# MARKUS OBERNDORFER

## **DESTINED TO**

ZUR RÜCKKEHR BESTIMMT

# RETURN

### REVISITED Installation | 2016

- 1\_ Ed Ruscha: "Every Building On The Sunset Strip" 2\_ Realtime frame (basierend auf dem von Betrachter
- \*innen im Headset definierten Bildausschnitt)
- 3\_ 4x 360 VR vom Sunset Strip mit Zusatzmaterialien (Akkordeonbuch, Cardboard VR, Fotografien,...)

### REVISITED Source Footage Collage | 2019 4\_ Ultra Wide Spacetime Video Panorama Afterglow, Westward, Original: 9x 4k

### REVISITED Source Footage Collage | 2019 5\_ 4 Zines mit 24 Kollagen aus 6 fixierten Kamerawinkeln der 360° Videosphäre

### REVISITED Source Footage Collage | 2017 6\_ Early Morning / Timeline 2 / Eastbound Linke Kamera, Sunset Strip, Los Angeles Collagendauer: 7'32", 6 Teile

### Staging The Ordinary | 2019 7\_ Afterglow / Timeline 3 / Westbound

360 VR mit Spatial Audio (Hear VR Now) 8\_ Lautstärkepedal um REVISIT Radio einzuschalten

### REVISIT OST (Soundtrack) | 2018 9\_ 3x Vinyl LP mit 6 einzigartigen Sequence-Frame Inserts,

Teil einer "Informationsblock" Vinyl-Flipbook Collage

Installationsansicht: Excerpts of REVISITED, Bildrecht Artist Statement, Ars Electronica 2019 | Font: Areal BL | Druck: Digital Laut | Design: Markus Oberndorfer | Alle Inhalte: © Markus Oberndorfer, Bildrecht 2022 | Außer Abb. 18\_ & Abb. 19\_ © Rockstar & Take-Two Interactive.

darkroomdebuts.bandcamp.com markusoberndorfer.com







COLLAGE IM ZEITALTER DER AUTOMATISIERUNG 10\_ REVISIT Font, Printed Matter

### IM DIALOG MIT DEM SUNSET STRIP

Markus Oberndorfer über seine fotografische Reise durch Hollywood, 50 Jahre nach Ed Ruscha.

REVISITED hat Ende 2015 mit der Idee begonnen, die medialen Parameter von 360° Video zu hinterfragen. Einem Medium, das sich zu dieser Zeit in der Praxis etablierte. Ziel war es, grundlegende Unterschiede von 360° Video zu zwei Hauptmedien unserer Zeit – Fotografie und Film – aufzuzeigen, und die von einem ins andere Medium vollzogenen Schritte für Betrachter\*innen in einer interaktiven Medieninstallation erfahrbar zu machen.

Die Auseinandersetzung mit 360° Video ist eine natürliche Konsequenz meiner bisherigen medienreflexiven künstlerischen Praxis und meinem allgemeinen Interesse an Langzeitentwicklungen. Deshalb habe ich nach einem Ort und einer künstlerischen Arbeit gesucht, die als Ausgangspunkt für meine 360° Video Erkundungen und REVISITED fungieren kann. Um mediale und topografische Veränderungen für die Betrachter\*innen erfahrbar zu machen, brauchte ich jedoch nicht nur einen Ort, der es mir ermöglicht ein "damals und heute" bzw. "vorher und nachher" zu inszenieren, sondern einen Ort, der bereits als mediale Repräsentation in einem der Medien – Fotografie und/oder Film – existierte.

Dabei ist mir Ed Ruschas wegweisendes Fotobuch "Every Building On The Sunset Strip" (1966) in den Sinn gekommen, das sich als idealer Referenzpunkt erwies. Sein Buch verkörpert sowohl den Zeitgeist der späten 1960er Jahre, als auch das konzeptuelle Experimentieren mit der Fotografie und dem Fotobuch. In Form eines Akkordeonbuches schuf Ruscha ein Panorama der Gebäude auf dem schon damals berühmten und durch West Hollywood führenden Teil des Sunset Boulevards, indem er eine automatisierte Kleinbildkamera auf einem Pick-up-Truck montierte. Eine frühe Version von Google Street View, nur dass die Kamera während der Fahrt nur eine richtungsabhängige Perspektive aufgenommen hat und keinen Rundumblick.

Ein halbes Jahrhundert nach Ruschas fotografischer Reise über den Sunset Strip bin ich, mit der Absicht eigene 360° Videos dieses 2,4 km langen Abschnitts zu generieren, an diesen vor allem für sein Nachtleben, die Hotels und Reklametafeln bekannten Ort zurückgekehrt. Um in der Gegenüberstellung beider Arbeiten das Hauptaugenmerk auf die für mich relevanten medialen und räumlichen Fragestellungen zu lenken, habe ich versucht mich so weit als möglich an Ed Ruschas prozessualen Ablauf zu halten.

Eine Wieder- bzw. Weiter-Aufführung seiner Performance von 1966, wenn man so will, die in letzter Konsequenz eine Gegenüberstellung mehrerer für sich stehender Medien, Zeitleisten und Perspektiven zum Ergebnis hat.

Neben topografischen Veränderungen über einen Zeitraum von 50 Jahren, sind es vor allem Fragen zum Erfahrungswert und zur Wahrnehmung der unterschiedlichen von uns als Bildproduzenten bereitgestellten Welten, die mich interessier(t)en. Was passiert mit den Betrachter\*innen und warum? Worin liegen die Qualitäten des jeweiligen Mediums, wo die Unterschiede?

Vom fotografischen Ausschnitt und der Fotocollage zu 6DoF¹: Ein wesentlicher Unterschied zwischen dem zweidimensionalen, statischvisuellen Raum des gedruckten Fotobuchs und dem dreidimensionalen dynamisch-visuellen Raum der 360° Videos liegt in der Eingeschränktheit des Bildausschnitts, dh. dem gezeigten Segment. Dem vielleicht grundlegendsten aller Aspekte der Bildkomposition überhaupt. Während die Macht diesen zu definieren in der Fotografie und im Film bei den Produzent\*innen liegt, geht sie bei VR und 360° Video zu den Konsument\*innen über, die so aktive Co-Produzent\*innen des (finalen) Bildes werden.

In Hinblick auf die Komposition der Bilder hat sich Ed Ruscha während seiner Dokumentation des Sunset Strips für eine eher radikale Herangehensweise entschieden. Anstatt wie bei einem ersten nicht geglückten Versuch im Jahr 1965² bei jedem Bild bewusst den Auslöser zu betätigen und den Bildausschnitt zu definieren, bedient er seine Kamera dabei nicht mehr selbst von Hand. Indem er seine mit einem Timer versehene Kamera auf die Ladefläche eines Pick-Ups montierte sind die dabei entstandenen Belichtungen das Ergebnis eines mechanischen und automatisierten Prozesses. Als solches ist das Resultat also ein durch Kameraposition, Perspektive, Zeitpunkt und Fahrtrhythmus vordefinierter statisch-visueller Raum, dessen Parameter sich von Betrachter\*innen zu einem späteren Zeitpunkt nicht erweitern oder verändern lassen. Diese haben beim Durchblättern des Akkordeonbuches lediglich die Möglichkeit den Rhythmus zu definieren, mit dem sie ihren Blick über das Panorama wandern lassen.

Um meine 360° Videos des Sunset Strips zu produzieren, habe ich einen Würfel mit sechs Kameras auf einen Pick-Up montiert und die so aufgenommenen Einzelvideos danach zusammengefügt. Im Gegensatz zu Ed Ruschas Fotocollage können die Betrachter\*innen der Videos die Geschwindigkeit

mit der sie sich durch den Raum bewegen und diesen wahrnehmen, nicht beeinflussen. In einem 360° Video wird jedoch eine viel größere Macht an die Betrachter\*innen übergeben. Nämlich jene zu entscheiden, was sie innerhalb der ihnen präsentierten 360° Umgebung, auch bekannt als Freiheitsgrade (DoF), sehen möchten.

So verlagert sich die Macht weg vom Produzenten der Bilder, hin zur Person, die diese konsumiert. Der Kopfbewegung der Betrachter\*innen folgend, generieren sich so immer neue, im Blickfeld des VR Headsets definierte, Plan- bzw. Bildsequenzen. Jede, dieser in Echtzeit generierten, einzigartigen Sequenzen, kann von anderen auf die Installation blickenden Personen auf einem TV-Monitor, der ebenso Hauptelement meiner dreiteiligen Medieninstallation ist, mitverfolgt werden. Alle Betrachter\*innen, die sich auf diese Reise durch die in REVISITED gebotenen Medienlandschaften begeben wollen, die mit einem Originalexemplar von Ed Ruschas Buch von 1966 beginnt und in der 360° Umgebung des Sunset Strips von 2016 endet, werden so auf die eine oder andere Art zu Protagonist\*innen und aktiver Teil der Gesamtperformance.

### Afterglow (das Nachglühen):

Der so bewusst generierte Dialog zwischen beiden Werken und die davon ausgehende weitere Reflexion, haben zu zahlreichen zusätzlichen Projekten und kreativen Erkundungsreisen innerhalb der 360° Umgebungen und mit deren Quellenmaterialen geführt. Unter den zwei von mir definierten Überbegriffen "REVISITED Source Footage Collagen" und "Collage im Zeitalter der Automatisierung" untersuche ich zeitliche, räumliche, kontextuelle, performative, perspektivische und prozessorientierte Qualitäten der Installation und ihrer Inhalte. Insbesondere habe ich versucht mit diesen Arbeiten Fragen zu stellen, die Ed Ruscha nicht berücksichtigte oder bewusst nicht thematisierte. Nicht zuletzt auch deshalb, weil diese mit in den 1960er Jahren zur Verfügung stehenden Mitteln nicht, oder nur mit noch erheblicherem Aufwand umsetzbar gewesen wären. Ich wollte zum Beispiel wissen, ob es möglich ist aus dem Videomaterial - anstatt mit Fotos - lückenlose Panoramen der Häuserfronten (à la Ed Ruscha<sup>3</sup>) herzustellen. Weiters, wollte ich untersuchen ob (und wie) die Bewegung übersetzt, und die Fahrtdynamik der 360° Videos als zweidimensionaler statischer Raum dargestellt werden kann. Die so entstandenen Raumzeit-Panoramen zeigen Objekte nicht nur anhand ihres Volumens, sondern auch anhand ihrer zeitlichen Ausdehnung im Raum.

Die zahlreichen den Sunset Strip als Referenzpunkt heranziehenden Projekte rundum REVISITED sind Ausdruck einer komplexen Auseinandersetzung mit unserer gegenwärtigen Medienlandschaft und beleuchten den massiven Einfluss den Medien, die Zeit und ihre Konzepte auf uns, unsere Lebenswelt, ihre Darstellung und letztlich auf unsere Erfahrung und Wahrnehmung haben.

Text: Markus Oberndorfer

Markus Oberndorfer studierte Kunst und Fotografie an der Akademie der bildenden Künste Wien. Er lebt und arbeitet in Wien mit einem Schwerpunkt auf Fotografie und audiovisuelle zeitbasierte Medien, schreibt gelegentlich Essays und nutzt Performance, Objekte, Text und andere künstlerische Ausdrucksformen, um räumliche Installationen zu schaffen. \*1980 in Gmunden.

Die Werkgruppe REVISIT besteht bis dato aus drei Hauptprojekten: REVISITED (Der Sunset Strip), REVISIT ZUMA (Die Westward Beach Road) und REVISIT PCH (Der Pacific Coast Highway zwischen Malibu Peer und Westward Beach Road). Alle Projekte basieren auf ähnlichen Überlegungen und bestehen aus zahlreiche Teilprojekten in unterschiedlichen Medien.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Die Freiheitsgrade (DoF) beziehen sich auf die Anzahl der Möglichkeiten, mit denen sich ein starres Objekt im dreidimensionalen Raum bewegen kann. Innerhalb einer VR-Umgebung können es entweder 3DoF oder 6DoF sein.

<sup>3</sup>DoF, bekannt als 360 VR, bietet Zuschauer \*innen eine starre, allumfassende Perspektive einer Umgebung. 6DoF, bekannt als Full VR, gibt den Zuschauern\*innen zusätzlich die Freiheit, sich innerhalb der virtuellen Umgebung zu bewegen.

In REVISIT verwende ich den Begriff als Verweis auf die sechs perspektivische Achsen innerhalb der sich bewegenden 360 VR Umgebung. Links, rechts, oben, unten, vorne und hinten.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Vgl. Doris Berger, Before Publication, The Making of Ed Ruscha's Every Building On The Sunset Strip, S.113.

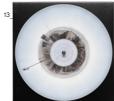
<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Vgl. Ed Ruscha: "All I was after was that storefront plane", Doris Berger, Before Publication, The Making of Ed Ruscha's Every Building On The Sunset Strip, S.122.











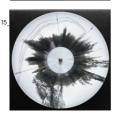
PICTURE DISC Vinyl <sup>15</sup>\_ Unfolding Time II <sup>16</sup>\_ Destined To Return





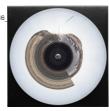
PICTURE DISC Vinyl <sup>11</sup>\_ Suspension 12\_ Disbelief

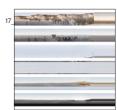
13\_ Inner Source <sup>14</sup>\_ Unfolding Time I











REVISIT ZUMA Source Footage Collage | 2020 17\_ Zuma Beach / Southbound / Alle Kameras Westward Beach Rd, Malibu 2016 Collagendauer: 6'58"

# DON'T LET REALITY INTERFERE WITH YOUR **ALTERNATE**

<sup>18</sup> The Eclipse Blvd (GTA V), In-Game-Fotografie, Los Santos, 2021-03-02
<sup>1</sup> Markus Oberndorfer, "Lass die Realität nicht deine Alternativrealität stören"

### DAS GEWÖHNLICHE INSZENIEREN

"Wirklichkeit wird als ein System von Repräsentationen und Variationen verstanden, das Menschen – basierend auf der Beziehung von Umgebungsqualitäten und menschlichem Befinden<sup>1</sup> – mit Symbolen konstruieren."<sup>2</sup>

Dies gilt für das wirkliche Leben – während wir an einem Ort mit all unseren Sinnen leiblich anwesend sind – aber im Allgemeinen für jede Umgebung, die eine so starke Anziehungskraft erzeugt, dass wir in ihr aufgehen. Zum Beispiel eine 360° Videoumgebung des Sunset Strips wie in diesem Fall oder eine Spielwelt wie jener von Eclipse Blvd³ und GTA V, die uns – beurteilt an ihrer Architektur und ihrem Raster – zweifellos in eine wenn auch komprimierte und gerenderte Version des Sunset Strips und Los Angeles versetzt.

Ziel meiner zentralen Medieninstallation REVISITED ist es "grundlegende Unterschiede von 360° Video zu zwei Hauptmedien unserer Zeit – Fotografie und Film – aufzuzeigen und die von einem ins andere Medium vollzogenen Schritte erfahrbar zu machen."<sup>4</sup> Sie befasst sich in erster Linie mit topografischen Veränderungen und der Entwicklung der Medien – insbesondere jener, die uns zur Verfügung stehen, um unsere Welt (das Vorgefundene) zu dokumentieren. Sie hinterfragt Machtverhältnisse, die sich zwischen den Schöpfer\*innen von Inhalten und allen, die diese konsumieren mit jedem Medium aufs Neue manifestieren.

Die Idee hinter der Arbeit "Staging The Ordinary" ist es, das Konzept des Ortes – die Konstellation aus Zeichen und Symbolen – mit anderen Stimulanzen wie Musik und erzählerischen Inhalten zu paaren und ein Umfeld zu inszenieren, das noch mehr vereinnahmt. Uns dazu einlädt, das Vorgefundene zu interpretieren während wir aus der Situation<sup>5</sup> und unserem Inneren<sup>6</sup> heraus schöpfen. Zu diesem Zweck wurde für diese partizipative 360° VR-Installation eine räumliche Audioumgebung aus einer Klangbibliothek und eigens dafür geskripteten und aufgenommenen Passantengesprächen geschaffen. Eine fiktive Radiosendung (REVISIT RADIO) mit für das Projekt produzierter Musik (REVISIT OST) und weiteren erzählerischen Inhalten wie Tagesnachrichten, Wettervorhersage, usw. kann optional hinzugefügt werden.

Die meisten vom Radio-Moderator, der durch die Sendung führt, vorgetragenen Inhalte wurden aus der 360° Videoumgebung und dem Projekt entnommen und interpretiert. Von Plakatwänden, die die nächste Staffel von Game of Thrones bewerben, in diesen integrierte Temperaturanzeigen, dem Horizont auf dem die hereinziehende Marine-Layer zu sehen ist, und so

weiter. Alle Betrachter\*innen, die das Headset aufsetzen (und sich damit dazu entscheiden mit der ihnen präsentierten Umgebung zu interagieren) könnten diese Informationen sammeln. Vorausgesetzt, sie empfinden diese als wichtig und verspüren den Drang danach sich in dem, was Hermann Schmitz als "das Einsetzen des Plötzlichen in einem Moment primitiver Gegenwart" beschreibt, auseinanderzusetzen.

Architektur als kulturelles Phänomen tranportiert viele starke Bezüge. "Sie ist die untrennbare Verbindung zur kulturellen Identität und fungiert als Identitätsträger in Form des Alltäglichen".<sup>7</sup>

"Zugehörigkeitsgefühl entsteht aus der Teilnahme an der gemeinsamen Interpretations- und Erklärungspraxis der Vergangenheit, und damit der kollektiven Identität"<sup>8</sup>. Es sind dabei meist Zeichen oder Symbole mit denen wir persönlich etwas assoziieren oder Orte, die in unsere täglichen Routinen eingebunden sind, die unsere Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Für den einen ist es ein Plattenladen und für die andere eine Konzertlocation; ein Ort den man besucht, oder einer, den man im Film oder der Medienberichterstattung gesehen hat. Die Ankündigung einer Fernsehserie oder Computerspiels auf einer Werbetafel oder auch "nur" die Gasse irgendwo dazwischen.

"Je mehr man über die Räumlichkeit der Gefühle versteht, desto höher ist die Kompetenz, Gefühlsräume auch bauen zu können. Gefühle zu erzeugen, heißt Atmosphären in Szene setzen."<sup>9</sup>

Die Voraussetzung dafür sich überhaupt mit Räumen oder Gesehenem auseinanderzusetzen ist das darin Aufgehen. Bei medialen Repräsentationen müssen Betrachter\*innen sich dabei dem hingeben, was als "das Aussetzen der Ungläubigkeit" bezeichnet wird. Das Konzept, dass das Publikum, um emotional verwickelt zu werden, so reagieren muss, als ob die Charaktere oder die Umgebung real wären und die Ereignisse jetzt stattfinden. Momente wie "Schau! Hier drüben!", und das gleichzeitige mit dem Finger auf etwas zeigen, das nur in der VR-Umgebung zu sehen ist, zeugen davon, dass das, was für literarische Inhalte oder Film gilt, auch für andere Medien zutrifft, die unsere Sinne einbeziehen und lebensechte Reaktionen hervorgerufen werden können. Die "Grenze zwischen Fiktion und Zeugenschaft verschwimmt" in der Illusion vor Ort zu sein. Für den Moment geben wir uns dieser hin. Bis wir durch äußere Einflüsse aus ihr herauskatapultiert werden oder uns selbst dazu entschließen aus ihr auszusteigen.

Auch wenn Betrachter\*innen nun also in eine völlig inszenierte, immer gleiche und teilweise durch Erzählstrukturen gelenkte audiovisuelle Umgebung eintauchen, ist die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person die gleiche Erfahrung hat wie eine andere, gleich null. Es würde voraussetzen, dass mehr als eine Person "während sich die Zeit entfaltet" 12 genau die selben Zeichen und Symbole sieht, liest, versteht, aneinander reiht und interpretiert. Selektion und Perspektivismus basieren jedoch immer auf den Ressourcen, die einem Individuum zur Verfügung stehen.

Ein Moment (und auch die Vergangenheit) wird jedes Mal aufs neue "aus der Perspektive momentaner individueller Bedürfnisse heraus interpretiert". <sup>13</sup> Wir sehen nie alles, fühlen nie das selbe und so ziehen wir immer neue Perspektivenlinien durch den selben 360° Tunnel bis wir glauben alles gesehen zu haben. "Die Tatsache, dass die meisten Momente am Ende belanglos waren, schmälerte nicht die Möglichkeit, dass der nächste Moment völlig anders sein könnte. Und so forderte das Gewöhnliche unerschütterliche Aufmerksamkeit. Jede langweilige Stunde könnte die letzte ihrer Art sein". <sup>14</sup>

Text: Markus Oberndorfer

\_

 <sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Vgl. Gernot Böhme, Atmosphäre, 2. Neue Ästhetik, Suhrkamp Verlag 1995, S.22-23.
 <sup>2</sup>Vgl. Dominika Gortych, Cultural Topographies of the Holocaust and Identity. On The Semantics of Emptiness in the Contemporary Polish and German Literature S.26.
 <sup>3</sup>Abb. <sup>18</sup>— The Eclipse Blvd, S.10 & Vgl. Markus Oberndorfer, In Dialog mit dem Eclipse Blvd, Destined to Return, S.13.
 <sup>4</sup>Vgl. Markus Oberndorfer, In Dialog mit dem

 <sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Vgl. Markus Oberndorfer, In Dialog mit dem Sunset Strip, Destined to Return (DTR), S.4.
 <sup>5</sup> Vgl. Hermann Schmitz, Was ist Neue Phänomenologie?, Rostock, Ingo Koch Verlag, 2003, S.89-97.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Abb. <sup>13</sup>— Inner Source, DTR, S.9.
<sup>7</sup> Vgl. Martina Novakova, Erika Foltinova, The Ordinary - Everyday - Commonplace as a Reference of Cultural Identity, S.1.
<sup>8</sup> Vgl. Dominika Gortych, Cultural Topographies of the Holocaust and Identity. On The Semantics of Emptiness in the Contemporary Polish and German Literature S.26.

 <sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Vgl. Michael Hauskeller, Atmosphäre,
 Philosophische Unteruchungen zum Begriff und zur Wahrnehmung von Atmosphären.
 <sup>10</sup> Abb.<sup>11</sup>–<sup>12</sup> Suspension of Disbelief, S.9.

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> Vgl. Inge Marzszolek, Von der Mediatisierung zur Musealisierung, Transformation der Figur des Zeitzeugen, Werkstatt Geschichte, Heft 62 (2012), Klartext Verlag.
<sup>12</sup> Abb. <sup>14</sup>–<sup>15</sup> Unfolding Time, DTR, S.9.

 <sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Vgl. Dominika Gortych, Cultural Topographies of the Holocaust and Identity. On The Semantics of Emptiness in the Contemporary Polish and German Literature S.26.
 <sup>14</sup> Vgl. Deborah Frausch, Can Architecture Be Ordinary? S.12 & Marilynne Robinson, Housekeeping (New York: Farrar, Straus, and Giroux, 2005 [1981]), S.166.

### IM DIALOG MIT DEM ECLIPSE BLVD

Markus Oberndorfer über seine fotografische Reise durch Vinewood West in Zeiten der Pandemie.

Der Eclipse Boulevard<sup>1</sup> ist Rockstars' Interpretation des Sunset Strips in Los Santos. Er befindet sich im Stadteil Vinewood West und ist im Spiel Grand Theft Auto V, ebenso wie im wirklichen Leben, für seine Architektur, Veranstaltungsorte und Plakatlandschaft bekannt.

Ich habe 2016 im Anschluss an den Dreh meiner 360° Videos des Sunset Strips begonnen GTA V zu spielen, um nach Parallelen zwischen der Spielumgebung und den von mir aufgenommenen Videos zu suchen. Beide medialen Repräsentationen des Ortes basieren auf Echtzeit-Interaktion und Entscheidungspfaden innerhalb eingeschränkter Aktionsräume und Bildwelten. Neben dem Vergleich ihrer Erfahrungswerte habe ich auch topografische Aspekte untersucht, die in ihrer Gegenüberstellung auftauchen. Zum Beispiel welche der charakteristischen Orte und Gebäude des Strips es in die komprimierte Version von Los Santos geschafft haben, und wie Rockstar diese, inklusive Reklametafeln, ins Spiel übersetzt hat.

Dem Konzept von REVISITED treu bleibend, bin ich mit meinem Avatar in verschiedenen Online-Sitzungen und zu verschiedenen Tageszeiten den Eclipse Boulevard auf und ab gegegangen bzw. gefahren und habe mich dabei aufgenommen. Die Ergebnisse zeigen entweder die Nord- oder Südseite des Boulevards aus Ego-Perspektive² und beim Gehen nach Osten oder Westen. Einmal mehr in den Fußstapfen Ed Ruschas, dessen berühmtes Künstlerbuch "Every Building On The Sunset Strip" aus dem Jahr 1966 als Bezugspunkt für REVISITED und die damit verbundenen Teilprojekte fungiert.<sup>3</sup>

Um einige der Wahrzeichen des Strips hervorzuheben, deren echte Pendants aus dem Jahr 2016 auch in den 360° Videoumgebungen entdeckt werden können, bin ich mit der GTA V eigenen Snapmatic-Kamera über den Eclipse Boulevard spaziert und habe Fotos gemacht. Ähnlich wie ich es auch sonst tun würde.

Im Spiel tragen die Gebäude, Geschäfte, Veranstaltungsorte und Werbetafeln abgeänderte, aber oft inhaltlich korrespondierende Namen. Das berüchtigte Whisky A Go Go heißt zum Beispiel Tequi-La-La, der Hustler, ist das Lust Resort, Terners Liquor, Ellens Liquor, das Standard Hotel, The Generic, und so weiter. Auf einem Werbeplakat für ein Parfum liest man "Le Chien: Smell Like a Bitch", auf einem für einen Film: "Die Already 4".

Abgesehen von diesem Videorundgang, der zeigt wie ich beim Herumschlendern Fotos aufnehme, kann auf meiner Rockstar Social Club-Seite eine Diashow mit Snapmatic-Bildern<sup>4</sup> angesehen werden; einschließlich einer Karte mit Standortangaben, die zeigt, wo und wann die Bilder auf dem Eclipse Blvd aufgenommen wurden. GTA zu spielen und sich dabei auf eine Reise zu begeben, die die Umgebung basierend auf den Konzepten von REVISITED unter die Lupe nimmt, kam einer Fortsetzung meiner Arbeit vor Ort während der Pandemie am nächsten.

Grand Theft Auto V (GTA V) ist ein Open-World-Computerspiel von Rockstar Games. Es ist eines der teuersten Spiele aller Zeiten. Intensiv beworben und mit Spannung erwartet, wurde es zum sich am schnellsten verkaufenden Unterhaltungsprodukt der Geschichte.

Haftungsausschluss: Die In-Game-Fotografien zeigen urheberrechtlich geschütztes Material von Rockstar Games & Take-Two Interactive. Sie wurden zu Forschungszwecken im Rahmen von REVISITED erstellt.

Text: Markus Oberndorfer

<sup>19</sup>\_ The Generic IMG-42-2021-03-02

Abb. <sup>18</sup>— The Eclipse Blvd, DTR, S.10.
 <sup>2</sup> Vgl. John Berger: "Die Perspektive macht das Auge zum Mittelpunkt der sichtbaren Welt, aber das menschliche Auge kann immer nur an einem Ort sein. Es nimmt seine sichtbare Welt mit sich mit, während es geht." (Ways of Seeing, Teil 1, 1'40")

 <sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Vgl. Markus Oberndorfer, Im Dialog mit dem Sunset Strip, Destined To Return, S.5.
 <sup>4</sup> Rockstar veranstaltet in unregelmäßigen Abständen eigene In-Game-Fotowettbewerbe. https://gta.fandom.com/en/wiki/ Snapmatic

"Alle Medien sind Erweiterungen irgendeiner menschlichen Fähigkeit, geistiger oder leiblicher Natur. Die Erweiterung von nur einem Sinn verdrängt die anderen Sinne und ändert die Art und Weise, wie wir denken, die Art und Weise, wie wir die Welt und uns selbst wahrnehmen. Diese Veränderungen, verändern den Menschen." (Marshall McLuhan, The Medium is the Massage)

Herzlichen Dank an alle, die zu diesem Projekt beigetragen haben. Gedruckt mit finanzieller Unterstützung von:

■ Bundesministerium Kunst, Kultur, öffentlicher Dienst und Sport "Alle Medien sind Erweiterungen irgendeiner menschlichen Fähigkeit, geistiger oder leiblicher Natur. Die Erweiterung von nur einem Sinn verdrängt die anderen Sinne und ändert die Art und Weise, wie wir denken, die Art und Weise, wie wir die Welt und uns selbst wahrnehmen. Diese Veränderungen, verändern den Menschen."

(Marshall McLuhan, The Medium is the Massage)

Herzlichen Dank an alle, die zu diesem Projekt beigetragen haben. Gedruckt mit finanzieller Unterstützung von:

■ Bundesministerium Kunst, Kultur, öffentlicher Dienst und Sport