

## **ALLENTHALBEN ZWISCHEN GEDANKENSTRICHEN - DA, WO ICH WOHNE**

Videoinstallation 2005

>> Bestandteile der Arbeit

Intervention / Inszenierung / Installation

5 Videoprojektionen in einem Raum angeordnet

## > > Beschreibung der Arbeit

„Der Winkel verleugnet den Palast, der Staub den Marmor, die abgenutzten Gegenstände die Pracht und den Luxus. Der Träumer in seinem Winkel hat die Welt ausgestrichen, in einer gründlichen Träumerei, die alle Gegenstände der Welt einen nach dem anderen zerstört. Der Winkel wird ein Schrank voller Erinnerungen. Die Erinnerungsgegenstände überschreiten die tausend kleinen Schwellen in der Unordnung der verstaubten Dinge, und dann bringen sie Ordnung in die Vergangenheit.“[...]

Gaston Bachelard „Poetik des Raums“

Die Videoinstallation thematisiert den spielerischen Umgang mit städtischem Raum und zeigt Möglichkeiten diesen Raum zu nutzen und zu gestalten, ja temporär zu erobern, unabhängig von stadtplanerischen Vorgaben und –strukturen.

In den Sequenzen erscheint jeweils die gleiche Protagonistin/Spielfigur und führt an jedem Ort eine spezifische Handlung durch, die in Echtzeit - ohne Schnitte und Kameraschwenks - gezeigt wird.

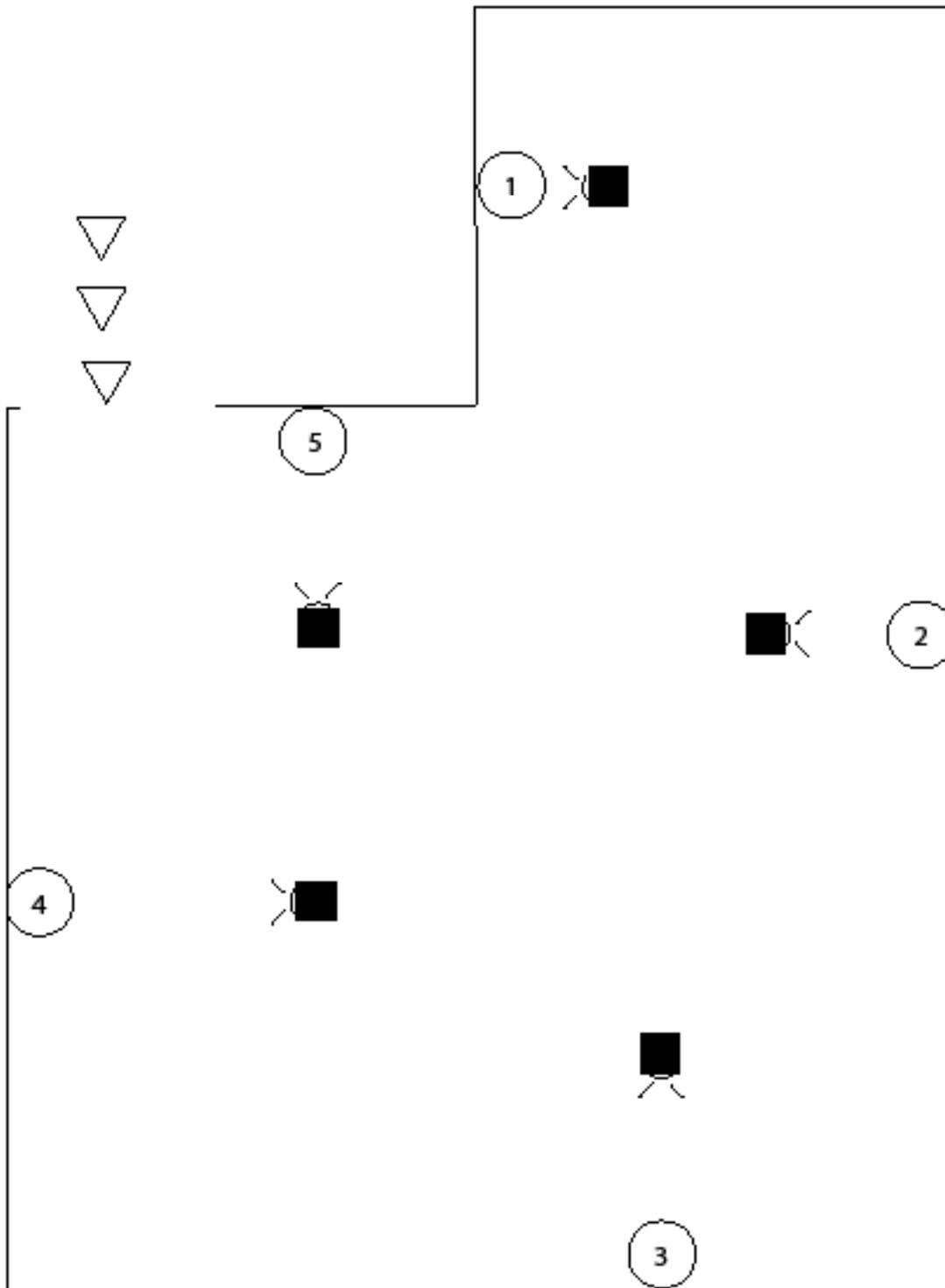
Durch die vollständige Darstellung ihres Ablaufs gewinnen die durch den Ort inspirierten Aktionen eine tiefere Bedeutung, die auf die archaischen Strukturen von Spiel verweisen (siehe J.Huizinga „HOMO LUDENS“).

Die Spielfelder befinden sich im Stadtraum und stellen sich selbst überlassene Nischen inmitten klar definierter Stadtstrukturen dar. Als Chance zur individuellen Benutzung begriffen, bieten sie Freiräume für den Träumer, den Spieler, das Kind.

Die 5 verschiedenen Videos in unterschiedlicher Spieldauer variieren in ihrer Anordnung in der Installation in Raumhöhe und Projektionsgröße, jede Projektion repräsentiert den Blick auf den jeweiligen Platz als Loop. Zwischen den Projektionen entstehen Blickachsen; es ist unmöglich die Videos in ihrer Gesamtheit mit einem Blick zu erfassen. Vielmehr muß sich der Besucher zwischen den Plätzen bewegen und verweilen, um einen Gesamteindruck zu erhalten. Dabei kann er sich in die jeweilige einzelne Projektionssituation versenken, um deren Verlauf zu folgen.

Die Tonspuren der Videos schaffen einen homogenen Klangraum durch die ihnen immanente Übereinstimmung der Geräusche, wie Vogelstimmen, entfernte Verkehrsgeräusche und die Schritte der handelnden Figur; differieren aber dennoch insoweit, daß sie dem jeweiligen Bild (z.B. das Prasseln des Feuers, das Fallen der Steine...) zugeordnet werden können.

>>Raumübersicht und Anordnung in der ersten Ausstellungssituation



Raum mit 5 Wandflächen, die für jeweils eine Projektion benutzt werden - Videoformat 4 : 3

- 1 Video Flusen - Projektionsbreite ca. 50 cm / Unterkante der Projektion an Bodenkante
- 2 Video Schiffchen - Projektionsbreite ca. 70 cm / Unterkante oberhalb des Bodens , Beamer auf 20 cm hohem Podest
- 3 Video Platzschaufln - Projektionsbreite ca. 90 cm / Unterkante oberhalb des Bodens , Beamer auf 50 cm hohem P.
- 4 Video Feuer - Projektionsbreite ca. 90 cm / Unterkante der Projektion an Bodenkante
- 5 Video Steine - Projektionsbreite ca. 70 / Unterkante oberhalb des Bodens , Beamer auf 90 cm hohem Podest

(die Höhenanordnungen und Ausdehnungen der Videos können raumspezifisch variabel gehandhabt werden, doch sollte das max. Querformat der Projektionen 120 cm nicht überschreiten)

>>Raumübersicht und Anordnung in der ersten Ausstellungssituation

Dokumentationsfoto: Ausstellungssituation 2005/ 2007



>> 1 Video Flusen



>> 2 Video Schiffchen



>> 3 Video Platzsschaufeln



>> 4 Video Feuer



>> 5 Video Steine

