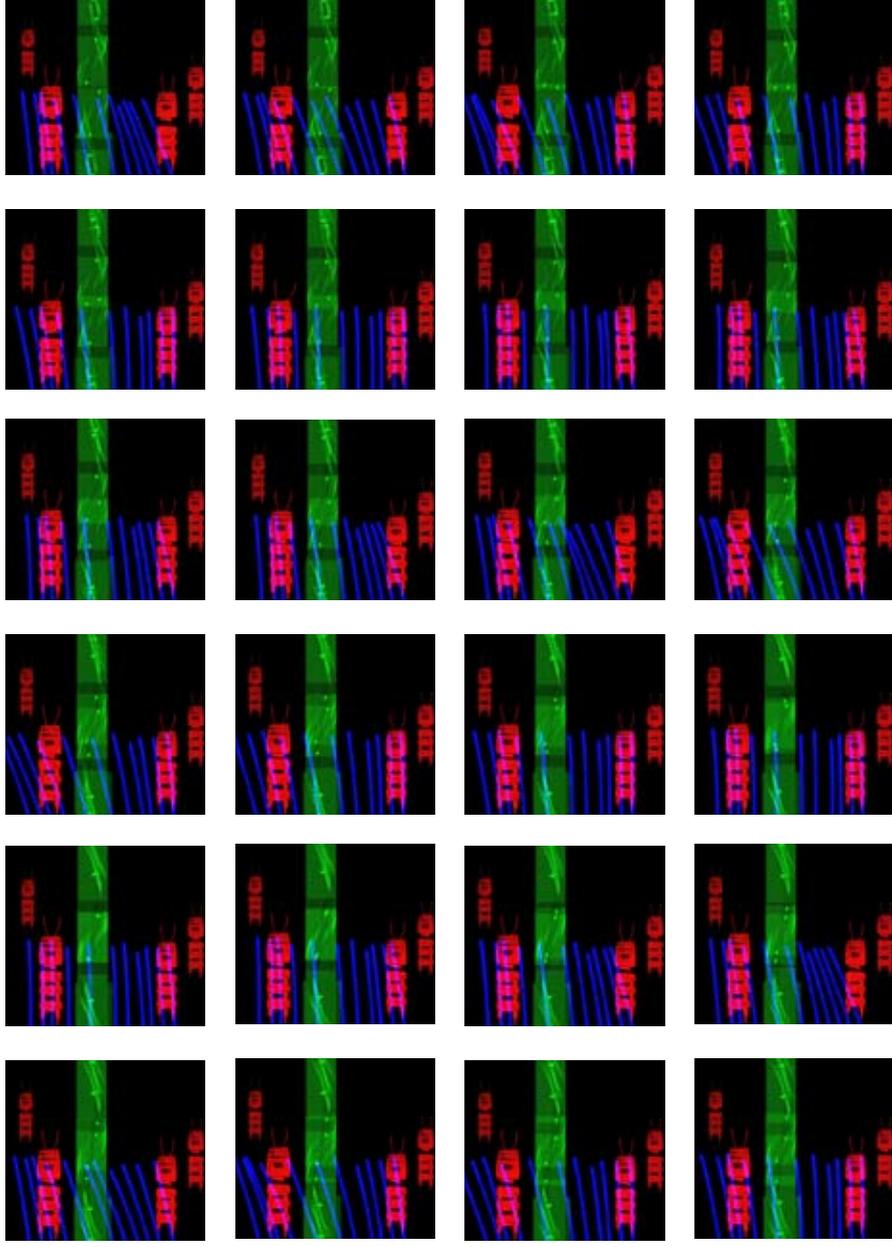
Der Teppichmesser-Fisch schwamm in einem Schwarm, der uns so gut gefiel, dass wir uns entschlossen, eine zweite Fisch-Version zu machen: den Diaprojektor-Fisch. Er ist aus drei Diaprojektor-Gehäusen und Zeltgestängen zusammengesetzt. Ob er noch in der Endversion der Lichtmaschine mit-schwimmt, wird sich zeigen.



15.01.2009

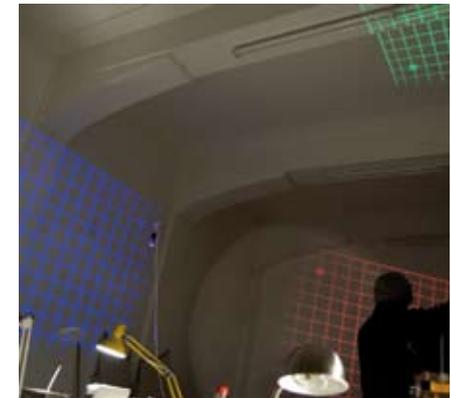
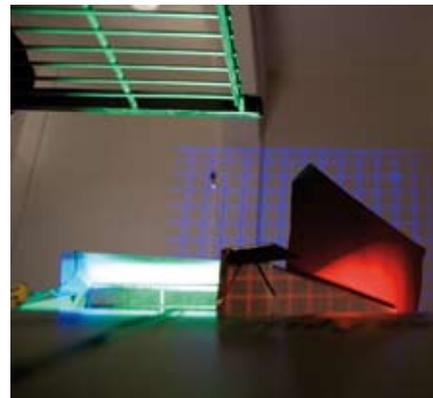
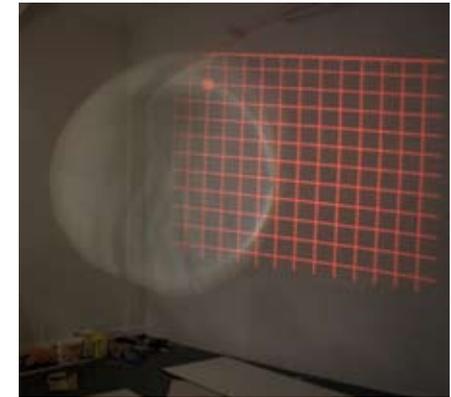
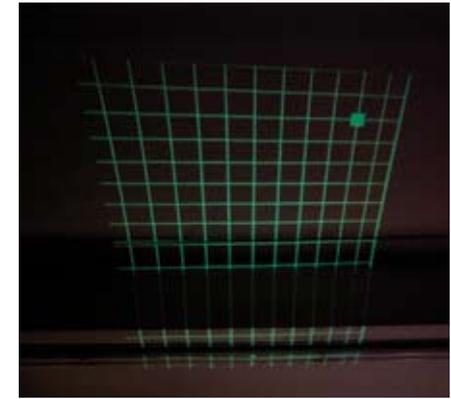
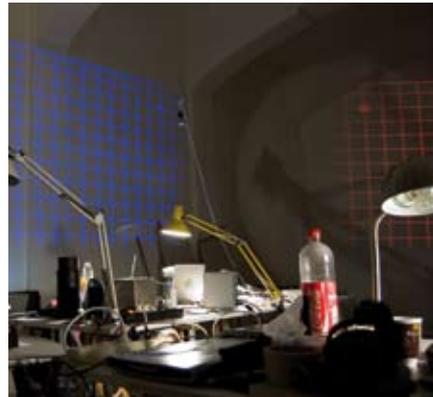
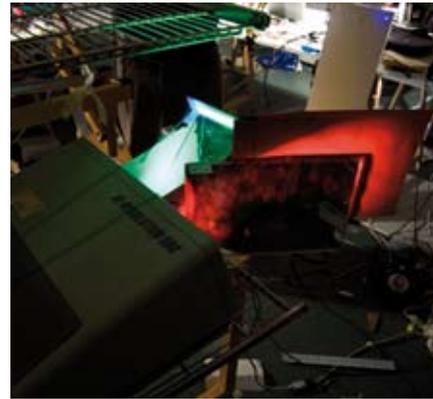
Aus den Resten der Bohr- und Sägekonstruktion bauen wir ein Podest, auf dem wir zwei Röhrenbeamer fest installieren. Dadurch, dass wir ihre Grundfarben mit Spiegeln aufgespalten haben, bekommen wir jeweils drei Bilder im Raum in rot, blau, grün. Wenn wir die Filme entsprechend vorbereiten, bekommen wir drei unterschiedliche Bilder.





16.01.2009

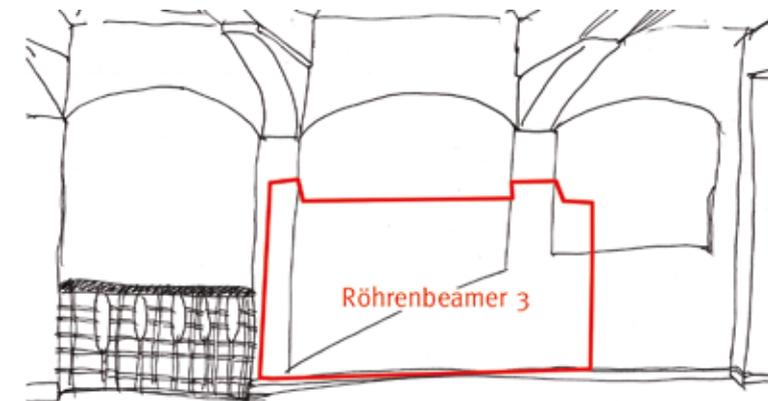
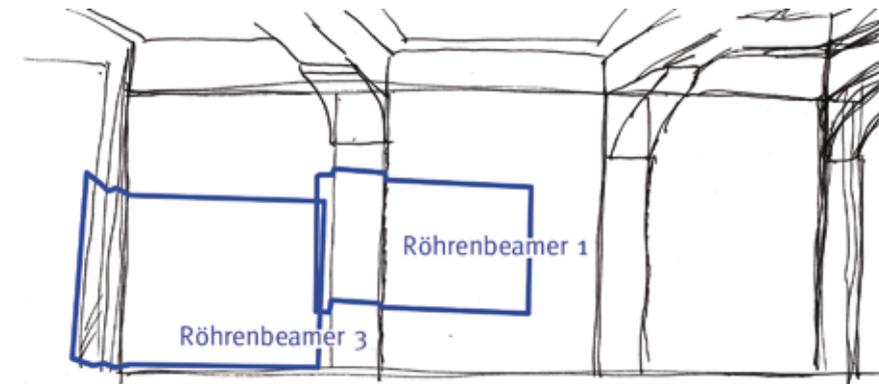
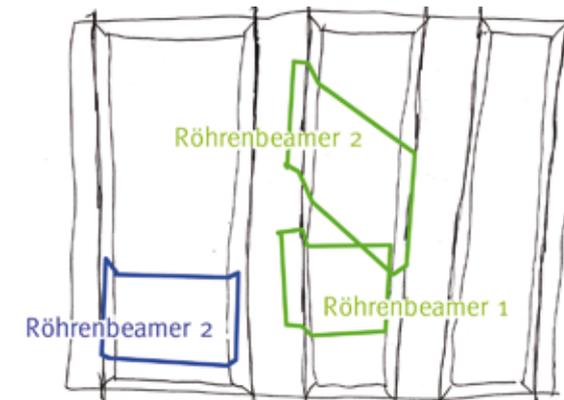
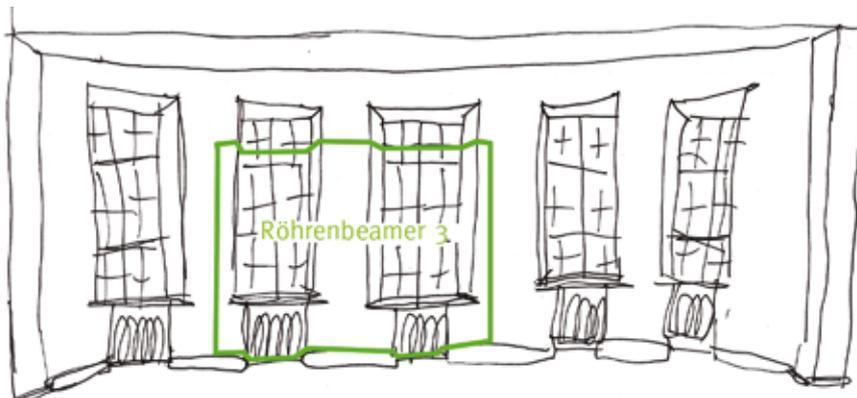
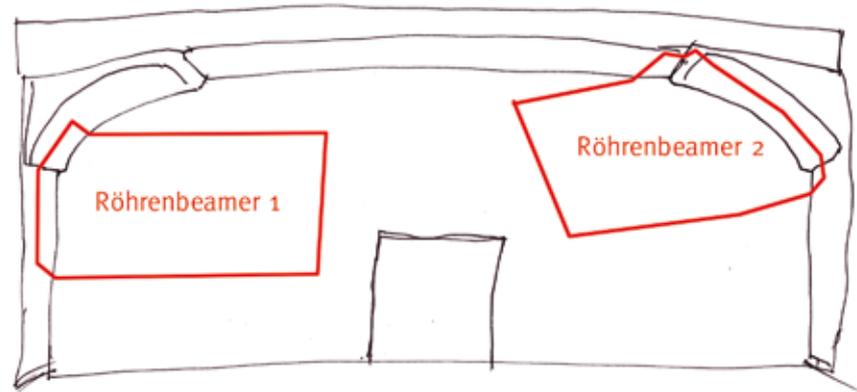
Bei unserer Videocamera ist wahrscheinlich der DV-Ausgang kaputt gegangen. Sehr ärgerlich. Wir versuchen, die Bilder von den Röhrenbeamern mit Schattenspielen zu kombinieren.



## BÜHNENPLAN

Wo sind die RGB Beamer versteckt?

Die Abbildungen zeigen, wie die aufgesplitteten Projektionsanteile der drei Röhrenbeamer im Raum verteilt werden. Die Beamer sind in der Mitte des Raumes auf dem Podest, das wir aus der Säge- und Bohreinheit zusammengebaut haben, aufgebaut.



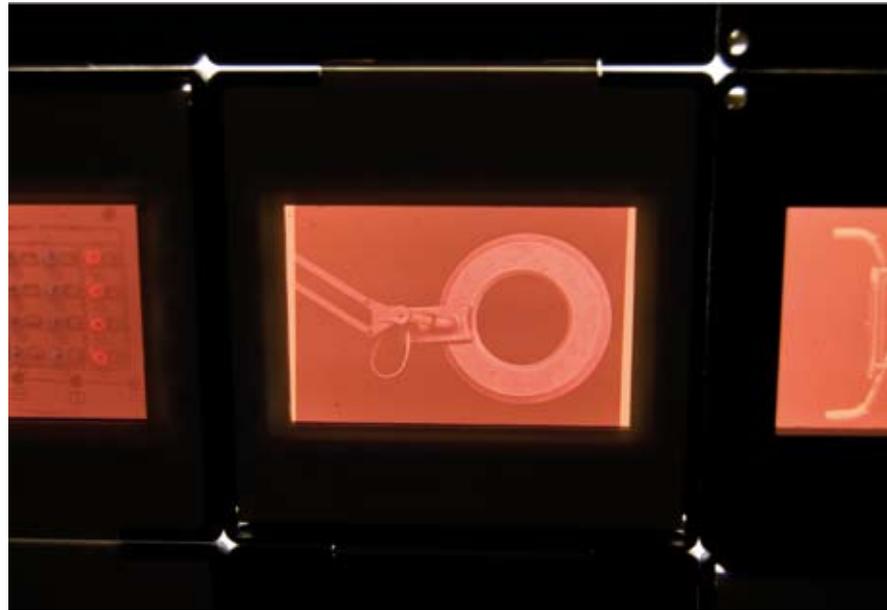


#### NEGATIV- POSITIVDIAS

Wir hatten uns überlegt, wie wir am einfachsten Bilder oder Collagen, die wir am Computer oder mit der Digitalkamera gemacht haben, mit einem Diaprojektor an die Wand werfen können.

Mit einem von unseren guten DLP-Beamern haben wir Bilder negativ an die Wand projiziert und sie von da, mit einer analogen Spiegelreflex-Kamera und einem Farbnegativ-Kleinbildfilm, abfotografiert. Wir hatten die Hoffnung, dass sich unsere Negativvorlagen nach dem Entwickeln wieder in ein Positiv verwandeln. Diesen entwickelten Film wollten wir dann direkt in einen Diaprojektor einsetzen. Es hat gut funktioniert und die Bilder haben zusätzlich durch die Struktur des Negativ-Films eine schöne Färbung erhalten.

Aus einer Laune heraus hatten wir außerdem noch ausprobiert, neben den negativen Projektionen mit dem weißen Beamerlicht Schatten von unseren Maschinen an die Wände zu werfen und sie abzufotografieren. Diese so entstandenen Bilder sehen bei weitem schöner aus als unsere akribisch eingerichteten Negativprojektionen.



## PROJEKTION IN DER PSYCHOLOGIE

Allgemein bezeichnet Projektion in der Psychologie das Abbilden und Verlagern von inneren Vorgängen in die Außenwelt.

Der Begriff der projizierten Empfindung beschreibt eine Hinausverlegung des Empfindungsinhaltes in die Außenwelt. Betastet man ein Objekt mit einem Stabe, so wird die Tastqualität vor das Ende des Stabes projiziert. Bei Berührung projiziert das nervenreichere Glied seine Empfindung auf das nervenärmere, das bewegte auf das unbewegte.

*Sigmund Freud* (\*1856, †1939) verwendete seit 1894 den Begriff der Projektion in der Psychoanalyse. Er bezeichnet ihn als einen Abwehrmechanismus, bei dem eigene, unerträgliche Gefühle und Wünsche einem anderen Menschen oder Gegenstand zugeschrieben werden.

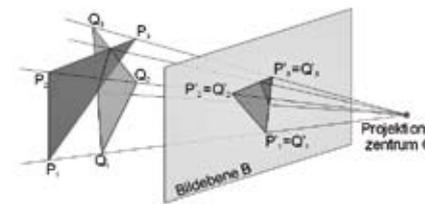
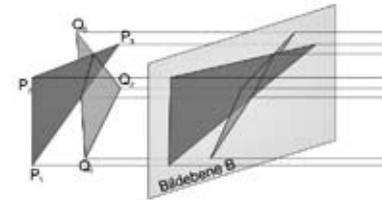
In der sich um 1914 entwickelnden Gestalttherapie wird der Projektions-Begriff als Kontaktstörung verstanden. Des Gegenüber wird nicht so wahrgenommen wie es ist. Darum kann man mit ihm nicht wirklich in Kontakt treten. An dessen Stelle tritt die Unterstellung.

Bei *Carl Gustav Jung* (\*1875, †1961) erscheint der Projektions-Begriff in der Analyse der Persönlichkeitsstruktur. *Jung* unterteilt die Persönlichkeit in das ›Ich-Bewusstsein‹ und in ›Ich-nahe Komplexe‹, die in ihrer Gesamtheit als das ›persönliche Unbewusste‹ bezeichnet werden. Solange keine bewusste Auseinandersetzung des ›Ich‹ mit seinen unbewussten Teilen stattgefunden hat, können diese nur außerhalb des ›Ich‹ wahrgenommen werden und werden deshalb häufig auf andere Personen projiziert.

## PROJEKTION IN DER MATHEMATIK

Projektion ist in der Geometrie die Abbildung eines Raumgebildes auf einer ebenen oder krummen Fläche. Man unterscheidet zwei Grundtypen, die Parallelprojektion und die Zentralprojektion.

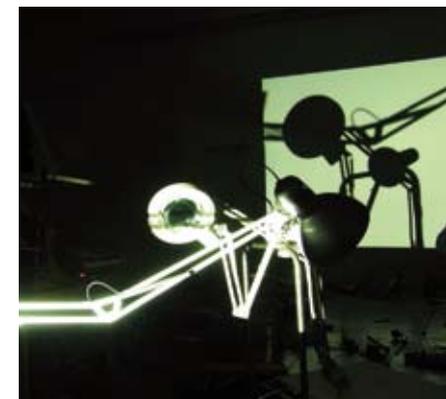
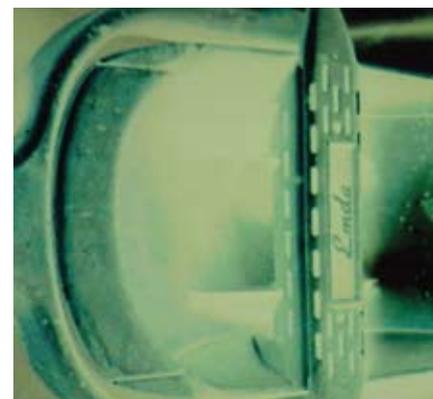
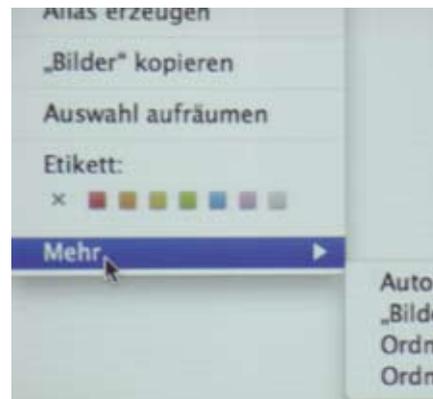
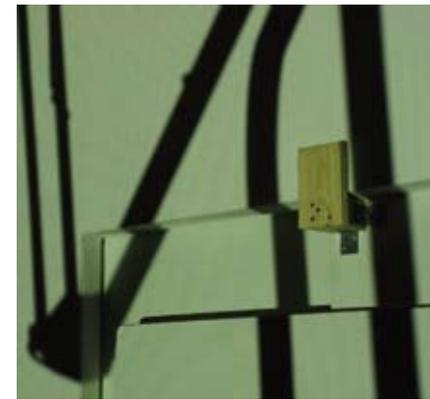
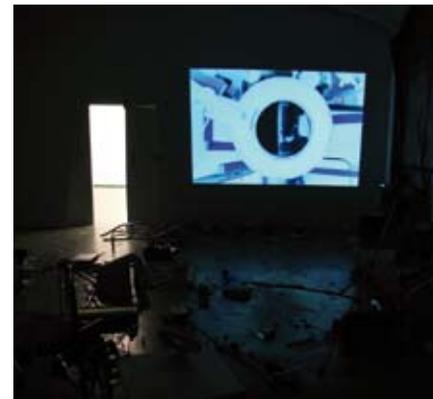
Bei der Parallelprojektion sind eine Bildebene und eine Projektionsrichtung gegeben. Den Bildpunkt eines beliebigen Punktes im Raum erhält man dadurch, dass man die Parallele zur Projektionsrichtung durch den Punkt mit der Bildebene zum Schnitt bringt. Wenn die Projektionsstrahlen schräg auf die Bildebene treffen, handelt es sich um die ›allgemeine‹ (auch: schiefe) Parallelprojektion. Wenn die Bildebene senkrecht zu den Projektionsstrahlen steht, handelt es sich um die ›orthogonale‹ Projektion (auch: Normalprojektion).



Bei der Zentralprojektion gehen die Projektionsstrahlen von einem gemeinsamen, in endlicher Entfernung liegenden, Projektionszentrum aus. Wenn die Bildebene vom Projektionszentrum weg verschoben wird, vergrößert sich die Abbildung maßstabsgerecht. Wird der Abstand zwischen Bildebene und Projektionszentrum verkleinert, so wird auch die Abbildung verkleinert. Liegt die Bildebene hinter dem Projektionszentrum und die Projektionsstrahlen werden über das Zentrum hinaus verlängert, wird dadurch das Bild umgekehrt.

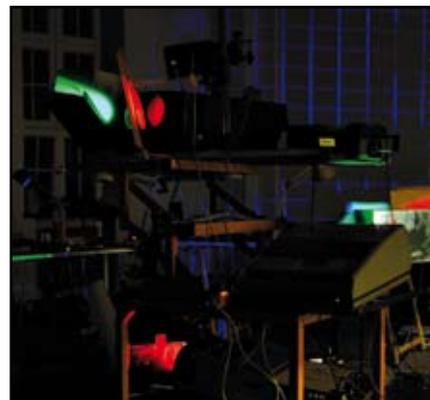
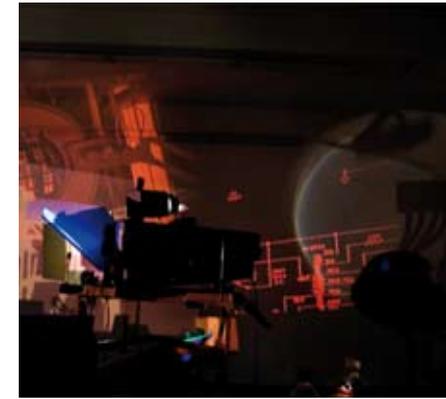
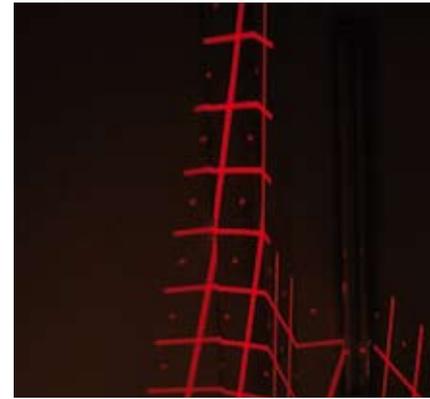
17.01.2009

Mit unseren neuen Videobeamern projizieren wir invertierte Bilder negativ auf die Wände, fotografieren sie mit einer Spiegelreflex-Kamera und einem Negativ-Kleinbildfilm ab und hoffen, dass die Bilder auf dem entwickelten Film positiv erscheinen. Wir wollen sie dann mit Dia-projektoren an die Wand werfen.



18.01.2009

Das Experiment mit unserem Negativ-Positiv-Verfahren ist geglückt. Wir projizieren normalen Kleinbildfilm mit Diaprojektoren. Inzwischen haben wir noch einen Röhrenbeamer in unser Podest gebaut und experimentieren mit der Mischung aus Dia-Projektion, rot-grün-blauem Videobild und Schattenspielen. Es gefällt uns.



aus: *Melina Melian: Rückspiegel, 2008.*  
*Video Installation für fünf Fernseher.*

„ ...

**Reitz** Ich war zu der Zeit mit *Kluge* zusammen Leiter der Abteilung für Film an der Ulmer Hochschule, wir hatten dieses Institut für Filmgesellschaft gegründet, aber VARIATION - UNENDLICHE FAHRT ist nicht dort entstanden. Ich habe das Projekt entwickelt für die Münchner Inselfilm, das war eine Firma, die sich in erster Linie mit Werbung beschäftigte, aber der Inhaber, ein *Norbert Handwerk*, war ein durchaus mäzenatisch eingestellter Mensch. Er hatte mir kurz vorher einen Kurzfilm ermöglicht in einer Freiheit, wie ich es bis dahin noch nie erlebt hatte, nämlich ›Geschwindigkeit‹, ein Film von



11 Minuten Länge, der bis heute noch gezeigt wird. Bei der Arbeit an dem Film ›Geschwindigkeit‹ bin ich auf diese Themen gestoßen, vor allem das Thema der Ortswechsel, der Reisen, der Mobilität. Und als sich dann in München eine große Ausstellung ankündigte, 1965 gab es eine internationale Verkehrsausstellung in München, sah ich eine Chance, diese Ideen einmal auf einer viel größeren Bühne weiterzuentwickeln. Ich setzte

mich also mit diesem Firmeninhaber Herrn *Handwerk* zusammen, machte ein Konzept, das im Wesentlichen schon alle diese Ideen enthielt, die dann hinterher in VARIATION - UNENDLICHE FAHRT realisiert worden sind. Und wir überlegten zusammen, wer kann uns das bezahlen. *Handwerk* knüpfte dann den Kontakt zur Deutschen Bundesbahn.

Ich suchte in der Zeit meine eigenen Allianzen. Ich habe dann gesehen, hier bin ich in Feindesland, die Interessen von denen ich umlagert bin, gehen genau an den eigentlichen inhaltlichen Gedanken, an der Utopie von räumlicher Durchsetzung von Film, von Raum und Bewegung und Zeit usw., an all dem, woran mir lag, vorbei. Deshalb habe ich mir aus dem Bereich meiner Freunde mit denen ich gearbeitet habe, Unterstützung zusammengesucht, so eine Art Truppe um mich gebildet: also *Kluge*, *Riedl* und auch an der

Ulmer Hochschule ein paar Leute, die in Assistentenfunktion um mich herum waren.

Ich war damals schon der Meinung, dass die Tage des klassischen Kinos gezählt sein werden. Also Kino ist mal aus zwei Wurzeln entstanden, einerseits aus der neu erfundenen Technologie und auf der anderen Seite aus dem Theater. Diese beiden Ursprünge haben sich vereint in dem sogenannten Filmtheater. Diese Form ist ja nur eine frühe Entwicklungsform.

**Kluge** Ein Ansatzpunkt für VARIATION - UNENDLICHE FAHRT ist eine Idee, die in Ulm in der Bauabteilung der Hochschule für Gestaltung und im Filminstitut gleichzeitig aufkam, nämlich die Idee vom Raumkino. Normalerweise sitzen ja in der Vorstellung des Kinos der 30er Jahre Menschen aufgereiht



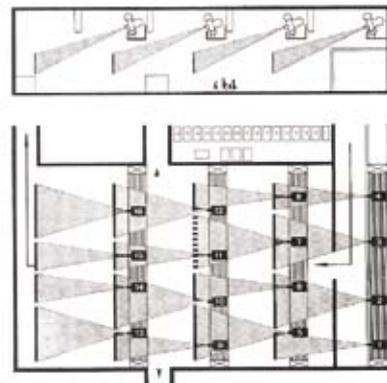
auf Sitzplätzen mit Loge, Sperrsitz usw. und kucken auf eine Flachleinwand, auf ein Guckkastenkino. Die Idee war jetzt, das ursprüngliche Konzept des Kinos, dass man in einem Raum hin- und hergehen kann, dass man von allen Seiten Bilder hat, so wie Sie es meinetwegen in einer Kirche bei Tiepolo hätten, wo sie auch an der Decke Malereien haben und an den Wänden und tendenziell auf dem Fußboden. So

sollten jetzt Gesamträume mit Lichtbild ausgestattet werden. Die Architekten haben zum Beispiel Entwürfe gemacht für ein Kino in dem die Zuschauer liegen und nach oben kucken und dann dort sozusagen Film sehen. *Reitz* hatte mehr die Idee eines Gartens von Bildern, bei dem man wie in einem Labyrinth umhergehen kann, sich verirren kann sogar und dann wieder herausfindet oder einem Spiegelkabinett des Films, so dass das Moment der Überraschung im Raum eine Rolle spielt. Das ist eine Idee, die er auch heute noch hat. Und aus dieser Grundlage kommt VARIATION - UNENDLICHE FAHRT.

**Reitz** In der Zeit als wir mit VARIATION - UNENDLICHE FAHRT anfangen, war nicht nur das Fernsehen bereits weltbeherrschend, sondern wir sahen

eine Welt der audiovisuellen Medien, die sich vollkommen loslösen von allen diesen institutionellen Verankerungen, auf uns zukommen. Ich suchte immer nach einer Utopie des Kinos und stellte solche Überlegungen an, wie können wir aus dieser Ortsbindung, die das Kino hat und den festen Anfangszeiten, und allen diesen Formen, los-, wegkommen und dachte, gerade solche Ausstellungen oder Orte, an denen sowieso die Menschen in einer aus ihrem Alltagstrott losgelösten Form, aufnahmebereit, sich hindurchbewegen, da kann man eine neue Form des Kinos entwickeln, die darin besteht, dass die Bilder dem Strom der Menschen folgen. Wir nannten es dann auch ein Kino für Menschen in Bewegung. Und das war der Gedanke dabei, die Menschen bewegen sich und wir wollen sie nicht aufhalten, nicht festhalten, wenn wir ihnen etwas erzählen, wir wollen ihnen unsere Geschichten in der Bewegung erzählen. Der Besucher wird als freies mündiges Wesen begriffen, das sich hinbewegen kann, wo es will und gleichzeitig aber begleitet wird von einem poetischen Gedanken. Also es ist nicht eine gefährliche Wildnis, diese Halle, sondern es ist eine poetische Landschaft, in der man sich frei und beliebig bewegen kann, in der man aber sehr bald das Gefühl hat, dass es überall neue künstlerische Erfahrungen zu machen gibt. Es entsteht da sozusagen eine Gegenwelt, denn die Bilder, die wir sehen, führen uns hinaus aus dieser Halle, weiträumig in die Welt. Die Bilder behandelten ja gerade so etwas wie Ferne und Zukunft und Überwindung der Schwerkraft und solche Gefühle.“

#### VARIAVISION



Ein Experiment für 100 Tage (25. Juni - 3. Oktober 1965)

Ein großer, abgedunkelter, rechteckiger Raum. Über den Köpfen der Zuschauer schweben in Viererreihen insgesamt 16 Leinwände, die so angeordnet sind, daß in jeder der 4 Reihen jeweils 2 Cinemascope Bilder und 2 Normalformatige Farbbilder vorkommen. Die dazugehörigen 16 Filmprojektoren befinden sich auf

einer Röhren-Brücken-Konstruktion in der Hallendecke. Die Fußbodenfläche ist frei begehbar, lediglich durch weiß eingezeichnete Wege und grüne Kreisflächen unterbrochen. Diese Einzeichnungen auf dem Fußboden geben Anregungen zum Weitergehen oder zum Verweilen. Auf den 6 im Fußboden eingezeichneten grünen Kreisen vernimmt man Sprache. Über ein System von 24 Lautsprechergruppen ertönt eine elektronische Musik von der Hallendecke herab. Die Vorführung hat weder Anfang noch Ende. Alle 16 Filme laufen als endlose Bänder verschiedener Längen. Dabei sind die Längen der einzelnen Filme so berechnet, daß innerhalb von 36 Minuten bestimmte vorgeplante Bildkombinationen entstehen. Die Bilder der 16 Leinwände nehmen durch diesen Synchronplan in jedem Augenblick in vorgeplanter Weise auf einander Bezug, zeigen zum Beispiel gleiche Bildmotive, ergänzen einander inhaltlich oder fügen sich zu Bildern zusammen, die sich über mehrere Leinwände fortsetzen. In gewissen Zeitabständen erscheinen gleichzeitig auf allen Leinwänden gleiche Bildmotive, die dann von musikalischen Akzenten begleitet werden. Von allen bisher bekannt gewordenen Simultanprojektionen und filmischen Experimenten unterscheidet sich VARIAVISION auch durch die sogenannte Lamellentechnik. Jede der 16 Projektionsflächen ist in eine Reihe von schmalen, hochformatigen Abschnitten, Lamellen geteilt, die um ihre senkrechte Mittelachse drehbar sind und durch Motoren bewegt werden können. Wir haben es also nicht mit 16 starren im Raum hängenden Leinwandflächen zu tun, sondern mit insgesamt 110 derartigen in die Tragekonstruktion montierten Lamellen, die als Projektionsflächen dienen. Alle diese Lamellen sind durch eine Programmsteuerung beliebig bewegbar und erlauben zum Beispiel, je nach Einstellung der Programmautomatik Modifizierungen der Bildformate, Durchblicke im Raum oder Unterstützungen der dramaturgischen Ideen durch Veränderungen der Formate. Sinn der Anlage ist es, dem die Halle durchquerenden Besucher filmische, literarische und musikalische Nachrichten zukommen zu lassen, ohne daß der Zuschauer an das bekannte Ritual einer Kinovorführung gebunden wäre. Er ist auch nicht gezwungen, sich für eine bestimmte Zeit in dieser Vorführung aufzuhalten. Bilder, Worte und Musik stellen zusammen mit den Leinwandbewegungen eine komponierte Einheit dar. Sie bilden gemeinsam einen Raum.

ROBERT SMITHSONS



ORTSSPEZIFITÄT

Den Kriterien von Ortsspezifität entspricht eine Kunst, die mit einem bestimmten Ort untrennbar verbunden ist und sich dabei nicht nur formal (architektonisch, funktional) sondern auch inhaltlich (historisch, soziologisch, politisch) mit ihm befasst. Das können skulpturale, installative Arbeiten sowie projekthafte und aktionistische Interventionen sein.

Dieser Bogen umfasst *Richard Serras* ›Splashings‹ (seit 1969), *Jochen Gerz* Anbringung eines mit ›Attensione L'Arte Corrompe‹ beschrifteten Schildes am ›David‹ von *Michelangelo* in Florenz, *Hans Haackes* ›Germania‹-Beitrag zur Biennale von Venedig, 1993 und *Christos* und *Jeanne-Claudes* Verhüllung des Berliner Reichstagsgebäudes, 1995. Kunst im öffentlichen Raum sollte per se Ortsspezifität haben. ›Ortsspezifität‹ ist im Deutschen eher in der adjektivischen Form ›ortsspezifisch‹ gebräuchlich, quasi eine direkte Übersetzung des englischen Begriffs ›site specific‹. Dieser Terminus wurde ca- 1970 im Zusammenhang mit der amerikanischen Land Art geprägt, um die fixierte Beziehung zwischen den skulpturalen Landschaftsprojekten und den entfernteren Gegenden ihrer Realisation zu bezeichnen.

Eine Verbindung zwischen Land Art und Conceptual Art wurde durch *Robert Smithsons* um 1967 entwickelte künstlerische Theorie vorbereitet. Er spricht von ›Site‹ (›Ort‹) und ›Non-Site‹ (›Nichtort‹).

Als gezielte Setzungen im Raum können die bewusst einfach und selbstbezüglich gehaltenen geometrischen Objekte von *Carl Andre*, *Sol LeWitt* und *Dan Flavin* verstanden werden. Sie fordern dazu auf, die Umgebung der künstlerischen Arbeit mitzubedenken und dazu eine Haltung zu entwickeln. Für die ortsspezifische Form des Vorgehens hat der französische Künstler *Daniel Buren* seit 1971 den Begriff ›in situ‹ verwendet. Hierin klingt auch der in Frankreich um 1968 politisch hoch aufgeladene Begriff ›Situation‹ an. Die von der Gruppe der ›Situationistischen Internationale‹ formulierte Politisierung und Psychologisierung der Stadt als Ort für künstlerische Subversionsstrategien fließt in *Burens* Arbeit mit ein.

ACHTUNG: KORRUMPIERTE KUNST

Inzwischen hat sich - unterstützt durch die von *Joseph Beuys* auch im öffentlichen Raum vorangetriebene Erweiterung des Skulpturbegriffs oder durch die Positionen amerikanischer Postminimalisten wie *Richard Serra* oder *Gordon Matta-Clark* - ein nahezu allgegenwärtiges Bewusstsein über Ortsspezifität ausgebildet.

SITUATIONISTEN  
SIND DURCH DIE STRASSEN VON PARIS  
GELAUFEN UND HABEN AN DIE WÄNDE  
GESCHRIEBEN

DIE KUNST IST EIN KADAVER  
ESST NICHT VON IHR

WER HAT DAS ERZÄHLT?

LICHTMASCHINE  
ORTSSPEZIFISCH

NICHT AUF DEN  
ORT BEZOGEN

ABER NICHT

- HISTORISCH
- SOZIOLOGISCH
- POLITISCH

WAS HAT DER ORT FÜR EINE GESCHICHTE?

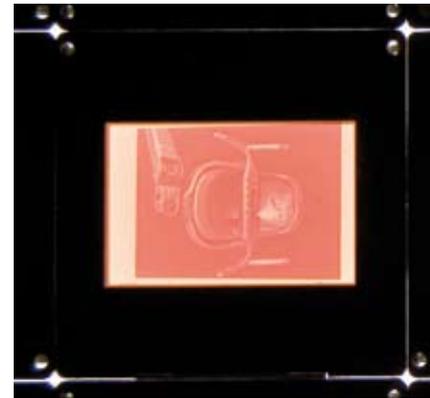
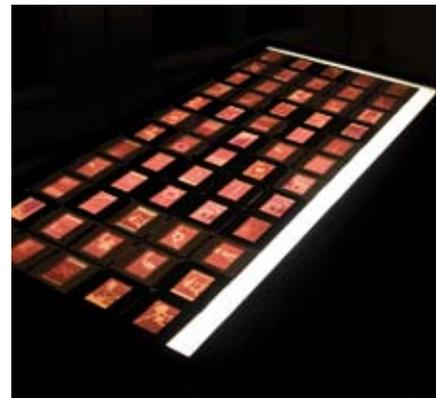
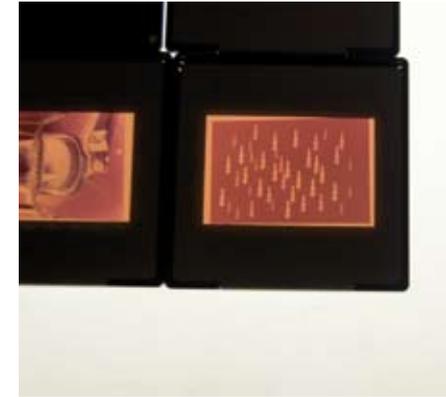
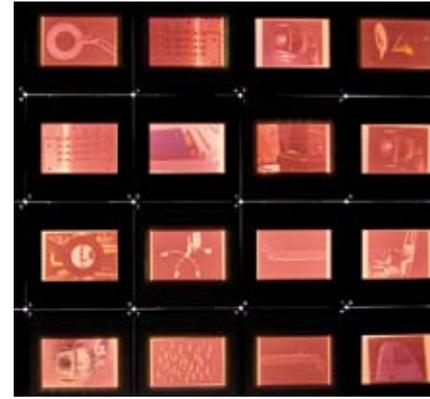
SCHUMACHER BAU... HM.

WIR KONNTEN BIS JETZT NICHT HERAUSFINDEN  
OB AN DEM PLATZ WO WIR UNSEREN RAUM  
GEBAUT HABEN SCHONMAL EIN RAUM  
GEWESEN IST. WENN DANN IN DEN 1960ERN  
VON EINEM MALEREI PROFESSOR

MARGIT ROSEN ALS WIR IN KARLSRUHE WAREN  
WERKFACE  
WELCHE RAUM NUMMER ER WOHL HATTE?

19.01.2009

Wir experimentieren weiter mit den Dias, wobei wir einmal abfotografierte Negativprojektionen haben und zum anderen Fotos vom Schattenwurf der Gegenstände in unserem Raum. Die Schatten sind weitaus eindrucksvoller.



20.01.2009

Wir müssen aufräumen. Der Raum ist zu voll, unsere Arbeitstische und alles andere sind den Projektionen im Weg. Wir schaffen alles auf eine Seite und schmeißen einen Arbeitstisch raus. Darüberhinaus bauen wir weiter an Motiven.



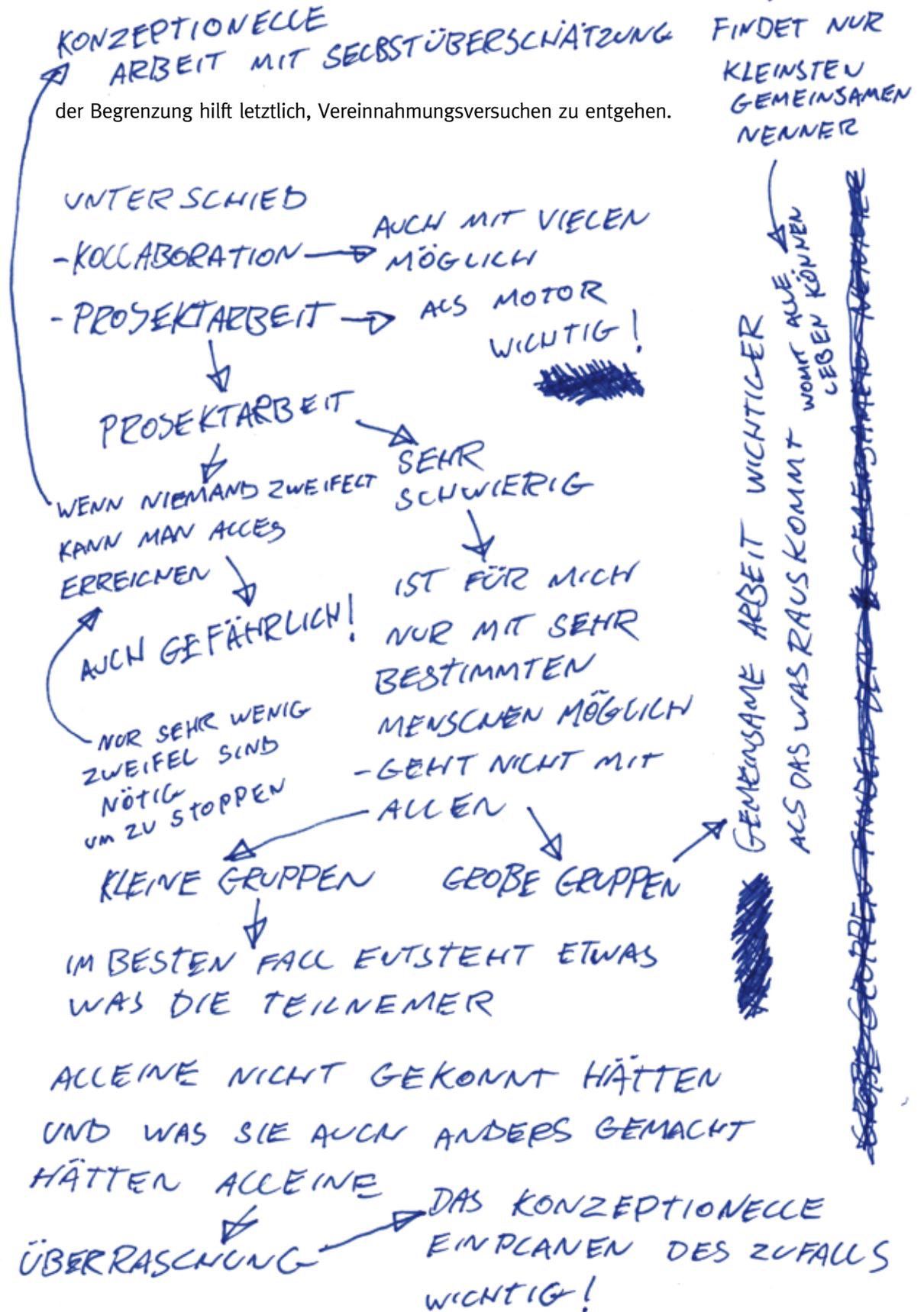
# JULIANE REBENTISCH



## TEAMWORK UND SELBSTORGANISATION

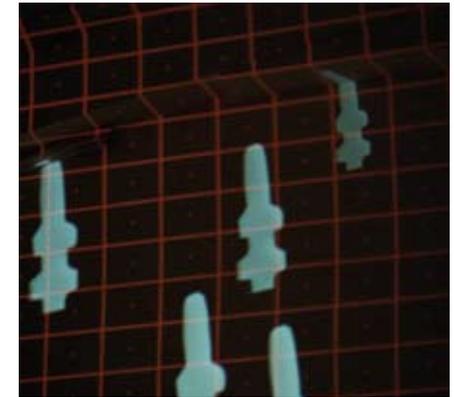
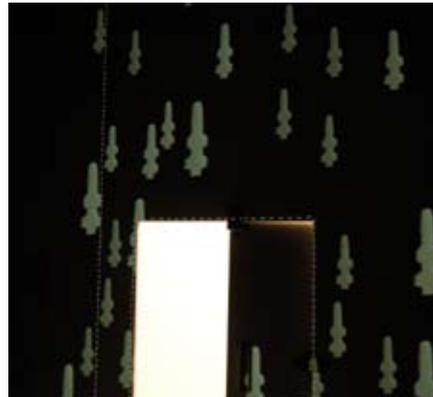
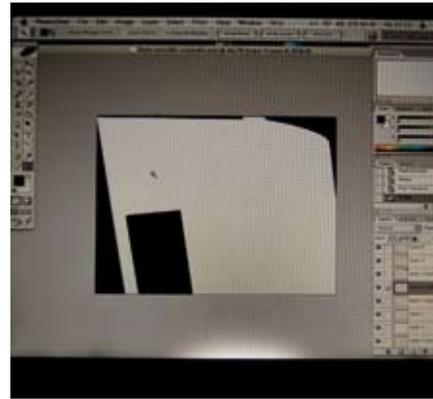
Teamwork und Selbstorganisation dienen als Bezeichnungen gegensätzlicher Ausrichtungen kollektiver und künstlerischer Arbeitsweise. Wenn der Begriff »Teamwork« an Wirtschaftszusammenhänge gebunden ist, dient er dem Zwecke der Leistungs- und Gewinnmaximierung. Im Zusammenhang kollektiver

künstlerischer Arbeitsweisen kann Teamwork auch kritische Perspektiven enthalten, was die Ambivalenz des Begriffes deutlich werden lässt. Seit der Herausbildung des modernen KünstlerInnenbildes lässt sich »Gruppenbildung« als eine Strategie verstehen, um einen sozialen Verbund herzustellen - vor allem aber um avantgardistischeren Zielsetzungen zum Durchbruch zu verhelfen. Bei »Kollaborationen« kommt es - über den sozialen Zusammenschluss hinaus - zu gemeinsamen Produktionsprozessen. Hier bleiben aber die Teilnehmenden als individuelle ProduzentInnen erkennbar im Gegensatz zur »Projektarbeit«, wo diese Konturen verwischen. Der Prozess der gemeinsamen Arbeit wird hier, gegenüber dem entstehenden Produkt, höher eingeschätzt. Nach der Philosophin *Juliane Rebentisch* besteht das strategische Moment des Zusammenhangs in seiner »Anti-Vereinnahmungsfunktion«, da die projektorientierte Arbeitsform erlaubt, kritische Inhalte zu verhandeln und zugleich die Entwicklung sowohl von Gruppen- als auch von Individual-Identitäten zu vermeiden. Mit den Bewegungen der historischen Avantgarde - mit Dada, den russischen Konstruktivisten und den Surrealisten - haben kollektive Arbeitsweisen ihre politischen Perspektiven entwickelt. Und so erweiterte sich das Feld der Kunst in die Gesellschaft hinein. Der Begriff der Gegenöffentlichkeit erhielt nun maßgeblich eine strategische Funktion für Initiativen. Die freiwillige Unterordnung von Individualinteressen unter eine kollektive inhaltliche Ausrichtung führt zur zeitlichen Begrenzung solcher Zusammenschlüsse. Denn diese sind von der Motivation der Teilnehmenden abhängig und besitzen nur einen geringen Grad an Verpflichtung. Doch jene Art



22.01.2009

Heute haben wir unsere zwei neuen, baugleichen Videobeamer fest auf den äußeren Fensterbrettern installiert, um auf die Eingangswand-Rückseite komplett projizieren zu können. Um die Projektion genau dem Raum anpassen zu können, haben wir in Photoshop eine Maske gebaut, die sich genau dem Wandverlauf anpasst.



Gespräch zwischen Benjamin Wölfling, Fabienne Müller und Jonas Alsleben  
13.01.09

**Benjamin** Die Wand habt ihr gebaut?

**Jonas** Ja!

**Benjamin** Also ich bin eher handwerklich beeindruckt, als künstlerisch.

**Jonas** Hey, Benni, mach mal einen Punkt.

**Benjamin** Künstlerisch natürlich auch großartig, dieses Weiß, Unglaublich, so ausdrucksstark. Zeig mal her, wo habt ihr diese Teile her.

**Jonas** Welche?

**Benjamin** Die technischen.

**Jonas** Es gibt zwei mehr oder weniger unterschiedliche Sachen. Auf alle Fälle Sachen, die eher als Foto funktionieren, mit bewegten Elementen ...



**Benjamin** Was ist das?

**Jonas** Das ist eigentlich dieser Zippel hier oben, der gedoppelt ist und da noch weiter drin ist, oder solche Sachen, wie diese Lupenrad hier ...

**Benjamin** Geil. Wie habt ihr denn das gemacht?

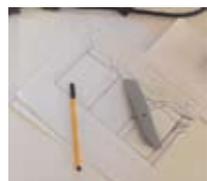
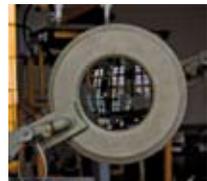
**Jonas** Mit After Effects.

**Benjamin** Sieht ja krass aus.

**Jonas** Also das hier ausgeschnitten und den Arm drangesetzt.

**Benjamin** Ah, ok, verstehe.

**Jonas** Das war auch das, worüber wir eben geredet hatten. Wie gesagt, es stockt so ein kleines bisschen, weil halt dieses gelbe Monster nicht so richtig will und wir eher die Hoffnung hatten, ok., wenn das Ding erstmal in der Mitte ist. Weil es so was sein sollte wie ein Versorgungsmotor und wenn man dann noch an die Wellen oder dieses Sägeblatt irgendwelche Sachen dranhängt, die dann über Winkel und irgendwelche Schnürsysteme Sachen im Raum bewegen könnten, vor Projektionen bewegen könnten – das läuft halt noch nicht so wirklich. Und es ist auch ein bisschen die Frage, wann es laufen wird. Es war diese Hoffnung, wir stellen den Kram in die Mitte und dann schauen wir, was davon ausgeht. Was auch immer noch so in der Art passieren wird. Es



wäre eigentlich auch schöner, so eine Art Grundstruktur zu haben. Weil ich jetzt gerade in der Überlegung bin, habe ich hier versucht einen Bühnenplan zu zeichnen. Nicht um es genau zu machen, sondern einfach nur, um zu sehen, was man für Flächen hat. Es sind drei große Flächen. Was jetzt nicht dabei ist, ist die Decke, die auch wichtig ist. Aber hier gibt es drei große Flächen und diese Streben in einer Größe mit der Tür, und hier diese komische Schräge mit solchen Teilen oben und auch diese Fensterfront. Ob man da eine Vorstellung bekommen könnte für eine Gesamtstruktur, weil das ja alles aus diesen Maschinen gebaut ist. - Wir haben

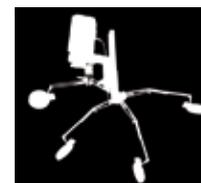
auch noch andere Sachen gemacht, so ein bisschen figürlicheren Kram, wie diesen Fischschwarm. Das würde ich aber alles als Testläufe dafür sehen, wie etwas aussehen kann. Es kann sein, dass das dann da mit reinkommt, oder dass man noch was anderes damit macht, aber es hat halt insgesamt noch keinen kompletten Zusammenhang. Oder auch dieser komische Hase, mit den sich bewegenden Schraublöchern hier.

**Benjamin** Das ist ja krass.

**Jonas** Was aber so auch noch nichts taugt. Und was man dann noch überlegen könnte: es ist ja so, dass es diese technischen Dinge so sehr entfremdet, weil Dinge, die sich eigentlich nicht bewegen könnten, sich hier bewegen, wie diese Schraubenlöcher. Und diese anderen Teile sind noch mehr in einer Maschinenlogik, wie dieses Lupenrad. Könnte so zwar auch nicht funktionieren, aber generell biegt sich da nicht noch irgend etwas extra, was dann dazu gekommen ist, wie bei diesen Fischen, wo der Körper noch mitschwingt. Was er so nicht machen würde. Oder auch schwarz-weiße Elemente. Das wäre jetzt zum Beispiel dieses Lupenrad.

**Benjamin** Bin tief beeindruckt, was ihr hier bastelt.

**Jonas** Wir brauchen noch mehr Füße und noch mehr Hände! -



Das waren jetzt diese Elemente, eingefärbt. Noch spannender ist, wenn man direkt mit Schatten arbeitet. Das sind jetzt die Schatten, abgefilmt von dem Belichter, invertiert und zusammengebaut.

**Fabienne** Ist das digital?

**Jonas** Nein, das ist tatsächlich der Schatten von dem

Gerät. Das ist der Belichter, der hier irgendwo rumsteht.

**Fabienne** Ja, das ist aber umgekehrt.

**Jonas** Aber da ist jetzt nicht dazugetan.

**Fabienne** Nee, nee, das meine ich nicht, aber es hat ja eine extrem grafische Anmutung.

**Jonas** Wobei das hier jetzt auch noch mal grafischer wirkt, als dann später an der Wand, weil es hier auf diesem schwarzen Hintergrund ist. Wenn es projiziert wird, hat es ja eher den Hintergrund, der dann da ist.

**Fabienne** Das wirkt nicht so dunkel?

**Jonas** Ja, hier wirkt es eigentlich voll exponiert. Das vermischt sich dann noch mehr mit dem Untergrund. Wenn du das auf eine Ecke projizieren würdest, dann würde es sich mehr der Ecke anpassen, als dass du denkst, da ist jetzt voll das Schwarze drin, wo dieses Ding drauf trudelt.

**Benjamin** Ja, klar.

**Jonas** Und wenn man das mehr oder weniger entfremdet und daraus irgendwelche Tiere macht, dann würde es auch mehr Sinn machen, für die eine Art Untergrund zu bauen. Sebastian meinte, dass es dann eher was Geschichtliches hat, oder man sagt: oh, es ist ein Wald und da leben ganz viele merkwürdige Tiere drin.

Wo ich jetzt grade ein bisschen dran war – oder auch Carl und Ich – war eigentlich eine Kombination. Obwohl ich jetzt nicht genau weiss, ob das so funktioniert.

**Benjamin** Also ihr überlegt, wenn man hier reinkommt, ob man den Eindruck vermittelt bekommt, man ist eher in einem Riesen-Maschinenpark oder im Zoo, oder wie? Um es mal ganz simpel darzustellen.

**Jonas** Um es mal ganz simpel darzustellen: ob du eher in was Figürliches hineintrittst, wo du sagst, ich habe Figuren, die ich erkennen kann und ich sage jetzt: ok, wow, das ist ein großer Krebs, oder oh, der Mann hat ja Lupen als Beine. Dann müsste man sich überlegen: was macht der Mann, wo steht der Mann überhaupt? Oder ist es mehr so, dass es sich um die Maschinen dreht, die hier ja auch sind. Dass du diese Elemente hast, die du klar wiedererkennen kannst und die was machen, was in echt nicht unbedingt geht.

**Benjamin** Ja, ok. Ich steige langsam durch.

**Jonas** Was ist das? Ja, das ist auch ganz süß, dass da eine Art Rauchwolken auftauchen.



**Benjamin** Ich verstehe.

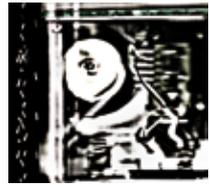
**Jonas** Und das ist ja prinzipiell eher fotografisch. Wenn man es jetzt nur fotografisch aufziehen würde, würde es nicht funktionieren, weil es ja schon so abgeschlossene Bilder hat. Man müsste halt sehen, ob man das dann irgendwie kombinieren kann, aber das würde in eine andere Richtung gehen als die Fische oder der Schatten-Mann mir den Lupen als Beine.

Wahrscheinlich ist es am charmantesten, wenn man eine kleine Kombination findet. Dass du damit irgendwas aufbaust und dann immer noch Kleinigkeiten reinsetzt. Oder diese Zippel-Flieger könnten ja auch noch ein bisschen figürlicher werden. Das könnten dann auch eine Art Fische sein. Jetzt alles sehr grob gesprochen.

Das war auch der Versuch, die Dinger so abzufilmen, dass sie im Prinzip für Schwarz sind, oder beinahe für Schwarz sind. Ich überlege jetzt grade an einer Art Grundstruktur. Ob man die finden kann, oder ob man sagt, man lässt sich das einfach aufbauen und guckt. Wenn man nicht mit dem Klotz anfangen kann, dann versucht man halt mit was anderem anzufangen, oder versucht, mit diesen Beamern anzufangen und so ein bisschen zu gucken, was daraus wird. Jetzt nicht so, dass man sich wirklich einen 1:1-Plan macht und versucht, den nachzuvollziehen. Aber vielleicht, ob man so ein Gefühl finden kann, was da eigentlich in den Raum reingehören müsste.

**Benjamin** Also, was ich interessant finde und was ich für eine Idee habe ist, wenn diese Viecher, wenn diese Grenze so verschwindet. Wenn du dieses Lupen-Bullauge hast und diese Viecher, wenn du Sachen hast, die am Anfang statisch sind und mehr so aussehen wie eine Maschine, wenn die dann plötzlich einen persönlichen Aspekt kriegen, weißt Du? Also Bewegungen einbauen, die dann plötzlich wieder dynamischer werden, oder was Körperliches kriegen. Oder wenn diese Viecher in irgendeiner Art und Weise mit den Dingen interagieren, so dass die Fische um dieses Auge rumstrudeln. Das würde mich reizen, das zu sehen. Wenn du im Prinzip so eine relativ räumliche Anordnung hast und dann solche Figuren immer wieder auftauchen und mit dem Raum quasi der Raum verändert wird. Ich weiss nicht, was Du dazu sagst? Kommt das irgendwie dem nahe, oder ist das an dem vorbeigegangen, was Du meinst?

**Jonas** Es kommt dem auf alle Fälle nahe.



Das hier ist ein ganz komisches Teil. Das war mal so ein Scan von einem Diaprojektor, der total unscharf war. Aber das sind eher Versuche, wie es ungefähr aussehen könnte.

**Benjamin** Also für mich wäre es interessant, wenn du erst eine Ebene hast, auf den ersten Blick. Also für mich

wäre es, von der Logik her, eher diese räumliche Ebene, und wenn du dann auf den zweiten Blick figürliche Elemente entdeckst, die daraus entstehen oder die damit interagieren.

**Jonas** Hm.

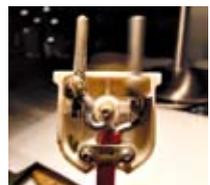
**Benjamin** Das machst Du ja auch irgendwie schon die ganze Zeit, diesen Viechern Organisches zumindest einfließen zu lassen. Dass diese Viecher sich so langsam bewegen, dass du es zuerst gar nicht begreifst, nicht als Eigenständiges wahrnimmst und dass du dann erst im Laufe der Zeit, nach zehn Minuten, merkst, dass das Vieh ja eigentlich durch die Gegend rennt.

**Jonas** Das hatten wir ja mit diesem Apparat vor. Ob wir da noch Lampen auf die Pedalen machen können, die dann einfach mal Schatten an die Wand werfen. Und das man das dann auch kombinieren könnte mit echten Schatten.

Ich glaube, ich suche noch so was wie einen Stil, bei dem man sich ungefähr vorstellen kann, wie das aussehen könnte. Ob man eher sagt, man macht was mit dem Raum und versucht, den Raum noch mal neu aufzubauen an der Wand, aber irgendwie zu abstrahieren, oder ob man sich sagt, man macht was Figürliches mit den Elementen, die in dem Raum sind. Man könnte natürlich auch sagen, man macht noch mal ganz was anderes, aber wir haben ja jetzt dieses Dogma, dass das, was an der Wand ist, auch im Raum ist. So! Denn es sind ja auch alle Elemente, die hier drinnen sind. Das ist zum Beispiel der grüne Diaprojektor, der da steht.

**Benjamin** Hm.

**Jonas** Jetzt natürlich entfremdet, aber im Prinzip drin. Das wäre hier zum Beispiel dieser komische Stecker, der wäre halt nicht so entfremdet.



**Benjamin** Also für mich zugänglicher ist diese räumliche Ebene. Die leuchtet mir erstmal mehr ein. Ich würde darauf aufbauen. Ich würde versuchen, aus diesem ganzen Maschinenkram erstmal so ein Konstrukt zu errichten,

was irgendwie ein Konzept hat und irgendwie zusammenpasst. Also wie Du sagst, den Raum zu erweitern mit den Sachen, die da eigentlich auch schon drin sind.

**Jonas** Ok.

**Benjamin** Das fände ich schon sehr gut. Dann könnte man sich überlegen, wie man da noch diese Figuren integriert oder reinbaut.

**Jonas** Wenn man das will. Wobei das dann ja eigentlich auch sehr einfach sein könnte. Man könnte auch noch etwas nehmen, was mehr noch aussieht wie ein Gesicht, zum Beispiel irgendeinen Stecker. Sieht das jetzt aus wie ein Gesicht? Das sieht jetzt grade nicht aus wie ein Gesicht. Egal, aber Du weißt, was ich meine. Da könnten kleine weiße Elemente hochfliegen, die einfach aussehen, als hätten sie ein Gesicht. Das würde dann schon als



Figürlichkeit reichen oder wäre in jedem Fall viel charmanter, als wenn das jetzt wirkliche Figuren wären, wie ja auch das hier irgendwie eine Figur ist. Also das war jetzt hier nur ein Test für diese Röhrenbeamer. Ob es funktioniert, wenn du drei Elemente direkt übereinander hast und du sie durch die Röhren und Spiegel komplett

wieder aufsplitten kannst. Und es geht. Wenn du das projizierst und die Strahlen mit Spiegeln ablenkst, hast du tatsächlich drei separate Bilder. Du hast drei separate Beamer, aber auch drei separate Bilder.

**Benjamin** Wegen der Farben?

**Jonas** Weil die im Prinzip rot-grün-blau aufgeteilt sind – das war, bevor es diese LCD-Beamer gab. Es ist eigentlich so etwas wie Fernsehen, da sind drei Braunsche Röhren drin, die aber nicht auf eine Mattscheibe schießen wie beim Fernseher, sondern durch eine Lupe gehen und eigentlich verlängert werden und dann direkt an die Wand schreiben. Und um ein farbiges Bild zu kriegen, müssen diese drei genau übereinander liegen. Darum kannst du die auch eigentlich schlecht irgendwo schnell mal hinstellen, weil die immer darauf ausgerichtet sein müssen, wo sie hinprojizieren. Das sind mehr so Dinger, die du irgendwo ins Kino hängst, fest montierst und in mühseliger Kleinarbeit einrichtest und dann sind sie halt übereinander.

**Benjamin** Wie gesagt, was mir dazu einfällt ist, erst diesen Raum zu inszenieren und zu konstruieren, erstmal die Verlängerung dieses Raums zu machen und dann fände ich es superkrass, wenn du dieses Raumdings hast, wenn diese Elemente im Raum dann irgendwann anfangen, sich zu

bewegen, aus dem Bild zu verschwinden und in einem anderen Bild wieder aufzutauchen. Kleinere Elemente verschwinden und wandern dann doch, so dass du auf den zweiten Blick merkst, dass das eine Dynamik hat das Ganze, dass es nicht statisch ist. Also mehr fällt mir dazu im Moment nicht ein. Du hast jetzt überlegt, ob Du von den Figuren ausgehst?

**Jonas** Nicht unbedingt. Es war halt eher der Ausgangspunkt: diese Kombination von Sachen, die an der Wand sind und diese Dinge im Raum, und eigentlich auch, dass diese Sachen, die sie projizieren, mit dazu gehören und nicht nur ein Mittel sind. Dass du sagst, ok, ich habe einen Projektor und was eigentlich auch wichtig ist, ist das, was an der Wand ist, so dass es mehr Bedeutung kriegt, oder dass diese Collage zwischen den beiden mehr Bedeutung kriegt. Aber was ich auch noch nicht so genau beantworten kann ist, was dann da prinzipiell an der Wand sein soll. Gefühlsmäßig war es eine starke Kombination aus eher figürlichen Sachen und noch anderen. Aber ich glaube jetzt eigentlich grade, dass diese Kombination so nicht funktionieren wird, weil die Maschinen hier im Raum schon sehr stark sind. Ich glaube, die passen nicht zusammen. Wenn du hier solche Fische nimmst – vielleicht würde es auch passen? – und sie direkt mit solchen fotoartigen Sachen verbindest, ich meine jetzt dieses hier zum Beispiel. Ob es passen würde, wenn diese Fische da drüber fliegen? Das ist ein bisschen die Frage: was brauchen die für einen Untergrund, wenn es wirklich Figuren sind?

**Benjamin** Ja.

**Jonas** Wie auch dieser komische Belichtermann hier nur so rumschwebt. Den könntest du an die Wand werfen und dann sähe er aus, wie irgend eine nette Spinne, aber er hat keinen Untergrund. Wenn man so was machen will, dann müsste man überlegen, wo der lebt oder was der macht. Oder man müsste noch eine Berechtigung dafür finden, dass er halt da ist. - Nicht ganz einfach.

**Benjamin** Nicht ganz einfach, nee.

**Jonas** Und darum hatte ich überlegt, was man für eine Gesetzmäßigkeit findet, oder dass man sich den ganzen Raum anguckt, was man für Flächen haben könnte. Aber da ist die Überlegung, ob man den Raum erweitert oder ob man auf dieses Figürliche gehen will, eigentlich schon eine wichtige Überlegung.

**Benjamin** Ja, sowas meine ich doch. Du hast zwei Elemente, du entdeckst die wieder und stellst fest, dass die eine Dynamik haben. Erstmal sehen

sie unorganisch aus, sind jetzt nicht so ein krasses Spinnenvieh, sondern eher so, dass du es nicht auf den ersten Blick entdeckst. Dann merkst du, dass sie unterwegs sind und dass sie doch ein Eigenleben haben. Ich gehe ja meistens relativ praktisch an die Sachen ran. Das wär das, was für mich interessant ist, dass du die Dynamik von den Dingen erst im Laufe der Zeit entdeckst. Wenn du das hier erstmal statisch rumhängen hast als Teil von der Maschine, das jetzt nicht so dynamisch aussieht. Wenn du zum Beispiel diese Bewegung überextrem langsam machen würdest, dann würde es ja auch erstmal nicht auffallen, dass es sich bewegt. Es würde sich vielleicht eher noch in diesen krassen Hintergrund einbinden. Weisst Du, wie ich es meine? Und dann stellst du erst später fest, dass diese Maschine nicht nur auf dieses eine Bild gebannt ist, sondern dass sie irgendwann verschwindet und woanders wieder auftaucht. Also das wäre mein Ansatz bei der Sache. Das würde auch eher zu den Sachen hier im Raum passen. Das ist nicht so eine direkte Entfremdung, du findest die Elemente erstmal wieder. Das bewegt sich hier ja auch alles und rappelt ein bisschen.

**Jonas** Das ist aber auch nicht schlecht, was Du sagst. Es ist eigentlich nicht so eine direkt Entfremdung, es ist mehr eine grobe Kombination. Die Dinge bleiben schon, was sie sind.

**Benjamin** Die Dinge bleiben im Prinzip, was sie sind, aber irgendwie interagieren sie.

**Jonas** Sie werden halt so grob zusammengepackt.

**Benjamin** Ja, genau.

**Jonas** Bei diesem Lupenrad, da bleiben sie noch ein bisschen, was sie sind. Das meinst Du ja auch mit dem: wenn es sich langsam bewegt, bleibt es ja noch ein bisschen mehr, was es ist. Was aber bei den Fischen gar nicht mehr der Fall ist. Die Fische sind was gebautes Neues.

**Benjamin** Das ist irgendwas ganz anderes.

**Jonas** Da bleiben sie nicht, was sie sind.

**Benjamin** Der Aspekt, was Du machen möchtest, ist ja, dass du die Dinge, die im Raum sind, aufnimmst und dass du sie weiterverarbeitest. Oder, dass du sie wiedererkennst, zumindest wiederfindest. Und dass du auf einen ähnlichen Eindruck kommst. Du kommst hier in so einen krassen Maschinenpark rein. Das ist schon geil, also was ihr bastelt, ist schon echt fett, muss ich mal sagen. Ziemlich cool, schon ziemlich gut, was ihr macht. Es geht ja im Prinzip um die Maschinen.



**Jonas** Und hier, das ist auf alle Fälle die Lampe vom Lupenrad, das ist nicht noch mal etwas anderes. Das würde eher in die Richtung gehen wie unser Freund, der hier auch im Hintergrund zu sehen ist. Arschlochsäge nenne ich sie, meinen lieben Freund ...

**Benjamin** Tolles Ding.

**Jonas** Vielleicht könnte man überlegen, ob man das noch im Kleinen kombinieren kann. Was Du sagtest, dass man halt so Sachen dann dadurch wiedererkennt, dass man lange im Raum ist und so was auch Gestalt annimmt. Wie jetzt der Schatten-Belichter-Lupenmann.

**Benjamin** Ja, der ist ziemlich cool. So ist er nicht zu gebrauchen. Ja, er ist ganz witzig. Na, Du hast ihn doch auch in plastisch, oder? Nicht als Schwarz-Weiss-Relief, sondern ...

**Jonas** Nee, den gibt es tatsächlich nur ... aber es gäbe ihn sozusagen invertiert. Weil das die Schatten von den Dingen sind. Das sind nicht die Teile selber. Das ist insofern gefaked, als das halt die Umrissse von den Vorlagen sind, die sich dann bewegen. Das ist sehr grafisch.

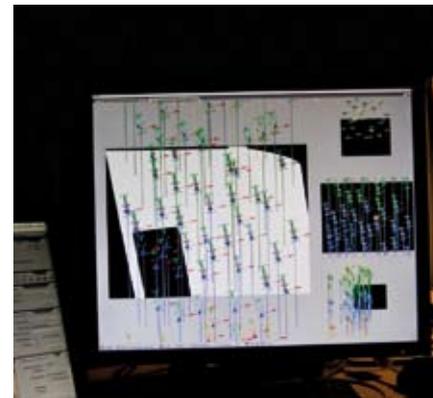
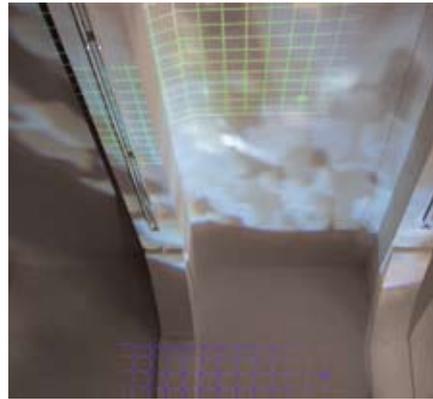
**Benjamin** Ja, ok. Das ist das, was mir dazu einfällt. Ich würde keine direkte Figürlichkeit machen, sondern die durch Wiedererkennen, durch eine gewisse Dynamik herstellen, durch verschwindende und wiederauftauchende Teile. Wiedererkennung irgendwo auf der anderen Seite, dass du dann das Gefühl bekommst, irgendwie lebt das alles hier. Und dann kriegt auch das Ding hier drinnen eine andere Dimension. Dann kriegst du plötzlich das Gefühl, wenn du eine Weile die Wand angestarrt hast, dass der Projektor plötzlich woanders steht, oder dieses Vieh sich bewegt. Dass du hier raus kommst und einfach vollkommen wirr bist und nicht mehr weißt, ob die Maschinen durch die Gegend laufen oder nicht.

**Jonas** Das habe ich schon jetzt.

## DLP-Projektoren

Als Bildwandler eines DLP-Projektors (Digital Light Processing) kommt ein Digital Micromirror Device (DMD) zum Einsatz, ein integrierter Schaltkreis, auf dem sich für jeden einzelnen Bildpunkt ein winziger, durch einen elektrischen Impuls kippbarer Spiegel befindet. Die Bilderzeugung erfolgt durch das gezielte Ansteuern der Kippspiegel, so dass das Licht in Richtung der Projektionsoptik geleitet oder abgelenkt wird. Da diese Art der Bilderzeugung nur die zwei Zustände an und aus kennt, müssen Helligkeitsabstufungen durch entsprechend schnelles Pulsieren erreicht werden. Die DLP-Spiegel schalten bis zu 5000 Mal pro Sekunde. Die meisten Geräte verwenden zur Erzeugung eines Farbbildes ein schnell rotierendes Farbrad, wobei mit einem DMD nacheinander alle drei Grundfarben projiziert werden. Bei Projektoren für den professionellen Bereich (z. B. Kino) kommen drei separate Bildwandler-Schaltkreise (DMD) zum Einsatz. LED-Beamer schalten die Farben elektronisch um. Vorteile: Sehr hohe Geschwindigkeit, dadurch kein Nachleuchten/Nachziehen des Bildes.

Kein Einbrennen des Bildes (z. B. bei Computerspielen). Höherer Kontrast (durch das tiefere Schwarz) als beim LCD-Projektor. Weniger stark ausgeprägte Pixelstruktur als bei LCD-Projektoren. Nachteile: Auflösung des Eingangssignals sollte für eine gute Bilddarstellung der Ausgabe-Auflösung entsprechen. Regenbogeneffekte bei einigen Geräten mit Farbrad, wenn das Farbrad keine hohe Umdrehungsgeschwindigkeit hat (herstellerabhängig). Bei der Darstellung bestimmter, einzelner Grau-/Farbwerte kann es zu einem sichtbaren Flimmern kommen. Farbtreue ist mitunter nicht gegeben. Insbesondere haben DLP-Projektoren ein Problem, sattes Grün darzustellen und auch alle Rot- und Orange-Farbtöne. Dies betrifft hauptsächlich die Consumer-Geräte (Ein-Chip-DLP), da bei diesen die Farbrad-Technik zum Einsatz kommt. Geräuschentwicklung durch Lüfter und Farbrad



## ZIPFELFLOTTE

Die Zipfelflotte ist ziemlich am Anfang entstanden und begleitet uns schon eine ganze Weile in unserem Prozess. Sie ist eigentlich nur der obere, duplierte Abschnitt von einem Kabelbinder und schwebt langsam in die Höhe. Zuerst tauchte sie in einem Video auf (unten auf der Seite), das aber für unsere Zwecke nicht geeignet war, weil es für sich genommen zu abgeschlossen war und sich nicht kombinieren ließ. Die Zipfelflotte hat uns dennoch so gut gefallen, dass wir mit ihr, stark vergrößert, eine komplette Wand des gesamten Raumes bespielen wollten. Die Wand war so groß, dass wir dafür unsere beiden DLP-Beamer brauchten. Wir haben mit sehr viel Aufwand Masken dem Raumverlauf angepasst, damit die aufsteigende Zipfelflotte an der richtigen Stelle verschwinden kann. Jeweils haben wir einen 7 minütigen perfekten Loop für jeden Beamer gebaut und dann festgestellt, dass die Zipfel wie ein Bombengeschwader im Anflug aussehen, wenn sie groß an die Wand projiziert werden. Jetzt versuchen wir grade, sie noch stärker vergrößert, zu einer Wolkenstruktur für die Decke zu gestalten.



aus: Henckmann, Wolfhart und Konrad Lotter (Hg.) ›Lexikon der Ästhetik‹, Verlag C.H. Beck, München 1992

„BILD

Die Bedeutung des Bildbegriffs geht weit über die Ästhetik hinaus. Allgemein philosophisch lässt sich zwischen metaphysischem, mentalem, materiellem, sprachlichem und ethischem Bild- oder Repräsentationsbegriff unterscheiden, je nachdem, von welcher Disziplin der Metaphysik, Erkenntnistheorie, Philosophie des Geistes, Sprachphilosophie, Ästhetik, Ethik oder Anthropologie er geprägt wurde. In der Ästhetik als Philosophie der Kunst geht es hauptsächlich um Aspekte des materiellen und des sprachlichen Bildbegriffs, also um die Bildbeziehung (Mimesis), die Gestaltung, Wahrnehmung und Interpretation von Zeichnungen, Gemälden, Fotografien etc. oder um die Analyse und Bedeutung von Sprachbildern wie z.B. von Metaphern. Aber auch der mentale (Vorstellungs- und Traumbilder) und der ethische Bildbegriff (Menschenbild, Vor- und Leitbilder) spielen eine wichtige Rolle. Bilder sind immer Bilder von etwas, und die Beziehung zwischen Bild und abgebildetem Gegenstand wird entweder durch Ähnlichkeit und Kausalität oder durch Konvention erklärt. Die ›Ähnlichkeitstheorien‹ der Bilderklärung entsprechen unserem intuitiven Verständnis, nachdem ein Bild einen realen Gegenstand dann abbildet, wenn es dem abgebildeten Gegenstand gleicht. ... ›Kausale Theorien‹ der Bildanalyse behaupten hingegen, dass die Abbildbeziehung durch die Ursache-Wirkungsrelation erklärt werden muss. Demnach wird der im Bild (Reizung der Netzhaut des Auges) dargestellte Gegenstand durch den realen Gegenstand bzw. das dargestellte Ereignis durch das reale Ereignis verursacht. ...

Gegen die Ähnlichkeits- und Kausaltheorien als allgemeine Modelle der Wesensbestimmung von Bildern sprechen gewichtige Gründe. ... Fiktionale Repräsentationen in der Malerei, in der Fotografie oder im Film können weder durch die Ähnlichkeitstheorie noch durch die kausale Theorie erklärt werden. ...

Von Benjamin stammt der Begriff des dialektischen Bildes, der - im Hinblick auf die Zeit - etwas Widersprüchliches zum Ausdruck bringen möchte. Im Bild nämlich ist die Zeit zum Stillstand gekommen, ›Dialektik‹ aber bezeichnet eine zeitlich unabgeschlossene Bewegung. Dialektisch ist ein Bild (wie z.B. das der Pariser Passagen) dann, wenn es im Raum den geschichtlichen

ABER BILDER OHNE HANDLUNG  
GEHT DAS ?  
WAS IST DIE  
HANDLUNG ?

Prozess aufscheinen lässt, d.h. das Vergangene mit der Gegenwart - im Sinne der Utopie oder des ›Wunschbildes‹ - auf die Zukunft hin transzendiert.“

BILD



GERADE KOMMT ES MIR VOR ALS WÜRDEN WIR VERSUCHEN MIT SAND ZU ZEICHNEN.

DIE PROJIZIERTEN BILDER IN UNSEREM RAUM SIND SO FLÜCHTIG DASS MAN SIE SEHR SCHWER FASSEN KANN. OFT REISSEN WIR ALLES WIEDER AB WAS WIR DIE NACHT ZUVOR AUFGEBAUT HABEN.

~~ICH~~ GLAUBE ES HAT DAMIT ZUTUN DASS PROJEKTIONEN SO IMMATERIELL SIND. MAN KANN SICH NICHT

FESTHALTEN

FRUSTRIEREND DASS MAN SICH NICHT FESTHALTEN KANN. MAN SCHMEISST IMMER WIEDER ALLES WEG!

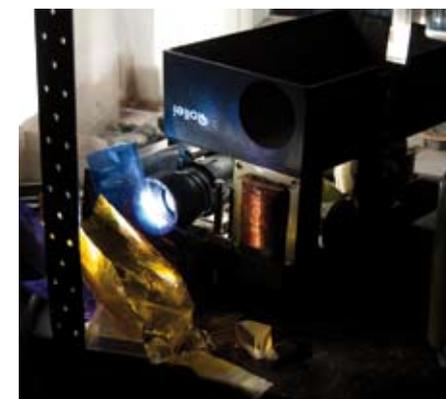
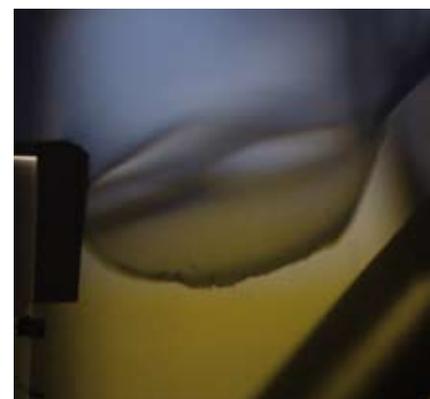
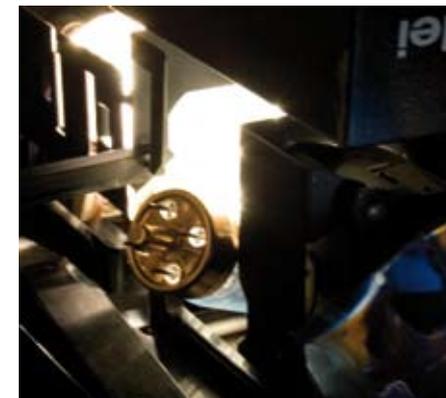
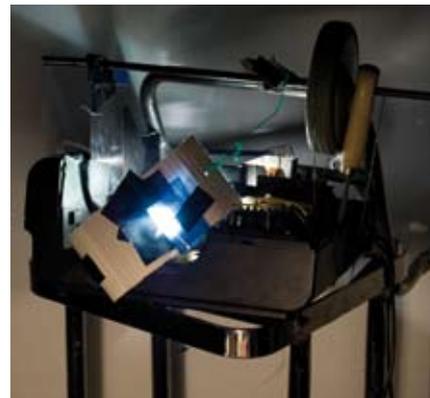
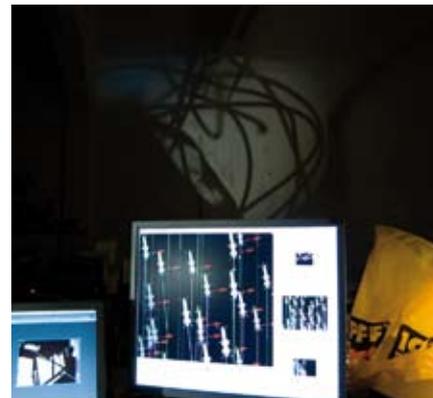
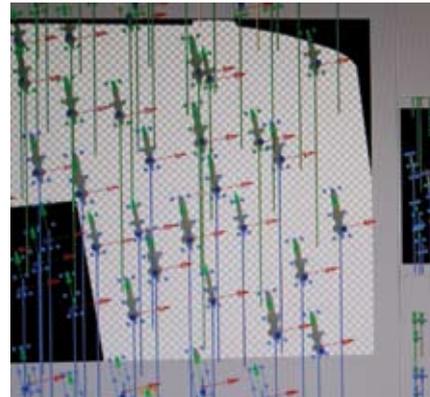
WAHRHEIT 24 MAL IN DER SEKUNDE

GODARD

HANDLUNG  
KEINE HANDLUNG  
NUR BILDER

27.01.2009

Wir arbeiten weiter an der Projektion für die vordere Wand. Eine 500 Watt-Lampe aus einem Dia-Projektor, die uns durchgebrannt ist, haben wir in einen anderen Dia-Projektor gesteckt und projizieren die Bruchstelle an die Wand. Wir experimentieren damit, Kabel und Glas direkt in Projektoren hinein zu legen.



# DAN FLAVIN

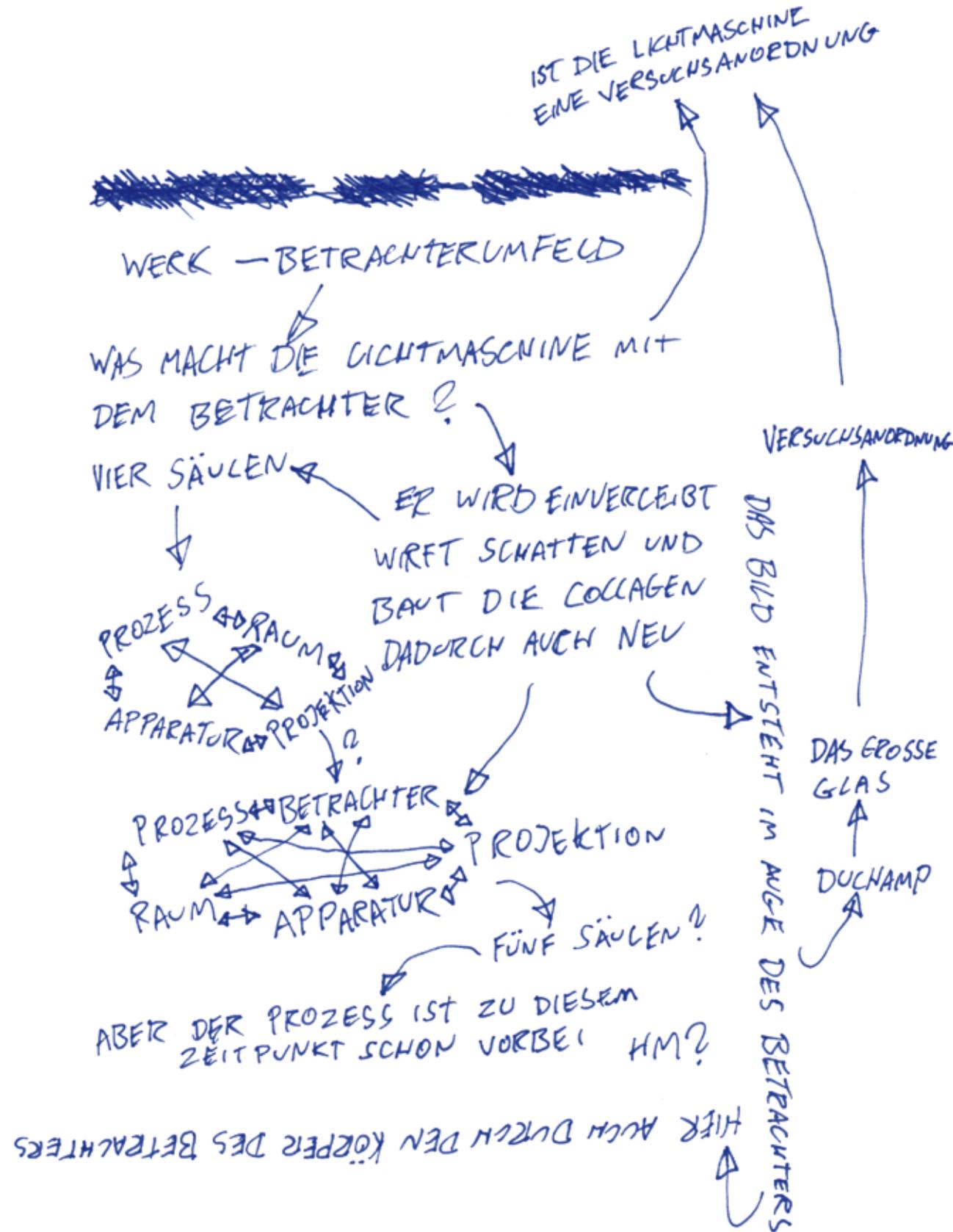


## INSTALLATION

Der Installationsbegriff löst im Gegensatz zur traditionellen Plastik die Grenzen zwischen Werk und Betrachterumfeld auf. Um 1967 nahm das vorher meist für Haustechnik verwendete Wort im Kunstkontext Gestalt an. Der amerikanische Künstler *Dan Flavin* bezeichnete seine Arbeiten als Installation. Den damaligen gebräuchlichen Begriff »environment«

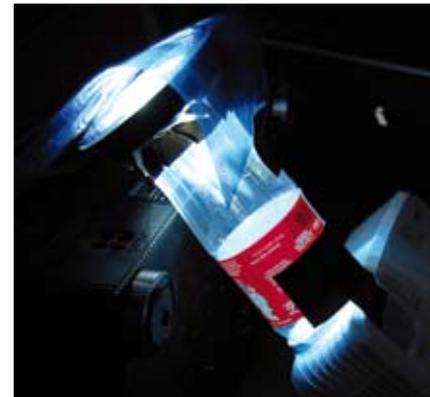
lehnte er als soziologisierend ab. Während bei den Environments die Auseinandersetzung mit der Alltags- und Warenwelt eine zentrale Rolle spielt, bilden für die Installationskünstler gedankliche und spirituelle Bezüge hinter den dinglichen Elementen ihrer Installation den Ausgangspunkt der Arbeit. Eine zusammenhängende Theorie der Installation existiert bislang nicht. Rückblickend lässt sich der Installationsbegriff auf sehr viel ältere raumbezogene Arbeiten anwenden, z.B. auf den »Licht-Raum-Modulator« von *Laszlo Moholy-Nagy* (1922-1930), den »Prounen-Raum« *El Lissitzkys* (1923), den »Merz-Bau« von *Kurt Schwitters* (ab 1924) oder die Rauminszenierungen von *Marcel Duchamp* in den dreißiger und vierziger Jahren. Zu Installationen könnte man auch sagen, dass sie sich schlecht vermarkten lassen, denn mitunter beanspruchen sie sehr viel Platz. Darüberhinaus entfalten sie sich oft nur in dem Raum, in dem sie produziert wurden, d.h., sie sind ortsspezifisch. Die Installation kann sich fest an die Architektur binden und diese ebenso zum Thema machen wie außer Kraft setzen oder überspielen. Eine Installation kann aber auch eine eher skulpturale Position einnehmen und somit transportierbar sein. Die Art und Weise wie die BetrachterInnen ihre Eindrücke gewinnen, ist zeit- und bewegungsabhängig. Ihre Handlungen im Raum stehen dabei in Verbindung mit dem sie auslösenden künstlerischen Impuls. Die Wirkungsweise der Installation erstreckt sich also weit in den Bereich des Betrachters hinein.

DURCHSCHNITTLICHER PREIS FÜR  
ARBEIT MITTLEREN FORMATS  
20 000.00 €



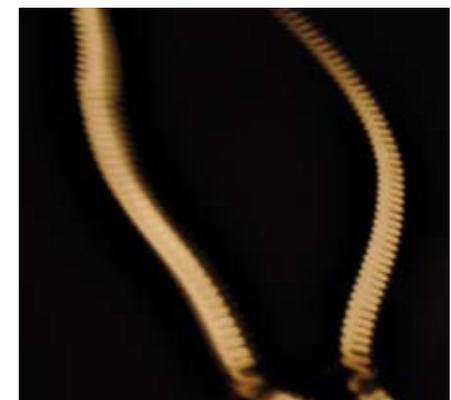
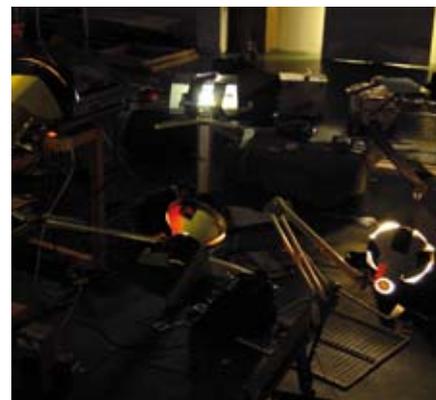
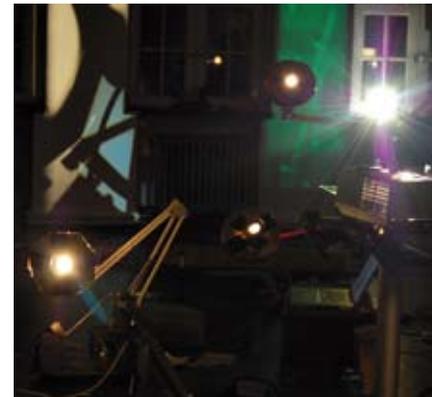
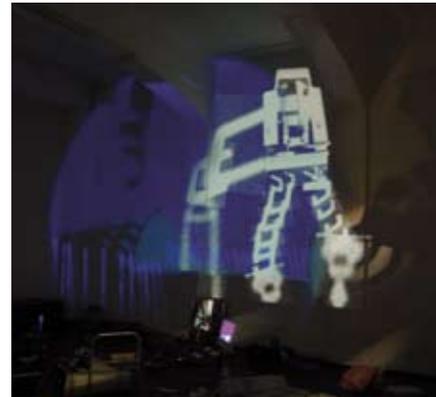
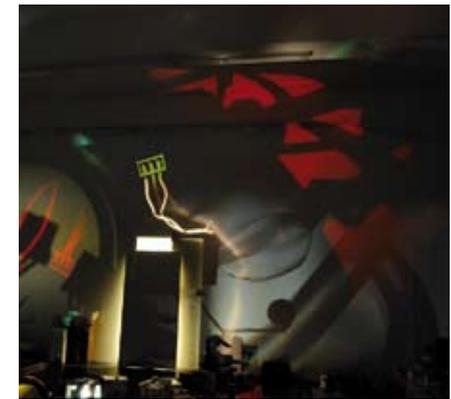
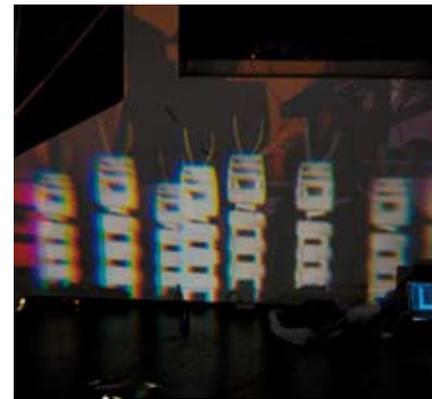
02.02.2009

Carl war ein paar Tage krank. Wir versuchen die Direktprojektion von Gegenständen mit Videos zu vermischen. Die Projektion für die Vorderseite funktioniert nicht. Wir haben die DLP-Beamer wieder abgebaut. Mit einer Colaflasche und einer Linse haben wir ein Weitwinkel-Objektiv gebaut für einen der Beamer gebaut, um an die Decke zu projizieren.



06.02.2009

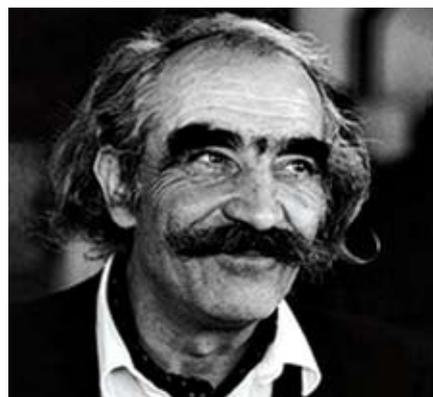
Wir haben die Glühfäden von drei Lampen über die Tür projiziert, indem wir sie mit Dia-Projektor-Objektiven kombiniert haben. Bei unserer weiteren Arbeit ist zufällig ein Elefant entstanden. Vielleicht behalten wir ihn. Langsam füllt sich der Raum mit Projektionen, die uns gefallen.



aus: *Tinguely im Kunstmuseum Basel. Katalog zur Ausstellung 27. November 1976 bis 6. März 1977.*

„ ... 1953, in Paris, setzte die eigentliche Arbeit ein; sie war damals und ist auch heute noch auf Bewegung bezogen.

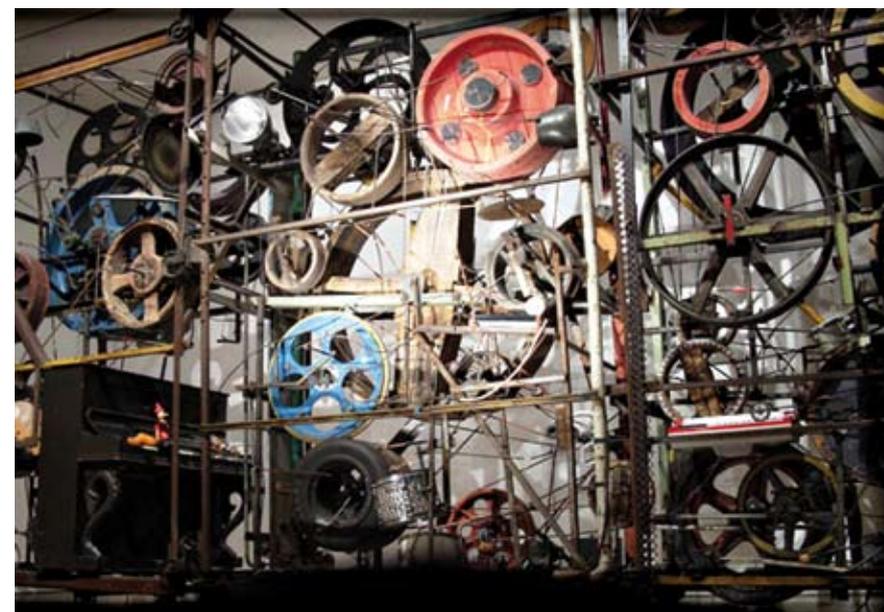
Die ›kinetische‹ Kunst hat ihre Vorgeschichte: in der Darstellung des Bewegten seit dem Impressionismus, der Erhebung dieser Darstellung zum Bildthema bei den Futuristen, dem neuen Verständnis der Bildmittel als Vermittler von Bewegungseindrücken von *Matisse* bis *Klee*, von *Delaunay* bis *Malewitsch*. Seit 1912 gab es auch Versuche real-bewegte Teile in Bilder zu integrieren. Wichtiger für die kommende ›kinetische‹ Kunst war jedoch die Erkenntnis, dass die Maschine selbst zum Bedeutungsträger werden kann. Sie

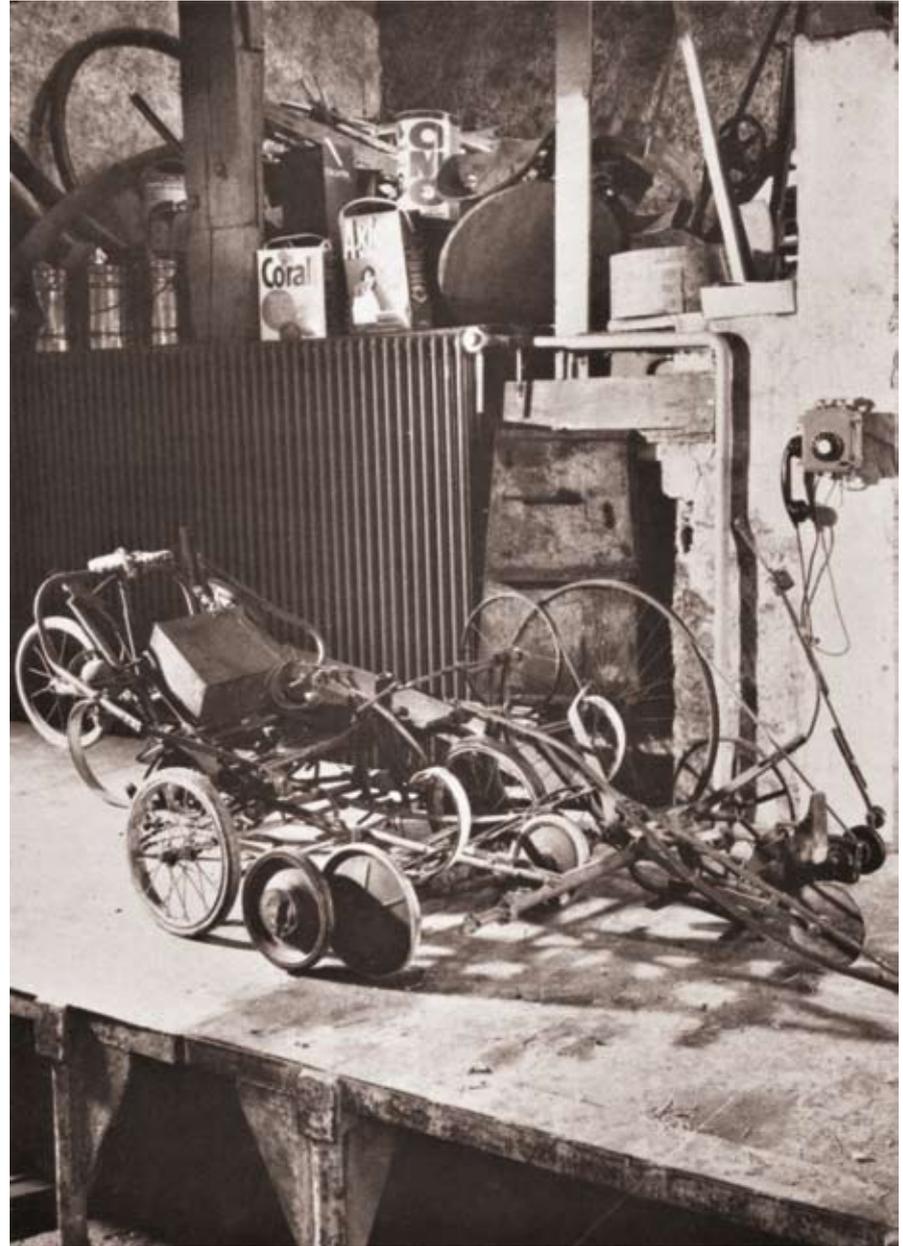
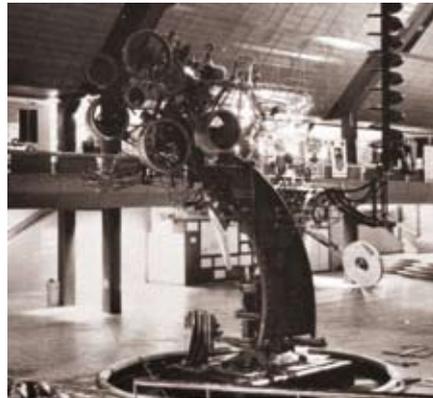
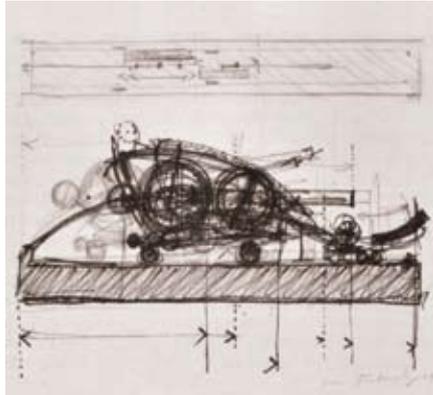
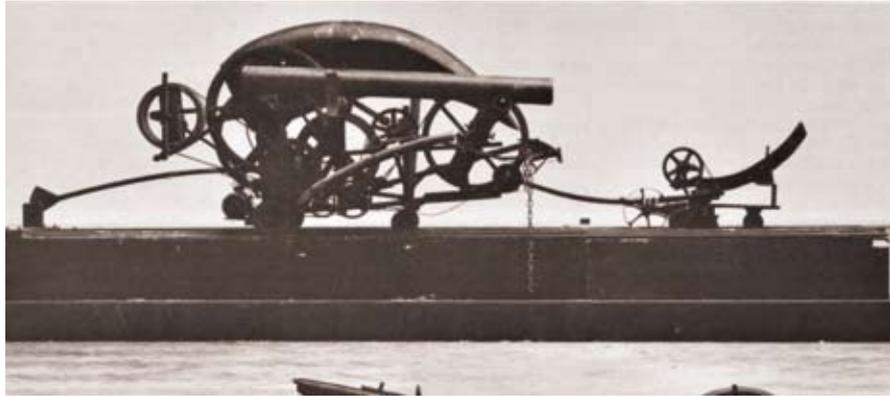


ist in der modernen technischen Welt schon lange nicht mehr bloß dienendes Werkzeug, sie hat Eigenständigkeit und Macht erlangt. Der Mensch begegnet der Maschinenteknik als einer zweiten von ihm geschaffenen Natur, mit der er in enger Symbiose lebt, die er zwar beherrscht, von der er aber auch beherrscht wird. Weil der Mensch in der Maschine darum auch sich selbst erfährt, eignet sich ihre Form und Funktion - wie

*Duchamp* und *Picabia* es ab 1915 zuerst entdeckten - zur besonders eindrücklichen Darstellung komplexer menschlicher Wirklichkeit im technischen Zeitalter. Um 1920 erfolgt bei *Duchamp* und *Man Ray*, bei *Gabo* und später bei *Moholy-Nagy* der Sprung vom bloß Dargestellten zum wirklichen Apparat mit realer Bewegung. Allerdings blieb es bei vereinzelt Arbeiten. Nur *Alexander Calder* als einziger Künstler der Zwischenkriegszeit ging konsequent vom Prinzip der Bewegung aus. ... Zu erwähnen ist noch *Bruno Munari*, der ab 1938 einzelne Maschinen mit programmierter Bewegung geschaffen hat. Das ist die Vorgeschichte. In der Nachkriegszeit, in der auch *Calder*s Werk erst zur Entfaltung gelangte, wurde reale Bewegung zu einem künstlerischen Ausdrucksmittel ersten Ranges. Hier war *Tinguely*s Beitrag zentral. Denn anders als bei allen sonstigen ›Kinetikern‹ dient die Bewegung in

seinen Arbeiten nicht nur der Steigerung, Vervielfältigung und zeitlichen Variation visueller Reize, sondern ist selbst das Hauptthema. Auch hat nur er die Maschinenanalogie in den Bildern der Dadaisten konsequent in realen Maschinen verwirklicht und damit innerhalb der Mensch/Technik-Symbiose unserer Zeit einen Freiraum geschaffen, in dem man dem sonst nur zwanghaft Erlebten mit Ironie, mit Spielfreude, mit gesteigertem Lebensglück oder auch mit Gereiztheit und Wut begegnen kann. ... Bewegung hat für *Tinguely* also keinen anekdotischen Sinn. Sie ist eine Garantie der Freiheit, des unbehinderten Rechts, den Anspruch auf stete Erneuerung, der zum Leben gehört, zur Geltung zu bringen. *Tinguely* verstand das Bewegungsprinzip in der Kunst seit dem Anfang als Demonstration des Willens zur totalen Freiheit. Es ist Freiheit ohne Rückhalt, ganz im Sinne der Anarchisten im 19. Jahrhundert. Die Kraft und Lebensmächtigkeit aller Arbeiten *Tinguely*s bis zu den gewaltigen Maschinen von heute, beruht auf der explosiven Kraft seines Freiheitswillens und seines aufs Ganze gehenden Anspruchs. Kunst sei ›sozial. komplett und total‹, heißt es im erwähnten Press-Art-Manifest, dessen Titel lautet: ›Kunst ist Revolte‹.





CARL, JONAS UND IHR ZOO

**Jonas** Wir können einfach mal durchgehen, wo die Projektionsgeräte her kommen. Nur damit ich keines vergesse. Also wir hatten die Säge-, Bohrkonstruktion, die ja jetzt auch dieses Gerüst ist ...

**Carl** Ach du meine Güte, Du willst die Sachen durchgehen.

**Jonas** Ja, ja!

**Carl** Ich dachte nur die Beamer.

**Jonas** Nein, nicht alles. Aber es gibt ja nicht so viele richtig wichtige Sachen. Ich meine, es gibt auf alle Fälle diese Säge-, Bohrkonstruktion, es gibt den Beamer von ´3001´ und es gibt die Röhrenbeamer. Und vielleicht noch irgendwelche besonderen Diaprojektoren? Fällt Dir noch einer ein?

**Carl** Ein Diaprojektor? Einer von ´Alsterarbeit´ bei Alsterdorf.

**Jonas** Und ist der von Alsterdorf irgendwie besonders?

**Carl** Wieso besonders? Aber wir haben ihn geschenkt bekommen.

**Jonas** Den anderen Beamer auch, der im ´Hatari´ stand? Was war mit dem? Du weist aber nicht, wo der vorher war?

**Carl** Björn hat uns den gegeben. Ich weiss aber nicht, wo der herkam. Das war nicht Björn seiner. Vor einem halben Jahr oder länger hat er angerufen und meinte, er hat noch einen Röhrenbeamer, den er loswerden möchte. Und er wollte uns den zunächst verkaufen. Da meinte ich: „Nö.“

Er meinte dann, er ruft Basti an, der nimmt ihn bestimmt. Und dann ist er halt bei uns gelandet. Wir haben ihn aber noch nicht benutzt. Er war mal eine ganze Zeit im ´Hatari´. Ich habe einfach vergessen, wem er vorher gehört hat. Na, dann lag er eben im ´Hatari´ und dann haben wir ihn da rausgeholt. Unten bei den Getränken und beim Müll.

**Jonas** Wahrscheinlich war er auf einer VW-Messe, weil sich doch dieses VW Zeichen in die Röhren eingebrannt hat.

**Carl** Audi!

**Jonas** Audi, stimmt. -

Was ist denn da noch verbaut? Der da oben ist der Hatari-Beamer. Wo kommt denn dieser noch mal her?

**Carl** Der kommt aus der Wartenau.

**Jonas** Der von Udo Engel. Er meinte, da steht noch einer rum seit längerem. Der kam aber nicht aus der HfbK.

**Carl** Der gehört zur HfbK. Der ist auch noch aufgelistet. Er ist offiziell von

der Schule geliehen.

**Jonas** O.K. Und der lag da einfach im Gang?

**Carl** In irgend einem Raum.

**Jonas** Aber nicht fest installiert? Nur so in einer Ecke?

**Carl** Ja

**Jonas** Und der da ganz unter, ist das der von Jade? Den er irgendwann mal aus der Schule mitgenommen hat?

**Carl** Ja, aus der Averhoff.

**Jonas** Also wir der, den wir von der Decke abgebaut haben, der aber kaputt ist. Und einen haben wir dann noch von Fabian.

**Carl** Fabian?

**Jonas** Ja. Den habe ich doch geholt aus Wilhelmsburg. Das ist der, den Du immer vergisst. Aber bei dem geht die grüne Röhre nicht.

**Carl** Einen haben wir noch von Jan aus Berlin.

**Jonas** Stimmt, das ist aber ein LCD Beamer

**Carl** Ja. Den hat er aus der Firma von seiner Mutter, von Barbara geschenkt bekommen. Die wollten ihn wegwerfen. Da ist auf jeden Fall einiges kaputt. Der verzerrt schön in den Farben.

**Jonas** Und das Objektiv fällt immer raus. -

Dann haben wir unsere beiden DLP-Beamer und von der Schule haben wir noch den Epson-Beamer ausgeliehen und ...

**Carl** Dann meinen LED-Mini-Beamer. Vielleicht nächste Woche noch einen DLP-Beamer, den sich Basti kauft. An Dia-Projektoren haben wir einen von der Schule und einen von Alsterdorf geschenkt bekommen.

**Jonas** Stimmt genau. Welcher ist das nochmal von Alsterdorf?

**Carl** Warte.

**Jonas** Stimmt. Der jetzt grade noch nicht verbaut ist.

**Carl** Hier zwei Rolleys, die gehören mir.

**Jonas** Und den Panzer von meinen Eltern.

**Carl** Der Panzer funktioniert bedingt.

**Jonas** Ja, aber dafür ist die Birne geplatzt und hat diese Scherbe gemacht, die wir jetzt projizieren! -

Und unsere selbstgebauten Dia-Projektoren. Mal gucken, ob wir die überhaupt benutzen. Wahrscheinlich nicht.

**Carl** Wahrscheinlich nicht.

**Jonas** Mal sehen. - Im Moment haben wir den LCD-Beamer von der Schule

verbaut, den Panzer auch da hinten. Was ist das nochmal für ein Dia-Projektor, der das Video vom DLP-Beamer weiterführt? Da auf dem Bistrotisch?

**Carl** Ach, Du meine Güte! Das ist auch einer von meinen, ein alter. Und dann halt meine beiden Rolleis.

**Jonas** Die Rolleis bespielen die Eingangswand.

**Carl** Da oben drauf ist noch ein kaputter Diaprojektor von mir und ein alter Fotobelichter von Alsterdorf.

**Jonas** Ebenso wie die große Bohr-, Sägekonstruktion, die wir von dort geschenkt bekommen haben. Das war sowas wie ein Säge- und Bohr-Trimm-Dich-Rad für einen Behinderten, was er nie wirklich benutzt hat.

Vor ein paar Tagen habe ich, immer wenn ich die Augen zugemacht habe, diese Filme gesehen. Das ist so krass. Ich habe die ganze Zeit die sich verschiebenden Schattenspiele gesehen. so zwei oder drei übereinander. Ich war im Halbschlaf und immer wenn ich die Augen zugemacht habe, kam genau dieser Film mit dem einen Holm, der in zwei, drei Schichten runterlief. Gut, aber ich glaube, mehr gab es auch gar nicht. Haben wir noch irgendwas vergessen?

**Carl** Die anderen sind noch nicht in Benutzung. - Drei Lampen haben wir noch drin.

**Jonas** Stimmt! Genau! Wo kommen die her? Die kommen aus der Averhoffstraße, von der Pförtnerin. Und sonst. Den Overhead-Projektor haben wir ja schon genannt. Aber das sehe ich jetzt auch noch nicht, das wir den benutzen, den von Alsterarbeit. Und den ganzen anderen Schrott von Alsterarbeit, den wir noch bekommen haben, wie diese kleinen Tische. Sollen wir die eigentlich wieder aus dem Müll holen?

**Carl** Nein, die brauchen wir nicht mehr.





