### Thorsten Hallscheidt

ausgewählte Videoinstallationen 2001 - 2010 / selected works 2001 - 2010

Kontakt / Contact Thorsten Hallscheidt Sternbergstraße 17 76131 Karlsruhe Germany

Karlsruhe: +49(0)721 966 26 94 Köln: +49(0)221 20470327

Mobil: 0176 / 23456708 info@hallscheidt.com http://www.hallscheidt.com



Landschaft, Detail, Zeichnung (Misthaufen) 2010 - Museum Kunstpallast, Düsseldorf /Landscape, Detail, Drawing 2010 - Museum Kunstpallast, Düsseldorf,

#### Landschaft

Videoprojektion, verkohlte Baumstämme, Diesel, Bleistiftzeichnung, 2010

Die englische Triphop Band Portis Head kommentiert ihre Musikvideos mit der Empfehlung, das Bild abzuschalten und der Musik zuzuhören.

Zum Verständnis der buddhistischen Erkenntnistheorie aus westeuropäischer Sicht empfiehlt sich die Lektüre von Arthur Schopenhauers Von der vierfachen Wurzel des Satzes vom zureichenden Grunde. Schopenhauer wiederum empfiehlt zum Verständnis seiner Überlegungen die Lektüre von Kants Kritik der reinen Vernunft. Das ist hier nicht so.

Der August dieses Jahres war der regenreichste Monat im Ortenaukreis (Nordschwarzwald) seit Anfang der Wetteraufzeichnungen. Es ist sinnvoll, das bei Wanderungen durch diese Regionen zu beachten.







/ideostills /Video Stills



Landschaft, Installationsansicht - Museum Kunstpallast, Düsseldorf, 2010 /Landscape, Installation View - Museum Kunstpallast, Düsseldorf, 2010



Landschaft, Installationsansicht - Museum Kunstpallast, Düsseldorf, 2010 /Landscape, Installation View - Museum Kunstpallast, Düsseldorf, 2010



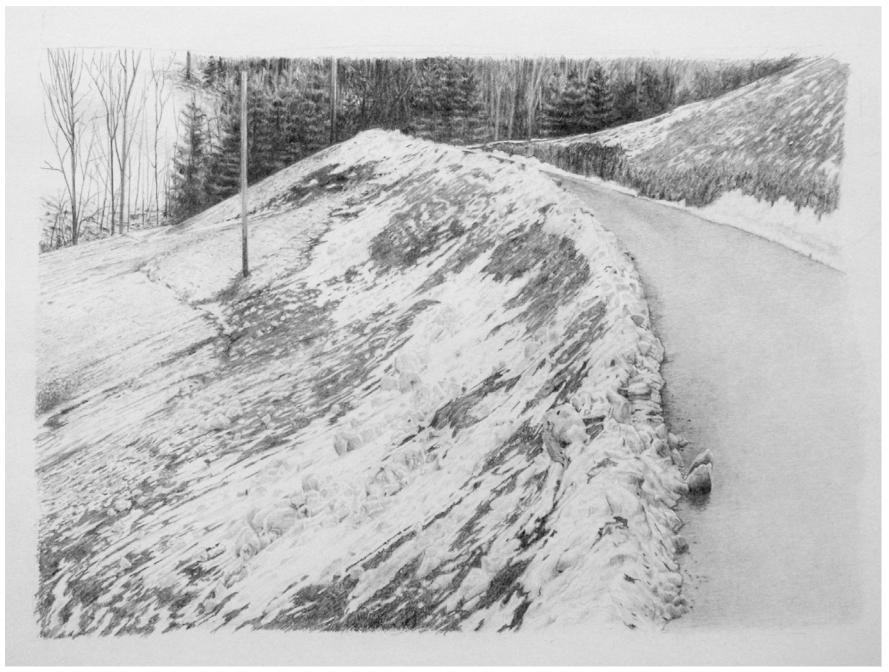
Landschaft, Detail - Museum Kunstpallast, Düsseldorf, 2010 /Landscape, Detail - Museum Kunstpallast, Düsseldorf, 2010

# Landschaft II / Landscape II



Landschaft, Detail - 14-1 Galerie, Stuttgart, 2010 /Landscape, Detail - 14-1 Galerie, Stuttgart 2010

# Landschaft II / Landscape II



Landschaft, Detail - 14-1 Galerie, Stuttgart, 2010 /Landscape, Detail - 14-1 Galerie, Stuttgart 2010

## Zeitfalle / Time Trap



Installationsansicht, Centquatre, Paris 2009 / Installation view, Centquatre, Paris 2009

#### Zeitfalle, Videoinstallation 2009

"Die Videoinstallation "Zeitfalle" besteht aus 8 zu einem Kreis arrangierten Monitoren. Die Bildschirme zeigen zum Zentrum des Kreises hin. Die Monitoren zeigen acht Menschen, die auf einer stark frequentierten Kreuzung im 18 ten Arrondissement in Paris, einem sozial schwachen Stadtteil mit hohem Migrantenanteil, gefilmt wurden. Die Auswahl der Passanten war in sofern zufällig, als dass versucht wurde, möglichst unterschiedliche Personen zu filmen.

Die Kamera umrundet (scant) sieben Mal jede Person, die aufgefordert wurde, einfach nur da zu stehen. Dieses Videomaterial wurde anschließend nach eingeschränkten Zufallsparametern geschnitten. Die Länge der Schnitte wurde zwischen 4 und maximal 25 Frames festgesetzt, zudem bestand die Option das Material sowohl vorwärts als auch rückwärts abzuspielen. Die entsprechenden Werte erzeugte ein für diese Installation entwickelter Generator. Das Videomaterial überschneidet sich durch diese Schnitttechnik bedingt von der Zeitachse her, so dass Wiederholungen und Rhythmisierungen stattfinden. Zeit vergeht, die Stadt bewegt sich in gewohnter Hektik, und doch befinden sich die Personen in einem hermetischen Zeit-Raum.

#### Time Trap, video Installation, 2009

The video installation titled "Zeitfalle" (Time Trap) consists of 8 screens arranged in a circle. The screens points toward the centre of the circle. They show eight people that were filmed at an intersection with dense traffic in the 18th arrondissement in Paris, a socially troubled district with a high foreign population. The random selection of pedestrians was qualified by the idea to find individuals as different from each other as possible.

Each person – having been asked to stop and simply stand in place – was circled (scanned) by the camera seven times. Afterwards, the resulting video footage was cut according to restricted random parameters. The length of the cuts was defined as anywhere between 4 and 25 frames, with the added option to play the footage either forward or backward. The actual length values came from a generator specifically developed for this installation. This cutting technique causes the video footage to intersect with itself along its time axis, creating repetitions and rhythmic sequences. Times passes, the city moves at its accustomed brisk pace, and yet the individuals find themselves in a hermetically sealed, chopped-up "time-space".



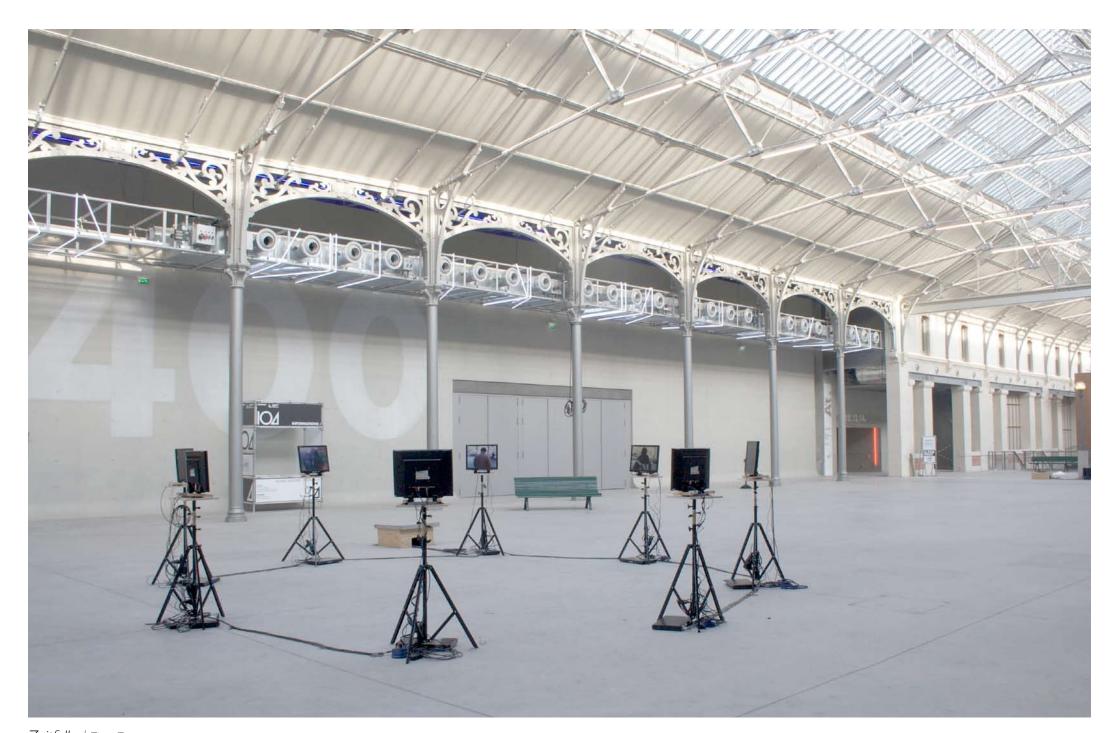








Thorsten Hallscheidt



Zeitfalle / Time Trap Installationsansicht, Centquatre Paris / installation view, Centquatre Paris









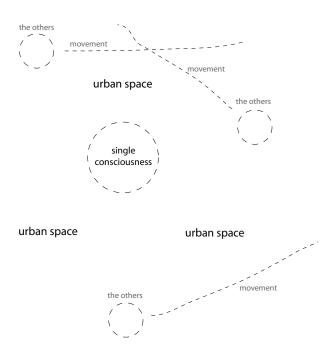


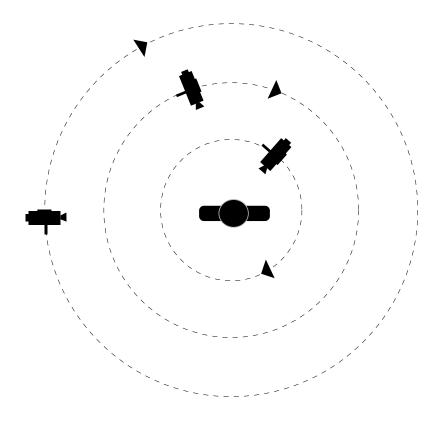


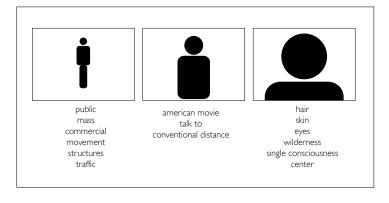




### Presence (Timetrap Wuhan) 16 teilige Videoinstallation, 2010













































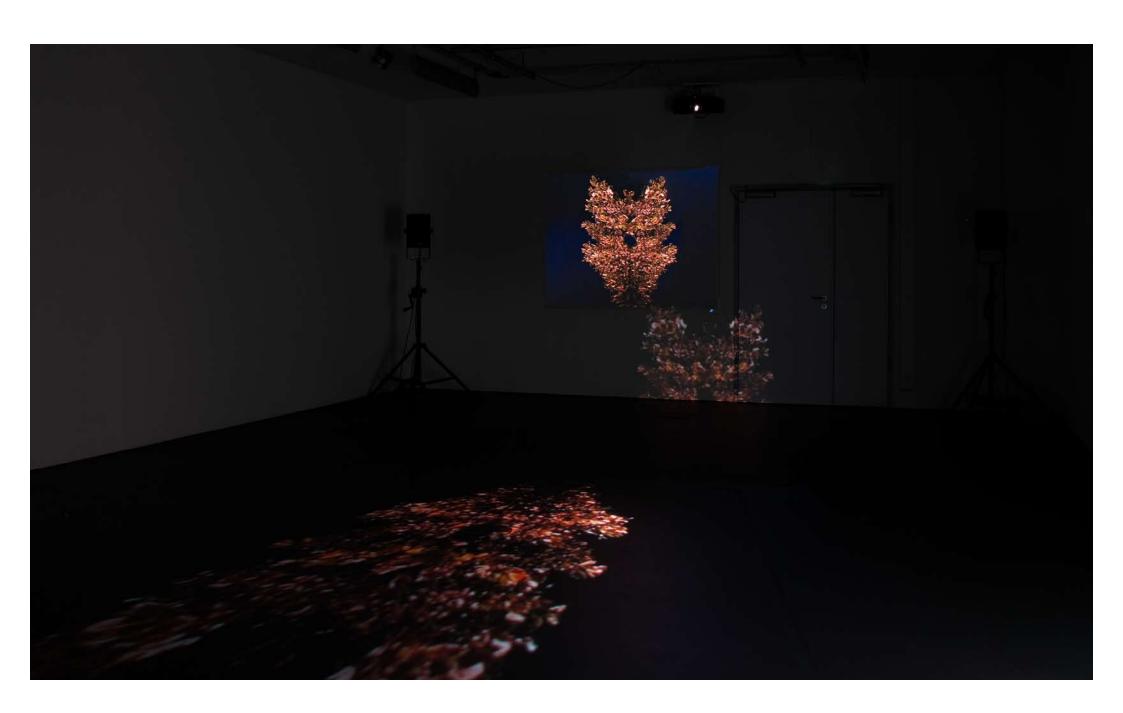


Der große Erzähler, Videoinstallation, 4-Kanal Ton, holographische Projektionsfläche 2009

"Der große Erzähler" zeigt nächtlich beleuchtete Äste eines Baumes, die sowohl an der Zeit- als auch an der Raumachse gespiegelt wurden. Ein gleichmäßig starker Nachtwind bewegt die schon herbstlich kupferfarbenen Blätter. In Zusammenarbeit mit Jörg Lindenmaier, Komponist für elektronische Musik, entwickelte sich die auf vier Kanäle angelegte Soundspur, die in Realtime von einem Rechner abgespielt wird.

The Great Narrator, video installation, 4 Channel Sound Installation, holografic projection screen, 2009

"The Great Narrator" shows the nocturnal, illuminated branches of a tree, reflected both along the time axis and along the space axis. A night breeze of even strength stirs the leaves, already tinted an autumnal copper. In cooperation with Jörg Lindenmaier, a composer for electronic music, a four-channel sound track evolved that a computer now plays back in real time.

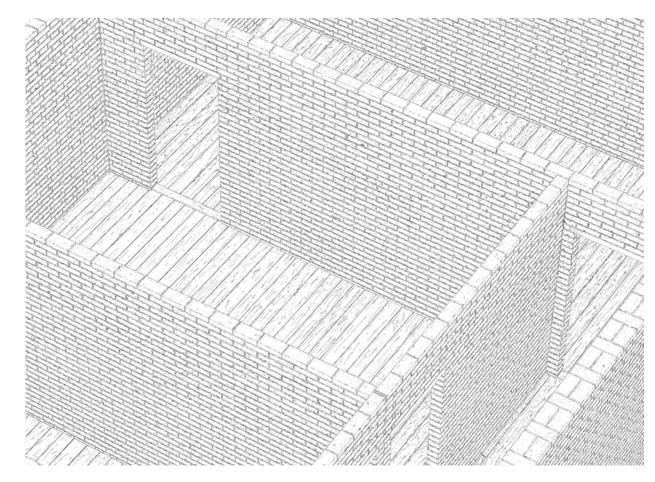




Der große Erzähler/ The Great Narrator Installationsansicht, Glas Moog, Köln / installation view, Glas Moog, Cologne

## Konstruktion I (Heimat) / Construction I (Home)





#### Konstruktion I (Heimat), 2007

"Heimat' besteht aus einer großformatigen Zeichnung sowie einem Videofilm, auf dem schwärmende Ameisen gezeigt werden, die zu einer bestimmten Zeit im Jahr Flügel bekommen und zu einem Hochzeitsflug den Bau verlassen. Die Zeichnung zeigt eine Rekonstruktion der Mauern meiner Wohnung (meines Baus), Dielenbretter und Ziegelsteine. Ich habe alles vermessen und in einem 3D Programm maßstabsgetreu rekonstruiert. Diese 3D Visualisierung bildet die Grundlage für die anschließend gefertigte Zeichnung. Der rekonstruierten Wohnung fehlen Türen und Fenster zum Außenraum hin, etwa wie bei einer simulierten Umgebung zur Erforschung des Intelligenzverhaltens bei Ratten. Siehe beigefügte DVD.

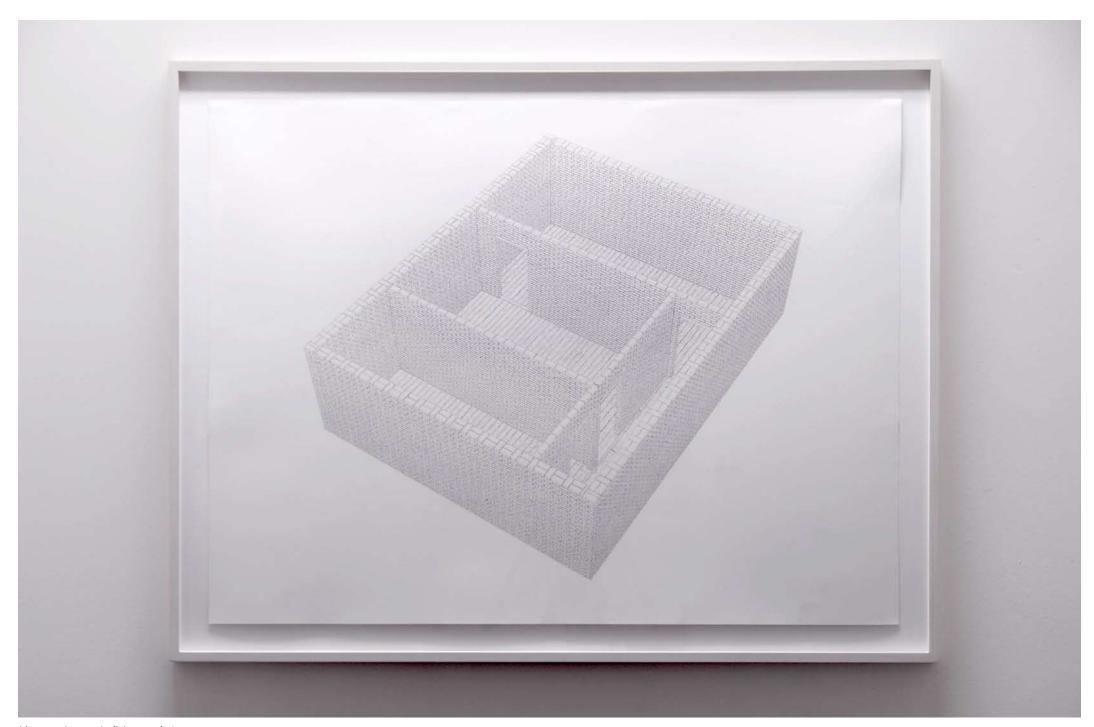
### Construction I (Home), Video Installation, 2007

'Home' consists of a large-format drawing, as well as a video film that shows swarming ants, which grow wings at a certain time of year and leave their nest for a honeymoon flight. The drawing shows a reconstruction of the walls of my apartment (my nest), floor boards and bricks. I surveyed everything and reconstructed it to scale in a 3D program. This 3-D visualisation forms the basis for the subsequent manual drawing. The apartment is lacking doors and windows, and thus resembles a simulated environment intended for researching the intelligent behaviour of rats, for instance. Confer the DVD enclosed.

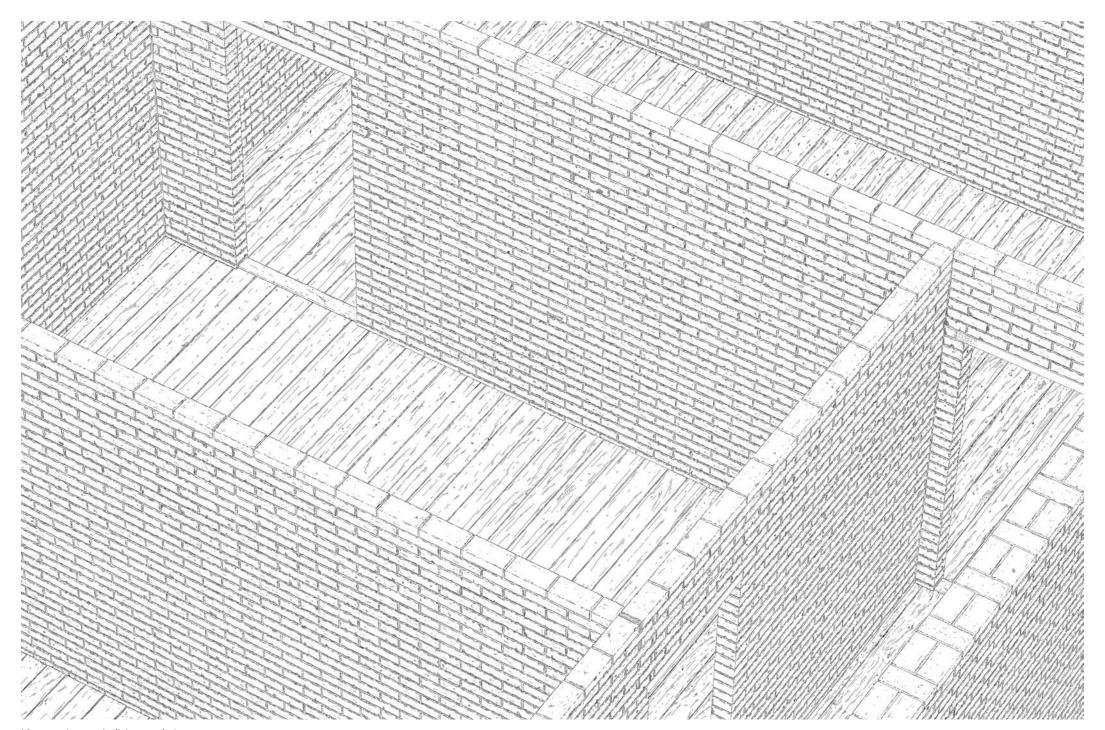


Konstruktion I (Heimat) / Construction I (Home) Installationsansicht / installation view





Konstruktion I (Heimat) / Construction I (Home) Detail, Zeichnung I 60  $\times$  I 20 cm, gerahmt / detail, drawing, I 60  $\times$  I 20 cm, framed





Konstruktion I (Heimat) / Construction I (Home) Detail, Videostill / detail, video still

## Konstruktion II (Wald) / Construction II (Forest)

#### Konstruktion II (Wald), 2007

Die Videoinstallation Konstruktion II (Wald) ist im Kontext einer Reihe von Installationen zu sehen, die sich mit den Bedingungen von Wirklichkeit auseinandersetzen. Diesen Konstruktionen liegen alltägliche Motive zugrunde: Eine Wohnung, ein Waldstück, eine Wolkenformation, ein Gesicht. Verschiedene Medien treffen aufeinander. (Konstruktions-) Zeichnungen oder Kartographien, Soundscapes, skulpturale Modelle und Videosequenzen thematisieren einen multiperspektivischen Blick auf verschiedene Grade der Wirklichkeit der Erscheinungen. Die Konstruktionen sind mangelhaft. Sie inszenieren den Mangel und die Leerstelle, die sich zwischen den Facetten der Wirklichkeit und deren Medialisierung auftun wie Abgründe. Sie sind in diesem Sinne Negationen im Gegensatz zu Bild, Abbild oder Illustration. Vakuum. Es ist kein theoretischer Mangel. Das Ganze hat ohnehin nichts oder fast nichts mit Theorie zu tun.

Ein Waldstück im Winter. Das Video simuliert die Erste-Person-Perspektive. Ich. Der Blick aus dem Schädel heraus. Der Blick in die tief stehende Sonne. Das Licht. Das Videomaterial ist durch einen Bitmap-Algorithmus auf Schwarz- und Weißwerte reduziert. Eine Bitmap-Informationskarte. Farben und Strukturen treten zurück, ein Zoom in das Videobild hinein offenbart die Leere zwischen den Informationspartikeln. Die Bewegung durch den Wald ist nicht linear. Eine Software zerstückelt Zeitspanne, Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit und setzt die Schnipsel zufällig wieder zusammen. Blinzeln. Informationskarten auf der Netzhaut ...

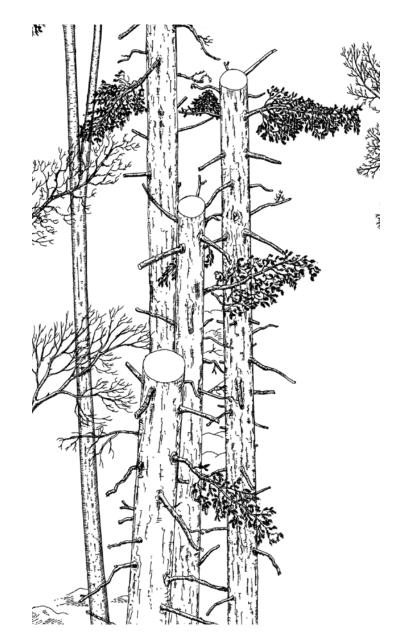
Schräg gegenüber eine Repräsentation der Dritte-Person-Perspektive. Dasselbe Waldstück aus der so genannten Militärperspektive, einer Mischung aus Vogelsicht und Parallelprojektion. Die Zeichnung ist eine Rekonstruktion anhand von 3D-Karten und Detailaufnahmen. Das Dach des Waldes ist abgenommen, damit man besser hineinschauen kann. Der Blick von oben ist museal inszeniert und gibt sich den Anschein von Objektivität. Eine Bilderlampe (Messing) beleuchtet die gerahmte Zeichnung (Tinte auf Büttenpapier) mit warmem Licht. Der Stil der Zeichnung ist der Ästhetik von Naturkundebüchern oder Kupferstichen entlehnt. Das Produktionsverfahren hingegen ist digital (Handzeichnung auf Eingabetableau). Unikat und Original sind abwesend.

### Construction II (Forest), Video Installation, 2007

The video installation Construction II (Forest) must be seen in context with a series of installations that address the conditions of reality. These construction are based on quotidian motives: an apartment, a section of forest, a cloud formation, a face. Different media come together. (Construction) drafts or cartographies, soundscapes, sculptural models, and video sequences feature a multi-angled gaze at the varying degrees of reality that mark the phenomena. The constructions are marked by lack. They stage the lack and the blank space that open up between the facets of reality and their mediation, like abysses. In this sense, they are negations contrasting with image, representation, or illustration. Vacuum. This is not a theoretical lack. The whole thing has nothing to do with theory anyway, or next to nothing.

A section of forest in winter. The video simulates the first-person point of view. I. Eye gazing out of the skull. Looking into the setting sun. The light. A bitmap algorithm reduces the video material to black and white hues. A bitmap charting information. Colours and structures recede; a zoom into the video image reveals the blank space between the particles of information. The movement through the forest is not linear. A software program fractures time bracket, direction of movement, and speed, and reassembles the shreds at random. Eye blinking. Information mapped on the retina...

Catty-corner from this, a representation of the third-person point of view. The same section of forest from the so-called isometric perspective, mixing a bird's eye perspective and a parallel projection. The drawing is a reconstruction using 3D maps and photographic details. The roof of the forest has been taken off to afford a better view of it. The view from above is staged in the manner of a museum display, and affects a semblance of objectivity. A picture lamp (brass) illuminates the framed drawing (ink on vat paper), casting a warm light. The style of the drawing picks up on the aesthetic of natural history books or copper engravings. Yet the production method is digital (manual drawing on an graphic tablet). Unique and original copy are missing.

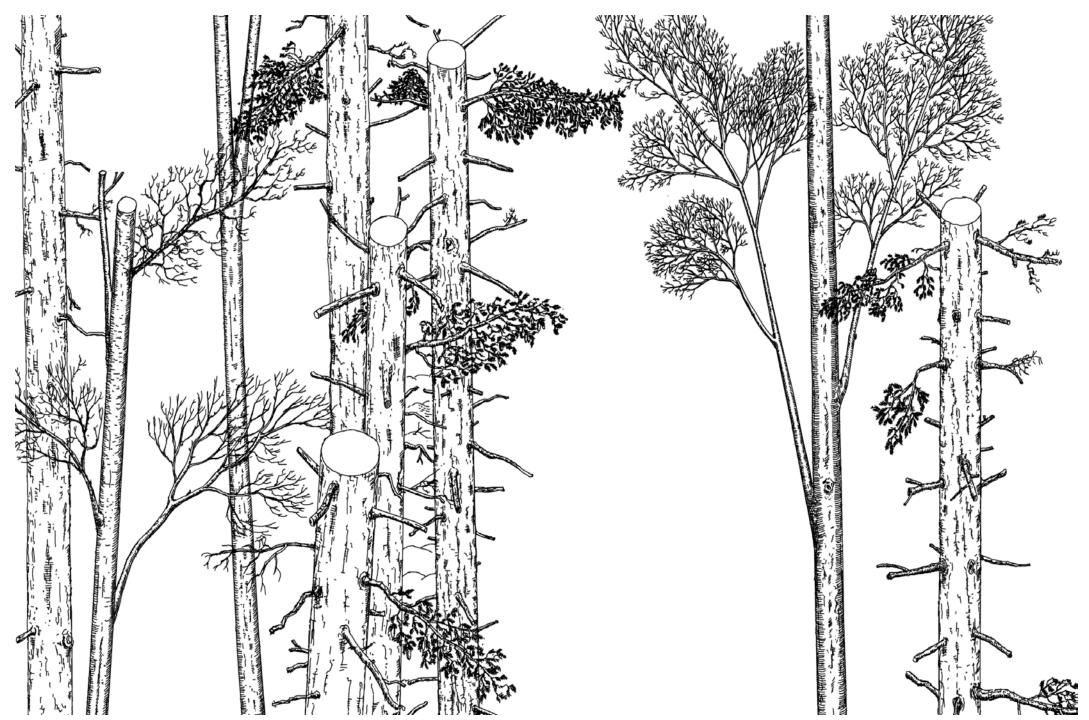




Das Videomaterial ist durch einen Bitmap-Algorithmus auf Schwarz- und Weißwerte reduziert. Eine Software zerstückelt Zeitspanne, Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit und setzt die Schnipsel zufällig wieder zusammen. Blinzeln. Informationskarten auf der Netzhaut ... Dasselbe Waldstück aus der so genannten Militärperspektive, einer Mischung aus Vogelsicht und Parallelprojektion. Die Zeichnung ist eine Rekonstruktion anhand von 3D-Karten und Detailaufnahmen.

A bitmap algorithm reduces the video material to black and white hues. A software program fractures time bracket, direction of movement, and speed, and reassembles the shreds at random. Eye blinking. Information mapped on the retina. The same section of forest from the so-called isometric perspective, mixing a bird's eye perspective and a parallel projection. The drawing is a reconstruction using 3D maps and photographic details.



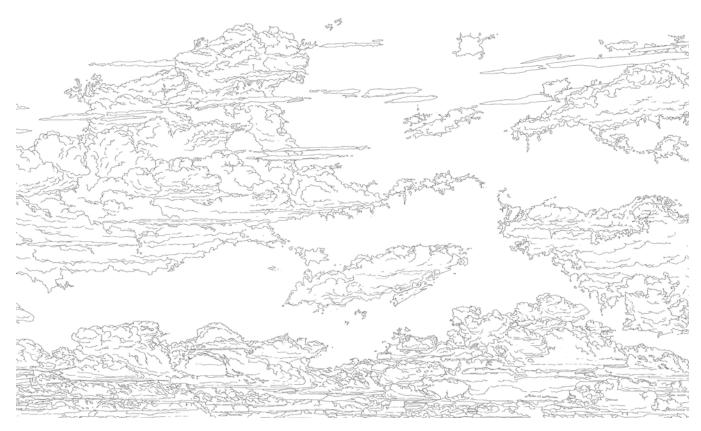


Konstruktion II (Wald) / Construction II (Forest) Zeichnung, Detail / drawing, detail



Konstruktion II (Wald) / Construction II (Forest) Videostills / video stills

## Konstruktion III (Wolken) / Construction III (Clouds)



#### Konstruktion III (Wolken), Installation, 2008

Bei dieser Installation gibt es kein Videobild. Statt dessen ist über einen Computer ein Vierkanalton zu hören, der 128 Sinuswellen anhand einer Populationswachstumsdynamik in Realzeit moduliert. Diese Populationswachstumsdynamik ist auch als Jäger-Beute-Model oder Feigenbaumdynamik bekannt. Die Generationenfolge der simulierten Organismen beträgt hier mehrere Hundert pro Minute. Auf der Zeichnung sieht man Wolkenkonstellationen, die teils simuliert sind und teils echten Wolkenformationen entsprechen. Die Grenze hier ist fließend. Zur Installation gehört zudem ein 50-stöckiges Model eines Hochhauses, das aus 10 Faller Modelleisenbahn Bausätzen zusammengesetzt wurde. Dieses Hochhaus steht in Verbindung mit dem dystopischen Science Fiction Roman "The Block" von James Graham Ballard. Siehe beigefügte CD.

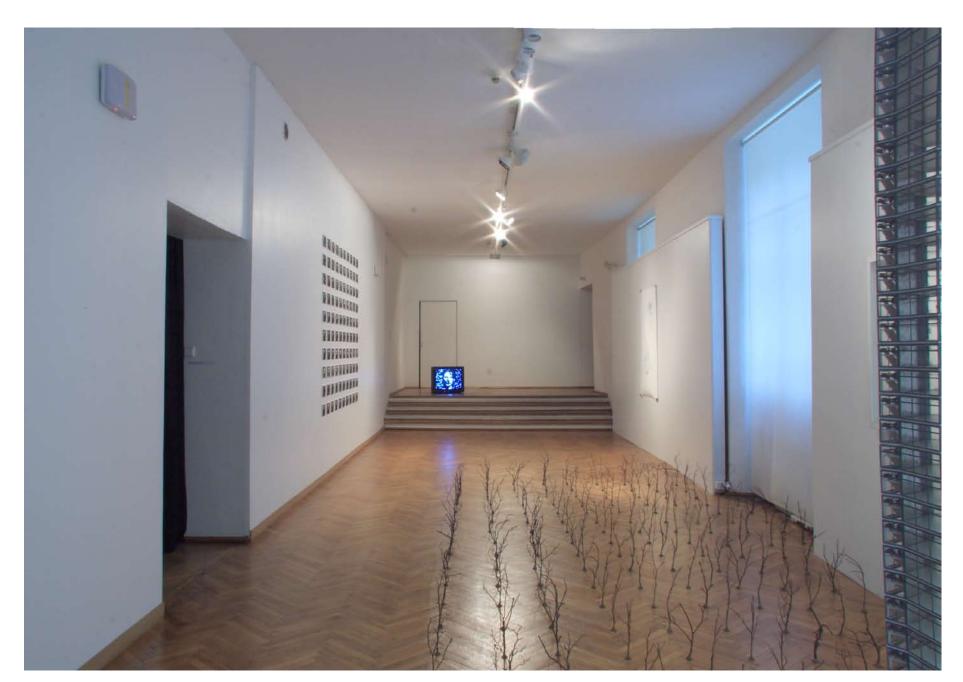
### Construction III (Clouds), Installation, 2008

There is no video image to accompany this installation. Instead, a computer plays back a quadraphonic sound that modulates 128 sine waves reflecting the dynamics of population growth in real time. This population growth dynamics is also called hunter-prey model or Feigenbaum dynamics. The generational succession of the simulated organisms manifests a rate of several hundred per minute. The drawing shows cloud constellations, some of which are simulated, and some of which represent real cloud formations. The distinction between the two is hazy. The installation also includes a 50-storey scale model of a high-rise assembled from 10 Faller kits for model railroad layouts. The high-rise building associates the dystopian science fiction novel *The Block* by James Graham Ballard. Confer the CD enclosed.

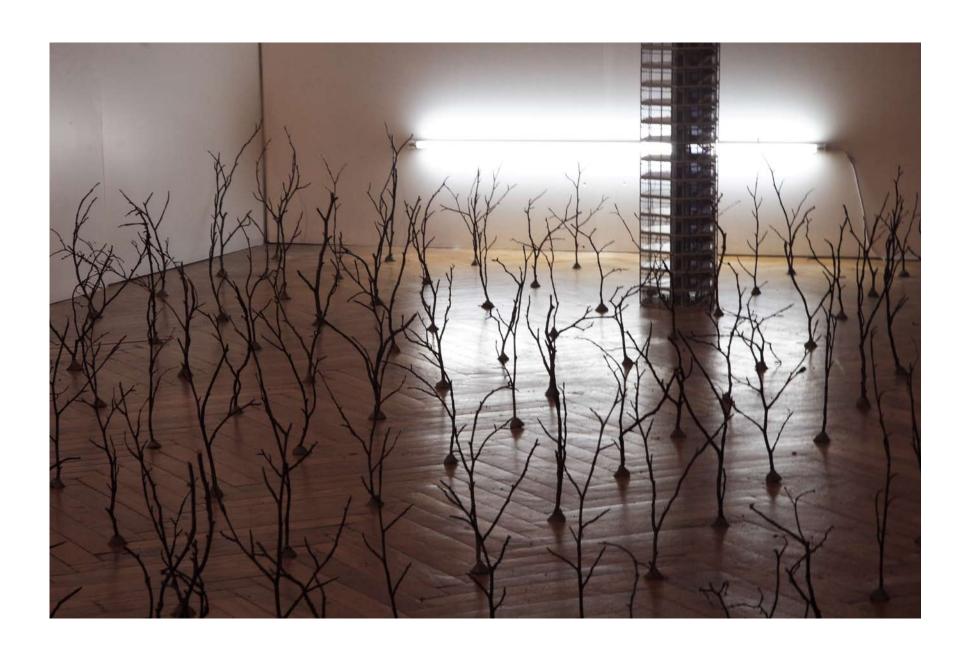


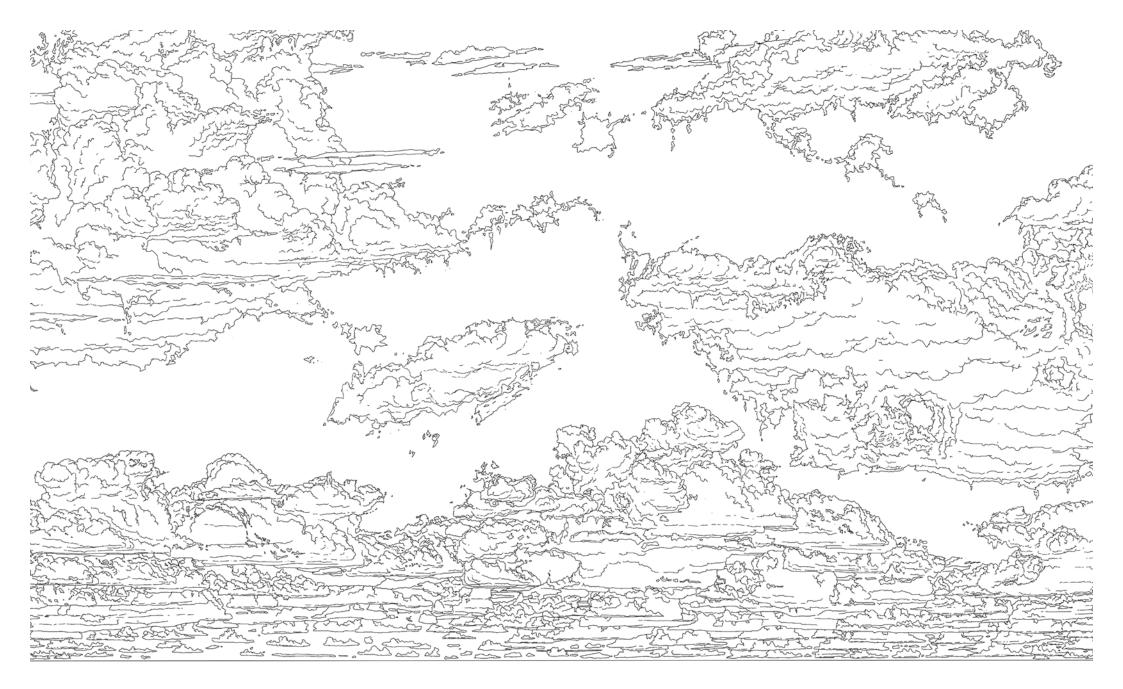






Konstruktion III (Wolken) / Construction III (Clouds)
Installationsansicht / installation view, - "Rekonstrukcje", Pałac Opatów, national Museum, Gdansk







Konstruktion III (Wolken) / Construction III (Clouds) Installationsansicht, Detail / installation view, detail

## Konstruktion IV (Display) / Construction IV (Display)



Konstruktion IV (Display), zweiteilige Installation, 2008

Konstruktion IV (Display) inszeniert die Oberfläche eines Gesichts auf zwei mediale Arten, wobei das eine Medium das andere gewissermaßen invertiert. Die Zeichnung beschreibt anhand einer phänomenologischen Kartografie, einer subjektiven Auswahl von Details, die sich scheinbar zu der Oberfläche eines Gesichtes summieren, ein Display bzw. eine von Zeit, Bewegung und Licht isolierte Matrix. Das Video, das, wie in Konstruktion II (Wald), auf Schwarz- und Weißwerte reduziert ist, zeigt Bewegungen von Licht und Schatten, die durch sich im Wind bewegende Blätter auf das Gesicht, also auf diese Matrix projiziert werden. Allerdings ist hier das Phänomen der sich bewegenden Schatten ebenso isoliert, wie in der Zeichnung die Beschaffenheit der Oberfläche, auf der sich potenziell die Schatten bewegen könnten, isoliert dargestellt ist. Erst im Zusammenspiel der beiden Teile dieser Videoinstallation kommen diese isolierten Gegebenheiten wieder zusammen.

#### Construction IV (Display), Installation, 2008

Construction IV (Display) stages the surface of a face in two different media, whereas the one medium to some extent reverses the other. The drawing displays a phenomenological mapping, a subjective choice of details that apparently add up to a face - thus standing for a matrix, isolated from time, motion and light. The video - as Construction II (Forest) - reduced on black and white chromaticity presents the movement of light and shadow evoked by leafs, swinging in the wind, projected on the face, ergo the matrix. However the phenomenon of the moving shadows is equally isolated as the character of the surface in the drawing, that could – but does not - contain any shadows. These isolated conditions connect when the two parts of the present video installation collude.



Thorsten Hallscheidt



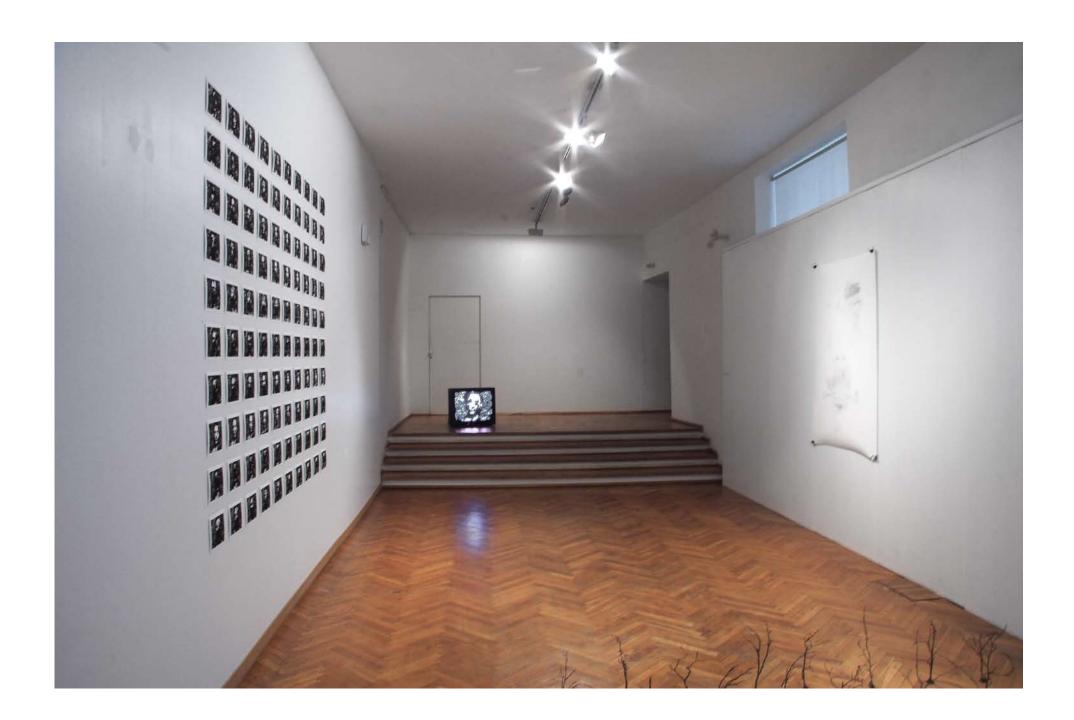




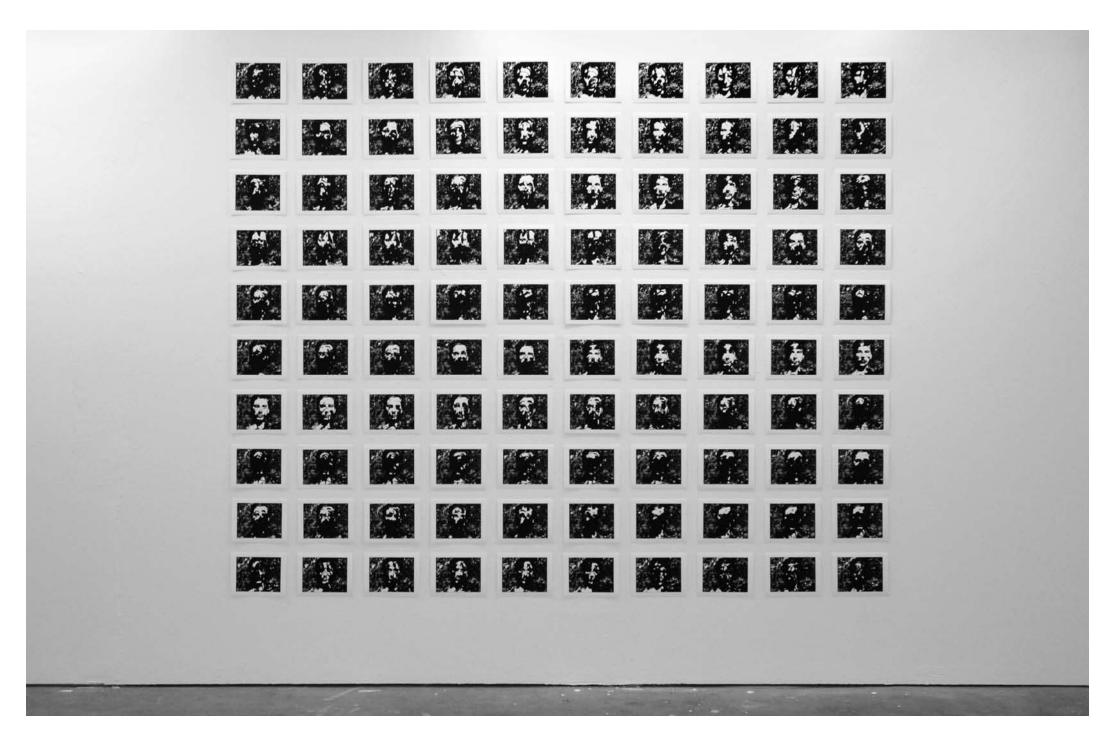


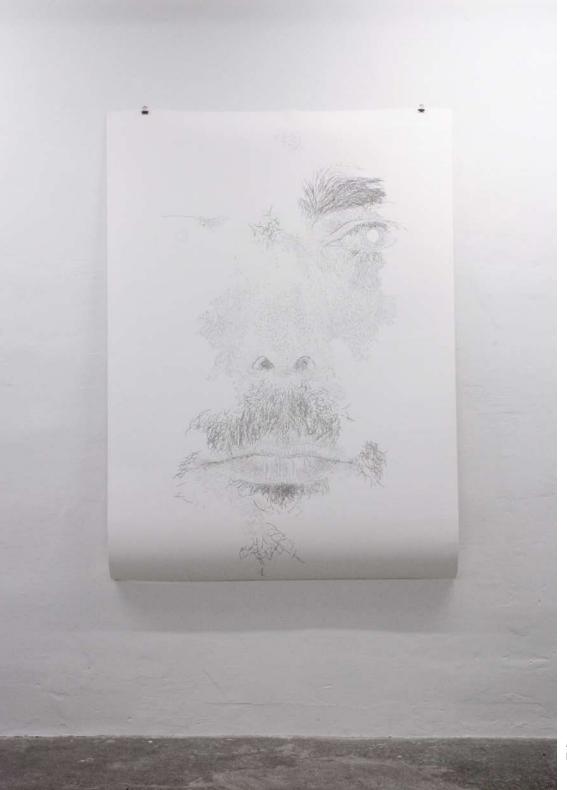


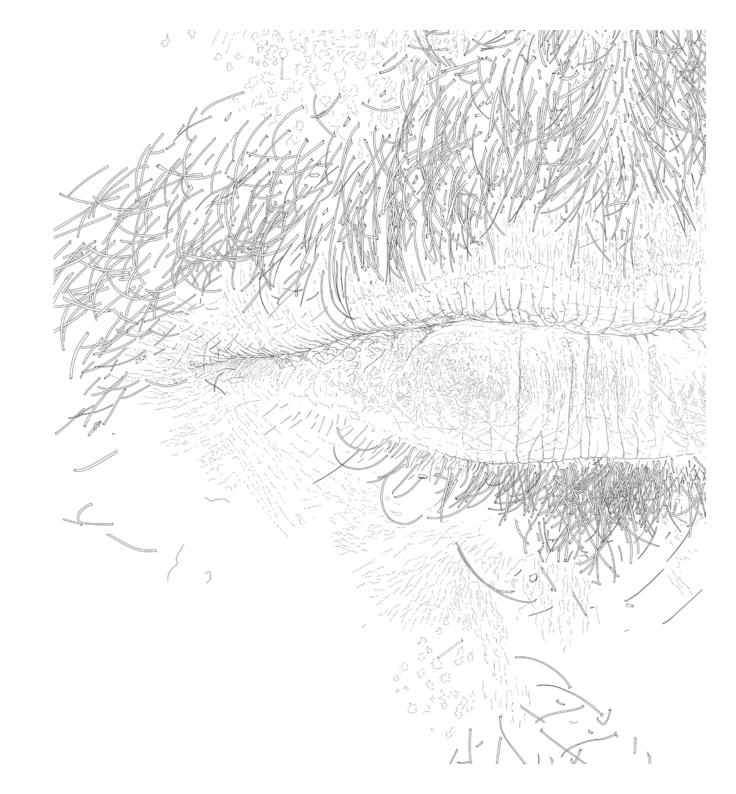




















Bei Wind im Schilf, eine Stunde möglichst bewegungslos. Das Videomaterial ist 35-fach beschleunigt. Der Wind raschelt im Schilf wie ein wildes Tier, der Brustkorb hebt und senkt sich wie bei einer Wespe.

In the reeds, with wind blowing, for an hour as motionless as possible. The video material runs at 35 times the normal speed. The wind rustles in the reeds like a wild beast, the thorax heaves and deflates like that of a wasp.



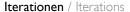




Bewegungslos, zwei Stunden in einem Obstgarten. Das Videomaterial ist 20-fach beschleunigt, so dass die Lichtflecken und Schatten langsam über den Boden kriechen. Im Hintergrund, zwischen den Bäumen flitzen Autos vorbei mit hellem jaulenden Gespensterlaut.

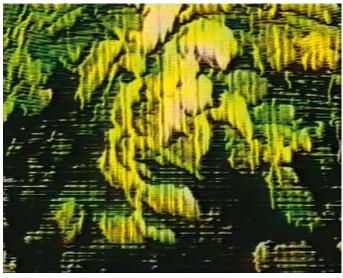
Motionless, two hours inside an orchard. The video material runs at 20 times the normal speed, making light specks and shadows crawl slowly across the ground. In the background, among the trees, cars are dashing past with a high-pitched caterwauling banshee sound.





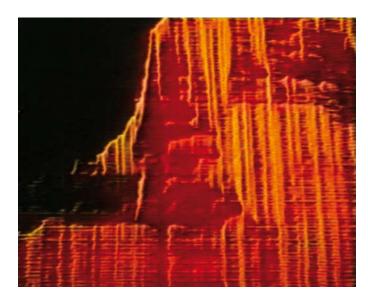
Eine Kamera nimmt etwa 75% der Bildoberfläche eines Monitors auf, auf dem beliebiges Filmmaterial abgespielt wird. Diese erste vergrößerte Kopie des Bildschirmausschitts wir über ein zweites Abspielgerät wieder auf den Monitor gespielt. Die Kamera nun nimmt wiederum 75% der Bildschirmoberflächeauf,stellt also eine Kopie der Kopie her, die die aufgenommenen 75% wiederum bei erneutem Abspielen auf 100% der Bildschirmoberfläche vergrößert.

Nach dreißig bis vierzig Iterationen ist der Bildausschnitt derart vergrößert, daß nur noch ein einziger Bildpunkt die gesammte Oberfläche des Monitors ausfüllt. Fährt man nun in diesem iterativen Verfahren fort, so ergibt sich eine selbstähnliche Struktur, wie sie aus den Grundlagen der Chaostheorie bekannt ist. Das Monitorbild dieses einen stark vergösserten Bildpunktes besteht wiederum aus Bildpunkten, Vergrößerungen der vorangegangenen Iterationen, die wiederum aus Bildpunkt bestehen u.s.w.. Am Ende dieser Kette stehen die realen Bildpunkte des Monitors, die ihre eigene Vergrößerung als mediales Bild wiedergeben. Mit anderen Worten, das Medium stellt sich selbst durch seine eigenen Parameter zu Schaffung eines Bildes dar. Es ist zu beobachten, daß die Farben durch den iterativen Prozeß sich mehr und mehr den diesem Medium zugrundeliegenden Grundfarben (Rot, Grün, Blau, also RGB-



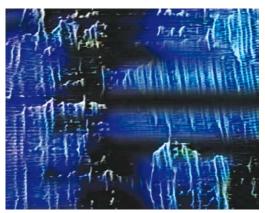
Farben) annähern. Bei Iteration#I ist es das Abbild eines Windstoßes, der durch ein Gebüsch fährt, das auf diese Weise mehr und mehr seinen Illusionsraum zugunsten der Realität des Mediums verliert. Bei Iteration#3 ist es eine zehnfach hintereinandergeschnittene Szene aus "Stirb langsam" (Teil 3) mit Bruce Willis, die sich in umgekehrter Richtung auf den Illusionsraum zubewegt. Durch den oben beschriebenen Prozeß, das ständige Kopieren und Abspielen auch des Tons, verfremdet sich dieser, je nach Qualität der Geräte und Größe wie Beschaffenheit des Raumes, von Iteration zu Iteration immer stärker. Sinusfrequenzen, aus denen man digital jeden beliebigen Ton schichten kann, treten mehr und mehr in den Vordergrund.

A camera records about 75% of the surface of the monitor-screen, on which any kind of film-material is shown. This first, enlarged copy of the section of the screen is again shown on the monitor via a second device. The camera now once more records 75% of the surface of the screen, producing a copy of the copy, which enlarges the recorded 75% anew by showing it 100% on the surface of the screen. After thirty to forty iterations, the detail of the screen is enlarged to such a degree that only one single scanning point fills the whole surface of the monitor. If you continue with this iterative process, a structure results which is similar to itself, as we know it from the basics of the chaos-theory. The monitor-picture of this one, greatly enlarged scanning



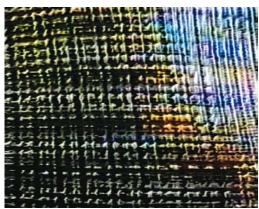
point is again made of scanning points, enlargements of previous iterations, which in turn are made of scanning points etc. At the end of this chain, we are left with the real scanning points of the monitor, which render their own enlargement as a medial image. In other words, the medium presents itself by its own parameters for the creation of an image. Due to the iterative process, the colours move nearer and nearer to the primary colours (red, greed, blue, also called RGB-colours) on which this medium is based. In the case of Iteration# I, it is the image of a gust of wind, which blows through a bush, which loses its illusionistic fea-tures more and more in favour of the reality of the medium. In Iteration#3, a scene out of 'Die Hard' (part 3) with Bruce Willis appears ten times in a row, thereby moving towards the illusionistic room in the opposite direction. Sounds have a similar history as images. By the above mentioned process, i.e. the ceaseless copying and playing of the sound, the sound is alienated more and more form iteration to iteration, in proportion to the quality of the equipment and extension as well as the state of the room. Sinus-frequences, from which any sound may be digitally arranged in layers, become more and more prominent.

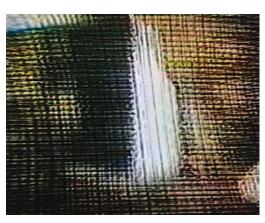


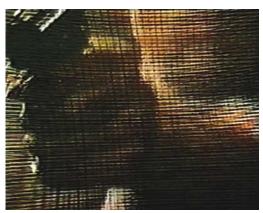














Nach dreißig bis vierzig Iterationen ist der Bildausschnitt derart vergrößert, daß nur noch ein einziger Bildpunkt die gesammte Oberfläche des Monitors ausfüllt. Fährt man nun in diesem iterativen Verfahren fort, so ergibt sich eine selbstähnliche Struktur, wie sie aus den Grundlagen der Chaostheorie bekannt ist.

After thirty to forty iterations, the detail of the screen is enlarged to such a degree that only one single scanning point fills the whole surface of the monitor. If you continue with this iterative process, a structure results which is similar to itself, as we know it from the basics of the chaos-theory.



Iteration VII (Bipol) / Iteration VII (Bipol)

Bipol baut in seinen Grundstrukturen auf den Iterationsfilmen auf. ist aber von der Herangehensweise weniger konzeptuell. Hier bilden Ausschnitte unterschiedlicher Filmgenres das Ausgangsmaterial für eine freiere, malerischere Auseinandersetzung mit dem Medium Video und Fernsehen, Bipol ist weder ein Hinein- noch ein Herauszoomen in das mediale Bild. Unterschiedliche Ergebnisse des oben beschriebenen Iterationsprozesses sind hier übereinandergelagert, so dass dieser Film eher den Zwischenraum zu beschreibt, der sich zwischen Illusionsraum und sich selbst reproduzierendem Medium befindet, um so ein Gleichgewicht zu finden zwischen Dargestelltem und Darstellendem. Immer wieder tauchen aus den durch den vergrößernden Rückkopplungsprozeß entstehenden abstrakten Strukturen Wirklichkeitsfragmente auf, die sich teilweise an der Grenze zum Bild befinden, teilweise schon eindeutig als Gestalt, Explosion oder Gesicht zu erkennen sind. Die verschiedenen Strukturen ergänzen sich, durchdringen sich, heben sich auf und verschwinden ineinander. Dieser Film ist eigentlich nur ein kleiner Ausschnitt aus einer zeitlich unbegrenzten Fläche, wie ein Ozean vielleicht, der ständig aus der Potenzialität seiner Beschaffenheit heraus immer neue und andere Bilder schafft. Ich verstehe die Bildschirmober-



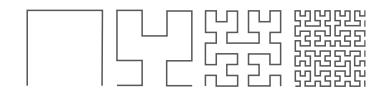
fläche als einen solchen Ozean. Die Bildschirmoberfläche ist neutral wie die Organe der Wahrnehmung.

Structurally, Bipol is based on the 'Iteration'-films. It is, however, much less concept-orientated. Here, sequences taken from films of different genres form the raw material for a more free, artistic occupation with the medium video and television. Bipol is neither a zooming into nor out of the medial image. Different results of the above described iteration-process are superimposed upon each other in such a manner that this film rather describes the space between, which is located between the illusionistic room and the medium reproducing itself, thereby creating a balance between the shown and the showing. Again and again, fragments of reality appear out of the abstract structures produced by the enlarging process of feedback coupling. Some of these fragments are on the verge of becoming images; in others, forms, explosions or faces can be made out clearly. The different structures complement, penetrate and counterbalance each other; they merge. This film is really only a small part of a temporally unlimited area, like an ocean perhaps, which, out of the potentiality of its nature, creates ever new images. For me, the surface of the screen is such an ocean, being as neutral as the organs of perception.

Hier bilden Ausschnitte unterschiedlicher Filmgenres das Ausgangsmaterial für eine freiere, malerischere Auseinandersetzung mit dem Medium Video

Here, sequences taken from films of different genres form the raw material for a more free, artistic occupation with the medium video





Die Kamera folgt der fünften Iteration einer Hilbertkurve, die für die Zeit der Dreharbeiten im Terminal 2 des Frankfurter Flughafens auf einer Fläche von sechzehn mal sechzehn Metern aufgeklebt wurde. Die Kamera legt auf dieser Kurve einen Weg von 1,3 Kilometern zurück. Die Hilbertkurve ist eine sogenannte flächenfüllende Kurve, die David Hilbert 1890 in Königsberg der Öffentlichkeit vorstellte. Hilbert schreibt dazu:

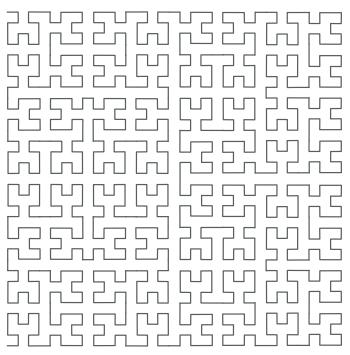
»Die mechanische Bedeutung der erörterten Abbildung ist folgende: Es kann sich ein Punkt stetig derart bewegen, dass er während einer endlichen Zeit sämmtliche Punkte eines Flächenstückes trifft. Auch kann man - ebenfalls durch geeignete Abänderungen der Theillinien im Quadrate - zugleich bewirken, dass in unendlich vielen überall dicht vertheilten Punkten des Quadrates eine bestimmte Bewegungsrichtung sowohl nach vorwärts wie nach rückwärts existirt.«

Mit dieser Reiseroute wird versucht. Zeit und Raum zu einem Zeitraum zu falten, dabei wird ein Raumgewinn durch Zeitverlust angestrebt. Ich gewinne Zeit, wenn ich die Entfernung zwischen A und B möglichst schnell überwinde. Diese gewonnene Zeit kann ich dann in B wieder verlieren. Die Entfernung zwischen A und B ist ein Widerstand, den es zu überwinden gilt. Ich besiege eine Distanz, den Widerstand, den ein Raum, den ich zu durchmessen habe, mir entgegenstellt, indem ich sowohl seine zeitliche, wie räumliche Ausdehnung für mein subjektives Empfinden möglichst gering halte. Woraus besteht dieser Widerstand? Was habe ich hier verloren? Wenn Langeweile als unerträglich empfunden wird, wenn es also unerträglich ist, lange an einem Ort zu verweilen, dann stellt sich die Frage, was man zu tragen hat, wenn man verweilt und was einem abgenommen wird, wenn man weitergeht. le länger man das Gleiche, oder Ähnliche gezwungen ist wahrzunehmen, desto größer wird der Widerstand dessen, was man betrachtet, und ebenso steigt meist der Widerwille, es länger zu betrachten, ein Widerwille der sich tatsächlich bis zur Unerträglichkeit steigern kann. Darin liegt ein großes Geheimnis. Die Dinge, man selbst eingeschlossen, verwandeln sich, je länger man sie betrachtet, man ist mit der Zeit immer weniger in der Lage, sie zu benennen. Zudem geraten auch die Bezugssysteme, mit denen man gewohnt ist, sich in ein Verhältnis zur Umgebung zu setzen, ins Wanken. Die Frage muss also lauten: Was drohe ich zu verlieren, wenn ich lange an einem Ort verweile? Die Langeweile ist eine Form der Angst.

The camera follows the fifth iteration of a Hibert-curve which was fastened onto an area of sixteen times sixteen metres in terminal two of the Frankfurt airport during the shooting. On this curve, the camera covers 1.3 kilometers. The Hilbert-curve is a so-called area-filling curve, which David Hilbert presented to the public in Königsberg in 1890. Hilbert comments:

»The mechanical significance of the representation in discussion is the following: A point can move in such a manner that it covers all the points of an area within a finite time. We can also make - again by suitable modification of the partial lines in the square - an infinite number of densely spread points within a square move in a certain direction, both forwards and backwards.«

This route endeavours to fold time and space into a time-space, thereby attempting to gain space by losing time. I gain time by surmounting the distance between A and B as quickly as possible. I can lose this gained time again in B. The distance between A and B is a resistance which has to be overcome. I can defeat a distance, i.e. the resistance a space offers which I have to cover, by picturing the spatial extension as small as possible. What does this resistance consist of? What am I doing here? When boredom is experienced as unbearable, i.e. when it is unbearable to stay at one place for a long time, then the question arises what we have to bear if we linger on and from what we are unburdened when we go on. The longer we are forced to perceive the same or something similar, the greater the resistance becomes of what we are observing. To the same extent, our aversion arises against observing it any longer; an aversion which can indeed increase to the point that it becomes insufferable. Therein lies a big mystery. Things, ourselves included, change the longer we observe them. After a while we are less and less able to name them. Moreover the reference systems, with the help of which we are used to set ourselves in relation to our environment, no longer appear reliable. The question is therefore: What can I lose when I stay in one place for a long time? Boredom is a form of fear.



Die ersten fünf Iterationen der Hilbertkurve / the first five iteration steps of the Hilbert curve

Die Kamera folgt der fünften Iteration einer Hilbertkurve, die für die Zeit der Dreharbeiten im Terminal 2 des Frankfurter Flughafens auf einer Fläche von sechzehn mal sechzehn Metern aufgeklebt wurde. Die Kamera legt auf dieser Kurve in ca einer Stunde einen Weg von 1,3 Kilometern zurück.

The camera follows the fifth iteration of a Hibert-curve which was fastened onto an area of sixteen times sixteen metres in terminal two of the Frankfurt airport during the shooting. On this curve, the camera covers 1.3 kilometers.



Installation am Frankfurter Flughafen / installation at the frankfurt airport

Videostills / video stills







Hilbert in Frankfurt / Hilbert in Frankfurt Vdeoinstallation, 2001 / video installation, 2001

## Geraniacea Death

## Beschreibung

Diese multimedial angelegte, interaktive Installation hat eine kleine Beobachtung zurBasis, die ich im Jahr 2002 machte, als der Ehemann meiner jetzigen Vermieterin an einem Hirntumor erkrankte.

Da ist das Fenster, hinter dem die Vermieterin wohnt. Ihr Mann ist vor einemJahr an einem Hirntumor gestorben. Gegen Ende seines Lebens hat sie ihn oft zum Luftschnappen ans Fenster gestellt. Er ist dann immer ganz langsam mit dem Gesicht in die Geranien gesunken. Früher war er Metzger. Die Schweine hat er allerdings nie selbst geschlachtet. Das wurde anderswo erledigt. Jetzt kommt die Sonne hinter den Wolken hervor, die Geranien leuchten rot.

Von diesem kurzen Text ausgehend begann ich den einzelnen Worten, aus denen der Text besteht, hinein in eine teils erzählerische, erfundene, teils wissenschaftlich inspirierte Erzählstruktur zu folgen. Das Szenario sollte von allen nur denkbaren Seiten beleuchtet und detailiert ausgearbeitet werden. Schlicht alles, was dieses kurze Geschehnis in irgendeiner

Weise auch nur flüchtig tangierte, wurde so Thema dieser Erzählung. Das sind die Mauerseegler, die an diesem Tag durch den Hinterhof ihre Kreise zogen, es ist die Sonne, die die Glatze des Mannes beschien, die Geranien, die rot begannen zu leuchten, die Wolken, die die Sonne verdeckten, die Ziegelsteine, aus denen das Haus der Vermieter besteht, die Mikroorganismen in der Blumenerde des Geranienkastens, die Geranien selbst u.s.w.. Über das Internet gelangte ich zu weiteren Verknüpfungen, zu Bildern, Geschichten, Informationen, Filme, etc. Die ganze Geschichte begann zu wuchern, Informationsmetastasen zu bilden, die wieder neue erzählerische oder bildnerische Verdichtungen erzeugten. Es entwickelte sich eine Art des Erzählens, die dem Traum sehr ähnlich ist. Die Sonne ist ein glühend heißes Gestirn, etliche Millionen Kilometer entfernt, ein gigantischer atomarer Glutofen, sie ist aber auch die milde Sonne des Frühlings, die Sonne, die den Kopf des Mannes der Vermieterin beschienen hat, der im Sterben lag. Die konzeptuelle Voraussetzung für eine Integration einer Information in Geranicea Death ist allerdings die Gravitation der Situationsbeschreibung zu Beginn. Ich folgte und folge den Informationswegen so lange, bis die Gravitation der Situation, in der sich der Mann der Vermieterin befunden hat, deutlich nachläßt, dass sie nicht mehr in der Lage ist, die Information zu binden. Andererseits haben sich im Laufe der Zeit neue Gravitationzentren herausgebildet, die andere Information anziehen, so dass sich neue Tumoren und Metastasen bilden. So wuchs eine Zeit lang das Zentrum der klimatischen Bedingungen stärker als das der Geranien. Manche Worte aus Texten oder assoziative Verknüpfungen zu Filmen oder Bildern bilden Kurzschlüsse oder führen an den Rand der Gravitation der Situation oder der neu entstandenen Zentren. Manchen Begriffen folgte ich auch in die Wirklichkeit hinein, in den Schlachthof, unter die Wolken, zwischen die Geranien, so dass dadurch kurze Filmsequenzen entstanden, die ebenfalls Teil von Geranicea Death wurden. Geranicea Death ist nie abgeschlossen, das Wachstum dieser rhizomatischen Struktur hat kein konzeptuelles Ende - eine ständige Arbeit im Prozeß. Die Struktur folgt über weite Teile der Logik des Traumes, des Spinnens von immer weitern Fäden. Alles dreht und verdichtet sich um den Mann, die Geranien, den Tumor und wird so selbst zu einer Art Tumor, der immer mehr Erscheinungen und Informationen frißt und in dünnen Schichten auf seiner Oberfläche ablagert.

## Description

This interactive installation of multimedia design is based on a minor observation I made in the year 2002 when the husband of my present landlady fell ill with a brain tumour.

There is a window, behind which the landlady lives. A year ago, her husband died of a brain tumour. Toward the end of his life, she used to prop him up against the windowsill to let him catch a breath of air. He kept collapsing slowly into the geraniums, facedown. He used to be a butcher. He never butchered the hogs himself though. That was taken care of elsewhere. Now the sun is bursting through the cloud cover, lighting up the geraniums in red.

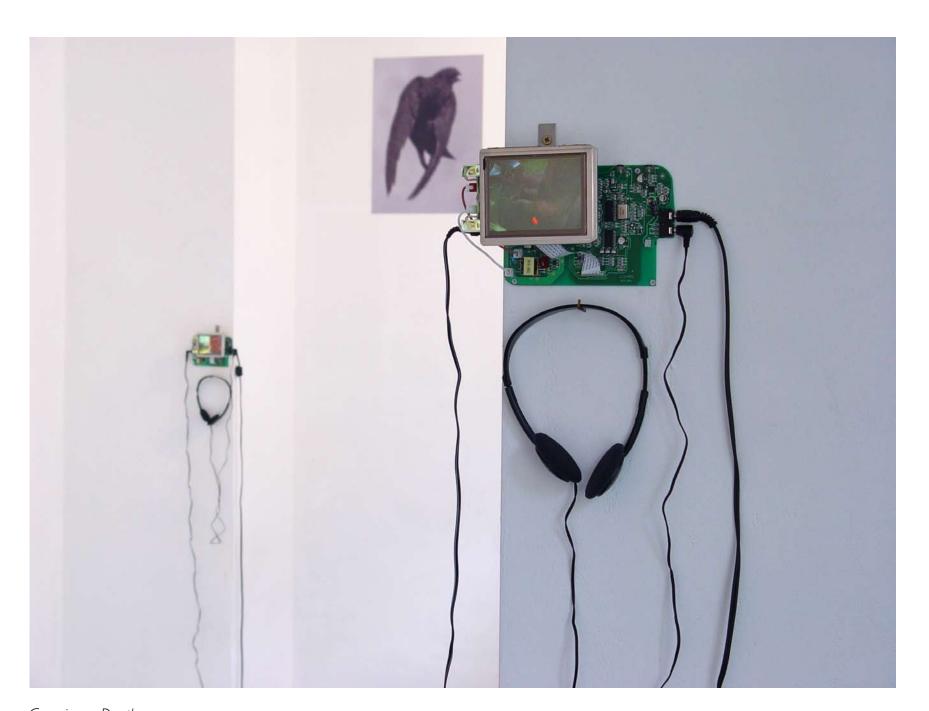
Beginning with this short text, I began to trace the individual words that make up the text into a narrative structure that was part storytelling, part make-believe, and in parts scientifically inspired. The idea was to illuminate the scenario from all imaginable aspects, and to work these out in detail. In a word, anything that touched upon this brief event, however fleetingly, thus became a subject for this tale. Take the swifts that circled

the backyard that day, take the sun shining down on the man's bald head, take the clouds hiding the sun, the bricks the landlady's house is made of, the micro-organisms in the mould of the geranium planters, and the geraniums themselves, etc. The Internet introduced me to other links, images, stories, information films, etc. The whole story began to affect a wild growth and to form information metastases that in turn generated new narrative and pictorial condensation. A form of storytelling evolved that resembled the iteration of dreams. The sun is a fiery hot star, several million miles away, an enormous atomic furnace, but then again it is also the mild sun of spring, the sun shining down on the head of the landlady's dying husband. The conceptual prerequisite for integrating information into Geranicea Death is, however, the gravitation inherent in the initial description of the situation. I traced, and keep tracing, the information channels until the gravitation of the situation in which the landlady's husband found himself in slackens noticeably, so as to lose the ability to attract information. Then again, new centres of gravity formed over time, which attracted new information and caused new tumours and metastases to evolve. For a period of time, the centre for climatic conditions grew faster than that of the geraniums. Some words taken

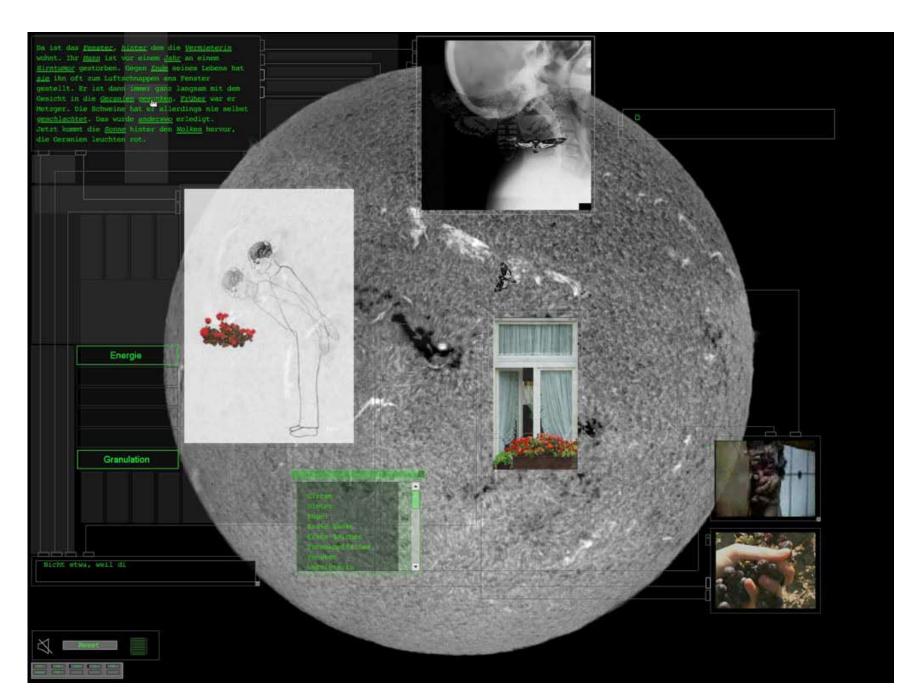
from texts, or associative links to films or images form short circuits or lead to the gravitational rim of the situation or of the newly created centres. Some terms I traced back to reality, into the stockyard, up to the underside of the clouds, among the geraniums, shooting short film sequences in the process that become equally a part of Geranicea Death. Geranicea Death will never be completed; there is no preconceived end to the rhizomatic structure-a permanent work in progress. For major stretches, the structure follows the logic of dreams, the weaving of ever new threads. Everything whirls and condenses around the man, the geraniums, the tumour, and becomes thus some sort of tumour that continues to eat up more and more phenomena, and information and is deposited in thin layers on its surface.



Geraniacea Death Installationsansicht, 14-1 Galerie, Stuttgart, 2004 / installation view, 14-1 galery, Stuttgart 2004



Geraniacea Death Installationsansicht, 14-1 Galerie, Stuttgart, 2004 / installation view, 14-1 galery, Stuttgart 2004





## Maschine V (Stillleben) / Machine V (Still Life)



Maschine IV (Stilleben), mehrteilige Installation, 2004

Eine Webcam und eine Videokamera zeichnen den Zerfallsprozess eines nach einem barocken Vorbild nachgebildeten Stilleben aus dem 17 Jhd. auf. Eine computergesteuerte Maschine bewegt eine die beiden Kameras in 24 Stunden einmal um das Stilleben herum. Die Videokamera zeichnet alle 30 Sek. ein Videobild im DV - PAL Format auf - 2880 Bilder pro Tag, sechs Wochen lang. Ein Zeitrafferfilm entsteht, in dem ein Tag und eine Umrundung 2 Minuten dauert. Der Film hat eine Länge von ca. 90 Min.,der den allmählichen Zerfall des Stillebens dokumentiert. Das Webcambild wird jede Minute aktualisiert.



Thorsten Hallscheidt



