

## Information und Dokumentation für Schulen zu den Workshops im Rahmen der Ausstellung

# TIMELAPSE

## Switzerland China Media Art Exhibition

Diese Workshops richten sich an alle Schulstufen. Der Ablauf und Inhalt wird der jeweiligen Schulstufe angepasst. Die Workshops verlangen keine Vor- oder Nachbereitung. Die vorliegende Dokumentation ist als zusätzliche Information über die Themen und als Anregung für die Lehrpersonen gedacht.

**Ein Angebot der Kunstvermittlung des CentrePasquArt**

**Kontakt der Kunstvermittlung des CentrePasquArt:**

032 322 24 64 oder kunstvermittlung-biel@bluewin.ch

Dauer der Aktionswochen : 19.04.2010 bis 28.05.2010

April 2010

Ce dossier pédagogique existe aussi en français. Vous pouvez le télécharger sur le site [www.pasquart.ch](http://www.pasquart.ch) ou en demander un exemplaire auprès du service de Médiation culturelle du CentrePasquArt (032 322 24 64 ou [mediation-culturelle-bienne@bluewin.ch](mailto:mediation-culturelle-bienne@bluewin.ch)).

Das umfangreiche Angebot für Schulklassen, Kinder und Jugendliche wurde durch die freundliche Unterstützung der Stiftung VINETUM ermöglicht.

S T I F T U N G  
vinetum

## INHALT

<b>1. Generelle Informationen</b>	<b>3</b>
1.1 Kurzbeschreibung der Workshops	3
1.2 Lernziele der Workshops	4
1.3 Ablauf der Workshops	5
<b>2. Dokumentation für die Vor- und Nachbereitung</b>	<b>6</b>
2.1 TIMELAPSE - Informationen zur Ausstellung	6
2.2 Zum Begriff der Zeit	8
2.3 Die Bildinterpretation von Gilles Deleuze	9
a) Das Bewegungs-Bild	10
b) Das Zeit-Bild	11
c) Der Zeitraffer	12
2.4 Die Darstellung der Zeit in der Kunst	12
2.5 Informationen zur Medienkunst	15
a) Elektronische Kunst allgemein	16
b) Elektroakustik	16
c) Installation	17
<b>3. Beispiele zur Vorbereitung der Workshops</b>	<b>19</b>
3.1 Fragen zum Thema der Zeit	19
3.2 Die Darstellung der Zeit in der Kunst: Beispiele und Übungen	19

## 1. Generelle Informationen

Die Workshops der Aktionswochen im Frühling 2010 finden im Rahmen der Ausstellung TIMELAPSE statt. Die Workshops sind kostenlos. Die Workshops werden den verschiedenen Schulstufen angepasst. Das vorliegende Dossier wurde bewusst kurz gehalten, um die Papier- und Informationsflut nicht unnötig zu erhöhen. Die folgenden Informationen gelten als Richtlinien. Die Workshops werden ständig erweitert und nach Bedarf angepasst. Jeder Workshop ist ein individuelles Erlebnis für eine Schulklasse!

### 1.1 Kurzbeschreibung der Workshops

Die drei Workshops legen den Akzent auf das Erleben, die Erfahrung und den Dialog. Dabei kommen sowohl kognitive wie auch erfahrungsorientierte Elemente zum Zug.

#### ➤ **Bewegung im richtigen Tempo!**

Die Zeit ist ein sehr wichtiger Faktor in unserem Alltag. Aber wie nimmt man sie wahr? In der Ausstellung TIMELAPSE können wir die Werke von chinesischen und schweizerischen Künstlern zu diesem Thema betrachten. Hier erfahren wir, wie man die Zeit anhand von Bewegungen visualisieren kann. Im Atelier bewegen wir uns rhythmisch und nehmen mit Hilfe der Fotografie Einfluss auf den zeitlichen Verlauf unserer Bewegungen. Auf diese Weise versuchen wir, die vergangene Zeit mit unserem Körper darzustellen.

(Für alle Altersstufen geeignet, besonders für die Primarstufe)

#### ➤ **Hörst du die Zeit verrinnen?**

Wir können unser Zeitempfinden auf unterschiedliche Weise erfahren: Das Schlagwerk einer Pendeluhr gibt uns die Zeit, die vergeht, relativ präzise an; eine Tonaufzeichnung lässt uns die Spuren einer bestimmten Zeitspanne bewahren; und wenn wir die Vergangenheit wieder auferstehen lassen wollen, können wir davon erzählen. Beim

Besuch der interaktiven Ausstellung erfahren wir zudem, wie wir uns mit Hilfe der Kommunikation erinnern können, aber auch wie sehr Kommunikation die Zeit verändern kann.

(Für alle Altersstufen geeignet, besonders für die Primarstufe)

## ➤ **Auf der Suche nach der Zeit...**

Unauffällig verläuft sie von der Vergangenheit zur Zukunft: Zeit ist nur schwer fassbar. Und wenn man glaubt, sie festzuhalten, ist sie schon verflossen. Im Rahmen der Ausstellung werden wir versuchen, die von den aktuellen Künstlern gestellten Fragen zu beantworten: Wie offenbart sich die Zeit? Ist ein Bild Teil der Vergangenheit oder der Gegenwart? Stellt ein Video ein zuverlässiges Zeugnis der Vergangenheit dar? Wir werden verschiedene zeitliche Sequenzen zerlegen, um unsere eigene Wahrnehmung der Zeit besser zu verstehen.

(Für alle Altersstufen geeignet, besonders für die Sekundarstufe)

## **1.2 Lernziele der Workshops**

Lernziele Stufe 1 (5 bis 10 Jahre)

- Die SchülerInnen werden mit dem Phänomen Zeit konfrontiert und entdecken ihre Gesetze.
- Die SchülerInnen nehmen wahr, dass die Zeit auch in der Kunst eine wichtige Rolle spielt, und finden heraus, wie Künstler die Zeit in ihren Werken darstellen.

Lernziele Stufe 2 (10 bis 15 Jahre)

- Die SchülerInnen lernen, dass sie selbst die Zeit manipulieren können, mithilfe ihrer Körpersinne. Dank den interaktiven Kunstwerken der Ausstellung merken die SchülerInnen, dass sie selbst Teil des Kunstwerkes werden können.

- Die SchülerInnen werden ermutigt, das Gesehene und Erlebte auf kreative Art anzueignen und umzusetzen. Sie experimentieren mit der zeitgenössischen Kunst und ihren modernen Medien.

Lernziele Stufe 3 (16 bis 20 Jahre)

- Die SchülerInnen machen sich Gedanken über die Zeit und ihre Darstellung in der Kunst. Sie setzen sich mit den neuen Medien der zeitgenössischen Kunst auseinander und hinterfragen ihre Möglichkeiten.
- Die SchülerInnen üben, einzelne Werke zu analysieren und sie kritisch anzuschauen. Sie merken, dass philosophische Gedankengänge helfen können, Kunstwerke besser zu verstehen.

### 1.3 Ablauf der Workshops

Der Ablauf der Workshops ist für die unterschiedlichen Stufen verschieden. Wir beziehen die laufenden Erfahrungen mit ein. Ebenso sind die spielerischen Übungen, die diese Workshops begleiten, in Form und Inhalt der Stufe angepasst. Unsere Vermittlerinnen ändern den Ablauf auch spontan, um auf die Gegebenheiten zu reagieren. Wenn Sie über den präzisen Ablauf, der für den Workshop mit Ihrer Klasse vorgesehen ist, mehr erfahren möchten, nehmen Sie bitte mit der Stelle der Kunstvermittlung Kontakt auf (Tel: 032 322 24 64 Email: [kunstvermittlung-biel@bluewin.ch](mailto:kunstvermittlung-biel@bluewin.ch)).

## 2. Dokumentation für die Vor- und Nachbereitung

Eine Vorbereitung auf den Workshop ist nicht nötig. Die vorliegende Dokumentation gibt den LehrerInnen Informationen und Instrumente in die Hand, um das Thema mit den SchülerInnen im Unterricht vorzubereiten oder nach dem Besuch zu vertiefen. Die Dokumentation versteht sich als zusätzliche Möglichkeit, sich mit dem Thema auseinander zu setzen. Übungen und Fragen für den Unterricht sind als Anregungen gedacht. Die Abbildungen sind wenn möglich ganzseitig platziert, so dass einzelne Seiten ausgedruckt und den SchülerInnen verteilt werden können.

### 2.1 TIMELAPSE - Informationen zur Ausstellung

TIMELAPSE. Switzerland China Media Art Exhibition (28 03 – 30 05 2010)

**Die Ausstellung TIMELAPSE wurde in Kooperation mit dem Chinesischen Nationalmuseum (NAMOC) organisiert. Ausgewählt wurden sechs chinesische und sechs schweizerische Positionen, die sich mit den Grundlagen der digitalen Kunst einerseits und mit Fragen der Wahrnehmung der Zeit andererseits beschäftigen. Mit ganz unterschiedlichen visuellen Mitteln liefern die KünstlerInnen ein breites Spektrum an Antworten auf das Phänomen «timelapse».**

«Timelapse» ist die Bezeichnung für eine filmische Technik, bei der Bilder, zwischen deren Aufnahmen jeweils eine gewisse Zeitspanne vergangen ist, mit einer Geschwindigkeit von 24 Bildern pro Sekunde aneinander gereiht abgespielt werden. Für das menschliche Auge entsteht so der Eindruck einer realen zeitlichen Abfolge. Man meint, die dargestellte Zeit entspreche der realen, was aber nicht der Fall ist. Die KünstlerInnen der Ausstellung haben ganz unterschiedliche Aspekte der Thematik aufgegriffen: Einige generieren in ihren Arbeiten Spannungen zwischen der realen und der dargestellten Zeit, andere hinterfragen den Begriff des Gedächtnisses, wieder andere komprimieren die Zeit, verbannen sie in eine Schleife, dekonstruieren ihre lineare Darstellung oder lösen die Dualität von Zeit und Raum gänzlich auf.

# CentrePasquArt Kunstvermittlung

Die Ausstellung zeigt nicht nur, wie unterschiedlich und komplex raum-zeitliche Manipulationen sein können, sondern ermöglicht auch einen aussagekräftigen Dialog zwischen Kunstschaffenden aus zwei verschiedenen Kulturen. Diese besondere Begegnung zwischen der Schweiz und China auf dem Feld der Neuen Medien ist gleichzeitig überraschend wie auch stimulierend. Chen Shaoxiong und Hervé Graumann arrangieren alltägliche Objekte zu einem narrativ anmutenden Sinnzusammenhang und generieren so eine Spannung zwischen der realen und der dargestellten Zeit. Ganz im Gegensatz zu Zhang Peili und Peter Aerschmann, die sich der linearen Darstellung der Zeit gerade entziehen, indem sie horizontale und vertikale Bewegungen miteinander konfrontieren. Um die Verbindung zwischen Raum und Zeit und um deren Darstellung geht es in Arthur Clays Ton-Installation. Ju Jieming komprimiert die Zeit, was zu einem Effekt der Beschleunigung führt und damit zu einer Verkürzung des Lebens, während Timo Loosli und Daniel Werder ein und denselben zeitlichen Abschnitt unendlich wiederholen. Mit ihrer Zeitschleife lösen sie die Bedeutung von Vergangenheit und Zukunft auf. Aufgrund des Zusammentreffens von verschiedenen Zeitzonen befinden wir uns im Flughafen von Qiu Zhijie und in RMB City von Cao Fei gewissermassen ausserhalb der Zeit. Während Jin Jiangbo und Alexander Hahn sich angesichts der technischen Möglichkeiten die Frage nach den Grenzen des menschlichen Gedächtnisses stellen, arbeitet Valentina Vuksic bereits direkt mit dem «Gedächtnis» der Computerfestplatten.

Die Ausstellung wurde im November 2009 im National Art Museum of China in Beijing im Rahmen des Projektes «Media Art Project 2009» eröffnet.

(Text: Caroline Nicod)

## 2.2 Zum Begriff der Zeit

Die Frage nach der Zeit beschäftigt uns Menschen seit jeher. Was genau ist Zeit und wie können wir sie wahrnehmen? Die Zeit an sich ist sehr schwer zu fassen, es ist ein abstraktes Gebilde, das uns hilft, unsere Wahrnehmungen zu gliedern. Wir haben deshalb Zeitsysteme entworfen, um die Zeit berechenbar zu machen. So teilen wir die Zeit in Tageszeiten auf, in Monate und Jahre usw.

Mit der Erfindung der Uhr wurde die Zeit erstmals in Stunden gerechnet. Die ersten Uhren waren Sonnenuhren. Die mechanische Uhr kam am Übergang vom 13. zum 14. Jahrhundert in den norditalienischen Städten auf und verbreitete sich vom letzten Drittel des 14. Jahrhunderts an rasch im Gebiet der heutigen Schweiz. Ab 1366 besass Zürich eine öffentliche mechanische Uhr, um 1370 Basel, ab 1381 Bern, ab 1385 Luzern, ab 1399 Yverdon, ab 1402 Vevey sowie ab 1405 Genf und Lausanne. Die Uhren dienten nicht allein der bis in die Mitte des 17. Jahrhunderts recht ungenauen Zeitangabe, sondern waren auch Statussymbole. Die Anzeige der 24 gleich langen Stunden eines Tages erfolgte entweder akustisch mit Hilfe von Glocken (in der Regel zweimal ein bis zwölf Schläge) oder optisch auf einem Zifferblatt, wobei bis weit in die frühe Neuzeit die akustische Anzeige dominierte.

Von grundlegender Bedeutung für die Tageseinteilung blieb bis weit ins 19. und regional bis ins 20. Jahrhundert der Wechsel von Tag und Nacht und bei gutem Wetter der Sonnenstand. Letzterer wurde direkt am Himmel, mit Hilfe einer Geländeerhebung oder präziser mittels einer Sonnenuhr abgelesen. Die grosse Zahl von Bergnamen im Alpenraum wie Nünistock, Mittagshorn, Einshorn, Pizzo di Mezzodi oder Dents du Midi verweist noch heute auf die damalige Bedeutung des Sonnenstands für die Tageseinteilung.

Bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts richtete man auch die mechanischen Uhren mit Hilfe von Sonnenuhren. Man fand also ein Mittel, die Zeit zu berechnen, doch die Frage nach der Wahrnehmung der Zeit bleibt noch immer offen. Wie erkennen wir die Zeit? Zum Beispiel am Stand der Sonne. Doch unsere Alltagserfahrung lässt uns vermuten, dass Zeit auch unabhängig von bewusst wahrgenommenen Objekten und ihrer Veränderlichkeit existiert. Das Problem der Zeitvorstellung war deshalb schon



immer mit der Frage verknüpft, ob sie erst durch eine spezielle Anschauung im menschlichen Bewusstsein 'erschaffen' wird oder unabhängig davon objektiv gegeben ist. Die Beantwortung dieser Frage war Jahrtausende lang ausschliesslich eine Angelegenheit der Philosophie, Theologie und Mystik. Wichtige Erkenntnisse dazu erbringen mittlerweile aber auch die Physik, Astronomie, Neurologie, Chronopsychologie, Chronobiologie und andere Wissenschaften. Auch Schriftsteller und bildende Künstler beschäftigt das Thema der Zeit immer wieder.

Eine Antwort zu der Frage der Wahrnehmung der Zeit findet sich bei den meisten philosophischen Theorien in der Bewegung. So hatte schon Aristoteles deklariert:

"Wir messen also nicht nur die Bewegung durch die Zeit, sondern auch die Zeit durch die Bewegung, weil sie einander begrenzen und bestimmen."

Die Bewegung zeigt, dass etwas passiert, sich verändert. Dadurch manifestiert sich die Zeit. Da wir Mühe haben, Zeit fließend zu fassen, rechnen wir in Zeitabschnitten. Eine Bewegung ist das Dazwischen von zwei Zeitpunkten. Die Zeit beschreiben wir als eine immer weiterlaufende Folge von Ereignissen.

Mit der Frage nach der Zeit und der Bewegung hat sich auch der französische Philosoph Gilles Deleuze (1925-1995) intensiv befasst. Deleuze hat dabei das Kino genauer unter die Lupe genommen. Bei der Auswahl der Kunstwerke griff Zhang Ga, der Kurator der Ausstellung TIMELAPSE, auf diese Theorien zurück, deshalb sollen diese hier kurz beschrieben werden.

## **2.3 Die Bildinterpretation von Gilles Deleuze**

Die Ausstellung TIMELAPSE geht von der Theorie des Bewegungs-Bildes und des Zeit-Bildes aus, wie sie der Philosoph Gilles Deleuze in seinen zwei Büchern zum Kino beschrieben hatte.

Laut Deleuze sind Regisseure auch Philosophen. Anstatt mit Begriffen, denken Regisseure mit Bildern. Diese Auffassung lässt sich auch auf Medienkünstler übertragen. Auch Medienkünstler sind Philosophen, die mit Bildern arbeiten.

## a) Das Bewegungs-Bild

Deleuze bezieht sich in seiner Theorie auf den Philosophen Henri Bergson. Bergson und Deleuze verstehen die Bewegung in drei Thesen:

- Die Bewegung ist der Akt des Durchlaufens des Raumes. Der Raum ist unendlich teilbar, die Bewegung hingegen lässt sich nicht teilen, ohne durch diese Teilung ihre Beschaffenheit zu ändern. Jeder Raum gehört immer zu dem einen homogenen Raum. Die Bewegung ist wesentlich heterogen.
- Bewegung lässt sich nicht mit Punkten in Raum und Zeit rekonstruieren: man müsste die Punkte mit einer Abfolge verknüpfen, aber die Bewegung passiert ja immer dazwischen.
- Der Moment ist ein unbewegter Schnitt in der Bewegung. Die Bewegung selbst ist ein Bewegungsschnitt der Dauer, d.h. des Ganzen.

Die Bewegung ist immer Ausdruck eines Wandels in der Dauer, einer Veränderung des Ganzen. Das Ganze (die Dauer) kann als ein sich ständig Veränderndes, als unablässiges Werden verstanden werden.

Die Bewegung hat 2 Aspekte:

- Bewegung zwischen Objekten oder Teilen
- Bewegung, die die Dauer/das Ganze wiedergibt.

Die Bewegung ist also ein Verhältnis von Teilen, und sie ist Affektion des Ganzen.

Für Deleuze ist das Bild gleich Bewegung.

Das Bewegungs-Bild setzt sich bei Deleuze aus drei Spielarten zusammen:

### - Das Wahrnehmungsbild

Das Wahrnehmungsbild hat einen doppelten Charakter, einen doppelten Bezug. Es kann objektiv sein oder subjektiv: diese Unterscheidung ist allerdings eine rein theoretische, denn in der Praxis kann dann das eine in das andere übergehen. Die

Wahrnehmung ist aber nur die eine Seite eines Abstandes, dessen andere die Aktion ist.

## - Das Aktionsbild

Die Reaktion auf die Wahrnehmung wird Aktion. So wie die Wahrnehmung die Bewegung mit Körpern in Verbindung bringt, setzt die Aktion die Bewegung zu Handlungen in Beziehung.

## - Das Affektbild

Der Affekt ist das, was das Intervall (zwischen Wahrnehmung und Aktion) in Beschlag nimmt, ohne es jedoch auszufüllen. Das Affektbild entspricht der Grossaufnahme, diese wiederum entspricht dem Gesicht. Jede Grossaufnahme ist ein Gesicht (auch z.B. die Aufnahme einer Standuhr). Das Affektbild ist losgelöst vom Raum. Der Ausdruck einer Grossaufnahme hat keine räumliche Beziehung, er ist Ausdruck für ein Gefühl oder für eine Sache, er ist nicht mehr Gegenstand im Raum.

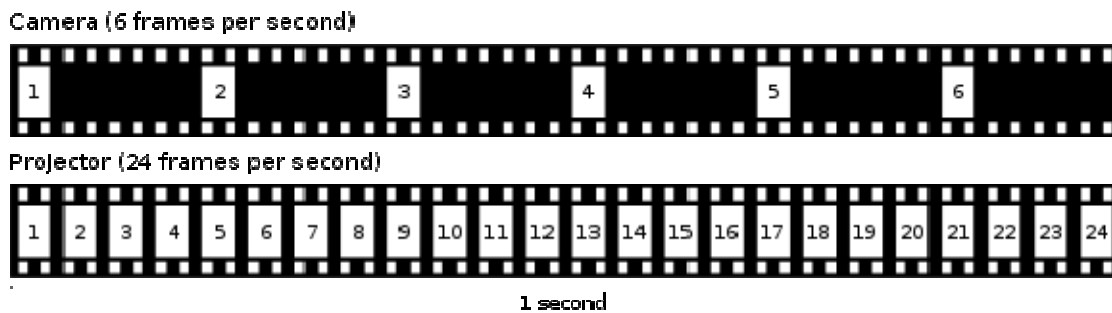
## b) Das Zeit-Bild

Entgegen dem Bewegungs-Bild, hat das Zeit-Bild keine klaren Gesetze, es ist entweder Gegenwart, Vergangenheit oder Zukunft. Das Zeit-Bild korrespondiert nicht mit dem Phänomen Aktion-Reaktion. Erst das Zeit-Bild macht es möglich, dass der Zuschauer im Film nicht mehr erfasst, was vorher oder was nachher geschieht.

Das Zeit-Bild hebt das Bewegungs-Bild nicht auf, es befreit nur die Zeit aus ihrer Abhängigkeit von der Bewegung. Die Zeit ist nicht mehr das blosse Derivat der Bewegung, sie wird vielmehr unmittelbar dargestellt. Die Akteure agieren nicht mehr, die Handlung bleibt in der Schwebe, und in das Intervall bricht die Zeit ein; die Personen bewegen sich scheinbar ziellos durch rätselhafte Räume, sehen und hören, erinnern sich oder unterliegen Erinnerungstäuschungen.

## c) Der Zeitraffer

Timelapse bedeutet auf Deutsch Zeitraffer. Der Zeitraffer bildet eine fotografische und filmische Technik mit dem Ziel, die Laufzeit eines Films zu beschleunigen. Man verwendet dieses Mittel, um zum Beispiel Blumen wachsen zu sehen.



Um einen Film im Zeitraffer zu realisieren, muss man die Aufnahme von Bildern pro Sekunde verringern, also zum Beispiel 6 Bilder pro Sekunde anstelle von 24 Bildern (was einer so genannten Echtzeit entspricht) aufnehmen. Damit das Auge dann einen natürlichen Verlauf wahrnimmt, werden aber wiederum 24 Bilder pro Sekunde projiziert. Es entsteht eine Illusion einer gerafften Zeit. So kann mithilfe einer Kamera die Zeit künstlich manipuliert werden.

(Bibliografie: Gilles Deleuze, *Cinéma I+II*, Paris: Editions Minit, 1983/85)

## 2.4 Die Darstellung der Zeit in der Kunst

Das Thema der Zeit ist auch in der bildenden Kunst immer wieder aktuell. Die Zeit ist ein an sich körperloses Phänomen, das aber dennoch wahrgenommen werden kann. Doch wie nimmt man Zeit wahr und wie kann man sie darstellen? Damit haben sich KünstlerInnen seit langem beschäftigt und sind dabei auf verschiedene Darstellungsmöglichkeiten und Medien gestossen. Während in der klassischen Kunstgeschichte hauptsächlich die Malerei und Skulptur als Mittel der Darstellung von Zeit zur Verfügung gestanden hatten, sind die zeitgenössischen Künstler in der

Wahl ihrer Darstellungsmittel um Weites reicher. Hier sollen einige der herkömmlichen, sowie der modernen Techniken aufgezeigt werden:

## Herkömmliche Techniken

Malerei:

- In der Malerei kann Zeit in einer Person dargestellt werden. Dies ist vor allem bei Porträts der Fall. So begreifen wir automatisch bei einer älteren Person, dass da Zeit mitgespielt hat. Wir sehen dies in ihrer (z.B. gebückten) Haltung, oder an Anzeichen von körperlicher Alterung.
- Eine andere Form, Zeit bildlich darzustellen, ist, wenn ein Maler explizit eine gewisse Zeit zeigen will. Das kann zum Beispiel eine Tageszeit, eine Jahreszeit, oder ein bestimmter Monat sein. Letzteres war oft Thema allegorischer Fresken.
- Zeit kann in der Malerei aber auch angedeutet werden, indem mehrere Szenen gleichzeitig im Bild erscheinen und sich so eine Abfolge von Szenen ergibt. Dies ist oft bei christlichen Darstellungen der Fall, z.B. die Darstellung des Lebens eines Heiligen, wo alle wichtigen Abschnitte und Ereignisse seines Lebens in einem Bild gezeigt werden. Dies ergibt eine Illusion von einer Bildabfolge und fasst somit eine bestimmte Zeitspanne in einem einzigen Bild gleichzeitig zusammen.

Skulptur:

- Die Skulptur funktioniert ähnlich wie die Malerei, sie setzt Zeit auch in Form von Alterserscheinungen um. So wurden in der Renaissance viele Büsten von berühmten Personen geschaffen. Büsten operieren in etwa gleich wie Porträts, sie zeigen die Physiognomie einer Person auf. So erkennt man auch hier die Zeit an den Zügen einer alternden Person. Andererseits kann man an der Skulptur selbst teils auch die Zeit bemerken, die seit der Schöpfung derselben vergangen ist.

- Auch die Szenenabfolge ist in der Skulptur möglich. Oft sieht man das in Reliefs an Eingängen zu Kirchen, wo mehrere Ereignisse in zeitlichem Abstand im selben Bild gezeigt werden.

## Moderne Techniken

### Fotografie:

- Mit der Fotografie kann wie bei der Malerei eine bestimmte Zeit dargestellt werden. Wenn beispielsweise Schnee in der Morgensonne aufgenommen wird, erkennen wir, dass es sich um einen Morgen im Winter handelt. Die Fotografie kann auch porträtieren und dadurch Züge vergangener Zeit darstellen.
- Mithilfe einer Abfolge von fotografischen Momenten wird hingegen eine Illusion eines realen Zeitablaufs kreiert. Gleichzeitig kann die reelle Zeit so aber auch manipuliert werden. Das heisst, entweder wird eine Zeitspanne verlangsamt oder beschleunigt. Die Fotografien bilden dabei immer Schlüsselbilder. Der Raum oder die Bewegung zwischen den verschiedenen Bildern jedoch muss in unserer Fantasie erahnt werden.
- Durch Langzeitbelichtung kann eine Bewegung, und damit ein bestimmter Zeitraum in einer Fotografie aufgenommen werden. Dadurch entsteht die Impression, diesen Zeitraum direkt nachvollziehen zu können.

### Film/Video:

- Das Video gilt als das gängigste Mittel, eine Illusion einer realitätsgetreuen Zeit zu vermitteln. Hier stellt sich jedoch die Frage, inwiefern ein Video tatsächlich das Gegebene reell wiedergeben kann. Es bietet zwar die Möglichkeit, das illusionistisch echt Aufgenommene

zu einem späteren Zeitpunkt wiederzugeben. Die Zeit im Video bleibt aber immer konstruiert. Das Video kann weiter bearbeitet werden, mithilfe des Computers. Auch beim Ansehen des Videos kann die Zeit zusätzlich manipuliert werden, z.B. durch Beschleunigung oder Verlangsamung.

Tonband:

- Das Tonband kann ähnlich wie das Video Realzeit aufnehmen und später wiedergeben. Anders als das Video nimmt das Tonband jedoch nicht Bilder auf, sondern nur Töne. So ist auch dies ein Mittel, Vergangenes wieder aufleben zu lassen, aber nur auf akustischer Ebene.

Weitere moderne Techniken, auch Neue Medien genannt, sollen im Folgenden noch genauer beschrieben werden. Die Kunst, die sich neuer Medien bedient, nennt sich Medienkunst.

## **2.5 Informationen zur Medienkunst**

Die neue Medienkunst, wie sie in der zeitgenössischen Kunst vermehrt von KünstlerInnen angewendet wird, bedient sich neuer Medien, d.h., elektronische und digitale Geräte und Mittel, wie z.B. Film, Computer, DVD, Internet, usw.

Medienkunst gibt es seit der Geburt elektronischer Medien. Ihre Anfänge hatte sie noch Ende des 19. Jahrhunderts mit der Erfindung des Radios. Elektronische Medien entwickeln sich aber immer weiter, und so gibt es immer wieder neue elektronische Geräte. Während anfangs des 20. Jahrhunderts noch das Radio oder der Fernseher aktuell waren, sind es heute vor allem Computer und Internet.

Hier sollen einige für die Ausstellung TIMELAPSE grundlegende Medien vorgestellt werden.

## a) Elektronische Kunst allgemein

Die elektronische Kunst ist eine Kunst, bei der man auf die so genannten hoch entwickelten Techniken zurückgreift, wie z.B. EDV, Laser- und Videotechnik und bestimmte Kommunikationsmittel. Das Video wird entweder als einfaches Aufnahmeverfahren für Happenings, Aktionen und Performances verwendet, oder wegen seiner elektronischen Eigenschaften als experimentelles Forschungsinstrument eingesetzt. In der Videokunst werden Kameras und Monitore in Skulpturen und Installationen miteinander kombiniert oder die vielfältigen EDV-Möglichkeiten geschickt eingesetzt. Die Computerkunst oder Computer Art geht auf die sechziger Jahre zurück. Mit dem Digitalrechner entwirft man visuelle oder kybernetische Kunstwerke und Environments. In der Kommunikationskunst erforscht man den Raum mit Hilfe von Datenfernübertragungsnetzen. Die Ästhetik der Kommunikation soll eine Verschmelzung aus Kunst, Technologie und Wissenschaft sein. Die Gruppe für Ästhetik und Kommunikation führt Projekte durch, bei denen die Ereignisse in Echtzeit erfolgen, mittels Verfahren, mit denen normalerweise auseinander liegende Orte visuell angenähert werden. Der Inhalt der Kommunikation ist dabei weniger wichtig als das Netz, das verwendet wird, bzw. die funktionellen Bedingungen für den Kommunikationsaustausch. Die Kommunikationskünstler arbeiten mit dem Fax, dem *Slow scan*-Fernsehen oder mit Satellit.

(Bibliografie: Franck Popper, *L'Art à l'âge électronique*, Paris: Hazan Verlag, 1993)

## b) Elektroakustik

Unter dem weit gefassten Begriff der Elektroakustik versteht man die Gesamtheit der Verfahren, bei denen die Elektrizität oder die Elektronik auf die Akustik angewendet werden. Für diese Musik braucht man einen Lautsprecher, um eine Verbindung zwischen Hören und Elektronik herzustellen. Bei dieser Art von Musik handelt es sich weniger um einen Stil, sondern im Vordergrund stehen die Mittel, die für die Produktion elektroakustischer Musik eingesetzt werden. Sie sind dominant



und bestimmen sie. Elektroakustische Künstler, meistens Ingenieure und Musiker, interessieren sich systematisch für die expressive Kraft und den Klangwert des aufgenommenen Tons. Zum Beispiel werden nicht identifizierbare Klänge und Geräusche gesammelt, die dann in einer Reihe von Klangfragmenten wiedergegeben werden. Die Komposition hat also konkrete Klangobjekte zum Gegenstand. Es können aber neben "konkreten" Geräuschen auch Aufnahmen der Klänge von Musikinstrumenten und Fragmente bereits existierender Stücke verwendet werden. Die Musiker bearbeiten die Tonbänder durch Montage. Sie verändern den Klang und kombinieren die Töne miteinander. Die Kunst und die Wissenschaft sind in der elektroakustischen Musik eng miteinander verbunden. Die Künstler produzieren Klänge und modifizieren diese im Studio oder mithilfe eines Synthesizers oder eines Computers. Sie entfernen sich vom Begriff der Interpretation, der durch die instrumentale Tradition überliefert wurde und nähern sich einem bildlicheren Konzept von konkreter Musik an, indem sie an der Klangmaterie selbst arbeiten.

(Bibliografie: André-Pierre Boeswillwald, "Musique contemporaine, les musiques électro-acoustiques", in: *Encyclopaedia Universalis* (corpus 15), Paris, 1995)

## c) Installation

Bei der Installation hat der Künstler die Möglichkeit, die Elemente, aus denen die Darstellung besteht, zu inszenieren. Der Begriff verweist auf eine Kunstrichtung, in der man es ablehnt, sich auf einen einzigen Gegenstand zu konzentrieren, um die Beziehungen zwischen mehreren Elementen besser verstehen zu können. Bei der Installation werden eine Reihe räumlicher Beziehungen zwischen dem Objekt und dem architektonischen Raum hergestellt. Sie bringen den Betrachter dazu, sich dessen bewusst zu werden, dass er in den geschaffenen Raum einbezogen wird. Dass der Zuschauer das Kunstwerk "erlebt", ist dabei ein entscheidendes Element. Das Kunstwerk ist ein Prozess, seine Wahrnehmung dauert so lange, wie die Bewegung. Der Zuschauer, der einen Weg beschreitet, nimmt an der Beweglichkeit des Kunstwerks teil. Die Vorrichtung bezeichnet die Art, wie die materielle Darstellung eines Kunstwerks, die Umstände seiner Übertragung, mit einer

systematischen Absicht in Zusammenhang steht. Die Vorrichtung erzeugt eine Illusion, sie ist ihre eigene Realität. Seit Ende der fünfziger Jahre bewohnt der Künstler das Kunstwerk, genauso wie er die Welt bewohnt. Man erarbeitet das Konzept des Kunstwerks wie ein "Environment", ein dreidimensionales Werk, eine Übertragung der Szene eines Gemäldes in die Realität. Die Kunstwerke fordern bald die körperliche Teilnahme des Zuschauers, der somit zu einem Bestandteil des Kunstwerks wird. Die Teilnahme des Zuschauers über den Einsatz moderner Techniken wird immer beliebter: der Künstler erzeugt "interaktive" Situationen, in denen das Kunstwerk auf die Handlung des Benutzers/Zuschauers reagiert. Zwischen dem Benutzer und einem "intelligenten" System besteht eine relative Gegenseitigkeit der Aktion. Diese Sichtweise tritt bei Künstlern, die ein Multimedia-Environment schaffen, bei dem Bild, Text und Ton über die Interaktivität des Computers miteinander kombiniert werden, ganz besonders deutlich zu Tage.

(Bibliografie: Nicolas de Oliveira, Nicolas Oxley, Michael Petry, Michael Archer, *Installations : l'art en situation*, Paris: Editions Thames and Hudson, 1997)

## 3. Mögliche (freiwillige) Vorbereitung auf die Workshops

Für den Besuch der Workshops ist keine Vorbereitung nötig. Doch kann eine solche in der Schule natürlich bereits erfolgen. Den SchülerInnen bietet sich somit die Gelegenheit beim Ausstellungsbesuch, ihr eigenes Wissen schon anzuwenden und aktiver am Workshop teilzunehmen.

### 3.1 Fragen zum Thema für den Unterricht

- Was ist Zeit?
- Wie nimmt man sie wahr?
- Wie wird sie dargestellt?
- Was spielt die Zeit für eine Rolle in unserem Alltag?

### 3.2 Übung: Vergleiche aus der Kunstgeschichte

Die Abbildungen sind jeweils allein stehend auf einer Seite abgebildet. Somit können sie einfach einzeln ausgedruckt und kopiert werden für die SchülerInnen. Auf der jeweils folgenden Seite finden sich die Fragen und Hinweise zu den möglichen Antworten. Es gibt häufig nicht richtig und falsch, sondern es gilt die Bilder richtig anzuschauen und mit beschreibendem Blick vorzugehen. Natürlich können die Antworten ergänzt und präzisiert werden, insbesondere, wenn den SchülerInnen allenfalls eine zusätzliche Rechercheaufgabe gegeben wird.

- Die Darstellung der Zeit im Mittelalter: Die vier Lebensalter



Bartholomäus Anglicus, *De proprietatibus rerum* (*Über die Ordnung der Dinge*),  
Manuskript, 15. Jahrhundert, Paris, Bibliothèque nationale de France, fol. 99v.

- Die Darstellung der Zeit im Mittelalter: Die vier Lebensalter

## Fragen und mögliche Antworten

1. Was stellt dieses Bild dar? Beschreibe, was die einzelnen Personen tun.
2. Wenn man davon ausgeht, dass die in Rot gekleidete Person ein und dieselbe Person ist, was will uns der Künstler zeigen?

- 
1. Im linken Bereich dieser Buchmalerei (Illustration in einem Manuskript) sehen wir einen alten Mann, der in einem Lehnstuhl sitzt. Man kann an dem langen, grauen Bart erkennen, dass es sich um eine ältere Person handelt. Im Vordergrund befindet sich in der Mitte ein Kind, das mit einem Kreisel spielt. Hinter ihm stehen zwei Personen, ein Mann und eine Frau, die sich in den Armen halten. Und schliesslich befindet sich auf der rechten Seite der Buchmalerei ein Mann, der anscheinend Geld zählt.
  2. Bartholomäus Anglicus, der Schöpfer dieser Illustration, zeigt uns dieselbe Person in vier verschiedenen Phasen ihres Lebens. Man könnte diese Illustration "die vier Lebensalter" nennen. Das Kind verbringt seine Zeit im Wesentlichen mit Spielen. Der junge Mann ist verheiratet. Später verdient er viel Geld, seine wirtschaftliche Lage hat sich verbessert. Am Ende seines Lebens hat er nicht mehr viel Kraft und ruht sich häufig in sitzender Position aus. Die Zeit hat den Körper dieser Person verändert. Wir sehen daher in diesem Bild ein ganzes Leben (einen langen Zeitabschnitt).

- Die Darstellung der Zeit in der Renaissance: Die Erzählung im Gemälde



Masaccio, *Der Zinsgroschen*, Fresko, 1424-1427, Florenz, Brancacci-Kapelle



- Die Darstellung der Zeit in der Renaissance: Die Erzählung im Gemälde

## Fragen und mögliche Antworten

1. Auf dem Fresko wird folgende Geschichte dargestellt:

Als Jesus und die Jünger nach Kafarnaum kamen, gingen die Männer, die die Tempelsteuer einzogen, zu Petrus und fragten: „Zahlt euer Meister die Doppeldrachme nicht?“ Er antwortete: „Doch!“ Als er dann ins Haus hineinging, kam ihm Jesus mit der Frage zuvor: „Was meinst du, Petrus, von wem erheben die Könige dieser Welt Zölle und Steuern? Von ihren eigenen Söhnen oder von den anderen Leuten?“ Als Petrus antwortete: „Von den anderen!“, sagte Jesus zu ihm: „Also sind die Söhne frei. Damit wir aber bei niemand Anstoß erregen, geh an den See und wirf die Angel aus; den ersten Fisch, den du heraufholst, nimm, öffne ihm das Maul und du wirst ein Vierdrachmenstück finden. Das gib den Männern als Steuer für mich und für dich.“ (Bibel, Matthäusevangelium, 17.24-27)

Erkennst Du die verschiedenen Personen, von denen in der Geschichte gesprochen wird?

2. Wie ist es dem Maler gelungen, die verschiedenen Szenen dieser Geschichte zu verdeutlichen? Was hältst Du von seiner Lösung?

- 
1. In der Mitte des Bildes verlangt ein Zöllner die Steuer. Jesus, inmitten seiner Jünger, erklärt Petrus, wo er das Geld finden wird. Auf der linken Seite des Bildes nimmt Petrus das Geld aus dem Maul eines Fisches. Auf der rechten Seite übergibt Petrus dem Zöllner das Geld.
  2. Die drei Hauptszenen der Geschichte sind in einem einzigen Gemälde dargestellt. Jede Szene stellt einen ganz bestimmten Abschnitt dar. Man erkennt die einzelnen Personen anhand ihrer Kleidung wieder. Die Anordnung der Szenen ist dennoch etwas ungewöhnlich: Als Comic-Leser sind wir eher daran gewöhnt, eine Abfolge von Ereignissen von links nach rechts, in der üblichen Leserichtung, zu verfolgen.

- Die Darstellung der Zeit im 17. Jahrhundert: Vanitas



Pieter Claesz, *Vanitas (Stilleben)*, Öl auf Leinwand, 1630, Den Haag, Mauritshuis



- Die Darstellung der Zeit im 17. Jahrhundert: Vanitas

## Fragen und mögliche Antworten

1. Bei diesem Gemälde handelt es sich um ein Stillleben, d. h. es werden leblose Gegenstände dargestellt. Welche Gegenstände erkennst Du? Welche davon lassen Dich an die Zeit denken, die vergeht?
2. Welche Atmosphäre strahlt das Gemälde aus?

- 
1. Von links nach rechts kann man einen Kerzenhalter, ein umgekipptes Glas, eine Uhr, ein Buch, auf dem ein Totenkopf und ein weiterer Knochen liegen, Papier und eine Schreibfeder erkennen. All diese Elemente erinnern uns daran, dass die Zeit vergeht und der Tod unausweichlich ist: Der Totenschädel und die Uhr veranschaulichen dies sehr eindringlich. Die Kerze hat gerade aufgehört zu brennen (man sieht noch den Rauch aufsteigen), sie ist also erloschen. Das Glas symbolisiert das Ende eines Festes.
  2. Die Gegenstände werden vor einem dunklen Hintergrund gezeigt, der jeden äusseren Kontext ausschliesst. Darüber hinaus ist die Farbwahl äusserst eingeschränkt: von Grau über Braun bis hin zu Gelb. Das Ergebnis wirkt so realistisch, dass man versucht ist, nach der Uhr auf dem Tisch zu greifen. Bei diesem Gemälde handelt es sich um eine Vanitas-Darstellung, ein Stillleben-Genre, das im 17. Jahrhundert entstanden ist. Bei der Betrachtung einer Vanitas-Darstellung wird der Beobachter aufgefordert, sich zu besinnen und über das irdische Leben, seine Freuden und seine Exzesse, die vergehende Zeit und die Vergänglichkeit des Lebens zu meditieren.

- Die Darstellung der Zeit im 19. Jahrhundert: Chronofotografie



Eadweard Muybridge, *Hindernissprung, schwarzes Pferd*, fotomechanischer Abzug (Heliogravur), 1887, Paris, Musée d'Orsay

- Die Darstellung der Zeit im 19. Jahrhundert: Chronofotografie

## Fragen und mögliche Antworten

1. Was siehst Du auf diesen Fotografien?
2. Kann man normalerweise diese einzelnen Bilder sehen? Warum?

- 
1. Im Jahre 1887 brachte der Brite Eadweard Muybridge unter dem Titel *Animal locomotion* elf Bände mit Fotografien heraus. Jede Fotoplatte zeigt Ansichten des gleichen Motivs, das in aufeinanderfolgenden Phasen einer Bewegung aufgenommen wurde. Hier sehen wir ein Pferd mit einem Reiter, das über ein Hindernis springt.
  2. Das menschliche Auge reagiert nicht schnell genug, um jedes einzelne dieser Bilder sehen zu können. Zur damaligen Zeit, im Jahre 1872, behauptete ein Wissenschaftler, dass ein Pferd beim Galoppieren kurzzeitig alle vier Beine vom Boden löst. Diese Vorstellung wurde vehement bestritten. Um eine Antwort auf diese Frage zu finden, hat Muybridge die Chronofotografie verwendet, eine Technik, die es ermöglicht, verschiedene Ansichten des gleichen Motivs in zeitlicher Abfolge aufzunehmen, um die Bewegungsabläufe studieren zu können. So war es ihm möglich, den Beweis für diese Theorie zu erbringen. Dank dieser Art von Bildern kann man Bewegungsabläufe, wie z. B. den eines Pferdes beim Sprung über ein Hindernis, besser verstehen. Darüber hinaus stellt diese Technik den Vorläufer des Films dar und ermöglicht es, einen einzelnen Augenblick mehr oder weniger lang wiederzugeben.

- Die Darstellung der Zeit in der Modernen Kunst



Barbara Werren, *New York City*, 2008, Fotografie

- Die Darstellung der Zeit in der Modernen Kunst

## Fragen und mögliche Antworten

1. Was siehst Du auf diesem Bild?
2. Welche Geschichte erzählt diese Fotografie? Warum sind die Personen in der Mitte der Fotografie schärfer zu sehen als der Rest des Bildes?

- 
1. Diese Fotografie wurde in New York, wahrscheinlich am Times Square, aufgenommen.
  2. Die zwei Personen in der Mitte sind scharf zu sehen, da sie sich im Gegensatz zu den Passanten und Autos nicht bewegen. Wenn zwischen der Geschwindigkeit eines Objekts oder eines Bildmotivs und der Verschlussgeschwindigkeit ein Unterschied besteht, erhält man eine Bewegungsunschärfe, durch die sozusagen eine Geschichte erzählt wird. Bei langsamerer Verschlussgeschwindigkeit verlängert sich die Belichtungszeit des Objektivs und mehr Bewegung wird in Form von verwischten Linien erfasst. Diese Technik ermöglicht es, auf sehr expressive Weise die Bewegung und somit auch die vergehende Zeit darzustellen.