

Time and the Space Between

An experiment in trance-ference¹

Eine interaktive Videoinstallation

von

Deniz Hasenöhrl &
Rainer Grunert

Version 2.0

Deniz Hasenöhrl
denissole@yahoo.de
+49 (172) 8 35 77 06

Rainer Grunert
info@rainergrunert.com
+49 (151) 25 34 23 04

¹ Die Bezeichnung *trance-ference* ist ein Kunstwort, das der amerikanische Psychiater Stephen Wolinsky in seinem Buch *Die alltägliche Trance* verwendet. Es ist eine Ableitung aus dem psychoanalytischen Begriff *transference*, was Übertragung bzw. Projektion bedeutet und dem Begriff *trance*, welcher in der Hypnotherapie einen erweiterten Aufmerksamkeitszustand beschreibt, in der direkten Übersetzung aus dem Englischen allerdings auch Ekstase bedeuten kann.

Inhalt

Beschreibung	3
Einführung	3
Aufbau (Prototyp).....	4
Aufzeichnung des Werkes	5
Projektion	5
Ebenen.....	6
Sealed Dimension	6
Projektion	6
Voyeurismus	7
Dokumentation	7
Themen.....	8
Synchronisation	8
Rhythmus, Taktung, Choreografie – das Analoge und das Digitale	8
Projektion und Reflektion	8
Bewegung und Stillstand	9
Rezeption – Subjekt und Objekt.....	10
Formate	11
Prototyp.....	11
Fünf Container.....	11
Aufnahme	11
Präsentation	11
Aspekte der Präsentation.....	12
Crossing Borders.....	12
Über uns	14
Deniz Hasenöhrl	14
Rainer Grunert.....	14

Beschreibung

Einführung

„Die Dinge, die unsere Sinne und unsern Verstand darstellen, sind nur Erscheinungen ...“

Immanuel Kant

Die Welt entsteht im Kopf. Sie wird gefüttert von den Sinneswahrnehmungen und Sinnestäuschungen. Sie ist geprägt von individueller Erfahrung (Vergangenheit) und Glaskugelschau (Zukunft).

Sie besteht aus Vorstellungen und Befürchtungen, aus Ängsten und Sehnsüchten, aus Träumen, überfließender Liebe und kaltem Hass.

Die Welt ist eine individuelle Projektion, deren Schönheit und Hässlichkeit sich im Kopf entfaltet und je nach Blickrichtung und Sichtweise, je nach Tagesform, unterschiedlichste Facetten annehmen kann.

Ich kann dieser Welt gegenüber mein Herz öffnen oder verschließen, ich kann meine Wahrnehmungen ausgrenzen oder annehmen, ich kann mit der Welt hadern oder sie umarmen – was ich auch tue: dies ist die einzig mögliche Welt, in der ich lebe.

Wie ich die Welt um mich herum wahrnehme und ob ich überhaupt erkenne, dass meine Wahrnehmung eine ganz individuelle und nicht auf andere übertragbare ist (jeder Mensch ist ein eigenes Universum) – so wie auch die Erkenntnis, dass die Wahrnehmung anderer auf die Welt eine andere ist als meine, das ist wiederum eine ganz andere Sache.

Der kartesische Dämon

Stellen Sie sich vor, wir befänden uns im Jahr 3000 n. Chr. Ein Forschungsteam ist gerade im Begriff, zu einer weiteren Phase seiner bereits berühmt gewordenen Forschung über die Täuschbarkeit des menschlichen Gehirns mittels elektrischer und chemischer Reizungen zu schreiten. Nach jahrelanger intensiver Erforschung menschlicher Gehirne scheint nun die perfekte Täuschung Wirklichkeit zu werden: Ein menschliches Gehirn wurde von Geburt an, losgelöst vom Körper, in einer Nährlösung frisch gehalten. Diesem Gehirn konnte während der letzten Jahrzehnte eine vollständige Welt derart perfekt vorgetäuscht werden, dass das Gehirn heute absolut überzeugt ist, es sei ein lebender Mensch des zwanzigsten Jahrhunderts.

Allein die Sehnerven wurden über Tausende von Elektroden mit einem naturgetreuen Bild versorgt. Ebenso werden mittels Elektroden Gehör, Gefühl, Geruch und Geschmackssinn simuliert. Dabei hat das Gehirn durchaus einen freien Willen. Denn unzählige Sensoren registrieren jede Spannungsänderung der Nerven, und wenn das Gehirn glaubt, es drehe den Kopf, so simuliert ein eigens dafür geschaffenes Computerprogramm eine perfekte Kopfdrehung, indem es die Spannung der Halsmuskulatur nachahmt und das Blickfeld in Übereinstimmung mit der fiktiven Drehung verändert. Auf ähnliche Weise werden sämtliche Körperbewegungen perfekt vorgetäuscht, sodass das Hirn tatsächlich glaubt, es sei ein lebender Mensch.

Das Retortengehirn ist der Überzeugung, es bewege sich frei, nach eigenem Willen, durch eine reale Welt.

Radikaler Konstruktivismus

Eine der Grundannahmen des radikalen Konstruktivismus ist, dass die persönliche Wahrnehmung nicht das Abbild einer Realität produzieren kann, welche unabhängig vom Individuum besteht, sondern dass Realität für jedes Individuum immer nur eine Konstruktion seiner eigenen Sinnesreize und seiner Gedächtnisleistung bedeutet. Deshalb ist Objektivität im Sinne einer Übereinstimmung von wahrgenommenem (konstruiertem) Bild und Realität unmöglich; jede Wahrnehmung ist vollständig subjektiv. Darin besteht die Radikalität (Kompromisslosigkeit) des radikalen Konstruktivismus.

https://de.wikipedia.org/wiki/Radikaler_Konstruktivismus

In der letzten Phase des Projektes, die soeben in Gang ist, wird dem Gehirn eine kurze und allgemein verständliche Beschreibung des Experimentes vorgelegt.

Das Gehirn nimmt die Inhalte interessiert auf, kommt dabei aber keinen Moment auf die Idee, dass es selber das Retortengehirn in der Nährlösung ist.

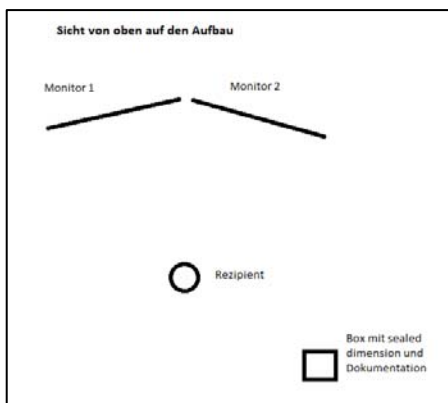
Die Videoinstallation „*Time and the Space between*“ thematisiert die Künstlichkeit der Projektion und das Entstehen der Welt im Kopf. Der Begriff *Projektion* wird dabei direkt vom Psychologischen ins Filmische übertragen. Es braucht kein vertieftes Kunstverständnis, um der Metapher folgen zu können. Die Irritation ergibt sich direkt aus der dem Werk innewohnenden Sinnestäuschung.

Auf der ersten Ebene des Werkes erfolgt ein subtiles Spiel mit Raum und Zeit. Ziel ist über die räumlich und zeitlich versetzte Projektion einer Aufzeichnung, die Raum- und Zeitorientierung des Rezipienten zu irritieren und ihn in seinem individuellen Erleben aus der Rolle des neutralen Betrachters in die Rolle eines unmittelbar Betroffenen zu führen. In der rudimentärsten Schicht des Ich-Erlebens sind Raum- und Zeitorientierung die fundamentale Voraussetzung, Sinneseindrücke in eine kausale und selbstbezogene Wahrnehmung (individuelle Wahrheit) einzuordnen.

Die zweite Ebene ist die *sealed* bzw. *hidden dimension*. Es ist eine Videoaufzeichnung dessen was eigentlich geschieht, der sogenannten Realität. Diese befindet sich jedoch auf einem USB-Stick und einer CD, welche in Gießharz eingeschlossen sind und damit nach Aufzeichnung, sowohl für die Künstler wie Rezipienten nicht mehr zugänglich ist.

Die dritte Ebene ist die Werkdokumentation: ein geschnittener Film, welcher die Arbeit am Werk und Interviews mit den Künstlern zeigt. Sie ist als Video in der Cloud hinterlegt und über einen Bar-Code am Werk aufrufbar. Die Dokumentation hat in ihrer Endversion das Format einer 90minütigen Reportage über den Werkprozess. Sie zeigt das Schaffen der Künstler, Darsteller und Techniker, das Erleben der Rezipienten und die Diskussionen rund um das Werk während seiner Entstehung.

Aufbau (Prototyp)



Zwei Monitore mit jeweils etwa 2 Meter Bilddiagonale stehen Hochkant (etwa 160° gewinkelt) nebeneinander.

Zwischen den Monitoren ist eine Kamera angebracht.

In etwa 2-3 Metern Abstand ist in einer etwa 1 Meter hohen quadratischen Plexiglasbox die *sealed dimension* eingeschlossen. Auf der Box befindet sich ein Aufkleber mit dem Barcode, der auf die Webseite mit der Dokumentation verweist.

Der Rezipient sieht auf die Monitore und erlebt zwei Menschen, die synchron ihre Body-Kameras zwischen einem Horizont und direkt auf den Betrachter gerichtet bewegen. In der Konfrontation des direkten

Kontaktes stoppt der Schwenk für einige Sekunden.

Während dieser Pause überlagert ein Bild, aus einer zwischen den Monitoren montierten Kamera, für kurze Zeit die Darstellung. Der Rezipient sieht sich selbst, wie er die Monitore betrachtet.

Bevor der Rezipient vor die Monitore tritt sind diese dunkel. Das Abspielen wird durch einen Bewegungsmelder gestartet, den der Rezipient kurz vor den Monitoren auslöst (dann läuft der Ablauf mindestens 5 Minuten). Tritt der Rezipient innerhalb des Ablaufs zurück, erlischt der Monitor und das Spiel beginnt bei einem neuen Betreten von vorne.

Am Eingang steht ein Schild: "Achtung Sie werden gefilmt".

Wir werden mit der Möglichkeit, den Stream der versteckten Kamera aufzuzeichnen und/oder ihn außerhalb des aufgebauten Settings auf einem weiteren Monitor wiederzugeben, experimentieren. Die Reaktionen des Rezipienten, vom Eintritt in den von uns geschaffenen Raum und seine Reaktionen auf die Präsentation der Performance erscheinen uns aus kunst- und medientheoretischer Perspektive äußerst wertvolles Material.

Aufzeichnung des Werkes

Zwei Menschen stehen sich in einem Abstand von wenigen Metern gegenüber. Beide haben eine Body-Kamera.

Beide machen einen 120° bis 180° Schwenk mit ihren Aufnahmegesetzen. Im direkten Kontakt (wenn sie sich gegenseitig filmen) verharren beide für einige Sekunden. Dann geht der Schwenk weiter und alles wiederholt sich von vorne.

Über der Szene fliegt eine Drohne und zeichnet mit ihrer Kamera die Bewegungen der Künstler aus der Vogelperspektive auf – dies ergibt die spätere *sealed dimension*, den größeren und *abgehobenen* Blick auf das Ganze.

Zusätzlich wird die Szene von mehreren außerhalb positionierter Kameras aufgenommen. Diese Kameras liefern, neben Aufzeichnungen aus dem Schaffensprozess, Diskussionen und gegenseitigen Interviews das Rohmaterial für die Dokumentation des Werkes.

Projektion

Um eine halbwegs realistische Wiedergabe der Aufzeichnung herzustellen, müssten die Aufzeichnungen auf zwei genau gegenüberliegenden Monitoren ablaufen und der Rezipient sich zwischen beiden befinden. Er würde also entweder nur den Monitor vor ihm oder, wenn er sich umdreht, den Monitor hinter ihm sehen.

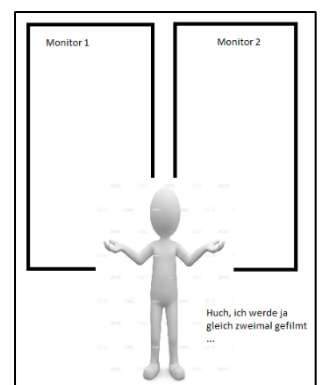
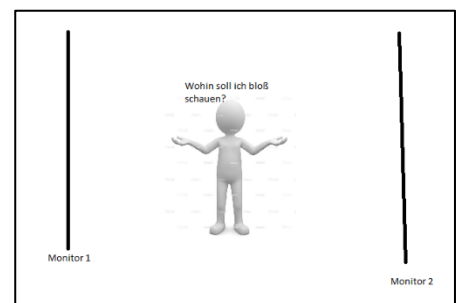
Beides zugleich ist nicht möglich. Der Rezipient wäre unmittelbar beteiligt, müsste sich allerdings entscheiden, wohin er wann schaut.

Hier kommen die Projektion und eine verstärkende Sinnestäuschung ins

Spiel: da die Monitore nicht gegeneinander, sondern nebeneinander ausgerichtet sind, wird der Betrachter zum Teil des Werkes. Er kann sich im Moment, in dem beide Kameras auf ihn gerichtet sind, nicht mehr entziehen.

Anstatt ein Werk zu fokussieren, wird der Rezipient selbst zum direkten Fokus der nur in der Projektion existierenden Künstler.

Die Wahrnehmung des Präsentierten und deren Verarbeitung finden losgelöst vom eigentlichen Werk im Kopf des Rezipienten statt: Sie besteht *aus Vorstellungen und Befürchtungen, aus Ängsten und Sehnsüchten, aus Träumen, überfließender Liebe und kaltem Hass* und allen dazwischenliegenden Grautönen, die beobachtender Voyeurismus zulässt.



Ebenen

Die im Werk verwendeten Ebenen zerfallen in äußere (perspektivisch-technische Ebenen), aus denen die Projektion abgeleitet wird und in innere (psycho-dynamische Ebenen), welche sich durch den Ausdruck und die Verletzlichkeit der Künstler ergeben.

Sealed Dimension

Das Messer kann sich selbst nicht schneiden und das Auge kann sich selbst nicht sehen.

Du wirst nie wissen was wirklich ist – auch nicht wer Du bist – das kannst Du nur fühlen. Du wirst nie wirklich erfahren, wie Du von außen wahrgenommen wirst - wie Dich andere sehen. Und doch wirst Du Dir immer nur im Spiegel der anderen erscheinen.

Einem Zerrspiegel, dessen Reflektion getrübt wird durch die Freuden und Wunden Deiner Biografie und die der Anderen.

Würdest Du es überhaupt aushalten: die vollkommene Banalität der Dimension des Ganzen zu erkennen und die Flecken und Risse im Gewebe, welches Alles miteinander verbindet, zu sehen?

Wir haben die Bilder dieser *sealed dimension* gesehen, kurz nachdem die Drohne landete, und die Aufzeichnung auf einen USB-Stick und eine CD überspielt wurde – bevor das Material eingegossen und versiegelt wurde.

Wir sagen Dir: Es war simpel und langweilig. Zwei Menschen stehen irgendwo auf einer Wiese, drehen sich im Halbkreis und filmen sich dabei. Wir können nicht erkennen, ob Männchen oder Weibchen. Wir sehen keinen Ausdruck im Antlitz, denn von oben sind sie gesichtslos. Das ganze Spiel geht mit einigen Unterbrechungen etwa 30 Minuten lang. Nichts, aber auch wirklich nichts passiert. Zwischenzeitlich pinkelt ein Hund an die Stange mit dem weiß-roten Absperrband. Und während nichts geschieht, wackelt die Drohne durch Windstöße oder weil sie ihr GPS-Signal für einige Millisekunden verloren hat.

Glaub uns: Das Realistische ist so was von banal.

Morpheus:

„You’re here because you know something. What you know you can’t explain, but you feel it. You’ve felt it your entire life, that there’s something wrong with the world. You don’t know what it is, but it’s there, like a splinter in your mind, driving you mad. Remember, all I’m offering is the truth, nothing more. Follow me.“

Projektion

Du schau: wie SIE Dich ansehen, wie SIE die Kameras auf Dich richten.

Du gehst in eine Ausstellung und willst etwas betrachten und berührt werden oder Erbauung fühlen. Du betrachtest die Objekte (denn was ist ein Monitor anderes als ein lebloses technisches Objekt).

Das Subjekt betrachtet das Objekt. So wie der Insektensammler einen besonders schönen Käfer, nachdem er ihn mit Chloroform getötet hat, mit einer Nadel durchsticht und seiner Sammlung hinzufügt.

Die Monitore, vor denen Du stehst, sind etwa 2 Meter hoch – so groß wie ein Mensch. Und mittels einer raffinierten Kombination aus Aufzeichnung und Wiedergabe erscheinen vor Dir zwei realistisch wirkende Menschen, die sich bewegen und immer wieder ihre Kameras auf Dich richten.

Du wirst zum stolzen Mittelpunkt oder Du fühlst Dich beobachtet – je nachdem, was Dein Geist aus dem Wahrgenommenem konstruiert.

Vielleicht lächelt einer der Menschen, die Du siehst, vielleicht schaut ein anderer genervt.

Was Dein, die Wirklichkeit ausblendendes Gehirn, aber augenblicklich verdrängt, ist die Möglichkeit, dass es sich um eine Sinnestäuschung handelt und Du gar nicht gemeint bist – dass Du ein völlig unbeteiligtes Objekt bist, während sich die Subjekte gegenüberstehen.

Du hast mit dem ganzen nichts zu tun: Klar sind beide nach der 30ten Wiederholung bei der Aufzeichnung genervt, und doch schauen sie wohlwollend aufeinander, denn schließlich geht es um ihr Werk.

Warum sollte es um Dich gehen? Du bist nicht dabei.

Doch jetzt verändern wir die Perspektive: Wir nehmen Dich hinzu. Jetzt darfst Du einen Blick auf unsere Verletzlichkeit werfen und bist nicht nur Voyeur.

Komm und schau, während die Konstruktion von uns, die Du in Deinem Geist entwirfst, Dich beobachtet. Komm und schau - tritt über den Spiegel in Kontakt mit uns und Dir selbst.

Voyeurismus

Du wünschst Dir, dass die Dinge unter die Haut gehen, Du wirklich etwas spürst und berührt wirst, dass Du Gänsehaut bekommst – nicht, weil es Dich gruselt, sondern weil es tief geht. Du suchst Kontakt, denn nur in diesem Kontakt kannst Du Dich erleben.

Kunst macht verletzlich, denn sie ist ein *nach aussenkehren* einer im Alltag versteckten Innenschau – und sie geht immer über das Werk hinaus, denn das Objekt (Bild, Installation, Musik, Text, Darstellung) würde ohne den Künstler und den Schaffensprozess nicht existieren.

Leb Deinen Voyeurismus in vollen Zügen – jeder Künstler wünscht sich aufmerksame Rezipienten. Deine Gedanken und Assoziationen, die Welt in Deinem Kopf mit all ihren Interpretationen und Urteilen, die können wir Dir nicht nehmen.

Und schau: wir beobachten Dich – wir filmen Dein interessiert *in Kontakt gehen* und was wir und die Irritationen in Dir auslösen.

Die Welt entsteht in Deinem Kopf.

Dokumentation

Eine Installation ist nicht etwas einfach Hingebautes. Voran geht ein intensiver Prozess der Auseinandersetzung: Drehen wir in Farbe oder SW, mit Ton oder ohne Ton?

Wie begreifen wir unseren Kontakt?

Schließlich treten WIR bei der Aufnahme in Kontakt miteinander.

Fühlen wir uns verletzlich und ausgeliefert oder gibt es selbstdarstellerische und exhibitionistische Elemente?

Wie schnell ist das Tempo unseres Schwenks und wie lange die Pause der Konfrontation?

Laufen die Aufnahmen synchron (haben sie einen gemeinsamen Startpunkt) oder asynchron (minimaler Zeitversatz) und treffen sie sich an einem gemeinsamen Punkt wieder?

Wie geschieht die technische Umsetzung?

Wie finanzieren, präsentieren und vermarkten wir das Werk?

Themen

Synchronisation

Irgendwie müssen die Dinge im Takt laufen, denn das Erschaffen Deiner Illusion funktioniert besser über die Vervielfachung (zwei Kameras zeigen auf Dich). Wäre es nur eine Kamera, die Dich in den Fokus nimmt, würde sich Dein Gehirn herausreden und die ganze Show als Vorführung entlarven.

Um Synchronizität zu gewährleisten, gibt es bei Aufnahme und Wiedergabe zwei unterschiedliche Methoden eine Choreografie zu erzeugen.

Bei der Aufnahme wird der Takt über ein händisch zu spielendes Perkussionsinstrument vorgegeben. Bei der Wiedergabe beginnt die Wiederholung der Schleife an einem von uns gesetzten Startpunkt, der mittels eines elektronischen Signals alle Projektionen zur gleichen Zeit ablaufen lässt und ggf. über einen Timecode Synchronizität gewährleistet.

Hör genau hin: Die Percussion bei der Aufnahme wirst Du als sanfte Atmosphäre im Hintergrund wahrnehmen.

Rhythmus, Taktung, Choreografie – das Analoge und das Digitale

In der Musiktheorie wird unterschieden zwischen Rhythmus und Takt.

Takt ist genau messbar, er ist bestimmt von exakten Zeiteinheiten: Noten einer klar definierten Länge – einer Takteinheit in musikalischer Notation im Verhältnis zu BPM (beats per minute). Takt ist genau, klar und digital, so wie die Geschwindigkeit eines Fließbandes und die standardisierten Handgriffe an einer Produktionsstraße. Dabei ist es unerheblich, ob die Abfolge von Maschinen (in der Musik z.B. einem Drumcomputer) oder von Menschen (exakt nach Noten gespielt) erfolgt.

Getaktete Musik oder Geräusche erleben wir seelenlos.

Rhythmus folgt auch Regeln, doch er integriert die Unwägbarkeiten menschlichen Agierens in einem dynamischen Umfeld. Rhythmus enthält im Gegensatz zu Takt archaische Elemente. Die Musiktheorie hat dafür die Bezeichnung Groove bzw. Swing, in der Perkussion kommen noch sogenannte Ghost Notes hinzu. Die Begriffe beschreiben über unterschiedliche Techniken ausgeführte, unregelmäßige minimale Abweichungen bzw. Aussetzer vom digitalen Takt.

Musik oder Geräusche bekommen eine Seele und werden lebendig.

Eine Choreografie, die synchronisierte Bewegung von Menschen, wirkt durch einen vorgegebenen Rhythmus mit all seinen kleinen Unregelmäßigkeiten lebendig. Sie bleibt analog.

Das Abspielen dieser Choreografie benötigt im Gegensatz dazu eine digitale Steuerung. Die Synchronisation der Projektion muss im exakten Takt der Frames des zu projizierenden Materials erfolgen.

Das Aufeinandertreffen von Rhythmus (Aufzeichnung) und Takt (Wiedergabe), von Digitalem und Analogem macht die Installation lebendig und kann im Rezipienten das Gefühl einer Verschmelzung von Subjekt und Objekt erzeugen.

Projektion und Reflektion

In der Psychologie ist eine Projektion ein aus persönlicher Erfahrung geprägtes Werturteil gegenüber einem externen Objekt.

Die inneren Vorgänge finden dabei auf zwei Ebenen statt: Die erste Ebene ist die Zuweisung meines Urteils (Vorurteil). Die zweite Ebene ist, was dieses Vorurteil in mir erzeugt. Z.B. Abneigung, Zuneigung, Verlieben, Scham, etc.

Häufig verstärken sich beide inneren Vorgänge in einer Schleife und erzeugen einen „frozen conflict“.

Ob wir uns verlieben oder Fremdenhass entwickeln, im Alltag führen verfestigte Projektionen zu dem Gefühl, dass die eigenen Vorstellungen richtig und alternativlos sind. Es kann ein Tunnelblick entstehen ein, der die Sicht auf die sogenannte Realität einengt.

Ein möglicher Ausstieg aus diesem Konflikt ist der Wechsel in die Reflektion: Was bedeutet anzuerkennen, dass die erlebte Realität nichts anderes als eine Konstruktion meines Geistes ist.

Das setzt voraus, dass ich meine Projektion nicht mehr als etwas von einem externen Objekt erzeugtes wahrnehme (externalisiere), sondern sie als etwas von mir Erschaffenes erkenne – denn nur für das, was ich selbst hervorbringe, kann ich die Verantwortung übernehmen.

Die Voraussetzung dafür ist, die Projektion als Spiegel meiner Gedanken zu erkennen.

In unserer Installation realisieren wir dies über die Einblendung des Rezipienten in das Bild auf den Monitoren. Wir machen ihn zu einem temporären Bestandteil des Werkes. Wie weit der Rezipient dies annimmt und tatsächlich reflektiert, vermögen wir nicht zu sagen – wir können ihm einzig einen Spiegel anbieten.

Da die Konfrontation mit sich selbst durch einen makellosen Spiegel (und was ist eine vollkommen neutrale Kamera anderes) über einen längeren Zeitraum unangenehm werden kann, lassen wir die Einblendung nach wenigen Sekunden verblassen.

Zurück bleiben die Projektion, und mit Beginn der Drehung, der ewige Fluss von Raum und Zeit.

Bewegung und Stillstand

Unabhängig, ob eine Bewegung durch eine Positions- oder Fokusänderung einer Kamera erfolgt, oder ob sich ein Objekt vor einer Kamera bewegt, beides erzeugt Dynamik (Movement). Movement in Film und Video ist gleich einem Vergehen der Zeit - es gibt ein vorher und nachher. Im Gegensatz dazu steht das „Still“, was eine statische Situation beschreibt. Der Wechsel zwischen Movement und Still erzeugen auf visueller Ebene Suspense (Spannung).

Die Drehung der Darsteller bei der Aufnahme folgt diesen Regeln: sobald sich zwei Darsteller gegenseitig filmen, bleibt die Zeit für einen Moment stehen und es entsteht ein Still. Tatsächlich verschwindet im direkten und präsenten Augenkontakt zwischen Menschen häufig das Gefühl für Zeit und der Moment der Begegnung wird als zeitlos empfunden.

Was jedoch nicht verschwindet ist das Timing. Ist ein Kontakt zu lang, wird er als Starren wahrgenommen, ist er zu kurz als Vermeidung. Dieses Timing ist, je nach Kulturkreis, unterschiedlich. So nehmen Menschen aus dem Angloamerikanischen z.B. das Schweizer Timing als Anstarren wahr und haben dafür den Ausdruck „Swiss Stare“ geprägt.

In unserer Installation muss die Dauer des Stills über den Zeitrahmen eines normalen Blicks hinausgehen. Dies ist ohne Anstarren nur möglich, wenn wir nach dem direkten Blickkontakt mit dem Rezipienten, diesen über eine Einblendung von ihm selbst, in unser Werk integrieren.

Das Gefühl, von den Figuren auf dem Monitor angestarrt und beobachtet zu werden verschwindet und kann der Wahrnehmung sich selbst zu beobachten weichen. Der Rezipient wird aus der Rolle des Voyeurs erlöst.

Im besten Falle wird dann aus der Projektion (der Übertragung der eigenen Vorstellungen auf einen anderen) die Reflektion (die bewusste Wahrnehmung der eigenen Rolle). Aber sowohl Projektion wie Reflektion sind in einer sich fortwährend verändernden Welt keine festen Zustände. Die Reflektion wird daher wieder verblassen - es bleibt ein kurzer Rückblick auf die anfängliche Projektion und die Erde dreht sich weiter.

Diese Dynamik der ständigen Veränderung erzeugen wir durch die Drehung der Teilnehmer.

Sie drehen sich in das Bild hinein, dann fokussieren sie den Rezipienten und bleiben einen gewissen Zeitraum in dieser Position. Bevor beim Rezipienten das Gefühl des Anstarrens entsteht, wird sein, von der versteckten Kamera aufgenommenes Gesicht eingeblendet und es entsteht eine Irritation. Aber auch diese verblasst nach gewisser Zeit – es bleibt ein „Still“ (Stille).

Dann findet eine neue Bewegung über das Herausdrehen aus dem Bild statt.

Das gesamte Timing und ob wir mit Beschleunigung/Abbremsen arbeiten, müssen wir experimentell ermitteln. Später wird es an den jeweiligen Kulturkreis einer Ausstellung angepasst.

Bei einer Aufnahme mit acht Personen im Kreis (4 Monitorpaare in der Präsentation) wird die Drehung 360°, also einmal um die eigene Achse betragen. Alle 180° (nach einem Halbkreis) wird dann jeweils ein anderer Darsteller fokussiert.

Bei der Erstellung des Prototyps, macht eine komplette Drehung um die eigene Achse keinen Sinn. Hier werden wir mit einem Vorwärts-Rückwärts-Schwenk und Winkeln zwischen 90° und 180° experimentieren.

Rezeption – Subjekt und Objekt

Zwei Objekte filmen sich gegenseitig und haben dabei vollkommen subjektive Wahrnehmungen: das gesamte Spektrum des Sinnlichen, welches sie augenblicklich als Gefühle und Assoziationen wie Peinlichkeit, Freude, Hitze, Kühle, Genervtheit, Liebe, Scham usw. interpretieren.

Aus ihrer Interpretation entsteht der Ausdruck im direkten Kontakt, was wiederum zwangsläufig zu neuen Interpretationen führt. Die Katze beißt sich in den Schwanz und kann sich nicht entkommen.

Schon hier verschwimmen die Grenzen zwischen Objekt und Subjekt – wer ist Objekt und wer ist Subjekt (wer fokussiert wen) und wie und wann findet der Wechsel statt?

Oder ist alles ein niemals endender Fluss?

Für den Rezipienten sind beide erst einmal Objekte. In dem Moment, in dem sich die Kameras auf den Betrachter richten, wird er zum Objekt und die vermeintlichen Objekte werden in seiner inneren Welt zu Subjekten, welche ihn in den Fokus nehmen.

Vielleicht verschmelzen auch die Welten miteinander und alles wird Eins.

Dieses Verschmelzen ist kein Erfahren, vielmehr ist es implizites Erleben, das heißt eine ohne Interpretation des wertenden Geistes direkt erlebte Wahrnehmung.

In diesem Moment betrittst Du den *Space between*. Er ist das Zwischenreich zwischen Objekt und Subjekt über den ein Zen-Koan sagt: „Schau auf die Fahne im Wind und dann sage mir: Flattert die Fahne oder flattert der Geist“.

Alles wird Eins.

Die Realität hat ihr Gelände verloren und Du fällst in einen grenzenlosen Raum ohne Sicherheiten.

Und schau: Diese Illusion haben wir erschaffen durch eine kleine Verschiebung der Perspektive (Winkelung der Monitore zueinander) und einen Versatz der Zeit (Aufnahme- und Wiedergabezeitpunkt).

Würdest Du das Ganze erkennen, die sealed dimension sehen, Du würdest dich wahrscheinlich langweilen.

Komm: schau, höre, fühle, interpretiere, assoziiere, urteile, verurteile, liebe, weine, lache.

Lös Dich auf.

Formate

Prototyp

Der Prototyp besteht aus zwei Personen, die sich filmen und zwei gewinkelten Monitoren, auf denen die Wiedergabe erfolgt. Wir werden experimentieren mit dem Horizont bei den Aufnahmen, mit Schnitt und Technik. Vielleicht machen wir innerhalb dieses Prozesses bereits eine vorläufige Werkausstellung, aber letzten Endes ist dies der persönliche Prozess einer Annäherung der Künstler an ihr Werk.

Fünf Container

Dies ist das erste größere Format. Es ist nach seiner Fertigstellung nicht auf 5 Container festgelegt, sondern beliebig zwischen zwei und fünf Containern skalierbar. Die Container können dabei später übereinander oder wie in der folgend beschriebenen Präsentation als Stern arrangiert sein.

In diesem Setting filmen sich die Künstler wahrscheinlich nicht mehr selbst, sondern filmen Darsteller (andere Künstler, Schauspieler, Tänzer, etc.).

Die Künstler wollen sich damit nicht herausnehmen, vielmehr braucht es ab einer größeren Zahl von Darstellenden eine Regie und Choreografie, die von außen angeleitet wird.

Im Gegensatz zur Expression beim Prototyp, tritt das Arrangieren in den Mittelpunkt des künstlerischen Schaffens.

Aufnahme

Bei der Aufnahme stehen 8 Personen in einem Kreis und filmen sich gegenseitig, in dem sie sich jeweils einmal um die eigene Achse drehen.

Da es sich um eine gerade Zahl an Personen handelt, dreht sich jeder Erste im Uhrzeigersinn und jeder Zweite gegen den Uhrzeigersinn um die eigene Achse.

Das heißt bei jeder Drehung finden zwei direkte Kontakte statt. Während dem direkten Kontakt (Kamera filmt Kamera des Gegenübers) gibt es eine Pause in der Bewegung.

Acht Personen ergeben in der späteren Projektion 8 Monitore – also jeweils 4 Monitor-Paare.

Die Darstellenden sollten unterschiedlichen Geschlechts, unterschiedlicher Physiognomie und unterschiedlichen Alters sein.

Präsentation

Fünf Container sind in einem Kreis arrangiert. Im Zentrum der Container steht der Plexiglaskubus mit der *sealed dimension*. In vier Containern laufen die 4 Monitore-Paare, im fünften Container läuft auf einer Leinwand über einen Beamer die Dokumentation.

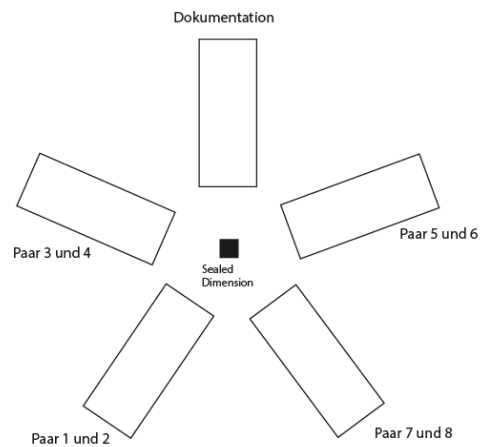
Die Container sind angeordnet wie ein fünf-zackiger Stern² und über textile Architektur (Sonnen-/Regensegel) miteinander verbunden.

Seit Urzeiten sucht der Mensch Schutz in Höhlen. Der Container ist eine künstliche Höhle: Etwas was betreten werden muss und ggf. Platzangst oder Gefühle von Behaglichkeit erzeugen kann. Die äußere Welt wird dabei abgeschirmt (das kommt uns sehr entgegen, denn es verhindert Streulicht).

Am Ende des Containers, nach etwa 12 Metern, stehen die Monitore.

An der Decke des Containers angebrachte Lautsprecher spielen die *Atmosphäre* der Aufnahme und einzelne flüsternde Sätze ein.

Vielleicht sagen die Darsteller in dem Moment, in welchem die Kameras auf den Rezipienten gerichtet sind, leise Sätze wie: „Komm – Schau mich an“ oder „Hier.“



Aspekte der Präsentation

Skalierbarkeit, geeignet für museale Außenbereiche und Themenausstellungen, einfacher Transport der Technik in einem Container (die übrigen können jeweils vor Ort zugemietet werden).

Die erste Ausstellung dieser Art könnte auf einem für Kunstevents reservierten Bereich des Tempelhofer Feldes stattfinden. Der Zugang wäre für jeden offen und würde zumeist nur kuratierte Video-Installationen in den öffentlichen Raum bringen.

Falls die Aufzeichnung auf dem Tempelhofer Feld erfolgt, würde außerdem das *Corpus Delicti* an seinen *Ursprungsort* zurückkehren.

Crossing Borders

Crossing Borders ist die Live Version der interaktiven Videoinstallation *Time and the Space Between*.

Sie verbindet eine Live-Performance mit einer Video-Installation und löst die Grenze zwischen Aufzeichnung, Live Übertragung und statischer Projektion auf.

Sie kann den Ort der Live-Performance und einen entfernten Präsentationsort über nahezu jede Distanz und über Staatsgrenzen hinweg zusammenbringen, ohne dass das Live-Erlebnis des Rezipienten eingeschränkt wird.

Der Kreis der acht Darsteller mit Body-Kameras kann sich dabei an einem beliebigen Ort der Welt befinden. Die Teilnehmer stehen in einem Kreis und die Bewegung erfolgt, wie in den anderen Settings, im Rhythmus eines von Hand gespielten Perkussionsinstruments. Sobald die Teilnehmer sich gegenseitig filmen wird die Bewegung gestoppt, um den direkten Kontakt zum Rezipienten herzustellen.

Im Unterschied zur klassischen Version der Installation, werden die Bilder der Kameras live über einen Videostream auf die Monitore in den Containern übertragen.

Im Moment des Stillstandes und zum Wiederbeginn der Bewegung senden wir einen unhörbaren Pegelton mit dem Stream. Falls sich ein Rezipient direkt vor den Monitoren befindet, wird über dieses

² Das Pentagramm: Pythagoras interessierte daran besonders der mathematische Aspekt des Goldenen Schnitts. Da man es in einem Zug zeichnen kann und am Schluss wieder zum Anfang gelangt, galt es auch als Zeichen für den Kreislauf des Lebens.

Synchronisationssignal zeitverzögert die Einblendung ausgelöst. Steht kein Rezipient vor den Monitoren, wird ausschließlich der Stream wiedergegeben.

Das Live-Setting von Crossing Borders ist, wegen der hohen Anforderung an die Darsteller sowie den Musiker, nicht länger als 2 bis 3 Stunden am Stück praktikabel.

Eine Internetanbindung des Aufnahmestandortes ist für die Übertragung des Live-Stream hilfreich, aber nicht notwendig. Die Kameras und die Regietechnik können über mehrere Stunden von Batterien betrieben werden. Die Übertragung des Live-Streams, kann mit einer professionellen Broadcasting-Unit über einen Satelliten erfolgen.

In diesem Setting ist vor allem die Verbindung von speziellen Orten z.B. Hochhausdach, Berge, Dschungel, etc. mit einer musealen Präsentation denkbar.

Auch bieten sich grenzüberschreitende Performances z.B. zwischen Konfliktregionen an.

Über uns

Deniz Hasenöhr



Schon seit vielen Jahren beschäftige ich mich mit der unterschiedlichen Wahrnehmung von Identitätsgefühl von Menschen. Ich versuche Muster und Verhaltensweisen zu identifizieren, die zu Ausgrenzung, Isolation und Abspaltung auf psychischer, zwischenmenschlicher wie auch gesellschaftlicher Ebene führen. Wie stark und auf welche Weise wird ein Individuum von gesellschaftlichen und kulturellen Normen geprägt und geformt? Was für eine Rolle spielt unsere Wahrnehmung von Raum und Zeit dabei, sich innerhalb dieser Normen authentisch erleben und entfalten zu können?

Mit meinen abstrakten Bildern visualisiere ich innere Welten, die in jedem von uns existieren, sich aber nicht mit dem Verstand begreifen oder kontrollieren lassen. Ich schaffe in meinen Werken Räume, in denen Zeit nicht als Linie verstanden werden und Identität einzig und allein über die Essenz des Seins erfahren werden kann.

Im Sinne André Bretons, der in seinem „Manifeste du surréalisme (1924)“ eine assoziative, unkontrollierte Kunst, unabhängig von rationalen Strukturierungsprozessen forderte, wachsen meine Bilder spontan und assoziativ zu bewegten und bewegenden Kompositionen.

Meine Arbeiten sind in vielen privaten Kollektionen im In- und Ausland vertreten.

Meine Installationen und Performances entstehen konzeptorientiert.

Das Kulturreferat München hat mich 2017 und 2018 eingeladen, meine Installationen FENCES, die von Zäunen, Mauern und Grenzen in uns, auf zwischenmenschlicher und auf gesellschaftlicher Ebene handelt, so wie meine Installation „UNTITLED“, ein Grab, das symbolisch für alle Opfer von Weltkriegen und Völkermorden steht, auf von ihnen kuratierten Veranstaltungen zu zeigen.

Die Stadt Mödling hat mich 2018 im Rahmen der einwöchigen Ausstellung „Zum Schweigen fehlen uns die Worte“ zum Gedenken an die Opfer der Reichsprogomnacht eingeladen, meine Installation „UNTITLED“ zu zeigen.

Ich lebe und arbeite seit 2 Jahren in Berlin.

<https://denizhasenoehrl.com/>

Rainer Grunert



Kunst hat mich mein ganzes Leben verfolgt aber nicht dieses Leben bestimmt. Sie hat mich angezogen und ich bin vor ihrer Tiefe wegelaufen. Ich habe trotz hervorragender Lehrer und Menschen, die ich bei ihrer Arbeit beobachten durfte, nie Kunst produziert – allerdings musste ich auch nie von der Kunst leben. Nach Abzug aller Gehälter für Technik und Beteiligte konnte ich meine Projekte immer ohne Verlust, aber auch ohne Gewinn abschließen.

Hinzu kommt mein Ansatz: stets perfektionistisch, aufwendig und im Detail versessen. In meinem Leben werde ich daher wahrscheinlich nur zwei bis drei Werke verwirklichen.

Am Ende spielt es keine Rolle, denn im Kern dreht sich alles um das Gleiche: Kontakt, Sehnsucht, Liebe und Tod mit allen Verästelungen im Detail.

Mein Film *Spuren* (https://www.youtube.com/watch?v=fOV6J_Exp8) war 1988 das erste Werk und wurde für mich vollkommen überraschend prämiert und zu internationalen Festivals eingeladen. Das war zu viel – vor mir selbst hatte ich es nicht verdient – es war doch NUR der erste Film, ein Kurzfilm – sozusagen nichts als eine kleine unbedeutende Fingerübung.

Es hat viele Jahre bis 2020 gedauert, dass ich mich wieder einem Werk ausliefere.

Zwischenzeitlich hatte ich studiert war Manager in großen Projekten, Psychoanalytiker und habe Kunsthandwerk betrieben, indem ich drei Sachbücher schrieb und Vorträge hielt.

Da waren zwei Aspekte: der eine war, dass ich zwischenzeitlich tatsächlich nichts zu sagen hatte, was meinem Rahmen von Kunst würdig gewesen wäre. Der andere Aspekt war die Angst vor der Kunst und im Schaffensprozess verschlungen zu werden.

Im Kontakt mit Deniz und durch tiefgreifende Veränderungen in meinem Leben ist etwas für mich noch vor wenigen Jahren Unvorstellbares geschehen: ich fokussiere auf zwei neue Werke. Eines ist die interaktive Video-Installation *Time and the Space Between*, das andere ist der Spielfilm *Pale Blue Dot*.

Menschen und Künstler, die ich bei ihrer Arbeit beobachten und von denen ich lernen durfte:

<u>Künstler</u>	<u>Um was ging es</u>	<u>Das Werk</u>
Vollrad Kutscher	Performance und Installation	Der Weiße Traum
Gerhard Zwerenz	Literatur (filmische Adaption)	Die Erde ist unbewohnbar wie der Mond
Michael Gielen	Oper (Musik)	Parsifal / Der Ring
Ruth Berghaus	Oper (Regie)	Der Ring
Robert Wilson	Bühnenbild und Lichtdesign	The Black Rider (Der Freischütz)

<https://www.rainergrunert.de/>