



ARNOLD VON WEDEMEYER
besucher / visitors



Wenn er erscheint, ist jeder »Gast« fast ein Phantom. [Stanislaw Lem, Solaris]

Annäherung an Arnold von Wedemeyer's „besucher“ - eine interaktive Videoinstallation
Von Susanne Hinrichs

Raum und Zeit gelten nicht nur als die wichtigsten Koordinaten kultureller und sozialer Verknüpfungen, sie bilden gleichzeitig das grundlegende Raster unserer Wahrnehmung von Realität. Erst durch diese beiden Parameter wird es möglich, seinen Körper überall und zu jeder Zeit (hier und jetzt) in Beziehung zu anderen zu erfahren. Die Erfindung der präzisen Zeitmessung - etwa durch Newtons *tempus absolutum* - und die Rasterung von Raum in einem genau bestimmten System sind Bedingungen unserer Existenz und aller daraus resultierenden sozialen, kulturellen und individuellen Handlungen. Unser tägliches Miteinander wird von klar definierten Raum- Zeit- Konstruktionen getragen, die gewöhnlich nicht in Frage gestellt werden.

Was passiert aber, wenn diese Regeln aufgehoben werden? Wenn neue technische Möglichkeiten dazu beitragen, lineare Raum-Zeit- Konzepte neu zu definieren, sie umzustrukturieren und neu zu entwerfen?

Eine solche Verschiebung von Vergangenheit - Gegenwart - Zukunft gelingt dem Berliner Computer- und Medienkünstler Arnold von Wedemeyer in seiner neuen Arbeit „besucher“. Ahnungslos begibt sich der Galeriebesucher in eine zunächst harmlos scheinende Lage. Er findet sich vor einem digitalen Spiegel wieder, welcher das Abbild seiner Bewegungen stark verpixelt reproduziert. Unvermittelt tauchen andere Menschen auf , die, eine ebensolche Pixelstruktur aufweisend, sich über

die Leinwand bewegen, im realen Raum aber nicht anwesend sind. Das heisst, sie sind *nicht mehr* anwesend, denn diese Unbekannten waren zu irgendeinem Zeitpunkt im Raum existent und fanden bei ihrem Besuch dieselbe Situation vor. Der Künstler arrangiert mittels einer Maschine virtuelle Treffen. Diese Begegnungen „der dritten Art“ sind irritierend, spannend und humorvoll, begegnet man zuweilen auch seinem eigenen Spiegelbild.

Dennoch bleibt ein schaler Nachgeschmack. Die vom Rechner gesteuerte Arbeit ist nicht durchschaubar, sie verselbständigt sich. Gleichzeitig ist das interaktive Werk vom Betrachter abhängig, erwacht es doch ausschliesslich durch ihn zum Leben. Durch seine Bewegung vor der Leinwand löst der Betrachter neue Aufnahmen aus, wie auch die Wiedergabe bereits existierender Bilder. Die „autistische Maschine“ - von der von Wedemeyer bei seinen computergesteuerten Arbeiten spricht - ist und bleibt allerdings rätselhaft, denn sie offenbart ihre Mechanismen nicht. Der Betrachter muss sich den unbekannt

Bedingungen des Computers unterwerfen und wird somit zu dessen Spielobjekt.

Der technische Aspekt der Installation verbirgt sich geschickt hinter einer klassischen Leinwand, die sich, einem grossformatigen Gemälde gleich, vor dem Betrachter aufbaut und ihm zunächst ein Bild im herkömmlichen Sinne - sieht man einmal von der Bewegtheit ab - offeriert.

Es ist ein schönes Bild - wie gemalt. Die verpixelte Struktur, die farbenreichen Nuancen und Schattierungen der einzelnen Quadrate lassen auch den Maler von Wedemeyer entdecken, der uns eine variantenreiche Darbietung des menschlichen Abbildes liefert. Der bewegte Körper schwirrt über die Leinwand, löst sich an einer Stelle auf, um an anderer wieder ein Ganzes zu werden. Mehrere Körper durchdringen sich, um sich anschliessend gegenüberzustehen. Auf der Leinwand ist der Bewegungsablauf des eigenen, bewusst gesteuerten und des anderen, unbekanntes Körpers zu verfolgen, ehe beide wieder zur Ruhe finden und bis zur nächsten Aktion statisch bleiben.



In einem Augenblick der Ungewissheit erwartet man gespannt, was passieren wird. Das Bild regt zum Verweilen, Spielen, Beobachten und Agieren gleichermaßen an.

Doch eine gewisse Skepsis lässt sich nicht leugnen: wer beobachtet hier und wie? Ist es eine Person, sind es mehrere? Was passiert mit den gespeicherten Bildern? Gibt es womöglich eine weitere, nicht erkennbare und nicht gewollte Öffentlichkeit? Die Quelle der Bildaufnahmen bleibt geschickt verborgen. Die Fragen werden nicht beantwortet. Ein Restrisiko bleibt.

Irritation und Faszination halten sich demnach die Waage. Gleich einem Kind, welches zum erstenmal sich selbst in einem Spiegel entdeckt und langsam begreifen muss, dass dieses Gegenüber kein Fremder ist, inspiriert von Wedemeyer seine Besucher immer wieder, auszuprobieren und das Geheimnis der Maschine zu lüften. Wer bestimmt welche Begegnungen, woher kommen die neuen Besucher, wohin gehen sie? Am spannendsten aber bleibt die Frage nach der Identität des Anderen - wie im wirklichen Leben.



On arriving, each »guest« is almost a phantom. [Stanislaw Lem, Solaris]

Approaching Arnold von Wedemeyer's "visitors" - an interactive video installation

By Susanne Hinrichs

As well as constituting the key coordinates in cultural and social relations, time and space also form the fundamental pattern for our perception of reality. These two parameters are what enable us to experience our own bodies, always and everywhere (here and now), in relation to others. A precise sense of measured time (as with Newton's *tempus absolutum*) and the subdivision of space according to a precisely determined system are preconditions for our existence and for all the resulting social, cultural and individual actions. Our daily dealings with one another rest on clearly defined time-space constructs that are not usually called into question.

But what happens when these rules cease to apply? When new

technical possibilities allow the redefinition, restructuring and redesigning of linear time-space concepts?

Such a shifting of past, present and future is achieved by the Berlin-based computer and media artist Arnold von Wedemeyer in his new work "visitors". The unsuspecting gallery visitor finds him/herself in a situation that seems harmless enough at first, in front of a digital mirror that reproduces an image of his/her movements in coarsely pixelated form. Suddenly, other people appear and move across the screen: they are similarly pixelated, but they are not present in the room. Or rather, they are *no longer* present, as these unknown persons did enter the room at some point in time and found themselves in the same



situation during their visit. In this way, the artist uses a machine to arrange virtual meetings. These encounters are disconcerting, exciting and humorous, especially as one can even meet one's very own mirror image.

In spite of this, one is left feeling uneasy. The functioning of the computer-controlled piece is not transparent, it has a life of its own. At the same time, as an interactive work, it depends wholly on the viewer to awaken it to life. By moving about in front of the screen, the viewer triggers the recording of new film sequences and the playback of existing material. The "autistic machine" (as von Wedemeyer calls his computer-controlled pieces) is and remains enigmatic, as it does not reveal its mechanisms. The viewer must submit to the computer's unknown conditions, thus becoming its plaything.

The technical aspect of the installation is cleverly concealed behind a standard projection screen that presents itself to the viewer like a large-format canvas, appearing at first as

a conventional (although moving) image.

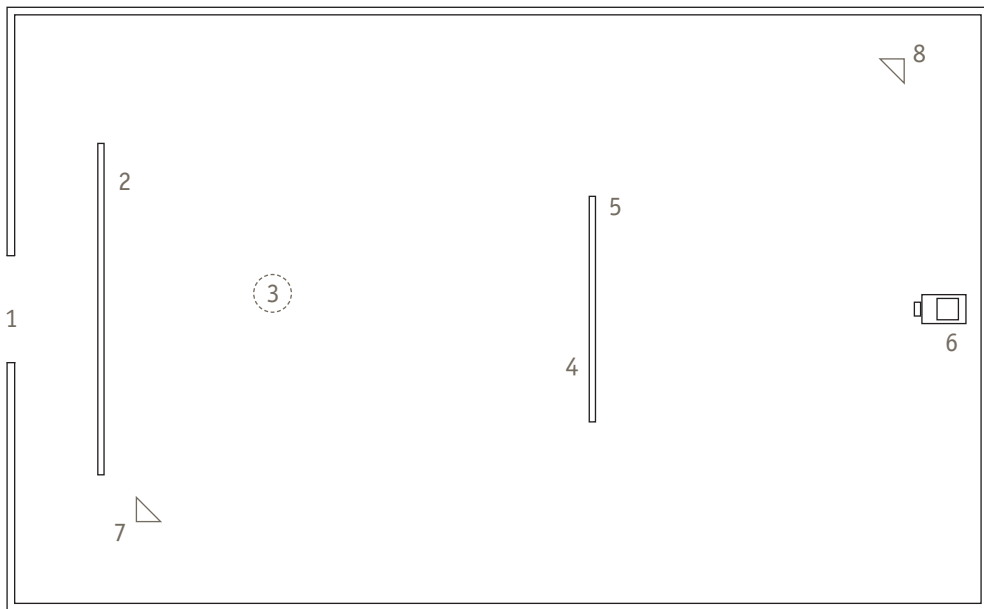
The picture is aesthetically pleasing, as if painted. The pixelated structure and the many-coloured nuances and shadings of the individual squares betray the painter in von Wedemeyer, who gives us a range of variations on the human image. The body in motion spins across the screen, dissolving at one point only to become whole again somewhere else the next instant. Several bodies merge together, and then end up facing one another. On the screen, the viewer can follow his/her own consciously controlled sequence of movements and the movements of the other, unknown body, before both calm down again and remain static until the next sequence. In a moment of uncertainty, one tensely anticipates what will happen. The image encourages visitors to linger, to play, to observe and to act in equal measure.

But a certain scepticism cannot be denied: who is watching here and how? Is it one person or several? What is done with the recorded images? Could there be a secondary, unidentifiable

and unwelcome audience? The source of the recordings is not given away. The questions are not answered. A residual risk remains.

As a result, there is a fine balance between consternation and fascination. Like children seeing themselves in the mirror for the first time who must grasp that what they see is not a stranger, von Wedemeyer inspires his visitors to try the machine again and again, to try to solve its riddle: who defines which movements, where do the new visitors come from, where do they go? But the most exciting question remains that of the identity of the other - like in real life.





- 1 - Eingang
- 2 - Wand im Hintergrund
- 3 - Betrachter
- 4 - Rück-Projektionsfläche
- 5 - Integrierte Kamera
- 6 - Rechner und Beam
- 7 - Blickpunkt Photo links ➤
- 8 - Blickpunkt Photo rechts ➤

-
- 1 - Entrance
 - 2 - Back wall
 - 3 - Viewer
 - 4 - Rear projection screen
 - 5 - Integrated camera
 - 6 - Computer and beam
 - 7 - Viewpoint left photo ➤
 - 8 - Viewpoint right photo ➤



**Erschienen im Rahmen der Ausstellung „besucher“,
Galerie im Park, Bremen, 16.2. - 20.4.2003**

**Published as part of the exhibition "visitors"
at Galerie im Park, Bremen, 16.2. - 20.4.2003**

Herausgeber / Published by: Galerie im Park, Bremen
Übersetzung / Translation: Grindell Sprachdienste, Berlin
Druck / Printed by: X-Media KG, Berlin
Information: www.galerie-im-park.de, www.von-wedemeyer.net

Für die freundliche Unterstützung bei der Realisierung der vorliegenden
Dokumentation danken wir dem Kulturverein Haus im Park e.V., Bremen

Thanks to Kulturverein Haus im Park e.V., Bremen for kind support in
producing this documentation





