

PORTFOLIO

MARKUS

D_beta_8/2025

OBERNDORFER

INDEX

A CV

B AUSGEWÄHLTE ARBEITEN

- 1 SKY IS NO LIMIT
- 2 PALM TREES ARE NOISE
- 3 REVISITED
- 5 FOUKAULD - LA DISPARITION

C TEXTE

- 1 SKY IS NO LIMIT — Digitale Pseudo-Orte und das Algorithmisierte Globale Dorf
- 2 PALM TREES ARE NOISE — Vom In-Szene setzten des Gewöhnlichen zur Halluzination des Alltäglichen
- 3 DAS GEWÖHNLICHE INSZENIEREN
- 4 DAS VERSCHWINDEN - Der Atlantikwall um Cap Ferret

D KONTAKT

A MARKUS OBERNDORFER

*8.Juli 1980, Gmunden (Oberösterreich), Mag.art

Freischaffender Künstler mit Fokus auf Fotografie, zeitbasierte audio-visuelle Medien und digitale Kunst. Lebt und arbeitet in Wien.

2003 - 2008 Kunst & Fotografie, Akademie der Bildenden Künste Wien (Matthias Herrmann & Eva Schlegel)

2002 - 2003 Schule für künstlerische Fotografie Wien (Friedl Kubelka)

2002 - Analoge Farbdunkelkammer



© Lisa Roze

ARTIST STATEMENT

Ich sehe mich als bildende Künstler mit Schwerpunkt auf Fotografie und audiovisuellen Medien. Meine Projekte sind oft konzeptionell, interdisziplinär und medienreflexiv und hinterfragen, das was dokumentiert wurde ebenso wie die zur Dokumentation oder Generierung von Bildwelten benutzten Medien. Oft sind Arbeiten Teil größerer, vielschichtiger Werkgruppen, die sich über Jahre oder Jahrzehnte entwickeln. Diese sollen einen breiteren Kontext der Dinge zeigen. Gleichzeitig müssen die Bilder, Videos und medialen Landschaften als einzelne stark genug sein um für sich selbst zu sprechen. Es geht mir darum Geschichten zu erzählen, Assoziationsketten auszulösen und Betrachter:Innen zur Reflexion einzuladen — im besten Fall und so weit das möglich ist, in meine Geschichten eintauchen zu lassen.

Meine Arbeit ist oft eine Dokumentation des Vorgefundenen und konzentriert sich darauf, wie wir mit der Welt die uns umgibt umgehen, wie wir mit ihr interagieren, sie nutzen und verändern. Mit Vorgefundenem meine ich alles, was ein Ort mir präsentiert, das gefühlt und/oder dokumentiert werden kann. Ich halte fest, was mich persönlich bewegt, um Geschichten zu erzählen, Assoziationen auszulösen und über die Subjektivität der Wahrnehmung und das scheinbar Alltägliche nachzudenken. Was mich interessiert, ist die „Beziehung von Umgebungsqualitäten und menschlichem Befinden“¹.

Der Versuch des Festhaltens einer Situation² im „Jetzt des Bildes“ und das gleichzeitige Befriedigen meiner ästhetischen Ansprüche an ein Bild an sich.

„Je mehr man über die Räumlichkeit von Gefühlen/Empfindungen weiß, desto höher ist die Kompetenz, Empfindungsräume zu bauen. Gefühle erzeugen heißt Atmosphären inszenieren“³

Obwohl ich die analoge Fotografie als mein primäres Medium betrachte, nutze ich alle mir verfügbaren audiovisuellen medialen Mittel, um die Welt um mich herum zu dokumentieren und zu verarbeiten, sofern sie kontextuell als Erweiterung eines Projekts förderlich sind. Über die Fotografie hinaus gehend umfasst meine künstlerische Praxis Fotofilm, Video, experimentelle Collagen, Musikproduktion als einflussnehmende Ebene zu visuellen Welten, bei Bedarf räumliche Installationen und sensorische Einflüsse wie Geruch, das Schreiben über meine Arbeit, Performance und Objekte sowie die Auseinandersetzung mit neuer Prozessen und Möglichkeiten zur Erstellung und Generierung von Bildwelten wie KI und 3D oder Creative-Coding.

¹ vgl. Gernot Böhme, Atmosphäre, 2. Neue Ästhetik, Suhrkamp Verlag 1995, Seite 22-233

² vgl. Hermann Schmitz, Was ist Neue Phänomenologie, Ingo Koch Verlag 2003, Seite 102

³ vgl. Michael Hauskeller, Atmosphären erleben. Philosophische Untersuchungen zur Sinneswahrnehmung, Akademie-Verlag 1995

PREISE UND AUSZEICHNUNGEN

- 2021 „Runner-up, Bildrecht Young Artist Award / Parallel VIE“
- 2017 „Staatsstipendium für künstlerische Fotografie 2018“,
- 2015 "Shortlist: Widerstandsmahnmal Bregenz" (Final 5)
- 2014 „SilvrettAtelier“, Bielerhöhe
- 2013 „Talentförderung - Bildende Kunst“, OÖ
- 2013 „European Design Award Gold“ (bueronardin 21er-Haus)
- 2013 „VII. Jeux de la Francophonie, Concours Culturel“
- 2013 „DZ-Bank Stipendium“, Nominierung
- 2012 „Artist in Residency Cité des Arts, Paris“, BMKÖS
- 2011 „Artist in Residency Maltatal“, Verbund AG
- 2006 „Docuzone Austria“ Shortfilm Award

Projektspezifische Unterstützung: BMWKMS, Kulturform Paris, Direktion Kultur OÖ, IG Romanistik, Stadt Wien, Actic Paper, Bildrecht, ...

EIGENE PUBLIKATIONEN

2025 PALM TREES ARE NOISE (6 Hefte)

4 Hefte: A Few Generic Palm Trees (15x 3D Palmen), A Few Diffused Palm Trees (15x verrauschte Palmen), A Few Generated & A Few Staged Palm Trees (15 AI generierte Palmen und Szenene basierend auf 3D-modellierten Palmen) 20x15cm, jedes 40 Seiten // + 1 Heft: Palm Trees Are Noise (24 Seiten Essay von Markus Oberndorfer, 20x15cm, 44 Seiten // + 1 Heft: Palm Trees Are Noise (Englische Version, 12x17cm, 40 Seiten)

2024 REVISITED | GTA V (Eclipse Blvd & Vinewood Blvd)

In-game Konzept- & Medien-Kunst. Zwei handgefertigte Akkordionbücher in Box mit Ausfalt-Insert. 20x15cm, 2x 3m, text by Markus Oberndorfer

2022 6X6 REVISIT SPACETIME COLLAGES | DESTINED TO RETURN

- 6x A5 Zine (3x 16 Seiten, 2x 24 pages, 1x 12 pages. A5)
- 1x A5 Zine (16 Seiten, 19 illustrations, three Texts by Markus Oberndorfer,
- 1x Postkarte mit Plakat-Slogans aus dem Sunset Strip 360° VR

AUTREMENT ON DEVIENT FOU..... (E/ EBOOK)

Interview mit WWII Zeitzeugen Henri Lavrillat, Essays von Inge Marszolek, Markus Oberndorfer und Lydia Nsiah (siehe auch 2014)

2017 - 2024 REVISITED

(Teil Eins: Sunset Strip, East & Westbound, Left, t₁-t₄)

- Zwei handgefertigte Akkordionbücher in Box mit Insert. 4,7m und 5,4m, mit Text von Markus Oberndorfer.

2014 AUTREMENT ON DEVIENT FOU..... (OMDU)

16 x 23cm, 96 Seiten, 42 Abbildungen (2012-2013), Interview mit franz. WW2 Zeitzeugen Henri Lavrillat, Essays von Inge Marszolek und Markus Oberndorfer in Deutsch und Französisch

2012 FOUKAULD - DAS VERSCHWINDEN - DER ATLANTIKWALL UM CAP FERRET

22 x 28cm, 106 Seiten, 57 Abbildungen (2005-2010), Essays von Inge Marszolek (Geschichte), Wolf Langewitz (Philosophie) und Markus Oberndorfer in Deutsch, Französisch und Englisch. Fotohof edition

AUSSTELLUNGEN, MESSEN, VORTRÄGE

AUSWAHL 2025 - 2004

SOLO

Destined To Return, Bildraum Bodensee, Bregenz (A) (2022)

Legends Never Die, Bildraum 01, Wien (A) (2015)

Autrement on devient fou..... (OmdU), Institut Francais (2014)

Se Souvenir, Ephemere Installation, Cap Ferret (2013)

Werkschau, Galerie Schloss Puchheim (2010)

Swim At Own Risk, Hollmann & Lhotka, Wien (2010)

2025 Kommunikation und Haltung, Teufelsberg Berlin (D)

Vienna Digital Summer III, Artecont Gallery (arteconf), Wien (A)

Palm Trees Are Noise, artistic dynamic association, Foto Wien (A)

Vienna Artbook Fair #3, MAK Museum, Wien (A)

2023 Art Book Thursday, 50 Jahre mumok, Wien (A)

2022 Gmunden.Photo, Gmunden (A)

Horizon, Bildraum Studio, Wien (A)

2020 - 2021 Excerpts of REVISIT ZUMA, Parallel Vienna

Re-Opening, Künstlerhaus Wien, Vienna (A)

2019 Excerpts of REVISITED, Collection Sanziany, Palais Rasumofsky

Lecture, University Bolzano, Faculty Design & Art (IT)

Vienna Artbook Fair #1, MAK Museum, Wien(A)

Out Of The Box, Ars Electronica Festival, Linz (A)

2018 A Passenger - Jahresausstellung 2018, Salzburger Kunstverein

REVISITED, Musée des Beaux Arts Rennes, Travelling (F)

Mumok Artbook Day Revisited Buchpräsentation: Wien (A)

REVISITED Lecture Presentation, VR-Vienna, VREI, Wien (A)

2017 Excerpts of REVISITED Geistwert IP Wien (A)

Circulation(s) Festival 2017, Centquatre 104 Paris (F),

Art & Boders Lecture presentations in Zusammenarbeit mit französischen Kulturinstituten (Wien, Budapest & Prag).

2016 Neulich im Labor, Publikation und Ausstellung, Wien (A)
Sprechen über Abraham, Talk between Eugen Gross, Johannes
Handler, Peter Leeb, Traudi Messini and Markus Oberndorfer
Back Home - Raimund Abraham, Schloss Bruck, Lienz (A)
Aus der Sammlung: Landschaft, Landesgalerie Linz (A)
Circulation(s) Festival 2016, Eyes On, 104 Paris (F)

2015 Legends Never Die, Bildraum 01, Wien (A),
Text: Bild II, Fotogalerie Wien (A)
Paul Busk - Look at me now, Inoperable Gallery, Wien (A)
Crossing Europe Filmfestival, Linz (A)
SilvrettAtelier, Palais Lichtenstein, Feldkirch (A)
Extra Fort @ Recyclart, Lecture Projection, Brussels (B)

2014 Markus Oberndorfer. Gregor Sailer. Grenzgänger. Loris Berlin (D)
Guest Teacher & Artist Talk, Nordic Art School, Kikkola (FIN)
Artist Talk, Under Pressure, Museum of Modern Art, mdm, Salzburg (A)

2013 Preise & Talente, OÖ Kulturquartier, Linz (A)
Under Pressure, MdM, Salzburg (A)
VII. Jeux de la Francophonie, Concours Culturels, Nizza (F)
Hohe Dosis, Atterseehalle, Attersee (A)
gesammelt, Galerie Tracklhaus, Salzburg (A)
Am Ende der Sehnsucht. Fotografische Positionen zu Tod und Meer,
Altonaer Museum für Kunst und Kulturgeschichte, Hamburg (D)
Cash, Cans & Candy, Galerie Ernst Hilger, Wien (A)
What Would Thomas Bernhard Do?, Kunsthalle Wien (A)
Land in Sicht!, Museum of Modern Art Mönchsberg, Salzburg (A)
The Side of Things, Photowall, MQ Wien (A)
Foukauld, Bookpresentation, OstLicht, Wien (A)
Industrie, OstLicht, Gallery for Photography, Wien (A)

2012 Expanded Field Of Photography, W:end:y, Wien (A)
Young Austrian Photography, Architecture & Landscape, DC (US)
Zwischenspiel, Vertikale Galerie, Verbund HQ, Wien (A)
Die Letzte Weltausstellung, Gschwandner, Wien (with Busk)
Frankfurter Buchmesse, Foukauld (Book), Frankfurt (D)

2011 Vor Ort, Kölnbreinsperre, Maltatal (A)

2010 Redefining the Atlantic Wall, Amersfoort, (NL)
Escape The Golden Cage, MAK, Wien (A)
VIS - Vienna Independent Shorts, Topkino (A)

2009 Crossing Europe Film Festival, Linz (A)
Nacht-Notte, Galerie Foto-Forum, Bolzano (I)
Juried Artists, Bäckerstrasse 4, Wien (A)
The Essence, Galerie Art Fort Revue, Bruxxels (B)
Kunstmesse Linz, Landesgalerie Linz (A)

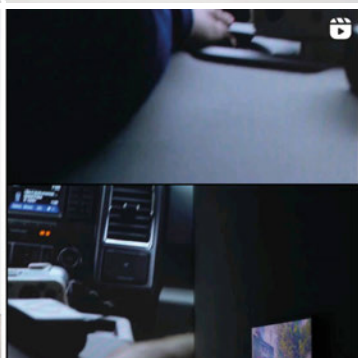
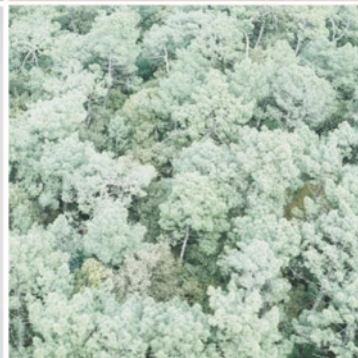
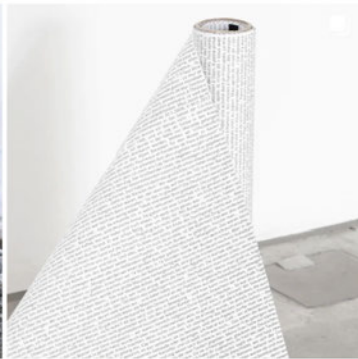
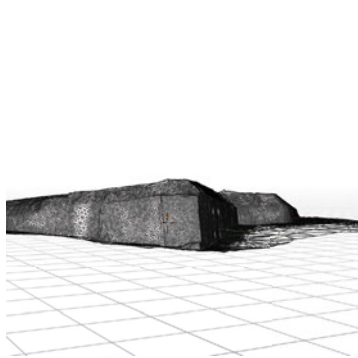
2008 Das Verschwinden - Der Atlantikwall um Cap Ferret,
Academy of Fine Arts, Diplom exhibition, Vienna (A)
Film: Riss Student Film-Festival, Salzburg (A)
VIS - Vienna Independent Shorts, Topkino (A)
Baume & Mercier Award, Westlicht, Wien (A)

2007 Viennafair '07, Messegelände, Wien (A)
Kraftwerke, Verbund, Am Hof, Wien (A)
Size does matter, Monat der Fotografie (A)
Ursula Blicke Archiv, Kunsthalle Wien (A)
Empire de la lumière, Hegelstrasse, Basel (CH)
AVIS - Vienna Independent Shorts, Topkino (A)
After Urban - Video Art and Architecture (US, I)

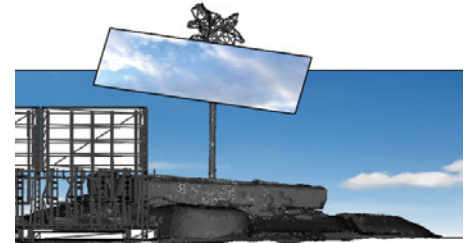
2006 White Club Space #01, Salzburg (A)
Economy Class, Alliance Francaise, Nairobi (KE)
Film: Riss Student Film-Festival, Salzburg (A)
VIS - Vienna Independent Shorts, Topkino (A)
Untitled In Case No_01 in 13 unabhängigen
Kinos in Österreich (A)

2005 Der Zweite Blick, Focus Award, Dortmund (D)

[Mehr auf meiner Website](#)



B1 EXCERPTS OF SKY IS NO LIMIT



3D-Skizze mit Auszügen aus Palm Trees Are Noise, Foukauld und REVISITED. Realisiert als navigierbare virtuelle Welt mit Unterstützung der Galerie Artecont und für die Ausstellung Hybrid Creativity – Vienna Digital Summer III, AI & VR Lab.

2024: 3D-Scans von Befestigungsanlagen auf Cap Ferret, Auszüge aus einem Interview mit Zeitzeugen des Zweiten Weltkriegs, KI-generierte bunkerähnliche Strukturen, 3D-modellierte Palmen basierend auf den Posen derer in Ed Ruschas A Few Palm Trees, verzerrte 3D-Objekte aus den Revisited Spacetime Collages, ein Spacetime Tunnel des Sunset Strip, ...

SKY IS NO LIMIT — Digitale Pseudo-Orte und das algorithmisierte Globale Dorf

Marshall McLuhan prägte in den 1960er Jahren den Begriff des „Globalen Dorfs“, um die tiefgreifenden Auswirkungen elektronischer Medien auf Zeit-, Raum- und Kommunikationsstrukturen zu beschreiben. Für ihn bedeutete der mediale Wandel nicht nur die Beschleunigung des Informationsflusses, sondern auch eine Transformation gesellschaftlicher Erfahrungsräume — und damit das Entstehen einer neuen Form kollektiver Wahrnehmung.

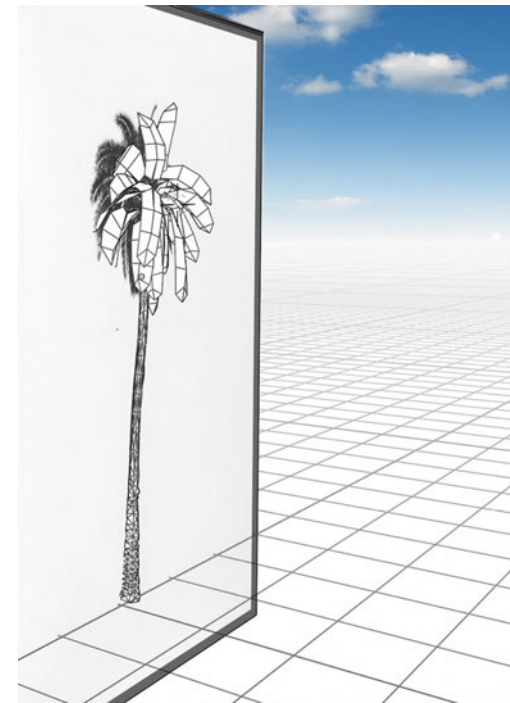
Das algorithmisierte „Globale Dorf“ von Markus Oberndorfer entfaltet sich als eine Art offenes Bühnenbild, dessen Struktur eher an ein Set erinnert als an eine illusionistische Simulation. Unterschiedliche „Schauplätze“ liegen nebeneinander wie lose Szenenfragmente – verbunden durch einen offenen, navigierbaren Raum und begrenzten Grid, in dem sich Objekte, Bilder und Videos wie Requisiten verteilen. Areale sind nicht durch realistische Topografie definiert, sondern durch mediale Präsenz: durch Polygon-Netz-Strukturen, Texturen, einen Raumzeit-Tunnel, Leerräume, Videoprojektionen oder die Abwesenheit von Dingen. Diese Welt ist bewusst stilisiert – eine modellhafte Anordnung von Bedeutungsräumen, die zwischen Fragment, Kulisse und Bühne oszilliert.

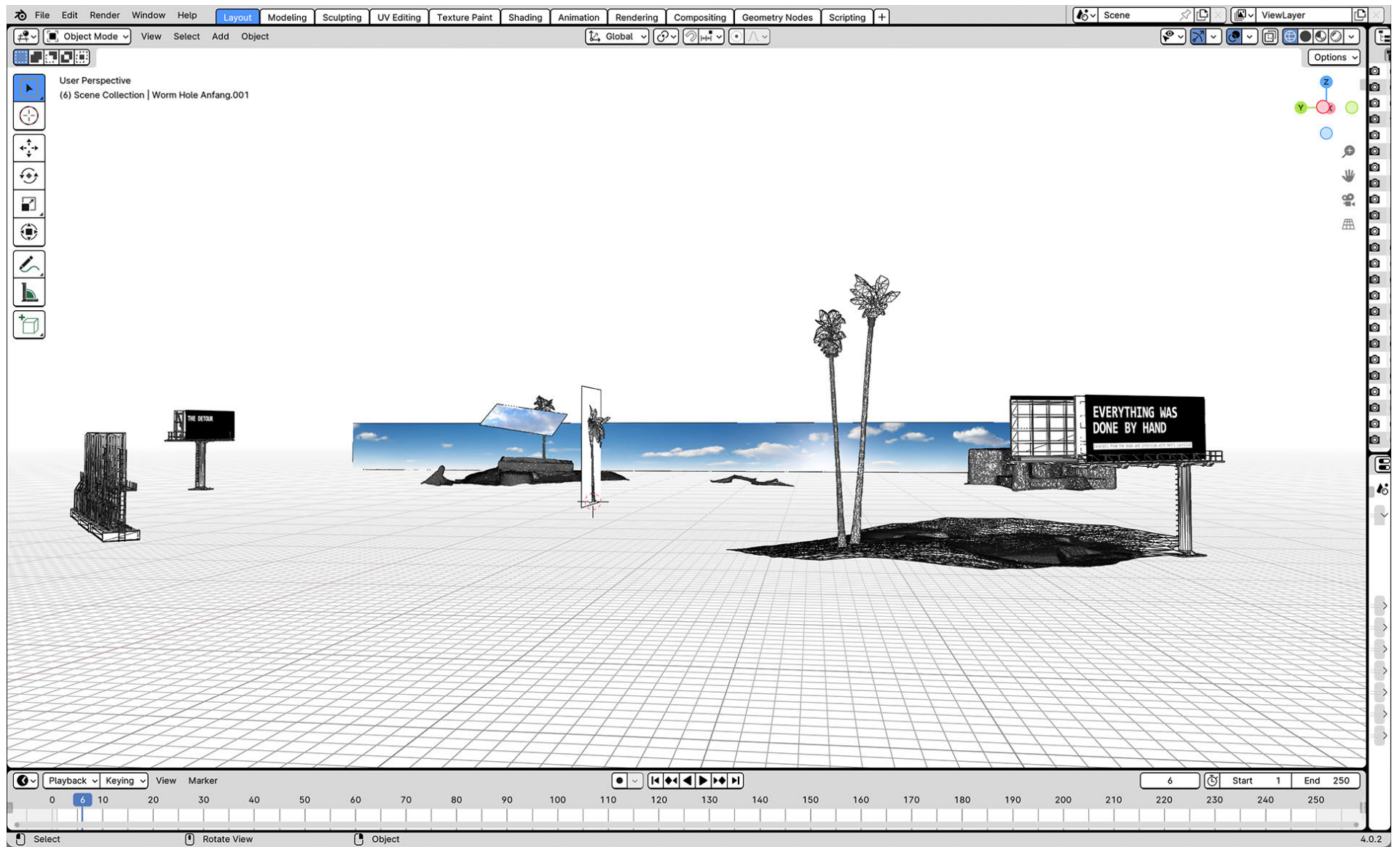
Den ersten Teil bildet eine Gruppe von 3D-Scans und Zeitzeugen-Interviewfragmenten, die sich mit den Überresten des Atlantikwalls auf Cap Ferret auseinandersetzen. Hier werden historische Orte digital konserviert und zugleich ihrer indexikalischen Verankerung enthoben. Ein zweiter Komplex widmet sich generierten Bildwelten und Formen algorithmischer Imagination. KI- erzeugte Objekte, simulierte Panoramen oder von Oberndorfer modellierte Palmen verdichten kulturell codierte Vorstellungen von Exotik und Eskapismus. Der dritte Themenstrang verknüpft urbane Topografien mit medienreflexiven Erzählformen. Ein Raum-Zeit-Tunnel führt durch eine rhythmisierte Darstellung des Sunset Strips in Los Angeles, ein Schulbus – wird zur digitalen Requisite,... Alle diese Elemente verbinden sich zu einem spekulativen Raum kollektiver Imagination, in dem das Dokumentarische, das Simulierte und das Symbolische gleichwertig nebeneinander bestehen.

Zentral für die Erfahrung dieses Raums ist die körperlich (bzw. durch Interaktion und Click-work) getriggerte Medialität: Inhalte – etwa Videos oder Sound – werden erst im Näherkommen aktiviert. Ein Zeitzeuge beginnt auf Plakaten zu sprechen, Blicke in den Innenraum eines Bunkers oder in den Himmel öffnen sich., etc. So entstehen variable, individuelle Dramaturgien, abhängig von Bewegung, Blick und Position der Betrachter:innen. Die

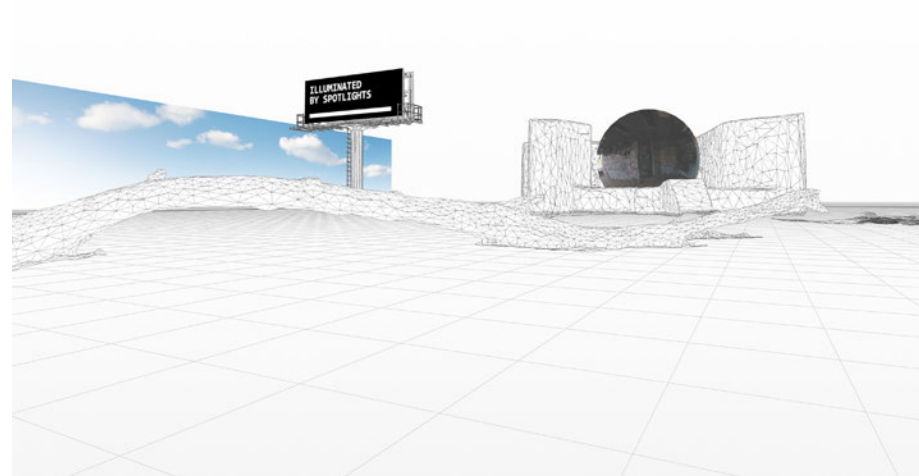
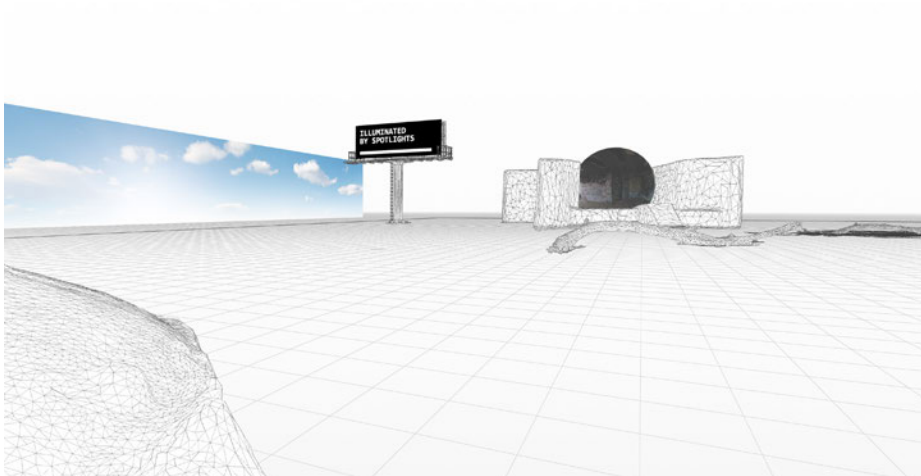
medialen Elemente verhalten sich dabei wie virtuelle Schauspieler:innen oder NPCs. Sie „spielen“ nur, wenn sie „angesprochen“ werden – durch Nähe, Präsenz und Aufmerksamkeit. Diese Form der Interaktion erzeugt eine spezifische Spannung zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, Anwesenheit und Abwesenheit, zwischen Oberfläche und Tiefe.

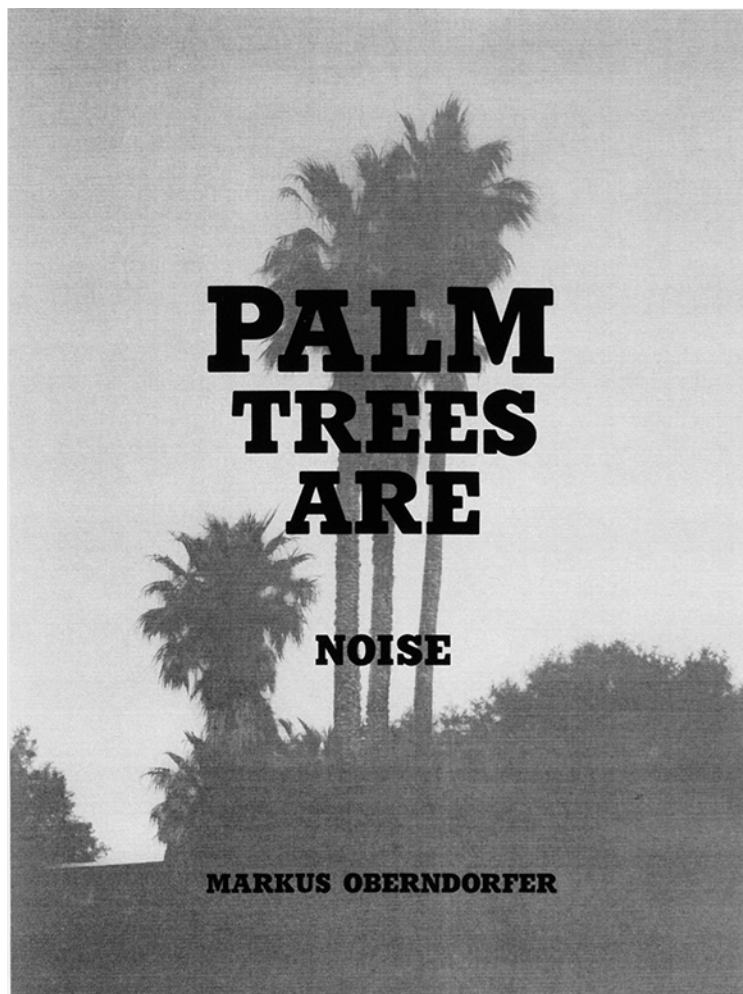
Anstelle des Versuchs die Realität zu simulieren entsteht hier eine radikal reduzierte, zugleich hochverdichtete Erzählarchitektur. Ein Möglichkeitsraum für Erinnerung, Projektion und Imagination. Durch formale Abstraktion erschließt sich ein Dorf, das nicht durch Realismus (oder illusionistische Simulation) wirkt, sondern durch symbolische Verdichtung, kulturelle Chiffren und mediale Präsenz.





SKY IS NO LIMIT, Blender 3D-Skizze für navigierbare Welt, 2025







PALM TREES ARE NOISE, Heft-Bundle, 6 Hefte, 2025

PALM TREES ARE NOISE — Vom ‘Das Gewöhnliche inszenieren’ zum ‘Das Alltägliche halluzinieren’

Wie Pinsel streichen uns die Palmenwedel über die Wangen. Ihr aus weiter Ferne kommendes Rauschen betört uns, wie die Sirenen Odysseus in der *Odyssee*.³ Sie scheinen zu fragen nach dem, was ist. Poetische Reflexionen wie diese, das Nachdenken über das *bloße Sein*⁴, das Dokumentieren, In-Szenesetzen oder Generieren des Alltäglichen, und die daraus resultierenden Überlegungen in diesem Text, bilden den Ausgangspunkt einer künstlerischen Wurzel- und Spurensuche im Rauschen heutiger Medienlandschaften.

Für mein Projekt Palm Trees Are Noise habe ich mich intensiv mit 3D-modellierten und KI-generierten visuellen Landschaften auseinandergesetzt. Ein künstlerischer Ansatz, um virtuelle Welten zu verstehen, in denen Fotografie auf Simulation trifft, und um die zunehmend (halb-)künstlichen Umgebungen, die wir heute bewohnen und konsumieren – oft, ohne es überhaupt zu bemerken. Für mein Projekt Palm Trees Are Noise habe ich mich intensiv mit 3D-modellierten und KI-generierten visuellen Landschaften auseinandergesetzt. Ein künstlerischer Ansatz, um virtuelle Welten zu verstehen, in denen Fotografie auf Simulation trifft, und um die zunehmend (halb-)künstlichen Umgebungen, die wir heute bewohnen und konsumieren – oft, ohne es überhaupt zu bemerken. Ein Versuch, am Beispiel der Palme nachgezeichnet, und verwurzelt in medienphilosophischen Fragestellungen rund um Fotografie und generative KI-Techniken.

EIN ALTER TRAUM

Mein Projekt *REVISITED*⁵ hat mich seit 2015, ausgehend von der Fotografie⁶, über Video, Film, 360°-VR-Video, bis hin zu generierten Darstellungen und 3D-modellierten Interpretationen des Sunset Strips geführt. In jeder der zahlreichen medialen Repräsentationen – auch jener im Computerspiel *Grand Theft Auto V*⁷ – ist der Ort eindeutig als solcher erkennbar, und seine Qualitäten sind in gewissem Maße spürbar. Warum ist das so? Was macht ihn aus? Real oder virtuell, dokumentiert oder aus Fragmenten zusammengebaut. Welches Netzwerk an Merkmalen und Charakteristika ist notwendig, um einen räumlich begrenzten Ausschnitt, einen Ort, so zu gestalten, darzustellen und mit Bedeutung zu füllen, dass wir uns verortet fühlen. Sich uns sein Wesen, seine Grundstimmung und Atmosphäre⁸, als spürbarer Ausdruck einer „situativen Synthese all dessen, was in einer Gegend zur Erscheinung kommt“⁹, offenbart? Mit Architektur, Nicht-Orten und Vegetationsmerkmalen verbundene materielle und immaterielle Qualitäten machen einen Ort aus. Sie sind

notwendig für ein Sich-wieder-finden im Raum, die eigene Integration sowie die Identifikation mit, und Orientierung in ihm. Zusammen mit Ereignissen, die ihn für Einzelne und das Kollektiv als gelebten Raum definieren oder über die erzählt wird, entwickeln diese Qualitäten seine Identität aus. „Dazu gehört nicht nur die Gegenwart derselben Dinge im Raum, sondern auch der Rhythmus, den sie dem städtischen Leben einschreiben bzw. die Arten und Weisen, wie Menschen die (mikrologische) Stadt leben.“¹⁰ Dieser Rhythmus verändert sich laufend „durch die einem existenziellen Bedürfnis entspringende Notwendigkeit, sich eine veränderliche Umgebung immer wieder neu anzueignen.“¹¹ Die Anforderungen an einen Ort unterscheiden sich dabei auch nach Perspektive. Für Ansässige stehen meist Lebensqualität und die Deckung täglicher Grundbedürfnisse im Vordergrund. Tourist:innen hingegen besuchen bestimmte Orte, um – ausgehend von einem oft popkulturell geprägten Bild – etwas (auf)zuspüren, das sie dort zu finden hoffen. Im Fall von Los Angeles etwa den mit dem Hollywood Boulevard verbundenen Glamour, die mit dem Sunset Boulevard assoziierte ‚Sex, Drugs & Rock’n’Roll‘-Attitüde, oder die durch singende Moog-Leads¹² und Roger Troutmans Talkbox¹³ geprägte Lebensart. 2Pacs *California Love*¹⁴, die sich aus einer Kontroverse^{Abb. S.40} speist: einem Traum von Freiheit und Selbstverwirklichung, gepaart mit einer oft herausfordernden Lebensrealität.

So wie der Sunset Strip mit seinen Werbetafeln, Leuchtreklamen, Clubs, Sehenswürdigkeiten und den Legenden, die sich um ihn ranken, tief im kulturellen Gedächtnis und unserer Vorstellung verankert ist, stehen Los Angeles und Südkalifornien im Allgemeinen für die Verheißung von Sonne, Strand, Unbeschwertheit und Palmen.

Abgesehen von der kalifornischen Fächerpalme sind alle Arten, auch die sogenannten ‚Skyduster‘, die sich in der Nachkriegszeit zum Symbol von Los Angeles entwickelten, dort jedoch nicht heimisch.¹⁵ Sie wurden erst ab dem frühen 20. Jahrhundert¹⁶ gepflanzt und sind Teil eines künstlich geschaffenen Bildes der Stadt, das heute als einer ihrer Identitätsanker fungiert. Ihre Omnipräsenz verdanken sie der dort ansässigen Film- und Fernsehindustrie ebenso wie einer kulturell verankerten, romantisierten Vorstellung, die Palmen zu globalen Symbolen von Luxus und Exotik erhoben haben. Wir assoziieren sie sowohl mit ‚Sex, Glamour und Celebrity‘¹⁷ als auch mit jenem ‚alten Traum‘, von dem in der anfangs zitierten Szene aus *Dune*¹⁸ die Rede ist: der Meeresbrise an der Riviera, dem ewigen Sommer in den Tropen, dem exotischen Orient, der fruchtbaren Oase – einem Gefühl von Leichtigkeit und Freiheit, das zugleich verführerisch wie illusionär ist.

PAUL ATREIDES

Hallo.

GÄRTNER

Du solltest zu dieser Tageszeit
nicht hier draußen sein.

PAUL ATREIDES

Ich wusste nicht, dass es hier
überhaupt Dattelpalmen gibt.

GÄRTNER

Oh. Die sind nicht heimisch.
Sie können ohne mich nicht überleben.
Jede einzelne von ihnen trinkt täglich
das Äquivalent von fünf Menschen.
20 Palmen. Hundert Leben.

PAUL ATREIDES

Sollen wir sie entfernen?
Das Wasser sparen?

GÄRTNER

Nein. Nein.
Sie sind heilig;
Ein alter Traum.

// Paul Atreides & The Gardener¹

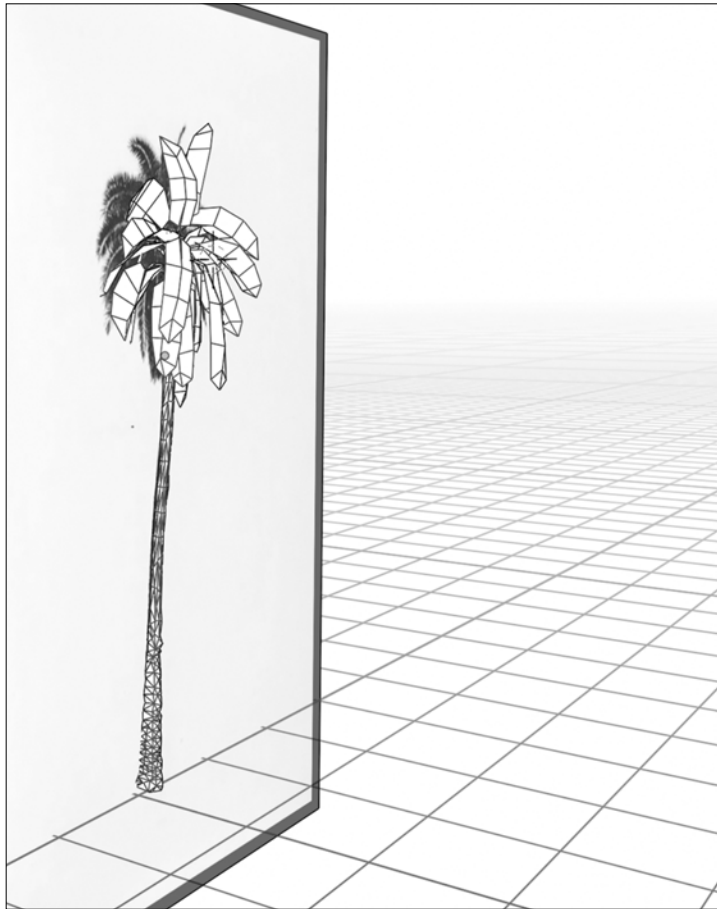
```
findParent Node{  
  int data;  
  Dune, Denis Villeneuve, 2021,  
  00:43:47 - 00:44:36;  
}
```



Ed Ruscha „A Few Palm Trees“ (@LACMA, 2024)



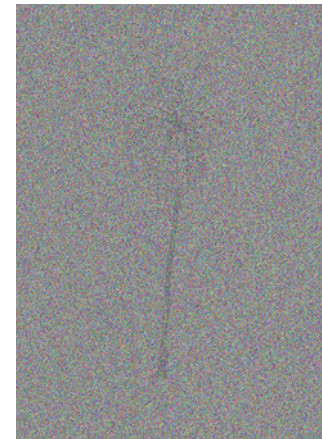
„Island at Hollywood Blvd. & La Brea Ave.“ (1971)
Mock-Up, Ed Ruscha Palm Tree, @LACMA, 2024



>>>



5941 Hollywood Blvd
Ed Ruscha, Mock Up #25
1971



Diffused Palm Tree VIII
Markus Oberndorfer
2024

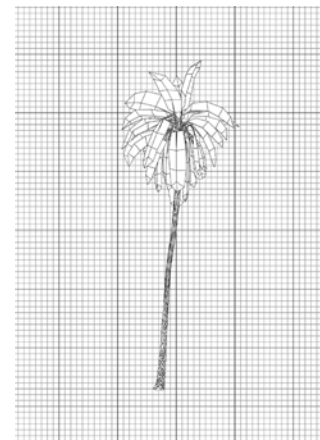


Generated Palm Tree VIII
Markus Oberndorfer
2024

ALLE SERIEN UND BÜCHER DER WERKGRUPPE

- A Few Generic Palm Trees
- A Few Diffused Palm Trees
- A Few Generated Palm Trees
- A Few Staged Palm Trees
- Palm Trees Are Noise (D/E)
- A Few Palms At Pools

>>>



Generic Palm Tree VIII
Markus Oberndorfer
2024



Staged Palm Tree VIII
Markus Oberndorfer
2024 (Vorlage)

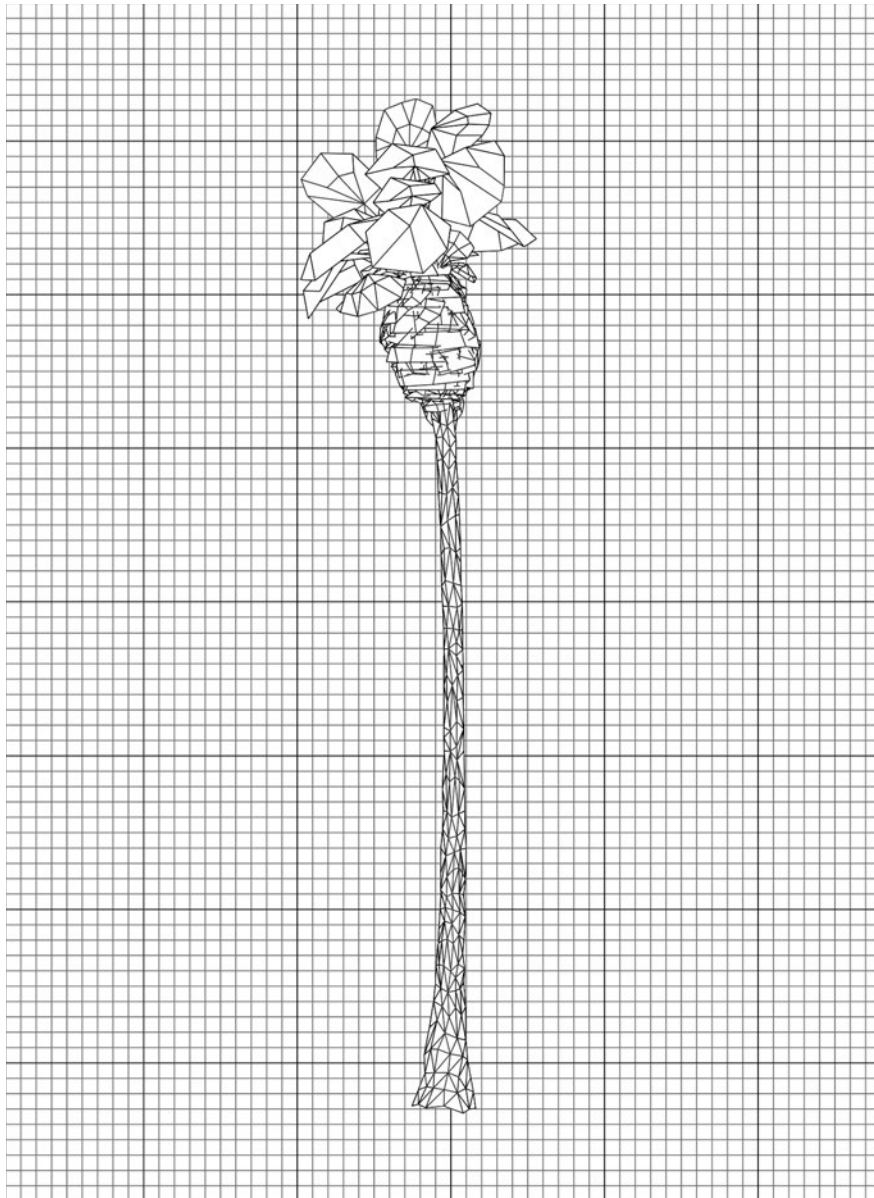


Staged Palm Tree VIII
Markus Oberndorfer
2024

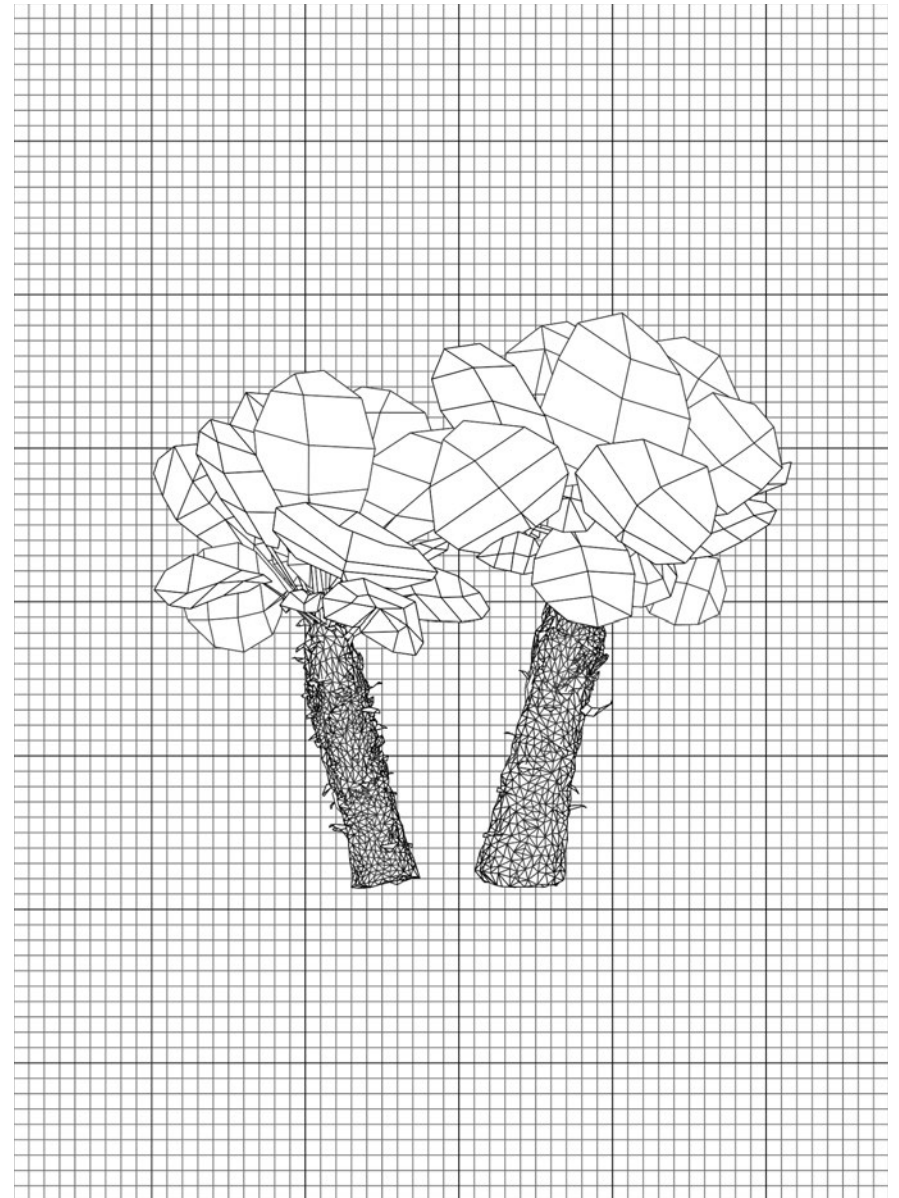
ARTIST BOOK BUNDLE - 6 Hefte

4 Hefte: A Few Generic Palm Trees (15x 3D Palmen), A Few Diffused Palm Trees (15x verwaschene Palmen), A Few Generated & A Few Staged Palm Trees (15 AI generierte Palmen und Szenen basieren auf 3D-modellierten Palmen) 20x15cm, jedes Buch mit 40 Seiten // + 1 Heft: Palm Trees Are Noise (24 Seiten Essay von Markus Oberndorfer, 20x15cm, 44 Seiten // + 1 Heft: Palm Trees Are Noise (Englische Version, 12x17cm, 40 Seiten)

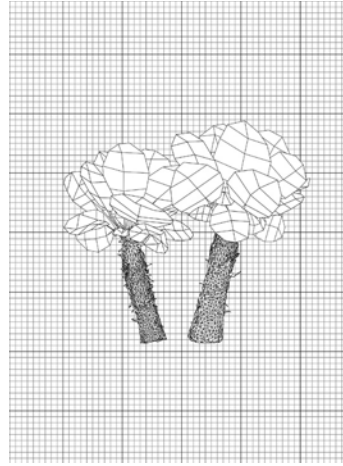
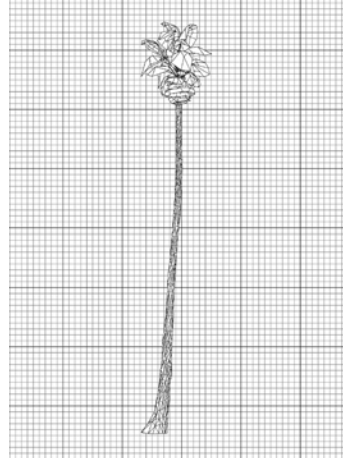
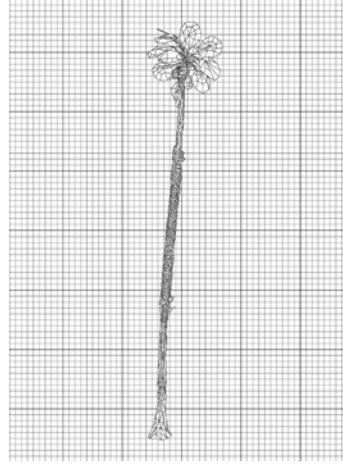
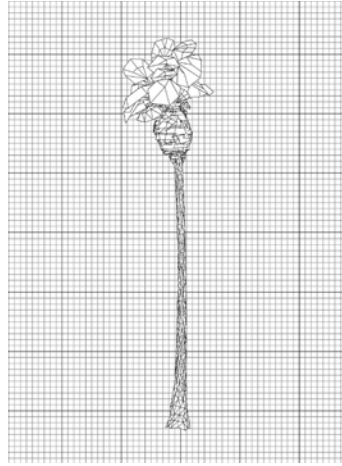
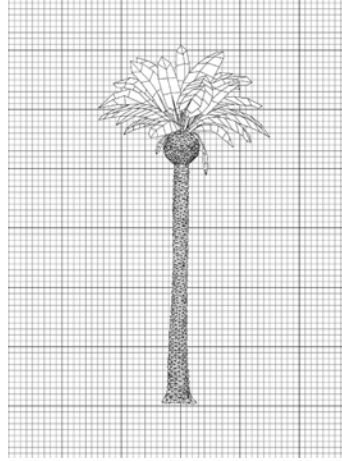
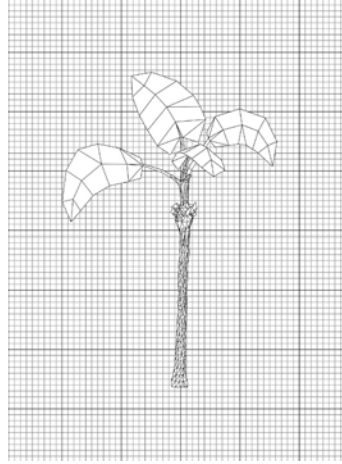
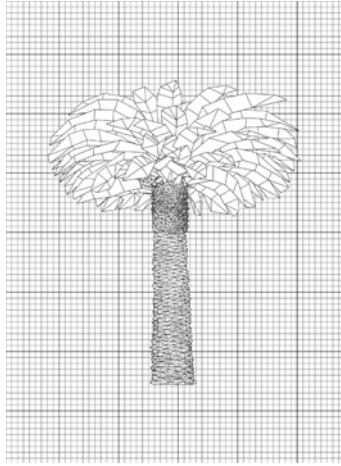
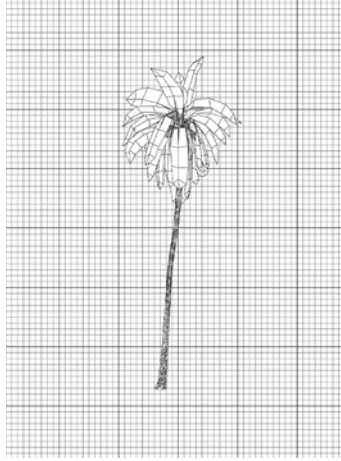
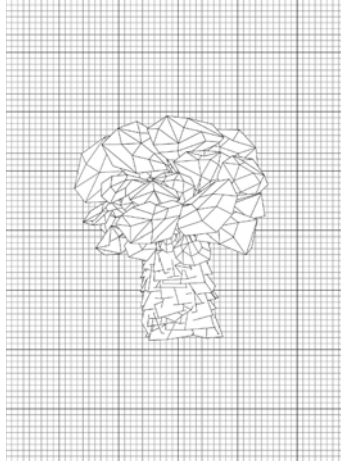
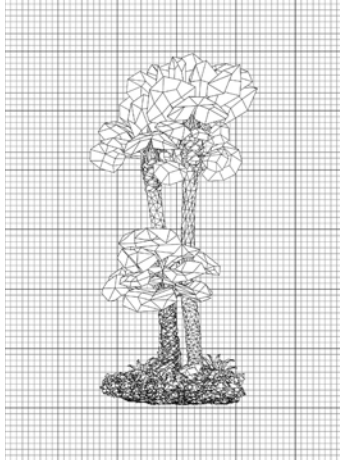
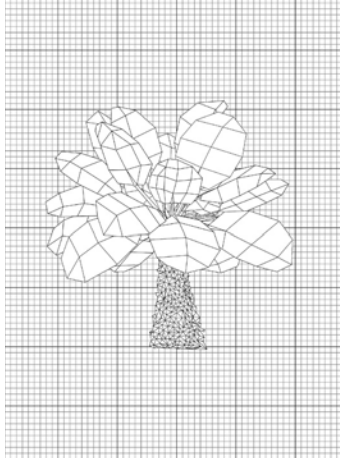
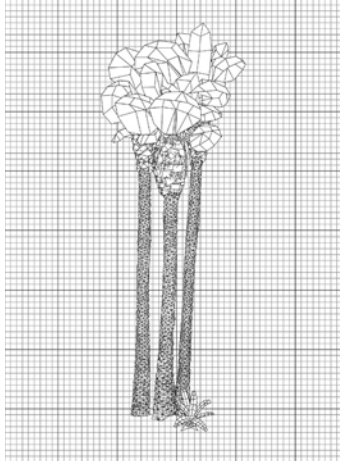
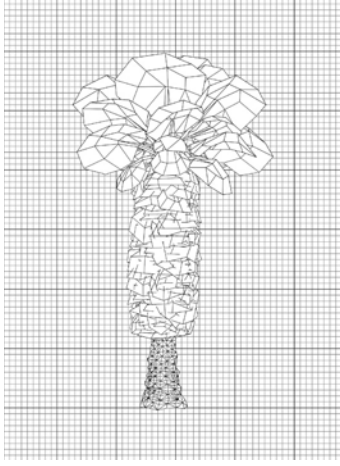
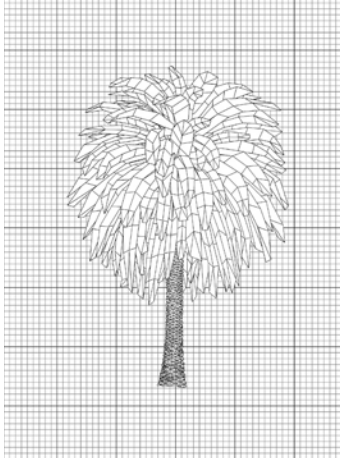
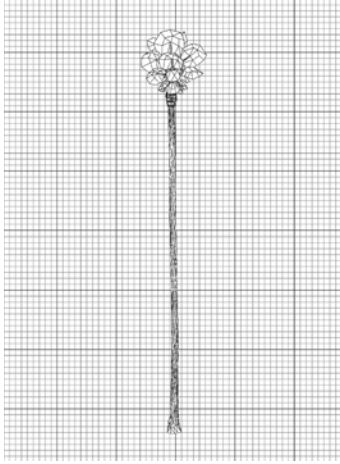




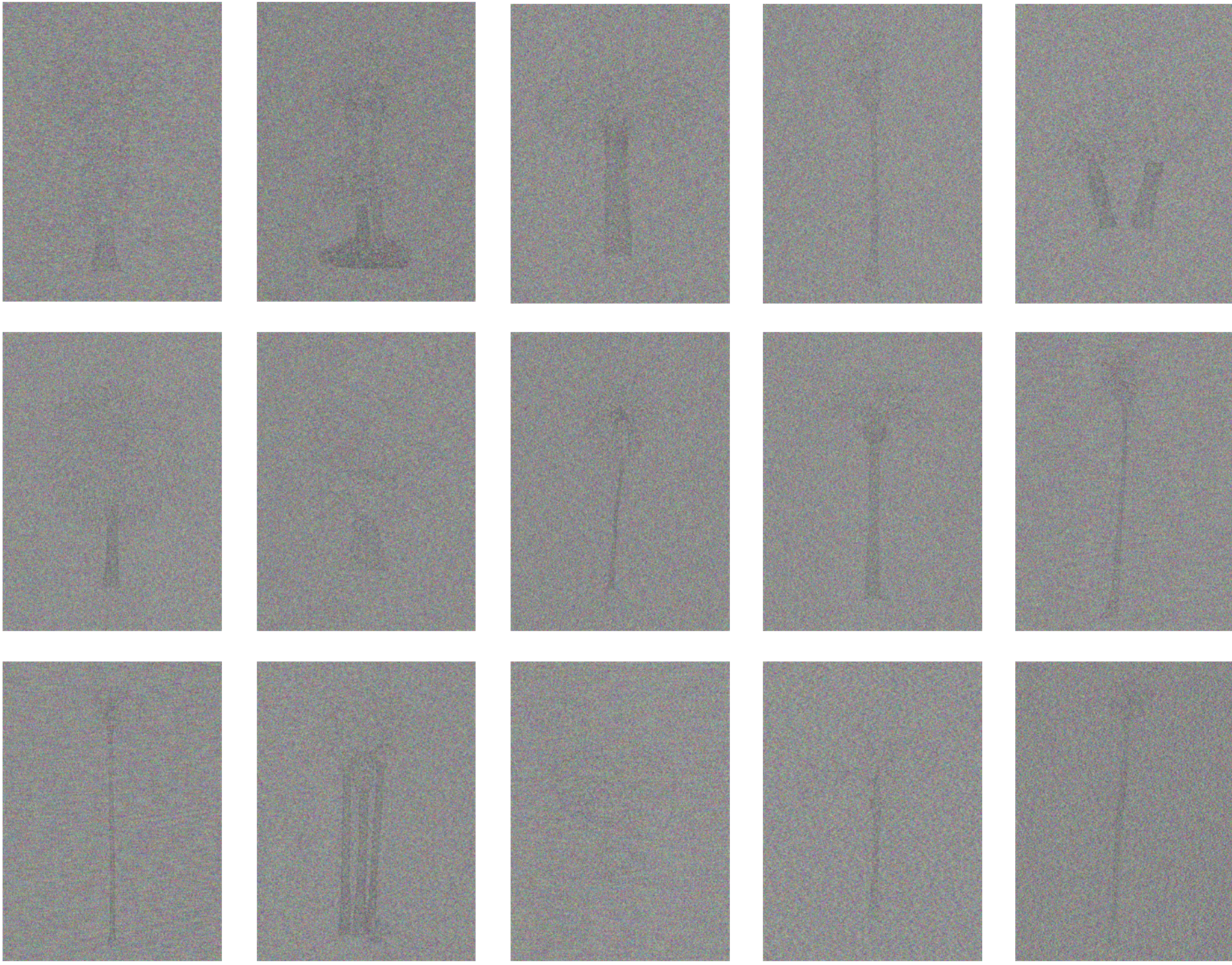
A Few Generic Palm Trees, Palm IV, Markus Oberndorfer, 2024



A Few Generic Palm Trees, Palm V, Markus Oberndorfer, 2024



Drahtgitter mit Gaussian Noise [$T=360$] verrauscht: **A FEW DIFFUSED PALM TREES**







A Few Generated Palm Trees, Palm IV, Markus Oberndorfer, 2024



A Few Generated Palm Trees, Palm V, Markus Oberndorfer, 2024



3D Palmen an Street View Orten eingepflanzt, Palm IV, Markus Oberndorfer, 2024



3D Palmen an Street View Orten eingepflanzt, Palm V, Markus Oberndorfer, 2024

3D-Palmen wurden in Street View an den Orten platziert, die in Ed Ruschas Buch A Few Palm Trees (1971) verzeichnet sind. Diese Entwürfe dienten als Grundlage für die Generierung sämtlicher Palmen in A FEW STAGED PALM TREES mithilfe von Stable Diffusion ControlNet.

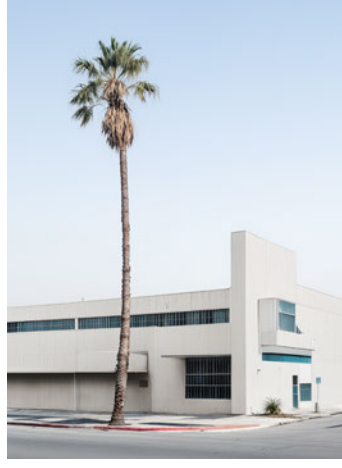




A Few Staged Palm Trees, Palm IV, Markus Oberndorfer, 2024



A Few Staged Palm Trees, Palm V, Markus Oberndorfer, 2024





A Few Staged Palm Trees, Palm XIII, Markus Oberndorfer, 2024

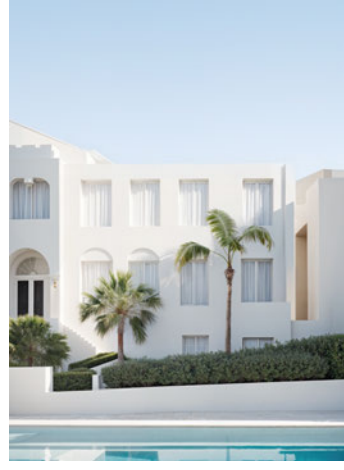
In der „Überlagerung“ von Realem, Symbolischem und Simuliertem eröffnet sich im Gedanken an Foucaults Konzept der Heterotopie ein Zwischenraum, in dem sich die Grenzen von Bild, Ort und Bedeutung im Rauschen auflösen und neu verhandelt werden müssen. Die Entkopplung vom Eigentlichen, von den realen Orten und Ordnungen der Gesellschaft auf die diese verweisen, wurzelt in der rekursiven Neuzusammensetzung extrahierter visueller Codes und der damit einhergehenden Aufhebung von Raum und Zeit.

Um Verzerrungen in der Wahrnehmung von virtuellen Inhalten zu verdeutlichen – Inhalten, die auf den ersten Blick ähnlich erscheinen und wirken können wie das Original, sich in ihrem Informationsgehalt jedoch enorm unterscheiden – schien es mir angebracht, die von Ed Ruscha in den 1970ern mit weißem Marker isolierten Palmenmotive über den Umweg synthetischer Bildproduktion weiter zu verhandeln und durch die Interpretation und Übersetzung mediale Parameter der 2020er „aufzudecken“.

Wir befinden uns wieder in Wendezeiten, der Ära der Künstlichen Intelligenz, in der angenehmes Rauschen und ablenkender Lärm eins zu werden scheinen und die Konfrontation mit neuen Wirklichkeiten uns permanent herausfordert. „Die Aufgaben, welche dem menschlichen Wahrnehmungsapparat in diesen gestellt werden, sind auf dem Wege der bloßen Optik, also der Kontemplation, gar nicht zu lösen. Sie werden allmählich, nach Anleitung der taktilen Rezeption durch Gewöhnung bewältigt. Gewöhnen kann sich aber auch der Zerstreute.“⁹⁹

Ob und wie wir im Zeitalter simulierter Realitäten den Blick für das Reale behalten, liegt an unserer Bereitschaft, innezuhalten, den Blick neu zu schärfen und den Umgang mit einer sich rasant und drastisch ändernden Medienwelt zu lernen, um sich an die neuen Gegebenheiten zu gewöhnen.

Auszüge aus PALM TREES ARE NOISE
Essay, Markus Oberndorfer
(2024/2025)





A Few Palms At Pools, Palm IV, Markus Oberndorfer, 2025



A Few Palms At Pools, Palm V, Markus Oberndorfer, 2025

CON[DIF]FUSION

Im Rahmen des Projekts — und für jeden prozeduralen Schritt — habe ich in zahlreichen “hin-und-her” Gesprächen mit ChatGPT basierend auf meinem Essay ein Gedicht entwickelt. Condiffusion ist zudem ein Begriff, den ich im Kontext dieses Projekts ins Leben gerufen habe. Er beschreibt eine Symbiose aus Diffusion, Konfusion und Fusion und bezeichnet einen Prozess oder Zustand, in dem Grenzen verschwimmen, Spuren des Referenten verwischt werden, Bedeutungen sich auflösen oder neu konfigurieren und zuvor unverbundene Elemente zu etwas Neuem zusammenfließen. Simulacra.

VERSE [1]

In shadows cast by setting sun,
We question what is real and what is not.
In dreams, we find the line undone,
A fleeting truth that can't be bought.

In whispers of the night's embrace,
The boundaries blur, the edges fade.
We chase illusions, in this endless race,
Seeking clarity, in the twilight's shade.

Amidst the palms that dance and sway,
We ponder life's elusive way.
In rhythm, truth we will perceive,
Their fronds like whispers in the breeze.

VERSE [2]

As ink and code converge and blend,
We seek the genuine in a crafted land.
Words once penned by human hands,
Now shared by minds both formed and planned.

In the confusion of data's diffusion,
Where every pixel mirrors a grain of sand,
Bits of reality dissolve in confusion,
Consumed by machine's command.

In this landscape of innovation and strife,
Where authenticity battles with artificial life,
We tread carefully, seeking the genuine spark,
Navigating the algorithms boundless dark.

VERSE [3.1]

Each branch and leaf meticulously placed.
With unseen hands, this world is traced.
In the lattice of neural threads aligned,
Creating vistas where palm trees unwind.

Birthered from data, a vision takes shape,
A perfect mirage that reality can't escape.
From renowned art, their essence derived,
In 3D mesh, kindred forms come alive.

Yet in the sway of every pixelled frond,
We question the line and world beyond.
For in this beauty so precise and still,
Do we find truth — or bend it to our will?

VERSE [3.2]

Each branch and leaf meticulously placed.
With unseen hands, this world is traced.
In the lattice of neural threads aligned,
Creating vistas where palm trees unwind.

Birthered from data, a vision takes shape,
A perfect mirage that reality can't escape.
From Street View shots, their forms arise,
A crafted scene, refined by life.

Yet in the bounds of every pixelled scene,
We question the line and what lies between.
For in this beauty so precise and still,
Do we find truth — or bend it to our will?

CON[CLU]SIO [404]

Where circuits hum and echoes spin,
From digital dusk, we dared to begin.
Each line a spark, each word a thread,
Born of code and thought long shed.

-
Vessels dense formed not at once,
But piece by piece, in quiet hunts,
Through back-to-back and forth again,
We stitched the soul of thought from then.

-
So let this vision stand, distilled,
From moments patient, hours filled.
A testament to minds that weave,
In tandem thought — and still believe.

CONDIFFUSION:

Verse 1: A Few Generic Palm Trees
Verse 2: A Few Diffused Palm Trees
Verse 3: A Few Generated Palm Trees
Verse 4: A Few Staged Palm Trees
404: A Few Palms At Pools



Hallucinated #0146, Markus Oberndorfer, 2024



Hallucinated #0019, Markus Oberndorfer, 2024

B2 EXCERPTS OF



Ed Ruscha mit Kamera-Assistent, Bryan Heath, und Danny Kwan auf Ruscha's Datsun Pick-Up, 1975. Photo: Paul Ruscha (cf.: Martino Stierli - Las Vegas in the Rearview Mirror, Getty Publications, p136)

Markus Oberndorfer mit Kamera-operator, Michael Mandl, und Tyler Winther auf Ford pick-up, L.A. 2016.

Dokumentation und „Re-enactment“ von Ed Ruscha's Foto das im Rahmen seines Projekts „Hollywood Boulevard“ entstanden ist. © Markus Oberndorfer 2016

2016-2025

WHAT THE TITLE TELLS US ABOUT THE PROJECT

RE für immer wieder

VISIT für besuchen, im Sinne von mit der präsentierten 360 VR Alternativrealität assoziieren und in der Gegenwart immer neue Frames durch den intuitiven und impulsgeteuerten Blick definieren.

VISITED für vergangene Erfahrungen oder dokumentierte Momente.

REVISIT für die Möglichkeit, einen Ort, in diesem Fall einen dokumentierten vergangenen Moment, wieder zu besuchen.

ED für Ed (Ruscha), dessen mediale Darstellung des Sunset Strips in "Every Building On The Sunset Strip" von 1966 als Ausgangspunkt für meinen offenen Diskurs über mediale Entwicklungen dient, die entlang einer Zeitachse aufgereiht sind. Dies ermöglicht Vergleiche, die medientheoretische und historische Fragen zu topologischen und medialen Parametern aufwerfen: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft (1966 - 2016 - 2066 - ...)

In allen koexistierenden Zeitachsen des Projekts bis 2024 werden Ort und Zeit konzeptuell und medial bedingt durch den Fahrer des Pick-ups definiert. Ein wesentlicher Unterschied zwischen dem zweidimensionalen, statischen Bildraum des fotografischen Stip-Panoramas und den dreidimensionalen dynamischen Bildräumen meiner 360° VR Videos liegt in der Einschränkung des Sichtfelds – des gezeigten Ausschnitts. Diese Auswahl der Perspektive oder Ansicht ist entscheidend für die Bildkomposition. Während in der Fotografie oder im Film der Produzent die Perspektive definiert, verlagert sich die Macht bei Virtual Reality und 360-Grad-Videos auf den Konsumenten, der zum aktiven Co-Produzenten der endgültigen Bilder wird. Diese interaktive Komposition in Echtzeit ermöglicht es den BetrachterInnen, ihre eigene alternative Gegenwart aus der ihnen präsentierten Vergangenheit zu erschaffen. Dieses Gefühl der Interaktivität und des Mitentscheidens das leibliche Betroffensein auslöst, fördert die sogenannte Immersion. Dies gelingt sogar ohne die Einbeziehung von Ton, Musik oder Geruch; Elemente, die in späteren Teilen des Projekts und ortsspezifischen Installationen bei denen es nicht mehr nur um die visuellen Mächte geht eingearbeitet sind.

REVISITED
RE | **VISITED**
VISIT
REVISIT | **ED**



Left REVISITED Source Footage Collage:
Spacetime, Afterglow, Westbound, Timeline #3, Right

Middle: REVISITED Installation
Back Room: REVISIT ZUMA, C-Print

Right: Collage in the Age of Automation
Back Room: REVISIT ZUMA, C-Print from Negative

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 prozeduralen 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, statisch-visuellen 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.

The 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 Quellenmaterialien 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 Ruscha³) herzustellen. Weiters, wollte ich untersuchen ob (und wie) die Bewegung übersetzt, und die Fahrdynamik 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.

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

¹ 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.

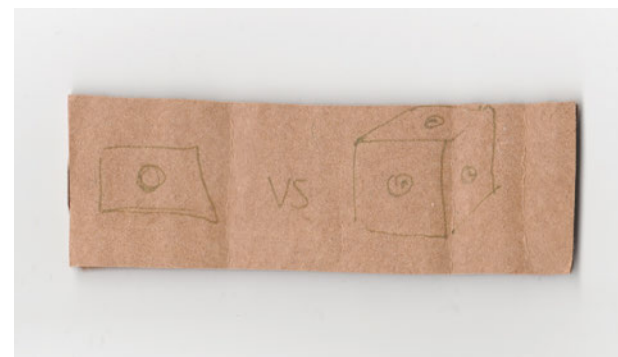
3DoF, bekannt als 360 VR, bietet Zuschauer:innen eine starre, allumfassende Perspektive einer Umgebung. 6DoF, bekannt als Full VR, gibt den Zuschauern*innen zusätzlich die Freiheit, sich innerhalb der virtuellen Umgebung zu bewegen.

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.

² Vgl. Doris Berger, Before Publication, The Making of Ed Ruscha's Every Building On The Sunset Strip, S.113.

³ 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.

Text: Markus Oberndorfer
Reflektor Magazine 1/2018



2015, Memo-Zeichnung am Frühstückstisch, die schlussendlich zu einem Jahrzehnt medialer Auseinandersetzung mit dem Sunset Strip,... geführt hat.

MAKING OF REVISITED

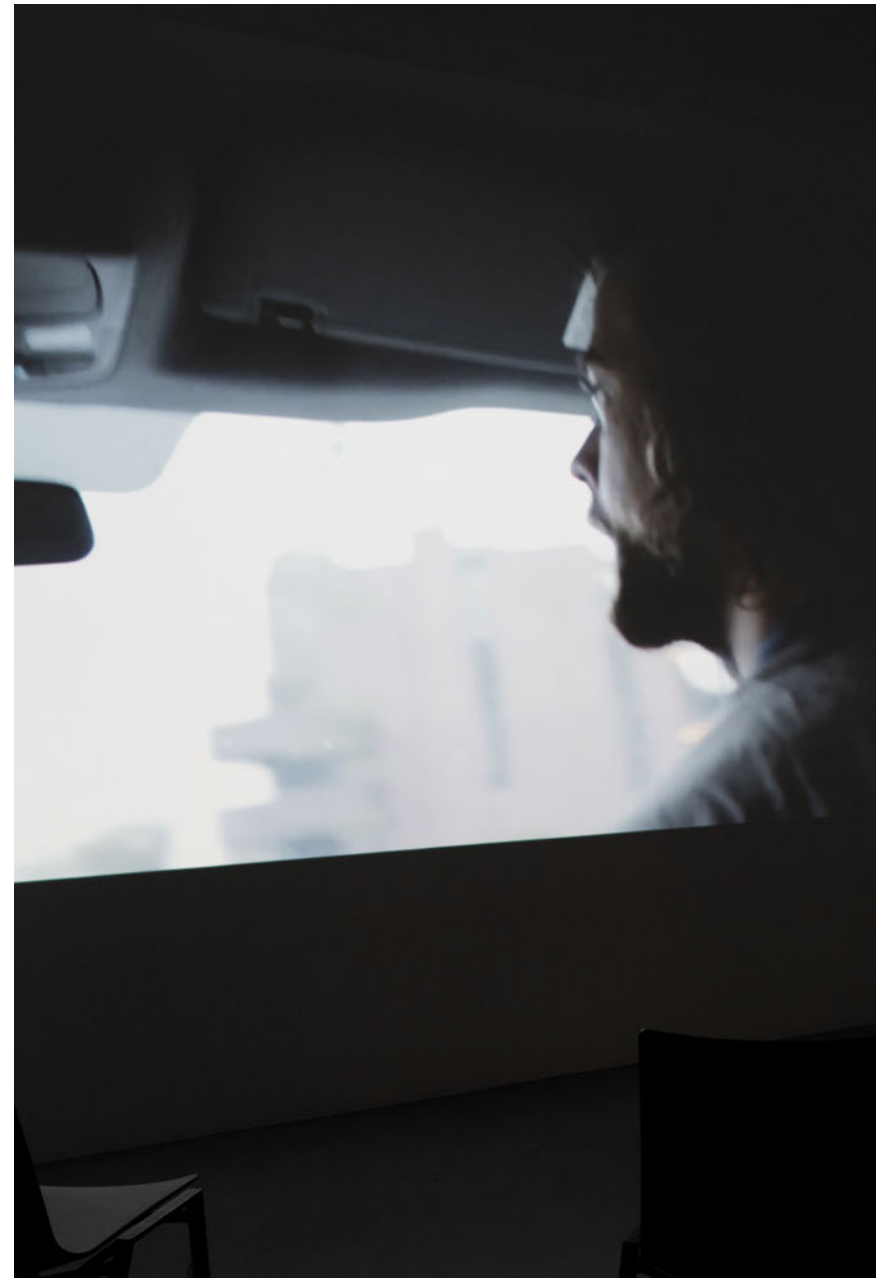
Tyler Winther: „Im Mai 2016 machte sich Markus Oberndorfer daran, Ed Ruschas ikonisches Werk „Every Building on the Sunset Strip“ neu zu interpretieren. Zum dessen 50.Jubiläum tat sich Markus mit dem Kamera-Operator Michael Mandl zusammen, um den Sunset Strip in seinem heutigen Zustand in einem atemberaubenden 360-Grad-Video festzuhalten.“ (2016)

Realisiert mit der Unterstützung von Vivian & Tyler Winther, Michael Mandl, Sira-Zoé Schmid, Thomas & Martina Egger, Bundeskanzleramt Österreich, VRISCH, rotag.

Making-of ansehen:

<https://www.markusoberndorfer.com/revisited/making-of.html>

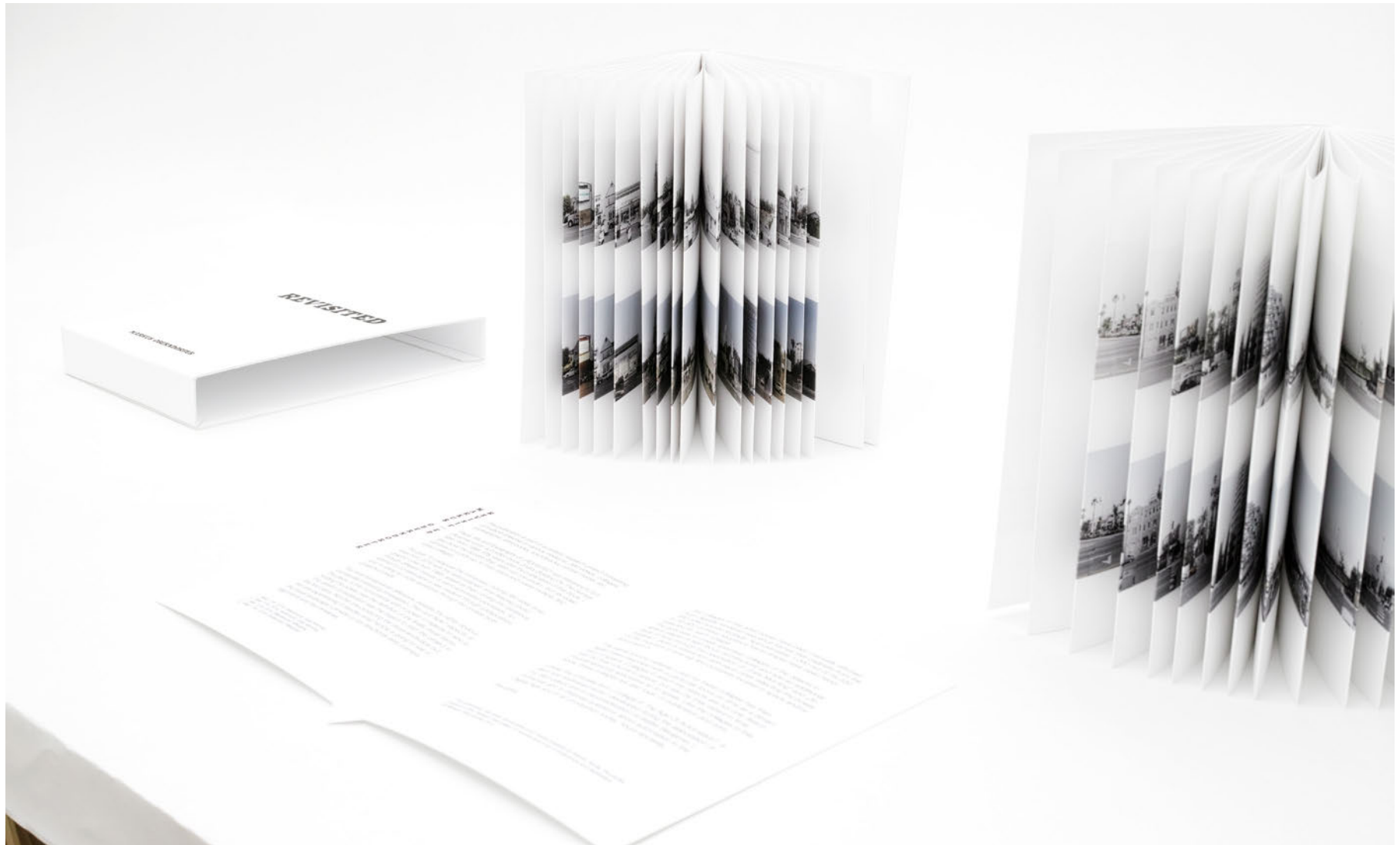
Video // Tyler Winther 2016



Ausstellungsansicht: 'Destined To Return', Bildraum Bodensee, Solo

ARTIST BOOK BOX

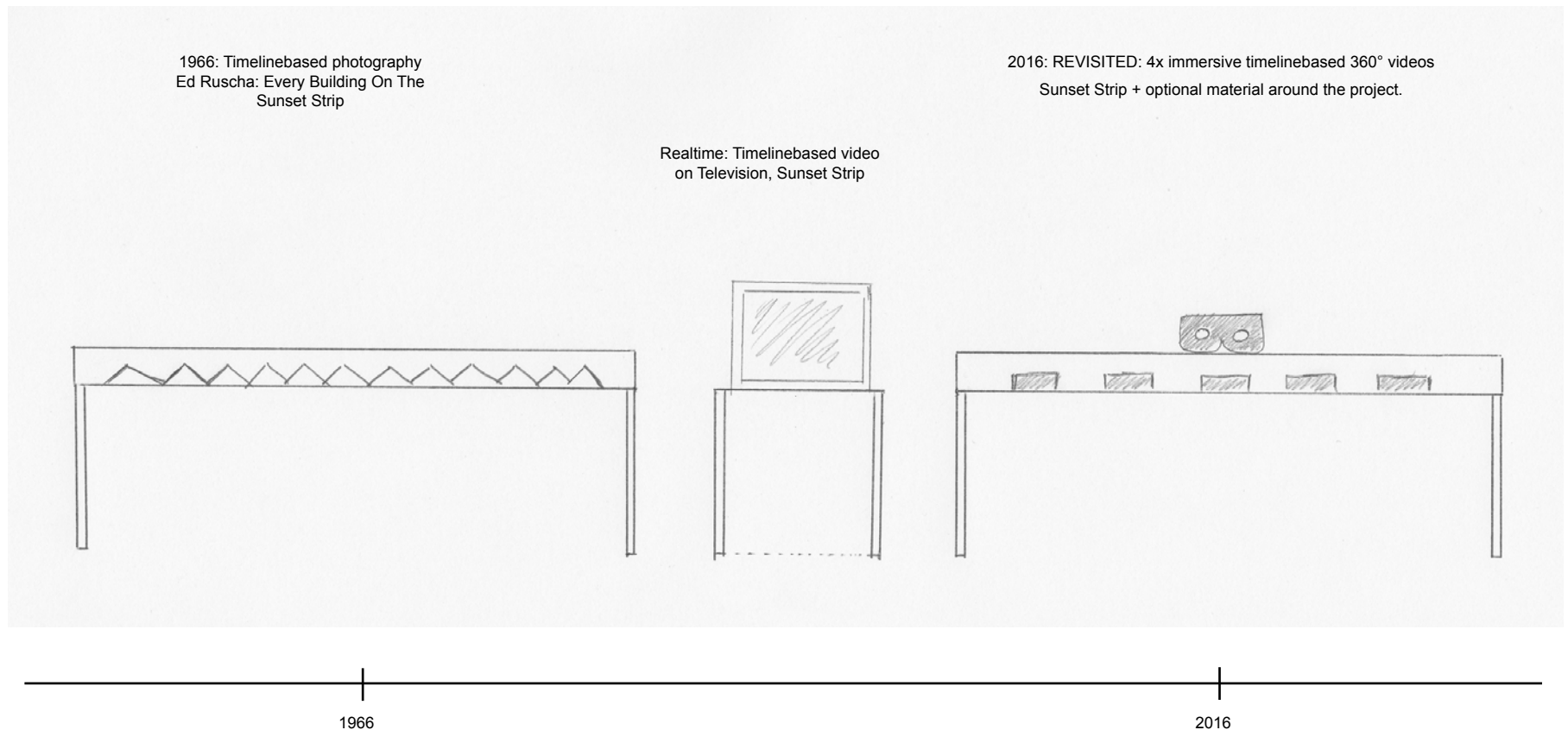
Zwei handgefertigte Akkordionbücher in Box mit Insert. 4,7m und 5,4m, mit Text von Markus Oberndorfer. t1 - t4, Early Morning & Afterglow. East- & Westbound, Hand-kollagiert aus einer individuellen Auswahl aus 100.000 von den Videos gerenderten Streifen, Edition 50



50 JAHRE MEDIALER ENTWICKLUNG

Der erste Schritt bestand – ausgehend von meiner Idee aus dem Jahr 2015 – darin, eine Installation für Ausstellungssituationen zu entwickeln, die eine Zeitleiste über 50 Jahre Medienentwicklung darstellt. Im Zentrum stehen dabei 360°-VR-Video und zwei weitere Hauptmedien unserer Zeit: Fotografie sowie Video/Film. Die Installation fokussiert in ihrer Gegenüberstellung auf die performativen und medientheoretischen Aspekte jedes Mediums. Die Notwendigkeit dieses Projekts liegt darin, den Fortschritt visueller Technologien, ihre spezifischen Qualitäten und ihre Auswirkungen auf unsere Wahrnehmung von Realität zu untersuchen. 1966 dokumentierte Ed Ruscha den Sunset Strip mit einer motorbetriebenen Nikon und schuf die Collagen für sein berühmtes Leporello-Buch.

Mein Ansatz aus dem Jahr 2016 bestand darin, sechs GoPros auf einem Pickup zu montieren und vier 360°-Videos zu einem virtuellen Erlebnis zusammenzuführen. Diese Methode ermöglicht es den Betrachter:innen, den Sunset Strip innerhalb einer definierten Zeitleiste zu erleben, dabei jedoch die Freiheit zu behalten, eigene Ausschnitte innerhalb der 360°-Umgebung zu erkunden. Auf diese Weise verbindet das Projekt Vergangenheit und Gegenwart und untersucht, wie sich unsere Interaktion mit visuellen Landschaften im Laufe der Zeit verändert und weiterentwickelt hat. Der rein mathematische Raum, der Abschnitt (= der Sunset Strip) den sowohl Ed Ruschas Buch als auch die 360°-VR-Videos abbilden, ist derselbe „Streifen“ – wenn auch mit topologischen Veränderungen und zu unterschiedlichen Zeiten. Deshalb müssen die Displays in Ausstellungssituationen dieselbe Größe haben.



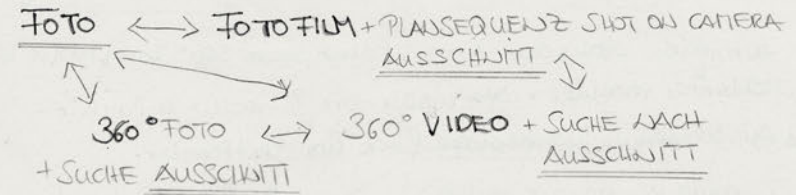
PERSPECTIVE OF THE VIEWER / THE CREATOR

- Foto = Static visual space
Frame defined by photographer / editor
- Fotofilm = Dynamic visual space / time gaps
Frame defined by photographer / editor
- Video = Dynamic visual space / seamless
Frame defined by cinematographer / editor
- 360° Foto = Static visual space
Frame dynamically defined by spectator
- 360° Video = Dynamic visual space / seamless
Frame dynamically defined by spectator

- 'Plonsequenz' = Fotofilm (one possible)
Shot on camera, real time defined
Frame by moving through 3-dimensional
Space (similar to my Fotofilms 'untitled
in case...')
Frame defined by photographer / editor

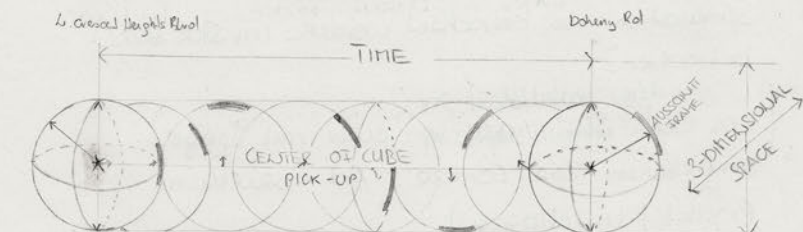
- 'Plonsequenz' = 360° Video, real time defined
Frame by moving through previously recorded/
documented 3-dimensional space.
Frame defined by spectator

Chicago 2011



VINYL(S) ≡ SLICE(S) OF TIME & SPACE (REVISIT O.S.T.)

- EXAMINING THE DIMENSIONS OF PERCEPTION
- COLLAGE IN THE ~~IMAGE~~ IMAGE OF AUTOMATION (no)
- VISUAL CONCEPTION
- CONCEPTIONS OF SPACE
- STATIC VS DYNAMIC VISUAL SPACE / ROTATING P.O.V.

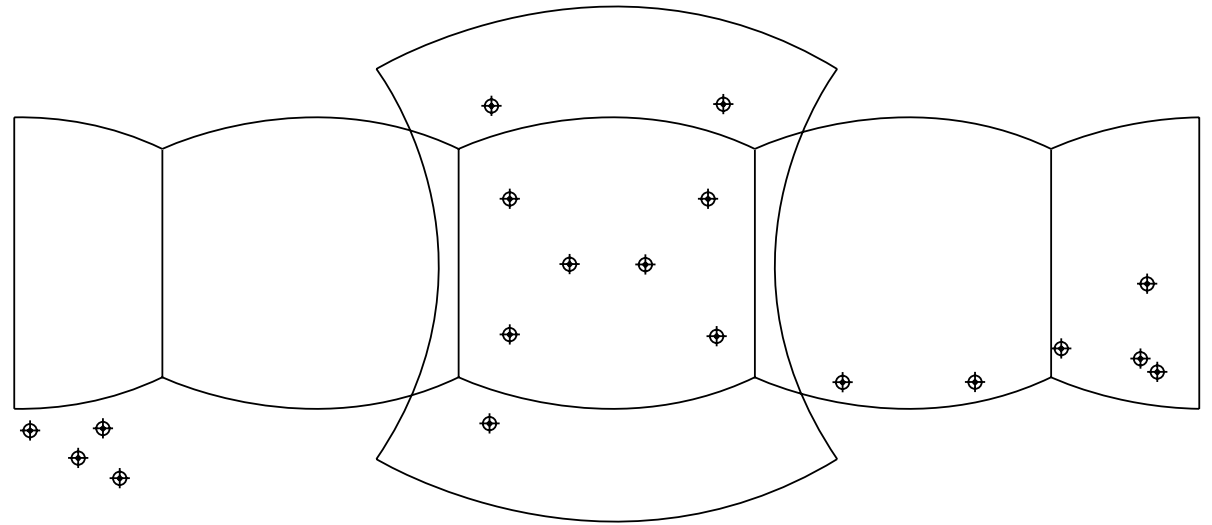


(bei Pick-Up ist dabei nur eine von unendlich vielen Positionen an denen 3-dimensionalen Raumwurst der sich durch Rotation & Drehung definiert)
Während der Fahrt durch die 360° Umgebung bestehen nahezu unendlich viele Möglichkeiten für 'Plonsequenzen' bzw. dem Blick des Betrachters folgende Videoausschnitte.

(MOVING TIME VS INDIVIDUAL FRAME)
PARAMETER UNDEFINED VS DEFINED



Every Building On The Sunset Strip, Kontaktbögen,
Getty Research Institute May 12, 2016.



Every Building On the Sunset Strip installiert an Ed Ruscha's Atelier
Wand, Getty Research Institute, May 12, 2016



REVISITED Afterglow Westbound
Stitched Equirectangular, Screenshot
Sunset Strip, May 11, 2016

Upper right: REVISITED, 6 camera 360° collage stitching
grid layout, Vienna July, 2016



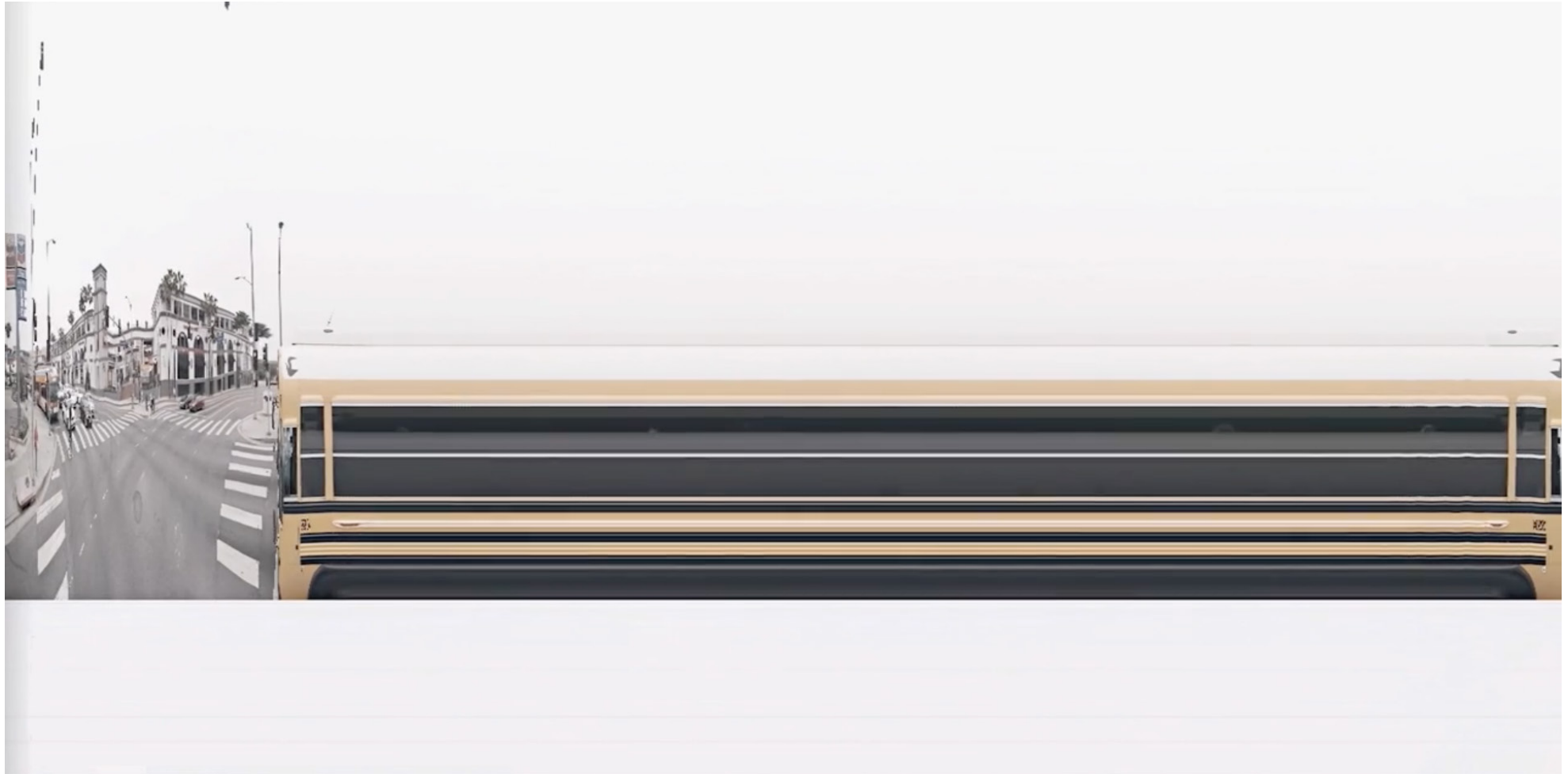
Left: Ed Ruscha - Every Building On The Sunset Strip" (1966)

Center: REVISITED Realtimeframe (TV)
Wall: SPACETIME VIDEO-PANORAMA,
Timeline 3, Afterglow, Westward, Vienna 2019,
34.464 x 1920px (2:08min), seam- and endless-loop.
9x4k, scaled to 5x screens for exhibition setting.

Right: 4x REVISITED° 360° videos (2016)
+ Zusatzmaterial (2016-2018)

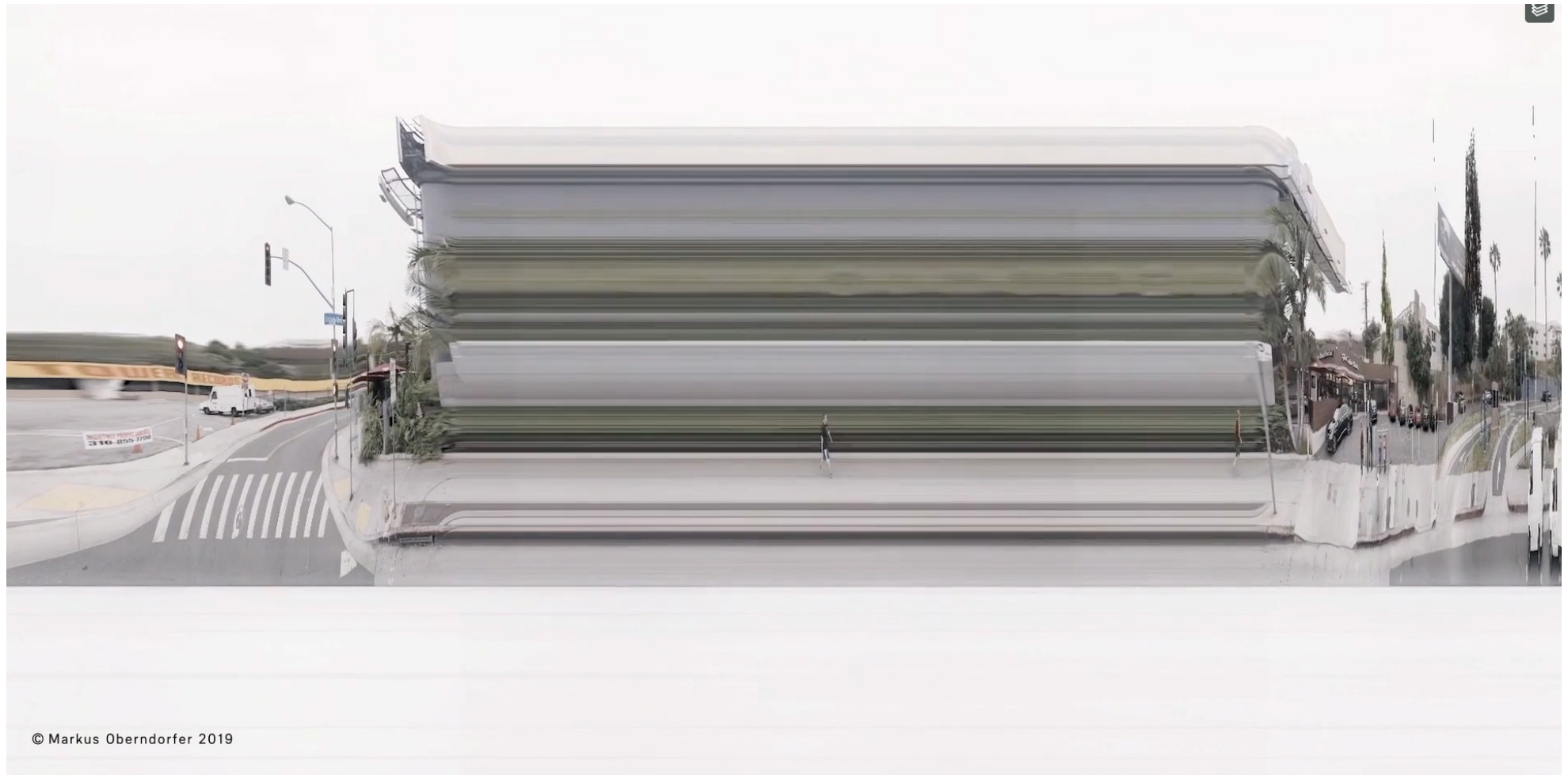
REVISITED SPACETIME VIDEO PANORAMA #1 - 4

Spacetime Sphere Cuts. Digitale Videocollagen for Mehrfachprojektionen und Screens, Wien 2018 & 2019



3840 x 1920

Ride: Sunset Strip, Westbound, Early Morning, Los Angeles 2016, 360 Video Spacetime Panorama: West > East (Preview Slide, 9:36min) Original: 34060 x 1920px (2:08min), Naht- & Endlos-loop



© Markus Oberndorfer 2019



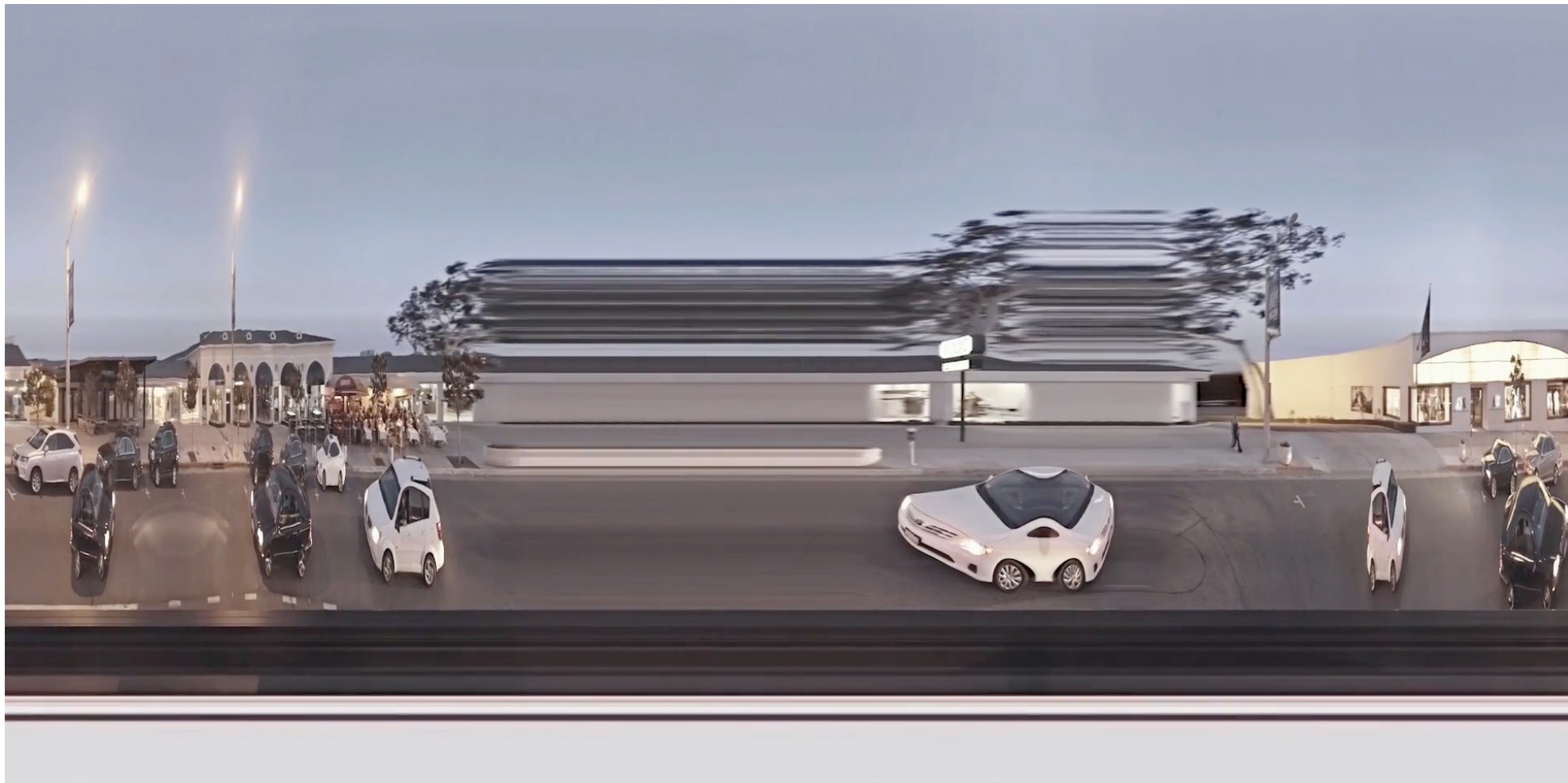
3840 x 1920

Ride: Sunset Strip, Eastbound, Early Morning, Los Angeles 2016, 360 Video Spacetime Panorama: East > West (Preview Slide, 9:36min) Original: 28.840 x 1920px (2:08min), Naht- & Endlos-loop



3840 x 1920

Ride: Sunset Strip, Westbound, Afterglow, Los Angeles 2016, 360 Video Spacetime Panorama: West > East (Preview Slide, 9:36min) Original: 33.692 x 1920px (2:08min), Naht- & Endlos-loop



3840 x 1920

Ride: Sunset Strip, Eastbound, Afterglow, Los Angeles 2016, 360 Video Spacetime Panorama: East > West (Preview Slide, 9:36min), Original: 54.030 x 1920px (2:08min). Naht- & Endlos-loop

SPACETIME COLLAGES (PRINT | FRAMED)

Wien 2017 - 2021

Die Idee, die Raumzeit zu reflektieren und den dynamischen visuellen Raum in einer statischen visuellen Collage darzustellen, entstand während eines Gesprächs mit einer Ausstellungsbesucherin. Während sie das Headset trug und den Sunset Strip hinunterfuhr, fragte sie: „Warum halte ich jetzt an?“ Die einfache Antwort war eine rote Ampel.

Dieser Moment veranlasste mich dazu mir die Frage zu stellen, wie die Zeit die visuelle Dynamik von Collagen beeinflusst. Daher suchte ich nach einer Möglichkeit, dies visuell umzusetzen, und entwickelte einen Workflow, der Objekte (Gebäude, Autos, Fußgänger usw.) basierend auf ihrer zeitlichen Ausdehnung im Raum entweder komprimiert, normal oder gestreckt visualisiert. Dies hängt vom Rhythmus der Fahrt, dem Verhältnis zwischen meiner Geschwindigkeit und der Geschwindigkeit entgegenkommender Objekte, den Bildern pro Sekunde und der Entfernung der Kamera zu einzelnen Objekten ab.

Die Dauer der vier Fahrten entlang des Sunset Strip führt zu unterschiedlich langen Collagen, die jeweils denselben mathematischen Raum, aber eine unterschiedliche Zeitspanne darstellen. Am längsten dauerte die letzte Aufnahme (Afterglow, Eastbound), bei der ich mich während der Dreharbeiten wiederholt im zähfließenden Verkehr und in Staus befand.

REVISIT ED

t_1



t_2



t_3



t_4



Für jedes REVISIT-Video wurden alle sechs Richtungsachsen ausgearbeitet – links, rechts, Himmel, unten, vorne und hinten. Immer in einem vom Zentrum des 360°-Videos ausgehenden 90°-Winkel. Sechs Werkgruppen (insgesamt 36 solcher Collagen) existieren. 4x6 REVISITED, 1x6 REVISIT ZUMA & 1x6 REVISIT PCH. Zusammen ergeben sie eine Länge von 460 m bei einer Höhe von 21 cm.

Die linke, rechte, Himmel und untere Perspektive jeder Fahrt können verwendet werden, um einen gedruckten Tunnel zu erstellen. Vorder- und Rückperspektive können einzeln verwendet werden. Ausschnitte der beiden letzteren, um Kreuzungen entlang des Tunnels darzustellen.

Die Übersetzung des dynamischen visuellen Raums (VR-Headset) in einen statischen visuellen Raum (Collagen) war für mich von entscheidender Bedeutung, um zentrale Denkprozesse und Dinge, die bei der Gegenüberstellung der Werke in meiner Installation passieren, für alle im Ausstellungsraum leichter zugänglich zu machen. Das Headset ist ein Ort der Einsamkeit. Es kann nur von einer Person verwendet werden, die die Macht über den endgültigen Ausschnitt hat. Durch die gerahmten Collagen in der Ausstellung wird das Konzept der vielen Richtungsachsen für jeden zugänglich. BesucherInnen können sich so auch ohne Headset ein Bild von Raum, Zeit, Rhythmus und Subjektivität der Wahrnehmung machen.

REVISIT ZUMA



REVISIT PCH

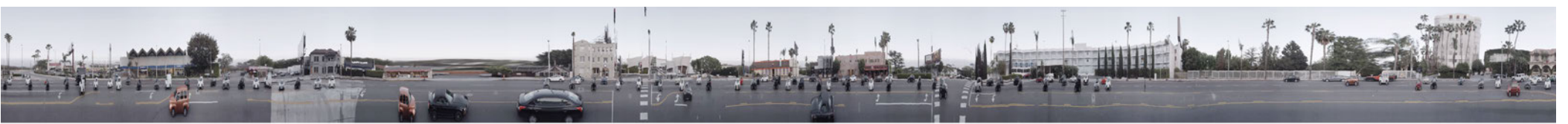




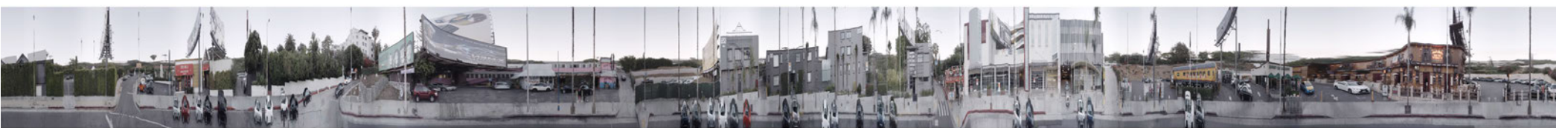
REVISITED Source Footage Collage, Spacetime,
Early Morning, Timeline #2



Afterglow, Westbound, 6 Richtungsachsen in Raumzeit, Dauer: 9:42min, Excerpt



...



...



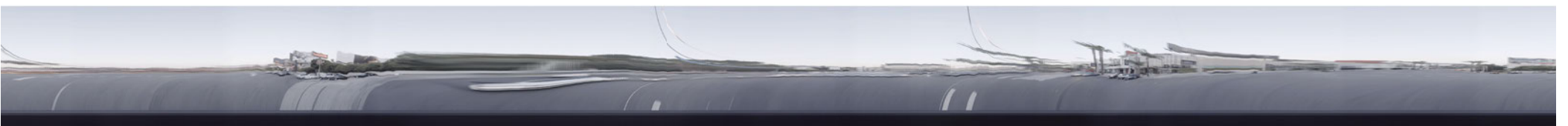
...



...



...



...

Alle 6 Videos von REVISITED in 6 Richtungsachsen ergeben 36 Collagen und in etwa 460m Print bei einer Höhe von 21 cm.



AUDIO SOLUTIONS

Audio spielt eine entscheidende Rolle bei der Schaffung immersiver Umgebungen, der Schaffung von Atmosphären und dabei den Blick von BetrachterInnen zu führen. Drei Audiolösungen wurden in Teile des Projekts integriert.

- Spatial Audio (Staging The Ordinary, REVISIT ZUMA)
- 36.0 REVISIT Radio (Staging The Ordinary)
- REVISIT Soundtrack

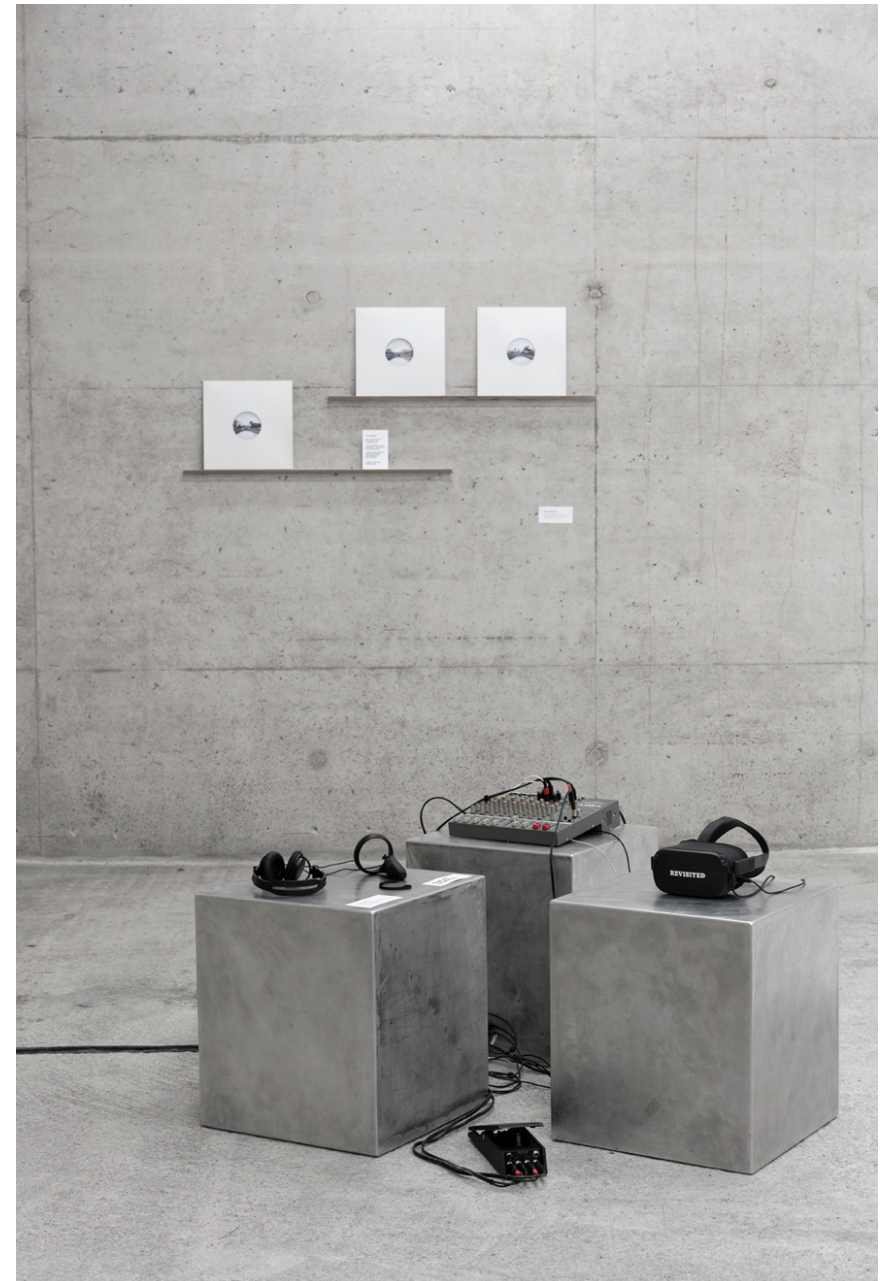
Im Vergleich zur REVISITED-Installation, die sich auf visuelle Aspekte beider Medien konzentriert und keinen Ton enthält, ist dies bei den oben genannten der Fall. Sie sollen Ausgangspunkte für weitere Experimente mit Gerüchen (Odorama), Wind und anderen Immersionshilfen sein.

SPATIAL AUDIO

kann man sich am besten als aus jeder Richtung kommende und so dem Blick folgende Tonquellen vorstellen. Sie umgeben BetrachterInnen im Zentrum einer 360° Umgebung. Jedes Objekt, z. B. ein Auto, wird als eigenständige Tonquelle behandelt, die präzise verfolgt und im Raum positioniert wird. So reagieren diese Tonquellen dynamisch auf die Bewegungen des Zuschauers, wenn er das VR-Headset verwendet.



Die 360°-Klanglandschaften für „STAGING THE ORDINARY“ und „REVISIT ZUMA“ wurden aus einem Los Angeles Ambisonic-Soundarchiv, geskripteten und eingesprochenen Gesprächen von Passanten, Musik aus dem von mir zum Projekt veröffentlichten Soundtrack, usw. generiert. Sie sind vollständig inszeniert und konstruiert.





Staging The Ordinary, 2019 Afterglow, Timeline 3, Westbound, 360 VR mit Spatial Audio (Hear VR Now), Volume Pedal um REVISIT Radio zu aktivieren

FOUKAULD - DAS VERSCHWINDEN



Seit 2005 untersucht dieses Langzeitprojekt Geschichte und Gedächtnis im Zusammenhang mit dem Verschwinden und der Aneignung der Befestigungen Nazi-Deutschlands an der Atlantikküste rund um Cap Ferret.

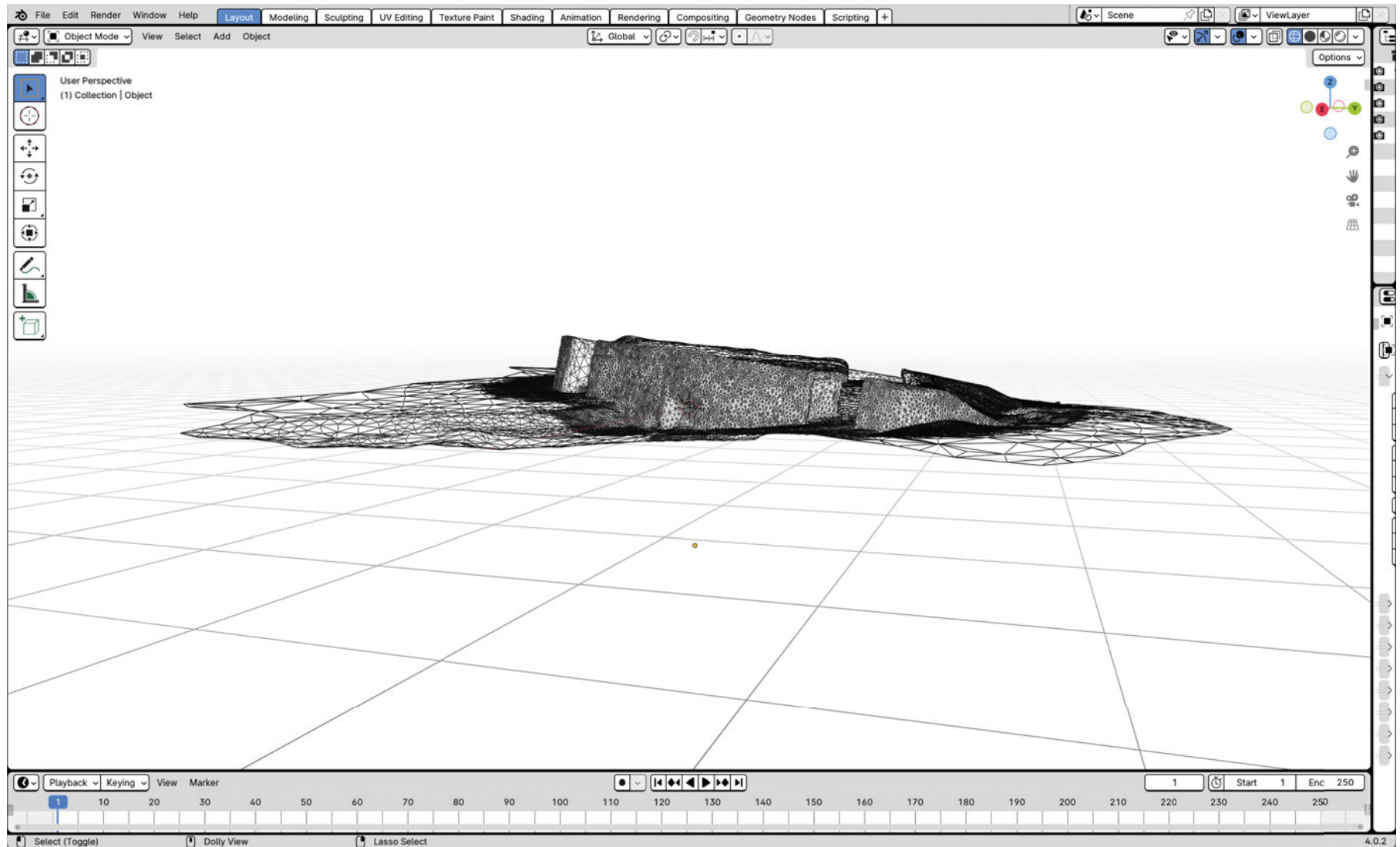
Was verkörpert ein Ort wie Cap Ferret „heute“, Jahrzehnte nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs als Urlaubs- ebenso wie als Erinnerungsort.



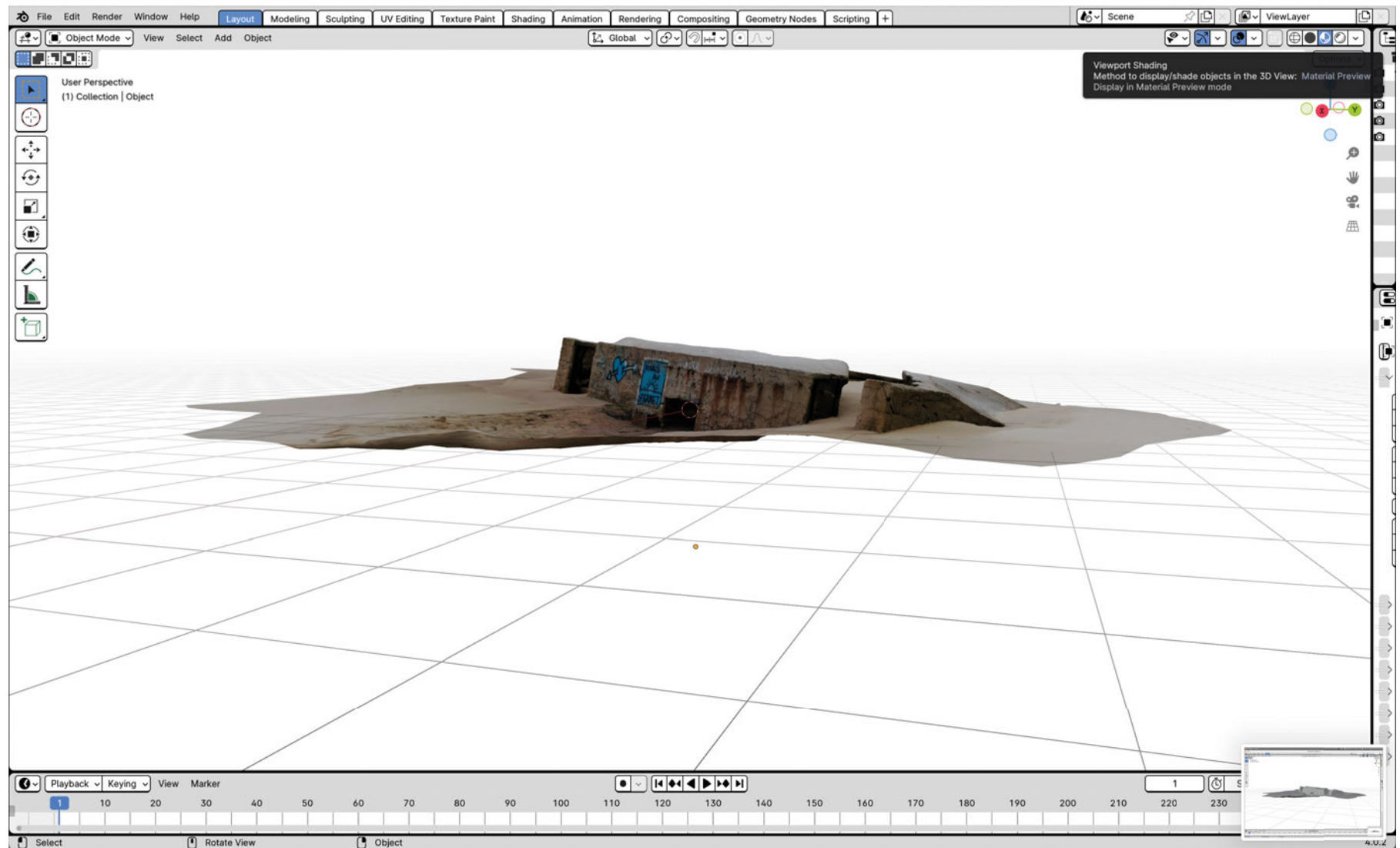
Blokos Verts II, Analoge C-Prints von Negativ: 29,2 cm x 37,5 cm & 120 cm x 150 cm, Edition: 3+2, Cap Ferret, 2008
Aus der Serie (2005 - 2024)

Displaced Matter # 1 & 2

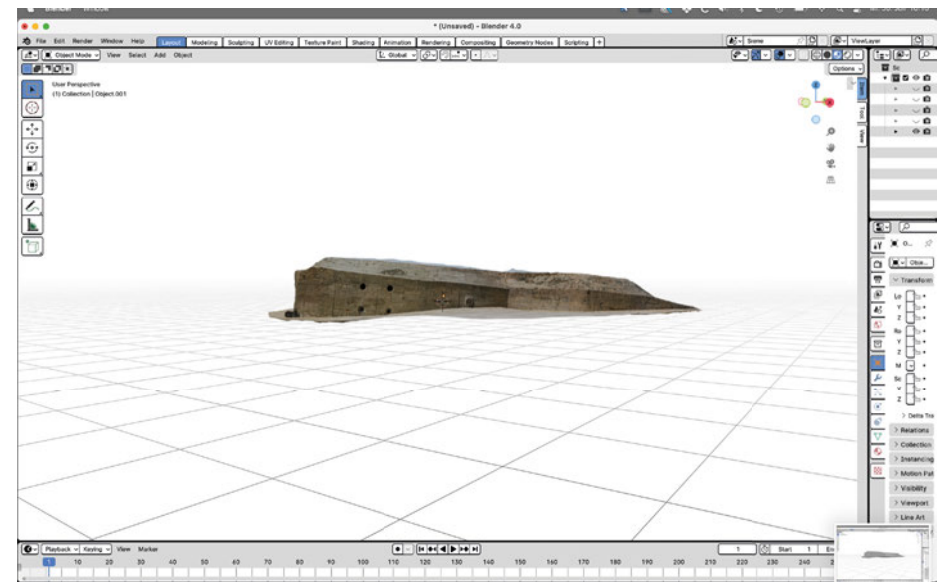
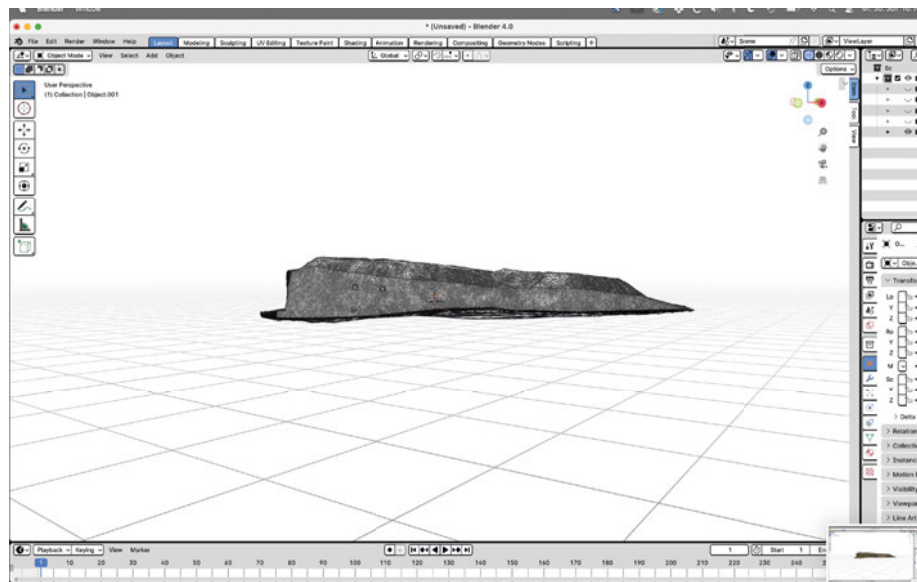
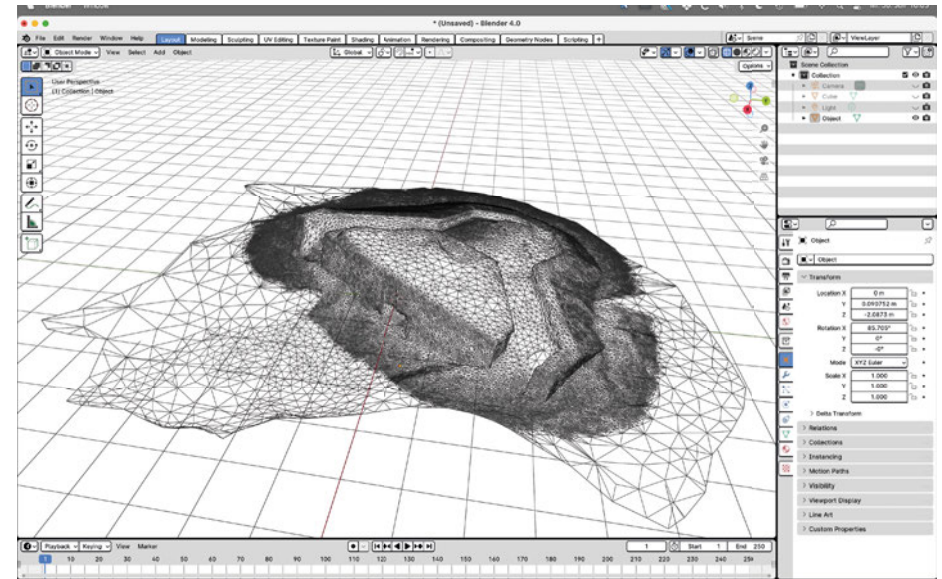
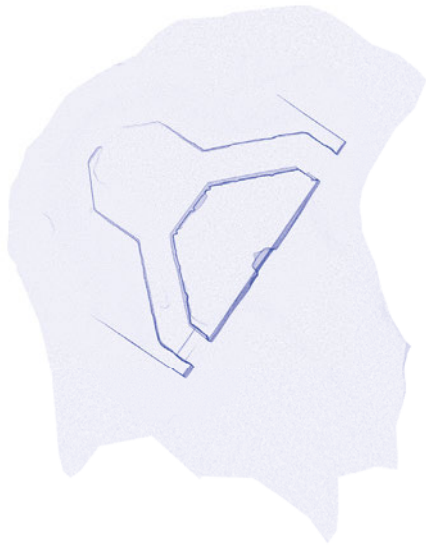
Dreizehn 3D-Scans von Bunkern aus dem Zweiten Weltkrieg (seit 2005 auch auf Negativen fotografiert), Cap Ferret, 2024



Displaced Matter #03 (Drahtgitter-Darstellung), 17_9_2024-18h57, Cap Ferret



Displaced Matter #03 (mit Textur), 17_9_2024-18h57, Cap Ferret



Oben: Displaced Matter #03 (blueprint & Drahtgitter), 17_9_2024-18h57 // Unten: Displaced Matter #11, 20_9_2024-12h45 (Drahtgitter & mit Textu)



Les Aoûtiens II, Analoge C-Prints von Negativ: 29,2 cm x 37,5 cm & 120 cm x 150 cm, Edition: 3+2, Cap Ferret, 2006
Aus der Serie (2005 - 2024)

DAS VERSCHWINDEN - Der Atlantikwall um Cap Ferret

„Der Melancholiker rettet sich aus seiner stummen Schwere und dem stumpfen Brei der Dinge durch eine Metaphysik, die zum Weltzustand erhebt, was sein Seelenzustand ist. Er weiss, dass das Leben auf einer Welle des Todes in eine Zukunft strömt, die die Schädelstätte der Geschichte nur vergrößert. Darum ist die Ruine der eigentliche Ort des Melancholikers. Die Ruine zeigt noch den mächtigsten Bauwillen im Übergang zum endgültigen Verfall [...]“

„Noch ist der Bauplan des Hauses, der Stadt zu erkennen, noch stehen Gewölbe, Torbögen, Mauergerippe. Aber schon frisst das Wasser am Stein, krallen sich Pflanzen in die Risse der Mauern, spielt der Wind in den Fensterhöhlen, huschen die unheimlichen Tiere der Nacht durch Räume, die spurenhaltig noch das vormalige Leben der Menschen bewahren. Die Natur holt sich, was der Mensch ihr abgerungen hat, zurück. Nichts hat Bestand; dies ist das unnachgiebige Wissen des Melancholikers. So mächtig, stolz, siegreich sich die Bauwerke erheben — es gibt eine stärkere Kraft, die des leisen, unmerklichen Niedersinkens. Dies zu wissen, ist sein Stolz.“ Zitat aus

Hartmut Böhme's book „Fetischismus und Kultur“

ALLE DINGE WERDEN GEWESEN SEIN

Meine fotografische Arbeit „Das Verschwinden - der Atlantikwall um Cap Ferret“ beschäftigt sich mit den Befestigungen Nazideutschlands an der Atlantikküste um Cap Ferret. Grundsätzlich wurde der Atlantikwall gebaut, um die Alliierten bei einem Angriff vom Eindringen ins Landesinnere des „Dritten Reiches“ abzuhalten. Insgesamt gab es etwa 8100 Befestigungen auf den Kanalinseln und in den Ländern Frankreich, Deutschland, Belgien, Dänemark, Norwegen und den Niederlanden. Diese bildeten einen 2685 Kilometer langen Wall. Die längste jemals in so kurzer Zeit (1942-1944) und unter einem Befehlshaber (Adolf Hitler) errichtete Befestigungsanlage. Die Landung der Alliierten in der Normandie hatte Einfluss auf den Umgang mit den Bunkern und ihre Bedeutung an einzelnen Abschnitten des Atlantikwalls. In der Normandie wurde er von den Behörden zum Teil unter Denkmalschutz gestellt; einige Bunker wurden zu Museen umgebaut, andere zu Denkmälern für die gefallenen Soldaten, für Kriegsgefangene, deportierte Juden und Zivilisten. In Cap Ferret und an anderen Orten entlang der Atlantikküste, die nicht unmittelbar von Kampfhandlungen um den D-Day betroffen waren, wird der Atlantikwall im Gegensatz dazu seiner „natürlichen“ Geschichte überlassen — er verfällt oder wird umgewidmet [...]



ARTIST BOOK & BOX

22 x 28cm, 106 Seiten, 57 Abbildungen (2005-2010), Essays von Inge Marszolek (Geschichte), Wolf Langewitz (Philosophie) und Markus Oberndorfer in Deutsch, Französisch und Englisch. Fotohof edition ISBN 978-3-902675-71-2, Design: Markus Oberndorfer, Edition: 750

LIMITED BOX: 1 signierte, nummeriertes Buch "Foukauld" (see left), 1 handvergrößerter, signierter und nummerierter "Editions-Print", Cap Ferret 2012, 1 limitierte Blu-ray "Omega Point" Fotofilm (HD) // Sound: DDay One, Content (L)abel 2008, Bookklet mit Abbildungen und Essay "Das Bild des Dazwischen im Fotofilm Omega Point" von Lydia Nsiah in German, French, Englisch, ...



AUTREMENT ON DEVIENT FOU ...

Fotografie, Interview, Video, Essay //
Villeneuve-sur-Lot & Cap Ferret 2012 - 2014



Interview mit dem Zeitzeugen Henri Lavrillat (Video & Text):
31 min, Sprache: Französisch // Subtitles: English, Deutsch
<http://www.markusoberndorfer.com/autrement-on-devient-fou/>

Liest man die Geschichte über Lavrillats Pflichtarbeitsdienst und die Lebensbedingungen am Cap während des zweiten Weltkrieges parallel zu den Bildern von funktionaler Architektur auf Cap Ferret heute projiziert sich seine Geschichte als Teil des kollektiven Gedächtnis in die Gegenwart.





Henri Lavrillat vor seinem Haus in Villeneuve-Sur-Lot, 2012, Analog C-Print

ARTIST BOOK

AUTREMENT ON DEVIENT FOU..... (OmdU): 96 Seiten, 16 x 23cm, 42 Abbildungen (2012-2013), Interview mit franz. WW2 Zeitzeugen Henri Lavrillat, Essays von Inge Marszolek und Markus Oberndorfer in Deutsch und Französisch, Design: Nik Thönen.



SE SOUVENIR

Photography, Performance, Installation, Photofilm, Essay // 2013

Deutsch, Französisch, Deutsch, Französisch, ... so baut sich das Konstrukt aus Plakaten auf jenen Wänden auf, die Henri Lavrillat 1941 im Pflichtarbeitsdienst bauen musste und mit denen ich mich in meiner fotografischen Gegenwart über die letzten Jahre auseinandergesetzt habe. Dabei entsteht eine temporäre Installation im öffentlichen Erholungsraum des Caps, die die Arbeiten „Autrement on devient fou....“ und „Foukauld - La Disparition“, die jede für sich „das Sich-Erinnern und das Sich-Vorstellen“ aus zwei grundlegend verschiedenen Perspektiven behandeln, kontextuell und für kurze Zeit ganz konkret zeitlich und performativ am Ort des Geschehens vereint.

Um das konkrete Erleben des Sich-Erinnerns und der Intervention „Se Souvenir“ nicht schon im Vorfeld unnötig abzuschwächen, habe ich diese geplante Aktion im öffentlichen Raum unangekündigt durchgeführt. Die Aktion generiert sich so im Aufeinandertreffen von Geplantem und Unplanbarem in der jeweiligen Gegenwart neu. Die dabei aus der Aktion wachsenden gemeinsamen Situationen, die ich dort zusammen mit Passanten hatte — unabhängig davon, ob diese interessiert, irritiert oder (als träumende, einsame Spaziergänger, Vgl.: Jean-Jacques Rousseau) gar nicht näher gekommen sind —, sind jene Situationen, an die sich theoretisch jeder der dort gewesen ist, erinnern könnte, wenn er sich der Vergangenheit annähern wollte.

Mit der Intervention „Se Souvenir“ habe ich mich, zumindest im Rahmen der Aktion und bis die letzten Plakate von den Wänden verschwunden sind, aktiv in den Veränderungsprozess vor Ort eingegliedert, den ich bisher „dokumentiert“ habe. Dabei war ein Ziel der Aktion, die „Spielräume einer Umgebung durch Zweckentfremdung oder durch alltagspraktisch raumbildende Tätigkeiten auszuloten“ und „das räumliche Innovationspotential, das durch die Diskrepanz zwischen vorgeschriebenem und praktischem Zweck entsteht“ aufzuzeigen und zu hinterfragen.

Die in den Abbildungen zu sehenden Zitate auf den Bunkerwänden spielen mit dem lesenden Betrachter und seiner unmittelbaren leiblichen Erfahrung vor Ort. Sie locken ihn an, versuchen ihn zu involvieren, und Fragen nach dem, was sich ausserhalb einer scheinbar objektivierenden Perspektive, die wir durch die Aufzählung und Vernetzung einzelner Fakten, Probleme und Programme als Konstellation verstehen, noch abspielt.

^c „MAN hat die Filme gesehen“ — Jede/r der nicht selbst dabei gewesen ist, kann sich all das was ein anderer erlebt hat, wenn dann nur im entferntesten vorstellen - und zwar auf Basis dessen, was MAN zB in Dokumentarfilmen gesehen hat oder an Informationen bereitgestellt bekommt.

^b „Wenn ICH sie so sehe ...“ — Henri Lavrillat sagt das zwar in seinem Namen aus. Wenn man ICH aber nicht nur mit Henri Lavrillat verbindet, sondern mit „sich selbst“, dann funktionieren die Zitate eben für jeden, der sich fragt, was passiert „wenn er (oder sie) sie so sieht“

^c „ER stellt sich das vor“ — ER ist der (oder die), der (die) sich fragt und das Vorgefundene interpretiert. Der (oder die) andere, der (die) zB gerade dort steht.





CAP-FERRET

L'Autrichien qui fait parler les blockhaus

À 33 ans, un photographe autrichien suit depuis neuf années les blockhaus du Cap-Ferret. Il a interviewé un de ceux qui les a construits et a posé ses paroles sur leurs murs.

En 2004, Markus Oberdorfer passe ses vacances au Cap-Ferré. Il a alors 24 ans et est étudiant à l'École des arts de Vienne en Autriche. Artiste photographique, il ne manque pas de photographier ses lieux. Il travaille encore en argentique et tire lui-même ses photos. Or, quand il fait les tirages, chez lui à Vienne, qu'il est frappé par une fantaisie dures dans un paysage de sable et d'eau. C'est le début. Markus revient en 2006, 2008, 2010, 2012. Il refait une semaine à chaque fois. Et tire ses photos.

Pour lui, les blockhaus du Cap-Ferré sont vraiment à part, totalement différents par exemple

pluôt sur le matériel. Et, le troc
khaus - reflète la vie du quotidien -
est le monde des vacances et

[illegible]

Marxisme a partagé le verre de l'émulsié auprès des Blockhaus avec quelques Ferret-Capitels, pour marquer l'abaissement de 9 ans de travail. L'eau, le vent et le sable continuent leur travail...

ou petit, mais il en démontre le paysage. Des textes accompagnent les photos, de la même et des deux hémisphères, en français, allemand et anglais.

Henri Laviat, 92 ans, raconte...

ans 2012, il est de nouveau au Cap-Ferrat, dans l'une des chambres d'hôtel du Cap-Hotel. La petite maison abrite une seconde chambre. Elle est occupée par un couple. Markus est, soudain, assis sur son lit, et parle à pleines bras le français. Un matin, après le petit-déjeuner, il raconte son amour. Le couple raconte d'ailleurs, par la suite, dans un film, qu'il y a eu des amis. Adieu, un homme fou. Et sur scène : « J'ai eu au Cap-Ferrat pendant les STO et, je crois, une liaison... » Un incroyable hasard. C'est Pierre Lemaitre, 32 ans, il vit à Villeneuve-Lot à côté d'Agde. Deux semaines plus tard, il a été suspendu comme Markus. Celui-ci est alors à Paris en résidence d'artiste pour quatre

et, interviewé d'abord l'aide-soignante, puis le 14 mars 2012 Henri Lavielle lui-même. Celui-ci lui

[illegible][illegible]

On peut commander le livre sur www.marcjacobsbooks.com

se parle dans sa totalité, en deux langues, français et allemand. Les gens se frète, déchiffrent. Une expo éphémère à voir encore quelques jours.



C-O-M, Analogue C-Prints von Negativ: 29 cm x 37,5 cm & 120 cm x 150 cm, Edition: 3+2, Cap Ferret, 2013



C-O-M, Analogue C-Prints von Negativ: 29 cm x 37,5 cm & 120 cm x 150 cm, Edition: 3+2, Cap Ferret, 2013

Umbrüche UND Utopien

DAS ANDERE EUROPA

Der europäische
Fotomonat in Berlin
Daghild Bartels

Markus Oberndorfer: „On a Vu“, aus der Serie
„Se Souvenir“, 2013, C-Print von Negativ,
120 x 150 cm, 3+2AP (© Markus Oberndorfer)



C1 SKY IS NO LIMIT — Digital Pseudo-Orte und das algorithmisierte Globale Dorf

Marshall McLuhan prägte in den 1960er Jahren den Begriff des „Globalen Dorfs“, um die tiefgreifenden Auswirkungen elektronischer Medien auf Zeit-, Raum- und Kommunikationsstrukturen zu beschreiben. Für ihn bedeutete der mediale Wandel nicht nur die Beschleunigung des Informationsflusses, sondern auch eine Transformation gesellschaftlicher Erfahrungsräume — und damit das Entstehen einer neuen Form kollektiver Wahrnehmung. Heute, im Zeitalter von 3D-Modellierung, CGI und generativer KI, setzen sich diese Dynamiken nicht nur fort — sie potenzieren sich auf bislang unvorstellbare Weise. Informationsflüsse sind nicht mehr nur grenzenlos und beschleunigt, sondern hyperpersonalisiert, algorithmisch gefiltert und zunehmend maschinell generiert. Die vormals relativ „homogene“ Öffentlichkeit des Massenmediums hat sich in unzählige Mikro-Öffentlichkeiten aufgespalten — gesteuert von Recommender-Systemen und KI-Modellen. Das „Globale Dorf“ hat sich zu einem fragmentierten Netz individuell kuratierter Wirklichkeitsausschnitte, Fiktion und Simulation entwickelt, eingebettet in einen fluiden, oft undurchsichtigen Strom algorithmisch optimierter Datenfragmente.

Markus Oberndorfers algorithmisiertes „Globales Dorf“ reflektiert und übersetzt diese gegenwärtigen Bedingungen in eine bewusst stilisierte, nicht-illusionistische Raumstruktur: Eine modellhafte Anordnung von Bedeutungsräumen, die zwischen Fragment, Kulisse und Bühne oszilliert. Anstatt Realismus zu simulieren, entsteht hier ein offenes Bühnenbild, in dem unterschiedliche „Schauplätze“ nebeneinander und übereinander arrangiert werden — als lose narrative Szenenfragmente. Objekte, Bilder und Videos verteilen sich wie Requisiten innerhalb eines navigierbaren räumlichen Grids, das sich nicht über realistische Topografie definiert, sondern über mediale Präsenz: durch Polygonnetz-Strukturen, algorithmische Texturen, Videoprojektionen, einen Raum-Zeit-Tunnel oder auch durch Leerstellen und die bewusste Abwesenheit von Dingen.

Das Werk verbindet drei thematische Stränge miteinander:

Der erste beschäftigt sich mit Überresten des Atlantikwalls auf Cap Ferret durch 3D-Scans und Fragmente eines Zeitzeugeninterviews. Hier werden historische Orte digital konserviert, gleichzeitig aber ihrer indexikalischen Verankerung enthoben. Der zweite Strang widmet sich generierten Bildwelten und Formen algorithmischer Imagination: KI-generierte Objekte, simulierte Panoramen, von Oberndorfer modellierte Palmen — inspiriert von Ed Ruschas „A Few Palm Trees“ — verdichten kulturell codierte Vorstellungen

von Exotik und Eskapismus. Der dritte Strang verknüpft urbane Topografien mit medienreflexiven Erzählformen — etwa durch eine Raum-Zeit-Collage, die den Rhythmus einer Fahrt über den Sunset Strip in Los Angeles im Jahr 2016 visualisiert und sowohl gelebte Räume als auch deren digitale und kulturelle Repräsentationen referenziert (beispielsweise Ed Ruschas „Every Building on the Sunset Strip“, Oberndorfers 360°-VR-Experience REVISITED oder seine GTA V Collagen von der Eclipse Boulevard).

Zentral für die Erfahrung dieses virtuellen (Mikro-)Dorfs ist eine körperlich — oder durch Interaktion und Clickwork — ausgelöste Medialität: Inhalte wie Videos oder Tonaufnahmen werden erst durch räumliche Nähe aktiviert. Der Zeitzeuge Henri Lavrillat beginnt auf Plakaten zu sprechen, Blicke in den Innenraum eines Bunkers oder in den Himmel öffnen sich — und so weiter. So entstehen variable, individuelle Dramaturgien, abhängig von Bewegung, Blickrichtung und Position der Betrachter:innen. Mediale Elemente verhalten sich wie virtuelle Schauspieler:innen oder NPCs — sie „spielen“ erst, wenn sie angesprochen werden, über Nähe, Präsenz oder Aufmerksamkeit. Dieses Interaktionsprinzip erzeugt eine spezifische Spannung zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, Anwesenheit und Abwesenheit, Oberfläche und Tiefe.

Die digitalen Bildwelten — insbesondere KI-generierte — entziehen sich traditioneller Referenzialität, sie zirkulieren als kulturell codierte Bildmuster: Verdichtete Visionen von „Bunkerhaftigkeit“, „Isolation“ oder „Bedrohung“ einerseits; von „Ferne“, „Sehnsucht“, „Palmhaftigkeit“ oder „Eskapismus“ andererseits. Es entstehen pseudo-ortsgebundene Räume mit pseudo-kulturellen Erinnerungen, die sich von physischen Relikten lösen, aber umso stärker mit kulturellen Assoziationen aufgeladen sind. Diese Schwellenräume verknüpfen das Reale, Symbolische und Simulierte miteinander.

In Anlehnung an Michel Foucault ließe sich von einer pseudo-Heterotopie sprechen: Diese Orte entziehen sich konkreter Ortsbindung durch das Fehlen von Referenten und eröffnen zugleich neue mediale Möglichkeitsräume kulturell geprägter Imagination. Als algorithmisch generierte Narrative des digitalen Zeitalters lassen sich diese Bildwelten im Sinne Barthes' als „Mythen des Alltags“ verstehen: als visuelle Oberflächen, die trotz ontologischer Leere kulturell codierte Bedeutungen transportieren, affektiv wirksam sind und reale Konsequenzen haben.

In dieser Konstellation wird Oberndorfers „Globales Dorf“ zu einer spekulativen Architektur von Erinnerung, Projektion und kulturell geprägter Imagination — eine pseudo-Heterotopie ohne feste Ortsbindung. Die zentrale

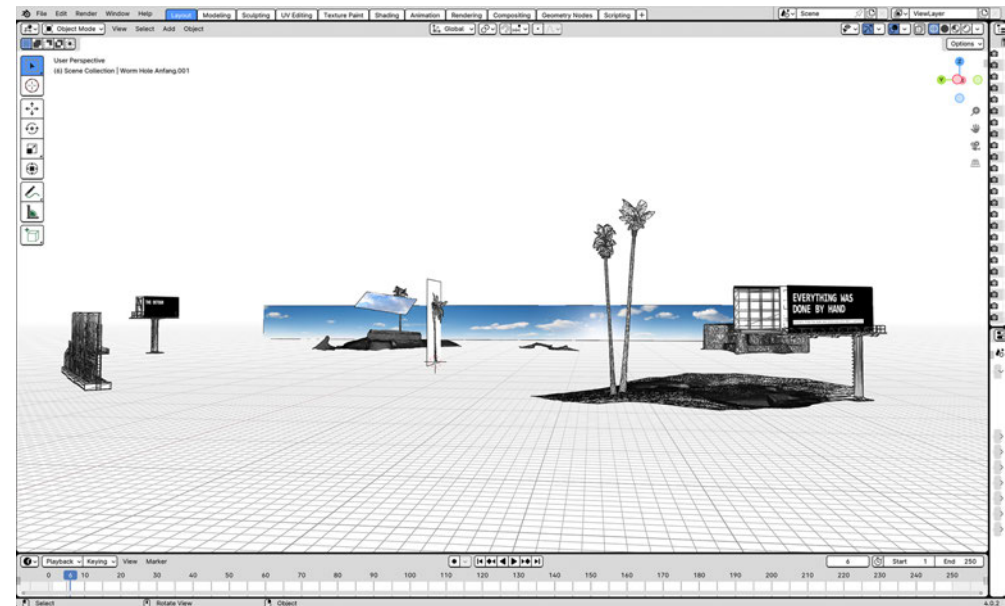
Frage, die sich hier stellt, lautet nicht nur: Was zählt im digitalen Zeitalter noch als „Erfahrung“ oder „Erinnerung“? Sondern auch: Wie werden diese durch technische, algorithmische und ästhetische Logiken gegenwärtiger Medienökologien geformt?

Wo McLuhan einst sagte: „Das Medium ist die Botschaft“ – und, durch einen Druckfehler, auch die „Massage“ –, müssen wir im Kontext des algorithmisierten Globalen Dorfs ergänzen: Das Medium bleibt sowohl Botschaft als auch Massage. Doch die Botschaft selbst ist zunehmend körperlos geworden – ein affektiv wirksames Echo, raumzeitlich entkoppelt vom Rhythmus gelebter, leiblicher Erfahrung.

Hinweis: Siehe auch meinen 24-seitigen Essay *Palm Trees Are Noise*, in dem ich dieses Thema ausführlich behandle. Besonders in „Remember? Die Spur und ihre Entkopplung vom Referenten Vertieft am Beispiel geschichtsträchtiger Objekte.“

MARKUS OBERNDORFER (2025)

[Auf meiner Website weiterlesen](#)



C2 PALM TREES ARE NOISE — Vom ‘Das Gewöhnliche inszenieren’ zum ‘Das Alltägliche halluzinieren’

Die Palme wurde zu einer Ikone, die sowohl Natur als auch Künstlichkeit verkörpert, und steht im Spannungsverhältnis zwischen exotischer (Zier-)pflanze und urbaner Identität. Mit den aufgrund klimatischer Veränderungen, immer heißer und niederschlagsärmer werdenden Gegenden der Welt, die sie mitunter repräsentiert, ist sie jedoch zunehmend unvereinbar, da sie kaum Schatten spendet, die Luft nur bedingt reinigt und viel zu viel Wasser und kostenintensive Pflege braucht.

Die Stadt Los Angeles traf deshalb bereits vor längerem die Entscheidung, Palmen, die an Altersschwäche sterben oder aufgrund klimatischer Veränderungen vermehrt Schädlingen und Pilzkrankheiten zum Opfer fallen, nicht mehr nachzupflanzen und stattdessen durch heimische, dürre- und feuer-resistentere Bäume wie die Kalifornische Steineiche zu ersetzen. Ausnahmen bilden wenige Orte, an denen Palmen geschichtliche oder symbolische Relevanz haben, wie beispielsweise Teile des Sunset Boulevard, die East 43rd Street oder die Highland Avenue.

Während der jüngsten Brände standen die Palmen nun erneut im Fokus, denn abgestorbene Palmenwedel, die Feuer fingen, waren bei der Ausbreitung der Feuer möglicherweise maßgeblich beteiligt. Esther Margulies, die sich auf Klima- und Waldbrandresilienzplanung spezialisiert hat, meinte dazu: „Wir müssen das, wie wir L.A. wahrnehmen, überdenken. Es geht um Lebewesen. Wir sollten großen Respekt vor Bäumen haben, die in dieser Gegend heimisch sind und wirklich gedeihen.“

Ähnlich den Dattelpalmen Dunes, die während eines Angriffs der Harkonnens in Flammen aufgegangen sind, werden auch die sogenannten Skyduster aus unterschiedlichsten Gründen zum Teil noch in diesem Jahrhundert von der Bildfläche der Stadt verschwinden. Ein Ereignis, das die *L.A. Times* als den „Tod eines Stars“ bezeichnet. Ein Stars, der in serieller Anordnung am Strassenrand – dokumentiert in Ed Ruschas *Street Archive*, in den 360°-Videos von *REVISITED* und auch im sich mit jedem Update verändernden Online-Archiv von Google Street View – nicht nur „Teil eines grünen Paradieses geworden ist, sondern auch ein Symbol für die Endlosigkeit aus Strassen und Beton.“ Genau diese Umgebung, die Los Angeles verkündet, macht es Hollywood schwerer, andere Orte darzustellen. „Hier können Sie überall – in den USA – drehen, solange Sie Palmen meiden“, sagte ein Location Manager. „Die Palme ist unser größtes Übel, denn wenn Sie sie sehen, sind Sie entweder

in Südkalifornien oder in Florida.“ Die Green-Crews arbeiten bei Filmen deshalb daran, aus der Blumenpracht der Stadt Nondescript-Vegetation zu machen. Sie streifen die Früchte exotischer Bäume ab und fügen den Stämmen der Palmen künstliche Rinde und Blätter hinzu. Kameraleute wählen Winkel, in denen keine Palmen zu sehen sind, Cutter schneiden sie aus und, wenn nötig, entfernt die Postproduktion sie digital.

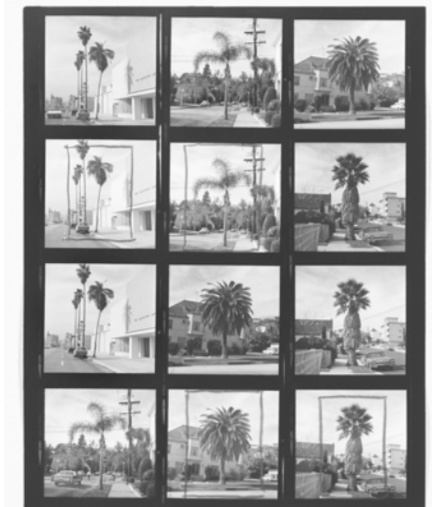
Wie am Beispiel der Green Crews deutlich wird, ist die (Ent)kontextualisierung der Palme zum flexibel einsetzbaren Zeichen, das überall platziert werden kann, kein rein digitales Phänomen. Als bewusst eingesetztes Symbol existiert sie längst losgelöst von ihrem ursprünglichen Habitat [...]

Kurzer Auszug aus meinem 24-seitigen Essay über Palmen, Bunker, Fotografie und Look-alikes im Zeitalter generativer KI.

[Auf meiner Website weiterlesen](#)



Palm Tree VIII, Root Location, Google Street View, Markus Oberndorfer, re-visited 2025, 5941 Hollywood Blvd



A Few Palm Trees, Kontaktbogen
Ed Ruscha, 1971, Whitney Museum

MARKUS OBERNDORFER (2024-2025)

C3 DAS GEWÖHNLICHE INSZENIEREN

„Wirklichkeit wird als ein System von Repräsentationen und Variationen verstanden, das Menschen – basierend auf der Beziehung von Umgebungsqualitäten und menschlichem Befinden¹ – mit Symbolen konstruieren.“²

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.“⁴ 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 Situation⁵ und unserem Inneren⁶ 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 transportiert viele starke Bezüge. „Sie ist die untrennbare Verbindung zur kulturellen Identität und fungiert als Identitätsträger in Form des Alltäglichen.“⁷

„Zugehörigkeitsgefühl entsteht aus der Teilnahme an der gemeinsamen Interpretations- und Erklärungspraxis der Vergangenheit, und damit der kollektiven Identität“⁸. 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.“⁹

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“¹⁰ 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 hervorrufen werden können. Die „Grenze zwischen Fiktion und Zeugenschaft verschwimmt“¹¹ 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“.¹³ 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, schmälerete 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“.¹⁴

Markus Oberndorfer

¹ Cf. Gernot Böhme, *Atmosphäre*, 2. Neue Ästhetik, Suhrkamp Verlag 1995, p.22-23.

² Cf. Dominika Gortych, *Cultural Topographies of the Holocaust and Identity. On The Semantics of Emptiness in the Contemporary Polish and German Literature* p.26.

³ Fig.18_ The Eclipse Blvd, p.10 & Cf. Markus Oberndorfer, *In Dialogue with Eclipse Blvd, Destined to Return*, p.14.

⁴ Cf. Markus Oberndorfer, *In Dialogue with Sunset Strip, Destined to Return (DTR)*, p.5.

⁵ Cf. Hermann Schmitz, *Was ist Neue Phänomenologie?*, Rostock, Ingo Koch Verlag, 2003, p.89-97.

⁶ Fig.13_ Inner Source, DTR, p.9.

⁷ Cf. Martina Novakova, Erika Foltinova, *The Ordinary - Everyday - Commonplace as a Reference of Cultural Identity*, p.1.

⁸ Cf. Dominika Gortych, *Cultural Topographies of the Holocaust and Identity. On The Semantics of*

Emptiness in the Contemporary Polish and German Literature p.26.

⁹ Cf. Michael Hauskeller, *Atmosphäre, Philosophische Untersuchungen zum Begriff und zur Wahrnehmung von Atmosphären*.

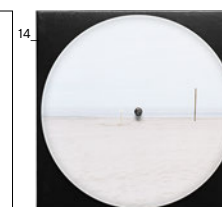
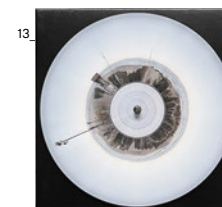
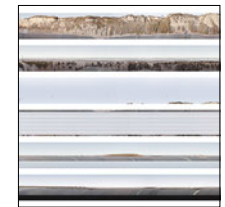
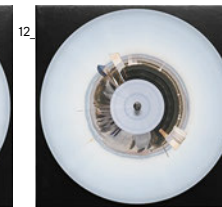
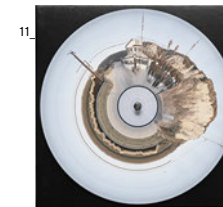
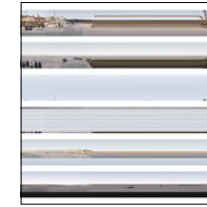
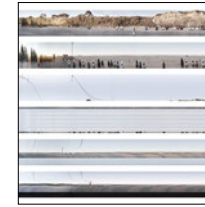
¹⁰ Fig.11-12 *Suspension of Disbelief*, p.9.

¹¹ Cf. Inge Marzszolek, *Von der Mediatisierung zur Musealisierung, Transformation der Figur des Zeitzeugen, Werkstatt Geschichte, Heft 62 (2012), Klartext Verlag*.

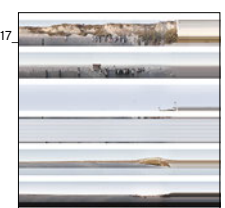
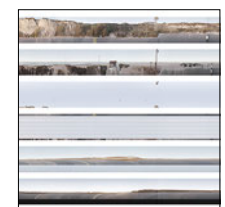
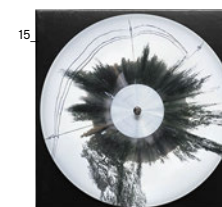
¹² Fig.14-15 *Unfolding Time*, DTR, p.9.

¹³ Cf. Dominika Gortych, *Cultural Topographies of the Holocaust and Identity. On The Semantics of Emptiness in the Contemporary Polish and German Literature* p.26.

¹⁴ Cf. Deborah Frausch, *Can Architecture Be Ordinary?* S.12 & Marilynne Robinson, *Housekeeping* (New York: Farrar, Straus, and Giroux, 2005 [1981]), p.166.



PICTURE DISC Vinyl
15_ Unfolding Time II
16_ Destined To Return



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

C4 DAS VERSCHWINDEN - Der Atlantikwall um Cap Ferret

„Der Melancholiker rettet sich aus seiner stummen Schwere und dem stumpfen Brei der Dinge durch eine Metaphysik, die zum Weltzustand erhebt, was sein Seelenzustand ist. Er weiss, dass das Leben auf einer Welle des Todes in eine Zukunft strömt, die die Schädelstätte der Geschichte nur vergrößert. Darum ist die Ruine der eigentliche Ort des Melancholikers. Die Ruine zeigt noch den mächtigsten Bauwillen im Übergang zum endgültigen Verfall [...]“

„Noch ist der Bauplan des Hauses, der Stadt zu erkennen, noch stehen Gewölbe, Torbögen, Mauergerippe. Aber schon frisst das Wasser am Stein, krallen sich Pflanzen in die Risse der Mauern, spielt der Wind in den Fensterhöhlen, huschen die unheimlichen Tiere der Nacht durch Räume, die spurenhaltig noch das vormalige Leben der Menschen bewahren. Die Natur holt sich, was der Mensch ihr abgerungen hat, zurück. Nichts hat Bestand; dies ist das unnachgiebige Wissen des Melancholikers. So mächtig, stolz, siegreich sich die Bauwerke erheben — es gibt eine stärkere Kraft, die des leisen, unmerklichen Niedersinkens. Dies zu wissen, ist sein Stolz.“ Zitat aus

Hartmut Böhme's book „Fetischismus und Kultur“

ALLE DINGE WERDEN GEWESEN SEIN

Meine fotografische Arbeit „Das Verschwinden - der Atlantikwall um Cap Ferret“ beschäftigt sich mit den Befestigungen Nazideutschlands an der Atlantikküste um Cap Ferret. Grundsätzlich wurde der Atlantikwall gebaut, um die Alliierten bei einem Angriff vom Eindringen ins Landesinnere des „Dritten Reiches“ abzuhalten. Insgesamt gab es etwa 8100 Befestigungen auf den Kanalinseln und in den Ländern Frankreich, Deutschland, Belgien, Dänemark, Norwegen und den Niederlanden. Diese bildeten einen 2685 Kilometer langen Wall. Die längste jemals in so kurzer Zeit (1942-1944) und unter einem Befehlshaber (Adolf Hitler) errichtete Befestigungsanlage. Die Landung der Alliierten in der Normandie hatte Einfluss auf den Umgang mit den Bunkern und ihre Bedeutung an einzelnen Abschnitten des Atlantikwalls. In der Normandie wurde er von den Behörden zum Teil unter Denkmalschutz gestellt; einige Bunker wurden zu Museen umgebaut, andere zu Denkmälern für die gefallenen Soldaten, für Kriegsgefangene, deportierte Juden und Zivilisten.

In Cap Ferret und an anderen Orten entlang der Atlantikküste, die nicht unmittelbar von Kampfhandlungen um den D-Day betroffen waren, wird der Atlantikwall im Gegensatz dazu seiner „natürlichen“ Geschichte überlassen

— er verfällt oder wird umgewidmet. Man versucht ihn nicht als das, was er vor 60 Jahren war, festzuhalten, sondern mit ihm zu leben und ihn „leben zu lassen“. Ein Grund für das Niedersinken der Bunker — die mittlerweile als Wellenbrecher eine neue Rolle im Küstenschutz spielen — ist die Meeresströmung. Während bestimmter Perioden im Jahr nagt das Meer mit seinen Wellen unaufhörlich an der Substanz der Dünen und somit auch am Sandfundament der Bunker. Diese bewegen sich langsam und für das menschliche Auge „unmerklich“ in Richtung Meeresspiegel — „moving, yet motionless“. Einmal dort angekommen geht der Prozess weiter. Jene Strömung, die zuvor — unterstützt von Wind, Gezeiten und dem ohnehin steigenden Meeresspiegel — den Strand erodierte, bringt anschliessend — sich umgekehrt — wieder Sand aus dem Norden zum Cap und lagert ihn dort ab. „Aufsanden, absanden, aufsanden, absanden, ...“ was in Bezug auf die Bunker in einem natürlichen Kreislauf in etwa folgendes bedeuten würde: „Verdecken, freilegen und absacken, verdecken, freilegen, ...“

Vergleicht man die Standorte der Bunker auf Satellitenbildern aus aufeinander folgenden Jahren so stellt man also fest, dass es die Düne ist, die zurückgeht und kleiner wird. Die Bunker selbst bewegen sich auf ihrer horizontalen Ebene kaum, sie versinken entlang ihrer X-Achse. Sie stehen im Raum wie der Monolith in „2001: Odyssee im Weltraum“³ oder die Freiheitsstatue am Ende von „Planet der Affen“⁴. Und wir sind das Publikum — die Betrachter im „Jetzt des Bildes“ — und die Darsteller zugleich. Teile des Atlantikwalls sind hier zu beobachten, geschichtliches Material, das langsam verschwindet, unsichtbar wird. Und wieder auftaucht, ohne dass man als unaufmerksamer Beobachter im Einzelnen nachvollziehen kann, was für diesen Rythmus über die Jahre hinweg verantwortlich ist.

[Auf meiner Website weiterlesen](#)

MARKUS OBERNDORFER
(2010)

BUNKER(FOTOGRAFIE) BETRACHTEN

Gedanken einer Historikerin

Der weite Horizont des Atlantiks, die Grenzen zwischen Himmel und Meer und Meer und Strand sind kaum zu definieren, aus dem Meer ragt etwas heraus, ein Felsen, vorne vielleicht der Rücken eines steinernen Meeresgetier, eine winzige Gestalt, ein Surfer, der elegant um dieses Getier herumkurvt: Markus Oberndorfer fotografiert das Verschwinden aber auch den Wandel, die Aneignungen von Relikten des II. Weltkriegs. Gewissermaßen folgt Oberndorfer (und viele andere mit ihm) den Spuren des französischen Philosophen Paul Virilio, der bereits in den fünfziger Jahren die Bunker des Atlantikwalls an den Küsten Nordfrankreichs entdeckte, diese fotografierte und in diesen Kolossen die Vernichtung des totalen Krieges eingeschrieben fand.

In den Fotografien von Markus Oberndorfer – nunmehr ein halbes Jahrhundert später gemacht – scheinen diese Einschreibungen des Krieges verschwunden. Die Bunker in Cap Ferret sind bunt besprüht von Graffiti-Künstlern, deren tags meist keinerlei Referenz zur Geschichte der Bunker haben. Menschen sonnen sich in der Nähe der Bunker am Strand, Bunker sind umspült vom Meer, sie rutschen die Dünen herunter, Häuser sind an ihnen gebaut – die Menschen scheinen diese Zeugnisse der deutschen Besatzung und der Niederlage der Naziherrschaft zu ignorieren. Touristen integrieren sie in ihren „Ferien“-alltag, andere benutzen sie als Fläche für ihre Kunst. In Cap Ferret gibt es offenbar bisher keine „Musealisierung“ dieser Relikte.

Die Natur erobert sich diese Relikte des Betons zurück, sie gewinnen so eine andere Ästhetik als die des „funktionellen Bauens“, im und durch das Auge des Fotografens scheinen sie als „Ver“-steinerungen aus einer anderen Welt. Aber in der Abfolge der Fotografien werden sie zurückgeholt in den Alltag, die Abfalltonne oder die Abfallreste zeugen ebenfalls von Überresten – nur sind es die verwesenden Relikte der Gegenwart.

Die Aufgabe der Historikerin ist die Beschäftigung mit der Vergangenheit – aber sie macht dies – ähnlich wie der Fotograf mit dem Blick aus der Gegenwart. Die Auseinandersetzung mit Relikten und mit Orten fordert die Historikerin in besonderem Maß heraus: Wie grabe ich die Geschichte der Bunker aus, wie gelingt es mir, verschiedene Perspektiven in den Zeitschichten auszuloten? Einen, wie mir scheint, brauchbaren Zugang bietet ein nur acht Seiten umfassender Text des französischen Philosophen Michel Foucault zu den „anderen Orten“ und ihren Heterotopien. Räume sind, nach Foucault, von Lagerungsbeziehungen

gekennzeichnet. Solche Lagerungen oder Platzierungen, die sich an die realen Orte anbinden, schließen auch die Utopien, die Nicht-Orte, an den Ort zurück. Diese Heterotopien, also die „Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie gleichermaßen geortet werden können“, spiegeln die Machtbeziehungen ebenso wie Fantasmen, Begehren ebenso wie die Menschen selber, die sich in den Räumen befinden und sie dadurch gewissermaßen konstruieren. Die Heterotopien, die gekennzeichnet sind durch Devianz, durch Illusionen und Kompensationen, verweisen stets auf die Ordnungen der Gesellschaft – sie sind zu historisieren. Damit beinhaltet diese Vorstellung von Foucault Anschlussstellen zu Überlegungen von Geschichte und Gedächtnis.

Und damit komme ich zurück zum Verschwinden: Zum Erinnern gehört auch das Vergessen. Gedächtnisforscher, wie Jan und Aleida Assman, Peter Burke u.a. machen die Unterscheidung vom Speichergedächtnis (kulturelles) und Funktionsgedächtnis (soziales/kommunikatives). Das bedeutet, dass wir uns jederzeit aus dem angehäuften unendlichen Speicher des kulturellen Wissens bedienen; dieses Wissen aber kann, wenn wir es nicht mehr auf unsere lebensweltlichen Bedürfnisse und Erfahrungen beziehen, in eben diesem Speicher wieder verschwinden. Bezogen auf die Bunker des Atlantikwalls, die im Sinne Foucaults heterotope Orte sind, scheint die Geschichte ihrer Entstehung als militärische Bauwerke einer feindlichen und verbrecherischen Macht zu verschwinden. Das Wissen, dass diese Bunker des Atlantikwalls allein zum Zwecke des Schutz der Soldaten der Wehrmacht und zur Verhinderung der Befreiung von denselben gebaut waren, bleibt jedoch in diesen Bunkern eingeschrieben. Das gilt auch für die Erfahrungen von Exklusion und Bedrohung [...]



Auszug:
INGE MARSZOLEK (2010)

[Auf meiner Website weiterlesen](#)

WER BAUTE DAS SIEBENTORIGE THEBEN?

„Das war dieselbe Arbeit, wie damals bei den Ägyptern in Karnak oder Luxor... Alles mit den Händen!“ oder „Wer baute das siebentorige Theben?“ Um eine Antwort auf die Frage eines „lesenden Arbeiters“, — so heißt das Gedicht von Bertold Brecht — zu geben, war es im Fall der Bunker auf Cap Ferret Henri Lavrillat.

Er war nicht der einzige: Tausende andere Mitglieder des Service de Travail Obligatoire (STO) und Zwangsarbeiter aus allen Ländern Europas wurden mehr oder weniger gezwungen, die Befestigungsanlagen des Atlantikwalls zu bauen. Deutsche Arbeiter der Organisation Todt, deutsche Ingenieure, lokale Firmen, die von Aufträgen der Wehrmacht bzw. der Organisation Todt profitierten, und nicht zu vergessen die Soldaten der Wehrmacht und die SS, waren in das riesige Bauprogramm des Atlantikwalls einbezogen. Nachdem der Seekrieg gegen England verloren war und die Truppen der Wehrmacht an die Ostfront abgezogen wurden, entschied Hitler, die Atlantikküste in den von der Wehrmacht besetzten Ländern zu befestigen. Die Realisation des Bunkerbaus entlang der insgesamt 5000 Km langen Küste bedurfte einer umfangreichen Planung. Die gesamte Logistik sowie die am Bau des Westwalles Beschäftigten wurden abgezogen und an den Atlantik verfrachtet. Fritz Todt, Generalinspektor für das Straßenwesen und ab 1940 Reichsminister für die Bewaffnung, und sein Nachfolger Albert Speer (der spätere Rüstungsminister) beschlossen die Einschränkung auf die Befestigung von kleinen und größeren Häfen und auf die Errichtung von Bunkern für Flugabwehrbatterien. Ab 1943 kamen noch die riesigen Bunker z.B. in St. Nazaire und L'Orient, in denen U-Boote gebaut werden sollten, und der unterirdische Bunker La Coupole, von dem aus die sogenannten Wunderwaffen V2 gegen England abgeschossen werden sollten, hinzu. Im Gegensatz zur landläufig verbreiteten Meinung, die sich hartnäckig unter vielen Hobbyhistorikern des Festungsbaus hält, war die Mehrzahl derjenigen, die am Bau der Anlagen beteiligt waren, Zwangsarbeiter. Diese lebten und arbeiteten unter unsäglichen Bedingungen für den „Endsieg“ der Wehrmacht und des „Führers“.

Henri Lavrillat war kein Freiwilliger, auch wenn durch den STO der Einsatz von sogenannten Zivilarbeitern in Vichy-Frankreich organisiert wurde. Mit der Besetzung Frankreichs und mit der Etablierung der Vichy-Regierung im unbesetzten Teil, die mit der NS-Regierung kollaborierte, wurden auch gleich diverse Anwerbungskampagnen von Arbeitern und Arbeiterinnen geführt. Dabei erhöhte die deutsche Regierung zunehmend den Druck auf die Vichy-Regierung, insbesondere auf Henri Laval, den Außenminister

der Regierung Pétain. Eine eigentlich freiwillige, jedoch mit hohem propagandistischem Aufwand betriebene Relève 1942 blieb allerdings weit hinter den Erwartungen bzw. der Anforderung der NS-Regierung zurück: daraufhin wurde im September 1942 der STO gegründet, der auf zentraler und regionaler Ebene Arbeitskräfte zur Arbeit in Nazi- Deutschland oder eben für den Bunkerbau am Atlantik requirierte.

Die Einberufung Henri Lavrillats erfolgte am 1. April 1943 aufgrund einer Verschärfung des Gesetzes zum STO: von nun an war eine zweijährige Arbeitsdienstpflicht für alle männlichen Franzosen vorgesehen. Dieser Dienst wurde als „nationale Pflicht“ und als Teil des gemeinsamen antibolschewistischen Kampfes von Franzosen und Deutschen propagiert. Zur selben Zeit aber gewann die französische Widerstandsbewegung an Unterstützung unter anderem auch durch die Ablehnung der Zwangsrekrutierungen — nicht wenige der Rekrutierten entzogen sich dem Pflichtdienst durch ein Abtauchen in die Résistance.

Im Nachkriegsfrankreich jedoch gerieten — nicht zuletzt, da die Stärke der Résistance zum nationalen Mythos wurde — diejenigen, die den Service Obligatoire abgeleistet hatten, in den Verdacht, Kollaborateure gewesen zu sein. Viele, vielleicht auch Henri Lavrillat, schwiegen daher bis heute über ihre Zeit des Zwangsarbeitsdienstes.

Im Interview, das Markus Oberndorfer mit ihm geführt hat, beschreibt Lavrillat die schweren Bedingungen am Bau, die Bewachung durch die SS und deren Schikanierungen eindrucksvoll. Es waren dezidiert keine „normalen Arbeitsbedingungen“, sie waren vielmehr mit denen der Zwangsarbeiter vergleichbar. Für Henri Lavrillat sind seine Erinnerungen schmerzlich, und selbst wenn diese Geschehnisse dieser Zeit im Rückblick diffus geworden sind, so sind vor allem die Erfahrungen der harten Arbeitsbedingungen, zu denen die schlechte und ungenügende Ernährung ebenso gehörte wie die brutale Bewachung durch die Deutschen, in seinem Gedächtnis eingegraben. Wir können nur vermuten, dass der Generalverdacht der Kollaboration im Nachkriegsfrankreich dazu beitrug, diese Zeit in seinem Leben quasi abzukapseln.

Markus Oberndorfer ist es durch seine Fotografien, die das teilweise Verschwinden, jedenfalls aber die Transformation der Bunker am Cap Ferret durch Graffitis dokumentieren, gelungen, diese Erinnerungen zu reaktivieren und, um mit FOUKAULD zu sprechen, ihnen einen Raum des Sagbaren

zu geben. (Foukauld bezieht sich hier sowohl auf den französischen Philosophen Michel Foucault, als auch auf die gleichnamige Serie in der Monografie "Foukauld - Das Verschwinden", die als Auslöser für die Arbeit in diesem Buch zu verstehen ist). Gewissermaßen handelt es sich um eine paradoxe Intervention – Markus Oberndorfer hält in seinen Fotografien (2005-2013) das Verschwinden fest und rettet zugleich die Erinnerung an die, die diese Bunker erbaut haben. Er nimmt die Last dieser Erinnerung von Henri Lavrillat: Im gleichen Maß wie beim Anblick des „Zerbröckelns“ der Bunker auch seine leidvollen Erinnerungen „zerbröckeln“, so bilden die Fotografien die Bunker kurz vor ihrem endgültigen Verschwinden im Meer ab. In dieser gefrorenen Zeit scheint das Verschwinden aufgehalten und archiviert. In dieser neuen Arbeit von Oberndorfer sind es nicht die Bunker, die der Künstler vor dem „Verschwinden“ bewahrt, sondern die Menschen, die für Nazi-Deutschland arbeiten mussten mitsamt ihren Erinnerungen.

INGE MARSZOLEK (2013)

[Auf meiner Website weiterlesen](#)



D KONTAKT

markus@markusoberndorfer.com
+43 699 110 755 47