

Architekturdarstellungen in der Medienkunst als Methode der Bewahrung kulturell relevanter Orte – erläutert am Beispiel des stereoskopischen Videos VENOMENON.

Dr. Elke Reinhuber

ADM School of Art, Design and Media, NTU, Singapore, elke@ntu.edu.sg

KURZDARSTELLUNG: Medienentwicklungen kommen und gehen. Mixed-, Virtual- und Augmented Reality wird derzeit mit großen Erwartungen vermarktet, bis dann die nächsten wiederentdeckten Medien oder auch neue Erfindungen auf den Markt kommen. Stereoskopische Filme erlebten mehrere Höhen und Tiefen, die durch die digitale Produktionsstrecke als endgültiger evolutivonärer Schritt begriffen wurde. Diese Euphorie scheint schon wieder vorbei zu sein. Trotz der fortschreitenden Entwicklungen seitens der Hersteller und der Zurückhaltung des allgemeinen Publikums argumentiere ich im Folgenden, dass es noch immer Nischen für das Medium gibt. Speziell im kulturellen und historischen Bereich sowie der Medienkunst können räumliche Erlebnisse, Emotionen und Beziehungen wie mit keinem anderen Medium vermittelt werden. Das Potenzial dieser unterschätzten Technologie werde ich mit der Videoarbeit VENOMENON als meine künstlerische Recherche darstellen.

1. EINFÜHRUNG

3D ist tot – lang lebe 3D! Eine Beobachtung die in den vergangenen Jahrzehnten schon häufig gemacht werden konnte. Schon bald nach der Erfindung der Fotografie wurden Bestrebungen unternommen, unsere begehbbare Realität nicht nur als flaches Bild darzustellen, sondern sie so zu zeigen, wie wir sie mit unseren menschlichen Augen wahrnehmen. Die Linsen des Fotoapparates bündeln alle Lichtstrahlen an einem einzigen Brennpunkt und verdichten die äußere Wirklichkeit auf eine einzige Perspektive. Räumliches Sehen lässt sich mit zwei Objektiven gut simulieren und wird solcherart seit 180 Jahren appliziert, in der Fotografie ebenso wie in der Filmindustrie.

Stereoskopisches Kino konnte immer wieder reüssieren, aber oftmals nur auf dem Niveau von Jahrmarktsattraktionen. Wenige Jahre nach dem bisher größten Durchbruch von 3D-Filmen ist es inzwischen nahezu unmöglich geworden, Geräte auf einem Verbraucher- oder semi-professionellem Niveau zu kaufen. Selbst aus den Kinos sind stereoskopische Vorführungen größtenteils verschwunden. [1]

Als Beispiel werde ich meine kürzlich fertiggestellte stereoskopische Videoarbeit VENOMENON vorstellen, ein Video, das Medienkunst mit der architektonischen Darstellung kulturell relevanter Orte verbindet. Als ich nach Singapur kam, war ich sehr beeindruckt von einigen architektonischen Idiosynkrasien: endlos erscheinende, tunnelartige überdachte Gänge, die Schutz vor Sonne und heftigen Regengüssen bieten, riesige Wohnblock-Agglomerationen, deren Appartements wie Starenkästen aufeinander gestapelt sind (bei der Bevölkerungsdichte des Stadtstaats, mit ca. 7800 Einwohner[innen] pro km², notwendig) und die wenigen verbleibenden Freiflächen, die für die Toten reserviert sind, mit ihren einheitlichen Grabstelen, dann das Wechselspiel zwischen geometrischen und amorphen Formen monumentaler Gebäudekonstruktionen – und ganz besonders ein Ort, der mit seinen skurrilen Skulpturen und Dioramen in dem tropischen Ambiente dazu einlud, mit 3D-Video eingefangen zu werden, um einen Eindruck dieser Umgebungen auch über die Grenzen hinaus präsentieren zu können. Zudem – es ändert sich schnell und viel – ging es mir um ein Festhalten von zeitgenössischen Besonderheiten und der Vermittlung eines Raumeindrucks. Nur drei Jahre nach den

Aufnahmen sind bereits einige der Konstruktionen verschwunden oder wurden verändert – und für die verbleibenden ist es nur eine Frage der Zeit.

Um nicht nur die leeren Räume zu zeigen, arbeitete ich mit einigen Schauspieler[innen], weil so ein noch besserer Eindruck der Tiefendimension vermittelt wird; als Grundlage für die Narration bediente ich mich des griechischen Mythos von Orpheus und Eurydike und transferierte eine eigene, ambivalent gehaltene Interpretation nach Südostasien.

2. EINE NISCHE FÜR EIN TOTGESAGTES MEDIUM

Als der stereoskopische Film im letzten Jahrhundert mit analoger Technologie entwickelt und populär wurde, verursachte die mangelnde Präzision in der Synchronisation der Stereobilder bei den Zuschauern Kopfschmerzen. Schon allein dadurch war der Erfolg des Konzepts, die räumliche Dimension auf der flachen Leinwand darzustellen, zum Scheitern verurteilt. Erst dank der digitalen Technik ist eine perfekte Synchronisierung bei Aufnahme und Wiedergabe möglich geworden – ein Grund für die Industrie, in die Entwicklung von Kameras und Wiedergabegeräten für einen großen Kreis von Nutzer[innen] zu investieren, und Kinos für die dritte Dimension mit digitalen Projektoren umzurüsten (in Europa mithilfe von EU:Media-Mitteln). Der stereoskopische Blick auf die Welt wurde in den letzten zehn Jahren nicht nur in Hollywoods filmischen Bestrebungen genutzt, erfüllte aber nur sehr selten die hohen Erwartungen, um dem erhöhten Produktionsaufwand und damit verbundenen Eintrittspreis gerecht zu werden. Enttäuschende Zahlen reduzierten die Anzahl der nativ in Stereo-3D gedrehten Filme signifikant und die Anbieter von Unterhaltungselektronik haben den Markt inzwischen allein gelassen. [2]

„3D-Filme erinnern das Publikum daran, dass sie sich in einer bestimmten ‚perspektivischen‘ Beziehung zum Bild befinden [...]: dunkel, klein, stroboskopisch-abgehackt, Kopfschmerz induzierend, entfremdend. Und teuer. Die Frage ist: Wie lange wird es dauern, bis die Leute erkennen, dass sie es satt haben?“ so sprach der weltberühmte Filmcutter und Sounddesigner Walter Murch [3], der dem Fiasko vorgriff, narrative Filme in 3D etablieren zu wollen. Der fehlgeschlagene Versuch, fiktionale Inhal-

te durch Stereoskopie zu erweitern und intensivieren, liegt im Konflikt zwischen Erzählung und Immersion, wobei beide Verfahren unterschiedliche Strategien verfolgen und um die Aufmerksamkeit des Publikums konkurrieren.

Jedoch können in bestimmten Kategorien diese Ansätze ineinanderfließen, wie im Dokumentar- oder im künstlerischen Film. Es gibt meiner Ansicht ein vernachlässigtes Potenzial der Technologie, das aus den falschen Gründen ignoriert wurde.



Abb. 1: VENOMENON (Auswahl von Standbildern als nostalgische Postkarte), Elke Reinhuber, 2017

3. PROJEKT BESCHREIBUNG

3.1. ARCHITEKTUR ALS HAUPTDARSTELLERIN

Das stereoskopische Video VENOMENON wurde vorort in Singapur gedreht. Die Architektur als dominantes Element wird durch eine Interpretation des griechischen Heldenmythos von Orpheus und Eurydike verbunden. Ursprünglich als Zweikanal-Video-Installation konzipiert, kombiniert die neu entwickelte Einkanalversion die Sichtweisen des Protagonisten-Paares. Orpheus versucht seine von einer Schlange gebissene Frau aus der Unterwelt zu retten, dreht sich auf dem Weg ins Diesseits jedoch, entgegen der Auflage es nicht zu tun, nach ihr um und verliert sie somit für immer. In der Zweikanal-Version mit gegenüberliegenden Projektionen ist die Betrachter[in] dazu eingeladen, selbst den Kopf zu wenden und verpasst dabei jeweils die Sicht aus der anderen Perspektive.



Abb. 2: VENOMENON 2-Kanal Installation ZKM Karlsruhe, Elke Reinhuber, 2016

Durch Parkanlagen und Gebäude gleitend, folgt die Kamera der Heldenreise wie im Bewusstseinsstrom. Da sich im erst seit 53 Jahren existierenden Stadtstaat Singapur Bauwerke besonders schnell verändern und kaum etwas von der Alltäglichkeit bewahrt wird, zeigt das Video die Schönheit gewöhnlicher Strukturen, wie sie von mir als Gast im Land erfasst werden. Obwohl sie Teil des täglichen Lebens sind und von der Öffentlichkeit noch nicht als spektakuläre Orte betrachtet werden, verleiht die visuelle Tiefe der Stereoskopie den Bildern eine neue Dimension und behandelt die Architektur wie Skulpturen.



Abb. 3: VENOMENON, Yin Foh Kuan Friedhof, Elke Reinhuber, 2017

Einige Orte von kultureller Bedeutung werden ebenfalls vorgestellt: der Yin Foh Kuan Friedhof wurde 1965 in den Sechzigern vom Ying Fo Fui Kun (应和会馆)-Clan als Teil der Hakka-Gemeinde auf einem historischen Begräbnisplatz errichtet und passt sich dem architektonischen Stil der angrenzenden Wohnblocks des staatlichen Housing Development Boards

(HDB) an. Eine typische Wohnanlage, die in den meisten Fällen über ein ‚Void Deck‘ verfügt – einer Freifläche im Erdgeschoss, die nicht nur für Freizeit und gesellschaftliche Anlässe genutzt wird, sondern auch der Belüftung der Wohnanlage dient. Angesichts des hochvolatilen Immobilienmarktes in Singapur wird dieser niedrige Block auch nicht ewig bestehen und bietet in dem Film einen authentischen Eindruck der Stadt, wie man ihn nicht von Postkarten kennt, auf denen nur die touristisch attraktiven Orte abgebildet sind. Viele der älteren Gräberfelder in zentralen Wohnvierteln wurden bereits umgelegt, um neuen Bauprojekten Platz zu machen. Das stereoskopische Bild trägt dazu bei, einen besseren Eindruck der weiten Fläche zu bekommen, wo jeder der tausenden von Grabsteinen dem nächsten gleicht, genauso wie die allgegenwärtigen HDB-Appartements im Hintergrund.

Mehrere Szenen bieten einen Rückblick auf die gemeinsame glückliche Zeit des Protagonisten-Paares – ein unbeschwerter und vergnüglicher Ausflug, indem sich jedoch schon das Unheil ankündigt. Diese Szenen wurden in Haw Par Villa gefilmt, einer Parkanlage, die 1937 erbaut wurde und den Erfindern der Tigerbalm-Salbe als Wohnanlage diente, um von ihnen zu einem Skulpturenpark ausgebaut zu werden, mit mehr als 1.000 Statuen und 150 riesigen Dioramen aus zementiertem Putz auf Draht geformt. [4]

Zur Zeit der Filmaufnahmen war der Park fast vergessen, doch nur drei Jahre später ist er als touristische Attraktion wiederentdeckt, restauriert und zu einem weiten Teil umgestaltet worden. Bei einer Ausstellung in Singapur konnte ich bereits beobachten, wie besonders diese Aufnahmen beim Publikum nostalgische Gefühle weckten – Erinnerungen an Kindheitstage, Jugendjahre, aber auch an die grundsätzliche Idee der Vergänglichkeit, anhand der Veränderung des Parks, so wie er heute anzutreffen ist. Besucher[innen], die durch Stereo-Brillen die lebensgroß projizierten Aufnahmen betrachteten, fühlten sich geradezu an den Ort versetzt.

Zugleich wird auch zeitgenössische und international anerkannte Architektur gezeigt, wie das 2015 fertiggestellte Lernzentrum ‚Hive‘ auf dem Campus der Nanyang Technological University, das von Thomas Heatherwick, dem Studio, das auch das olympische Feuer in London gestaltete, entworfen worden war. Noch

vor der Eröffnung diente der ungewöhnliche Ort als Kulisse für meine Vorstellung der Unterwelt. Eine Kamera-Rotation visualisiert Eurydikes Weg ins Jenseits. Dort wird sie von Orpheus abgeholt, der durch endlose Gänge wanderte, um zu ihr zu gelangen. Auf dem gemeinsamen Rückweg, zu dem eine lange Treppe im National Institute of Education (NIE) führt, erinnert sich die Protagonistin an den Ausflug nach Haw Par Villa – bei dem sie auch den Antagonisten, den Herrn der Unterwelt, wahrzunehmen begann.



Abb. 4: VENOMENON, Treppenaufgang NIE, Elke Reinhuber, 2017

Doch sie lässt die Erinnerungen zurück und freut sich, mit Orpheus wieder vereint zu sein, der sich jedoch kurz darauf nach ihr umdreht und sie – in den meisten Interpretationen des Mythos, die über Jahrhunderte entstanden sind – für immer verliert. Der Film verzichtet auf jeglichen Dialog oder Kommentar, jedoch wird durch die von Sound-Designer Ross Williams komponierte Filmmusik auf emotionaler Ebene das Geschehen verstärkt.

3.2 DAS UMFELD – 3D ALS EIN KÜNSTLERISCHES MEDIUM

In den bisherigen Ausstellungen von VENOMENON konnte ich persönlich beobachten, dass die Kurzfilm-Spieldauer der als Loop angelegten Installation für Besucher[innen] eine angemessene Länge darstellte: kurz genug, um die Augen und die damit verschaltete Sinnesverarbeitung nicht zu überansprechen, lang genug, um die plastischen Handlungsorte mit der nötigen Muße wahrnehmen zu können und sich räumlich einbezogen zu fühlen.



Abb. 5: VENOMENON, Void Deck HDB, Elke Reinhuber, 2017

In ähnlicher Weise funktionierte Omer Fasts Videoarbeit »August« [6] wie sie 2016 im Martin-Gropius-Bau in Berlin installiert war. Die Umgebung, ein Innenraum, bietet neben den Aktionen des Protagonisten, des alternden Fotografen August Sander, viel zu entdecken. Gespannte Schnüre bieten dem Erblindeten Orientierung und dem Publikum zudem einen Hinweis auf die räumliche Begebenheit seines Wohnraums. Die Handlung orientiert sich am Ort und den innewohnenden Erinnerungen – Rückblicke zu Sanders Komposition eines seiner klassischen Motive.

Statt einer konventionellen Narration zu folgen präsentierte die 3D-Installation »If Buildings Could Talk...« erfolgreich die Eigen-Perspektive des Rolex EPFL Learning Center in Lausanne bei der 12. Architekturbiennale in Venedig 2010. Die Architektin Kazuyo Sejima von SANAA engagierte dafür Wim Wenders [7], der noch lange Zeit danach ein großer Verfechter der dritten Dimension im Film blieb, um zu dem Fazit zu gelangen: „Im Bereich des Dokumentarfilms stellt 3D einen enormen Fortschritt dar und könnte das gesamte Genre auf eine ganz neue Ebene heben.“

Die damalige Euphorie, 3D für architektonische Darstellungen zu nutzen, war Grundlage für eine Serie über Gebäude, die ihre Geschichte erzählten: »Kathedralen der Kultur« war als dokumentarische Fernsehfilm-Reihe in stereoskopischem 3D konzipiert, um die Architektur einzigartiger Gebäude aus der Ich-Perspektive zu zeigen, in ausgedehnten Kamerafahrten durch Türen und entlang von Mauern, Hallen, Treppen. [8] Die Präsentation als Film – insbesondere auf einem Fernsehbildschirm – war weitaus weniger erfolgreich, da

das Publikum unterfordert bleibt, während eine Projektion des gleichen Materials in Lebensgröße eine immersive Qualität hat.

VENOMENON bezieht sich jedoch mehr auf die Tanzszenen in Wim Wenders' »Pina« [9], die auf Theaterbühnen, aber auch in einzigartigen architektonischen Umgebungen angesiedelt sind. Dort öffnet sich der Bildschirm als Bühne für die Tänzer und korrespondiert mit der Erfahrung im Theater. Mehr noch – es bringt das Publikum nahe an die Aktion heran, fast auf den Tanzboden als Teilnehmer der Veranstaltung. Kein anderes Medium hätte es erreichen können, Theateraufführungen auf dieselbe immersive Weise zu dokumentieren, noch dazu unter Hinzufügung der räumlichen Dimension. In diesem Fall ist das stereoskopische Video das ideale Medium, um Tanzperformances als kulturelles Erbe zu erhalten. Dem Standbild fehlt die zeitliche Dimension und auch der Ton; das bewegte Bild bietet kaum Gefühl für die Bewegung in der räumlichen Dimension. Es wurden unterschiedliche Versuche unternommen, Performances im Raum mit Motion-Capture- und volumetrischen Techniken zu erfassen, aber das ist derzeit nur für einzelne Interpreten möglich und niemals für ein ganzes Ensemble, das Beziehungen untereinander darstellt. 360° Video und VR bieten die Möglichkeit Betrachter[innen] aktiv mitten in das Tanzgeschehen auf die Bühne zu holen, jedoch geht herbei die Choreographie und Perspektive der Regisseurin verloren. Eine weitere wichtige Facette der effektiven Implementierung einer stereoskopischen Sicht wird durch die Kamerabewegung genutzt. Beinahe statische Aufnahmen mit langsamen oder subtilen Bewegungen eignen sich am besten für die Erforschung von Architektur oder menschlichem Handeln auf einer Bühne – fast wie in den frühen Tagen von George Méliès. Mit diesem Ansatz findet das Publikum die Zeit, sich an den Raum anzupassen, das Ganze zu beobachten und die Details zu erkunden.

4. AUSBLICK

Trotz des kommerziellen Misserfolgs von Stereo-3D in den letzten Jahren zeigen die oben genannten Beispiele, dass es eine Nische im künstlerischen und kulturellen Bereich gibt, die nicht auf die Besucherzahlen an den Kinokassen angewiesen ist. Es lohnt sich, die Möglichkeiten für S3D-Darstellungen und Narrati-

on jenseits der klassischen Erzählung weiter auszuloten.

Der wachsende Bereich sphärischer 360°-Videos und VR ist noch besser geeignet, solitäre räumliche Erfahrungen zu vermitteln, verlangt jedoch ebenfalls einen guten und gezielten Einsatz von Stereoskopie.

Die sich verändernden Gewohnheiten des Kino Publikums und des technischen Fortschritts antizipierend, könnte die totale Simulation der Realität, das „totale Kino“ – wie es André Bazin in den 1950ern erwartet hat [10] –, nicht auf einem flachen 3D-Bildschirm stattfinden, sondern in stereoskopischer Virtual Reality. Diese Aussichten gilt es zu erforschen.

5. DANKSAGUNG

Das Projekt wurde durch die Unterstützung der SUG Förderung der NTU Singapore und ADM, School of Art, Design and Media ermöglicht.

Dank an die Professoren Chan, Luke, Sorenson und Shedd.

6. LITERATURHINWEIS

[1] Markus Spöhrer (ed.), Die ästhetischen Dimensionen des 3D-Films: Neue Perspektiven zur Stereoskopie, Springer Fachmedien Wiesbaden (Neue Perspektiven der Medienästhetik), 2016.

[2] Jens Schröter, 3D – Zur Geschichte, Theorie und Medienästhetik des technisch-transplanen Bildes, Verlag Wilhelm Fink, 2009.

[3] Roger Ebert, Why 3D Doesn't Work And Never Will. Case Closed, Roger Ebert's Journal, 23. Januar 2011. <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/why-3d-doesnt-work-and-never-will-case-closed>. Zugegriffen am 1. Oktober 2018. "3D films remind the audience that they are in a certain "perspective" relationship to the image [...]: dark, small, stroby, headache inducing, alienating. And expensive. The question is: how long will it take people to realize and get fed up?" übertragen von der Autorin.

[4] Voon Chin Phua & Joseph W. Miller, Gazing at Haw Par Villa. Cultural Tourism in Singapore, Shima: The International Journal of Research into Island Cultures, Volume 8, Number 2, 2014, 73-88.

[5] »Venomenon«, diverse Fassungen für Ein- und Zweikanal-Projektion sowie VR-Brille, Videowand, 360°-Panorama, Regie: Elke Reinhuber; Stereograph: Martin Morlock. Singapur, Deutschland, 2015-18, Farbe, 12 Min.

[6] »August«, Regie: Omer Fast; Stereograph: Christian Meyer. Deutschland, 2016, Farbe, 15 Min.

[7] »If buildings could talk...«, Regie: Wim Wenders; Stereograph: Alain Derobe. Deutschland, 2010, Farbe, 24 Min.

[8] »Kathedralen der Kultur«, unter der Regie von Wim Wenders, Michael Glawogger, Michael Madsen, Robert Redford, Margreth Olin, Karim Aïnouz; Stereographin: Josephine Derobe. Deutschland / Dänemark / Norwegen / Österreich / Frankreich / USA / Japan, 2014, Farbe, 165 Min. Im Original, aus den Produktionsnotizen: "In the realm of the documentary, 3D represents an enormous step forward, and could really push the entire genre to a whole new level.", übertragen von der Autorin.

[9] »Pina«, Regie: Wim Wenders; Stereograph: Alain Derobe. Deutschland / Frankreich / Großbritannien, 2011, Farbe, 103 Min.

[10] André Bazin, Was ist Film?, Alexander Verlag Berlin, 2002.