



»Geäst« (AT) {ramification}

VON MANDY PETERAT
04-04-2023

»Geäst«(AT) beschäftigt sich im Kontext von transgenerationalem Traumata mit der unbewussten Aneignung fremder Erinnerungen. Unvollständigkeiten in den Nacherzählungen von Erinnerungen, deren Lücken mit unseren eigenen Assoziationen und Interpretationen gefüllt werden, lassen daraus fiktionale Geschichten werden. Ein neues Narrativ entsteht, das sich über die ursprüngliche Erinnerung legt und sich dessen so zu Eigen macht. Das Projekt „Geäst“ (AT) lässt diesen Aneignungsprozess immersiv in Form einer Rauminstallation und einem Essay-Film entstehen, bzw. baut diesen nach. Dabei ist auch unser Körper im Raum entscheidend. Stehen wir an einem gewissen Punkt, sehen wir die Bilder aus einem anderen Winkel, die Informationen sind bruchstückhaft oder fehlen uns völlig. So wird kein Betrachten des Films ohne unserer eigenen Einflussnahme, unser eigenes „Lückenfüllen“ möglich.

DIE UNBEWUSSTE ANEIGNUNG FREMDER ERINNERUNGEN

Ein automatisierter Worldbuilding Prozess

Seit meiner Kindheit existieren angstbesetzte Szenen vermeintlicher Erinnerungen in meinem Kopf, die nicht mir gehören. Sie sind Teile von Erzählungen über die Erlebnisse meines Vaters. All diese Szenenstücke spielen in einem dunklen Wald an der Nordseeküste, ohne das jemals eine Verortung in den Erzählungen erwähnt wurde. Während ich die Wahrhaftigkeit dieser Szenen nie wirklich infrage stellte, waren sie für mich eine der wenigen Anhaltspunkte, aus denen ich im Stillen versuchte, die Geschichte meines Vaters und damit auch ihn als Person zu verstehen. Seine Vergangenheit wurde, seit ich denken kann, als unheilvolles Tabu behandelt, und er somit für mich regelrecht mystifiziert. Lediglich kleine Mosaiksteine an Informationen wurden immer mal wieder von verschiedenen Seiten über die Jahre freigelegt. Jedoch immer unter der Prämisse, dass ich die ganze Geschichte erst erfahren könne, wenn ich alt genug dafür wäre.

Unweigerlich lässt die Unvollständigkeit von bruchteilhaften Erzählungen eigene Bilder und weiter gedachte Geschichten im Kopf des Zuhörenden entstehen. Sie sind unser unbewusster Versuch, das Ungreifbare greifbar zu machen. Ein Eigenleben der Geschichten entsteht, Lücken der Erzählung werden automatisch mit eigenen Assoziationen gefüllt. Wie ein Automatismus, der die blinden Flecken des Gehörten mit einer eigenen Narration besetzt. Die Linien zwischen dem Real-Erlebten (bzw. Erinnerten) der einen Person und der assoziativen Fremd-Interpretation der anderen Person, fangen an sich zu vermischen, werden nach einiger Zeit im Gedächtnis des Interpretierenden nicht mehr voneinander trennbar. Eine neue Version des vermeintlich Erinnerten bildet sich im Kopf des Zuhörenden. Eine Aneignung des Fremd-Erlebten findet statt.



Wenn wir an einer Erinnerung aus unserem Langzeitgedächtnis röhren, bleibt sie [...] für ein Zeitfenster von etwa 3 Stunden in unserem Bewusstsein präsent. In diesem Zeitraum ist die Erinnerung formbar. Die Gegenwart dringt in die Vergangenheit ein. Wir fügen Einzelheiten hinzu, um Lücken zu füllen. Das Gehirn codiert und speichert die Erinnerung neu. Und überschreibt dabei die vorherige Version. Während die Erinnerung wieder in die Tiefen unseres Geistes verschwindet, sind wir uns nicht einmal darüber bewusst, was wir hinzugewonnen oder was wir eingebüßt haben, geschweige denn, warum.



„WAS NIE GESCHEHEN IST“
Nadja Spiegelman

Wem gehört nun welcher Erinnerungsraum? Wenn wir eine Erinnerung weitererzählen, geben wir dann automatisch Anteile ihrer ab? Verlieren wir womöglich sogar unser Urheberrecht? Wie weit haben sich diese mehrmals codierten Erzählwelten irgendwann verselbstständigt? Und besitzen sie eine eigene Daeinsberechtigung? Was macht dieser Aneignungsprozess mit uns, wenn es um die Verästelungen unserer eigenen Herkunft geht, im Kontext von vererbten Traumata?

INSTALLATION

Ein konstruierter Leerraum: drei große, freistehende Leinwände rahmen die Fläche ein, die es zu betreten gilt. Inmitten dieser erstreckt sich eine dichte Formation von sich in die Höhe ragenden Baumstämmen. Unter unseren Füßen knackendes Geäst und Laub. Der Boden ist uneben. Ein leichter Lichteinfall flimmert an den Stämmen nach unten. Es ist die Projektion eines weiteren Screens, der von der Decke hängend auf uns herabblickt. Mehrere Baumstämme durchdringen den Screen, scheinen durch ihn hindurch zu wachsen.

Eine weitere freistehende Wand schirmt die Installationsfläche vor dem ersten Betreten ab. In ihr ein einzelnes Fenster, hinter welchem die Bäume in der Installation einen Ausblick in den Wald imitieren.

Zwischen den Bäumen stehend, werden wir von einem filmischen Essay umringt: auf den Leinwänden erscheinen teils im Overlap, teils aufgesplittet, verschiedene Szenenausschnitte. Die Screens sind so im Raum angeordnet, dass es uns nicht möglich ist, den nebeneinander laufenden Szenen gleichzeitig zu folgen. Wir sind somit gezwungen, uns für eine Blickrichtung zu entscheiden - bestimmen also unbewusst, welche Teile der Szenen zu blinden Flecken für uns werden. Die Besucher*innen der Installation beeinflussen so die Montage ihrer eigenen Seherfahrung. Zu keinem Zeitpunkt ist es uns möglich einen gesamtheitlichen Draufblick auf das Geschehen zu bekommen - wir sind gewissermaßen gefangen in unserem subjektiven Ausblick innerhalb des Raumes.

Haben wir uns für einen Platz im Raum entschieden, aus dessen Winkel wir einen Screen betrachten, aber ändern nun unsere Blickrichtung für einen Moment, um einem anderen Screen folgen zu wollen, durchqueren die Bäume unseren Blick. Sie werden zu dunklen Silhouetten im Vordergrund unseres Bildausschnitts, verdecken Ausschnitte der dahinter laufenden Projektion und verhindern so eine uneingeschränkte Ansicht anderer Szenen. Unser Gehirn versucht dies zu kompensieren und füllt automatisch die Leerräume. Wir tendieren dazu, einen Sinn in allem zu suchen, die Verknüpfung zwischen Dingen herzustellen zu wollen, versuchen nun den kausalen Zusammenhang zu finden, der alle aufgesplitteten Szenen miteinander verbindet.

Auf den Screens umgeben uns fiebertraumhafte Szenen angstbesetzter Vorstellungen des fremd-Erlebten. Wir gleiten durch den dunklen Wald, in rytmischen Abständen streift ein Flutlicht durchs Geäst und lässt die grell erleuchteten Objekte auf unseren Augenlidern einbrennen. Eine parallel laufende Konversation aus dem Off wirft Fragen ins uns auf, dessen Antworten wir in den Filmbildern zu finden hoffen. Ein schwebendes Sounddesign baut sich erst unbemerkt auf, um uns dann schließlich ganzheitlich einzunehmen.

Zusammengesetzt ergibt dieses Essay einen Einblick in das Konstrukt eines assoziierten Erinnerungsraumes. Beim Eintreten in seine Mitte, werden wir Teil von ihm. Die in den Filmszenen eröffnete Welt lässt uns in eine Narrative eintauchen, deren Wahrhaftigkeit wir erst vorbehaltlos annehmen müssen und schließlich zu Ende des Films zu hinterfragen beginnen.



MOODS
PROJEKTIONEN IM RAUM



MOODS
BÜHNBILD INNERHALB DER INSTALLATION

Ich öffne den Besucher*innen hiermit einen Raum, eine Welt.
Ich biete ihnen an, mein assoziiertes Erinnerungs-Konstrukt zu betreten. Zu verformen.
Neu zusammen zu setzen. Ein neuer Prozess wird angestoßen, ermöglicht es uns, diesen
aktiv zu betrachten: Eine bewusst herbeigeführte, wiederholte Fremd-Aneignung.



VISUELLE VERSCHLEIERUNG

Die filmischen Bilder sind visuell verzerrt: Unschärfen, Überlagerungen und Dunkelheit im Bild kreieren einen abstrakten, fast malerischen Charakter. Eine düstere Gesamtästhetik liegt über den Szenen, in denen wir bei der Suche nach Orientierung scheinbar weder Orte, noch Personen richtig zu greifen bekommen. Inbesondere Gesichter unterliegen der Verschleierung - ihre Konturen sind verwischt und in Bewegung. Eine Art Zensur. Stilistische Inspirationen dafür sind beispielsweise die Verwischtechnik in der Ölmalerei von Gerhard Richter oder die Schnappschuss-Ästhetik alter Lomografien.



ERSTE SZENE (SCREEN AN DER DECKE)
[ENTWURF]

01 AUFBLICK Die Kamera blickt zwischen hohen Baumstämmen in den Himmel. Eine feste Einstellung. Die kahlen Äste zeichnen sich als schwarze Silhouetten vor dem grauen Himmel ab. Friedlich bewegen sie sich im Wind. Im Hintergrund hört man ein Rauschen des Meeres. Wellen brechen an einer steilen Küste. Mit der Zeit scheint das Geräusch der Wellen immer dringlicher auf uns einzuwirken. Das Echo der Küste hallt in unseren Köpfen nach, wird zu einem bedrohlich hypnotischen Klang.

Die Kamera bleibt jedoch genauso starr auf die Baumkronen gerichtet. Immer noch wiegen sich die Äste sanft hin und her.



ZWEITE SZENE [ENTWURF]

02 FUND Dunkelheit in der Nacht eines dichten, norddeutschen Waldes. Sanft, fast schwebelos, gleiten wir durch den Wald. Wir sind orientierungslos, versuchen Umrisse in der Dunkelheit auszumachen. Plötzlich schweift ein riesiger Lichtstrahl durch die Bäume und über das Geäst des Waldbodens. In einer großen kreisförmigen Bewegung offenbart uns das Licht, wie ein greller Scan, was vor uns liegt. In seinem Wandern liegt eine suchende, abtastende Bewegung, als wäre das Licht selbst ein Subjekt, das den Sinn dieses Ortes zu verstehen versucht - Ein pulsierender Tanz der Offenbarung.

Alles, was der Lichtstrahl hinter sich lässt, versinkt erneut in der Dunkelheit. Die hell erleuchteten Äste brennen sich auf unsere Netzhaut ein, ihre Umrisse leuchten als Schatten noch vor unseren Augen nach, nachdem das Bild schon wieder ganz schwarz geworden ist. Sobald sie vor unseren Augen verblassen, kommt der nächste Lichtstrahl, der den vorigen Ausschnitt des Waldes mit einem Neuen ersetzt. Simultan gleiten wir weiter mit der Kamera durch den Wald.

Nach ein paar Durchläufen dieses Rhythmus, offenbart sich ein menschlicher Umriss in der Entfernung. Als sich die Kamera weiter nähert, erkennen wir eine leblose Männerstatue, die sitzend an einem Baum lehnt. Nun kommt die Kamera vor ihm zum Stehen, verweilt, sodass wir den Mann bei jedem Lichtpuls näher betrachten können. Sein Körper ist in sich zusammengesackt, sein Kopf ruht hängend auf seiner Brust. Er trägt eine abgetragene Teerjacke - alte Seemanns Kleidung. Sein Gesicht verschwindet im Schatten einer Kapuze. Inzwischen hat sich ein dichtes Sounddesign aufgebaut, dessen schwebender Klang immer beunruhigender geworden ist.





MOODS

LOOK SZENE 02 FUND

DRITTE SZENE [ENTWURF]

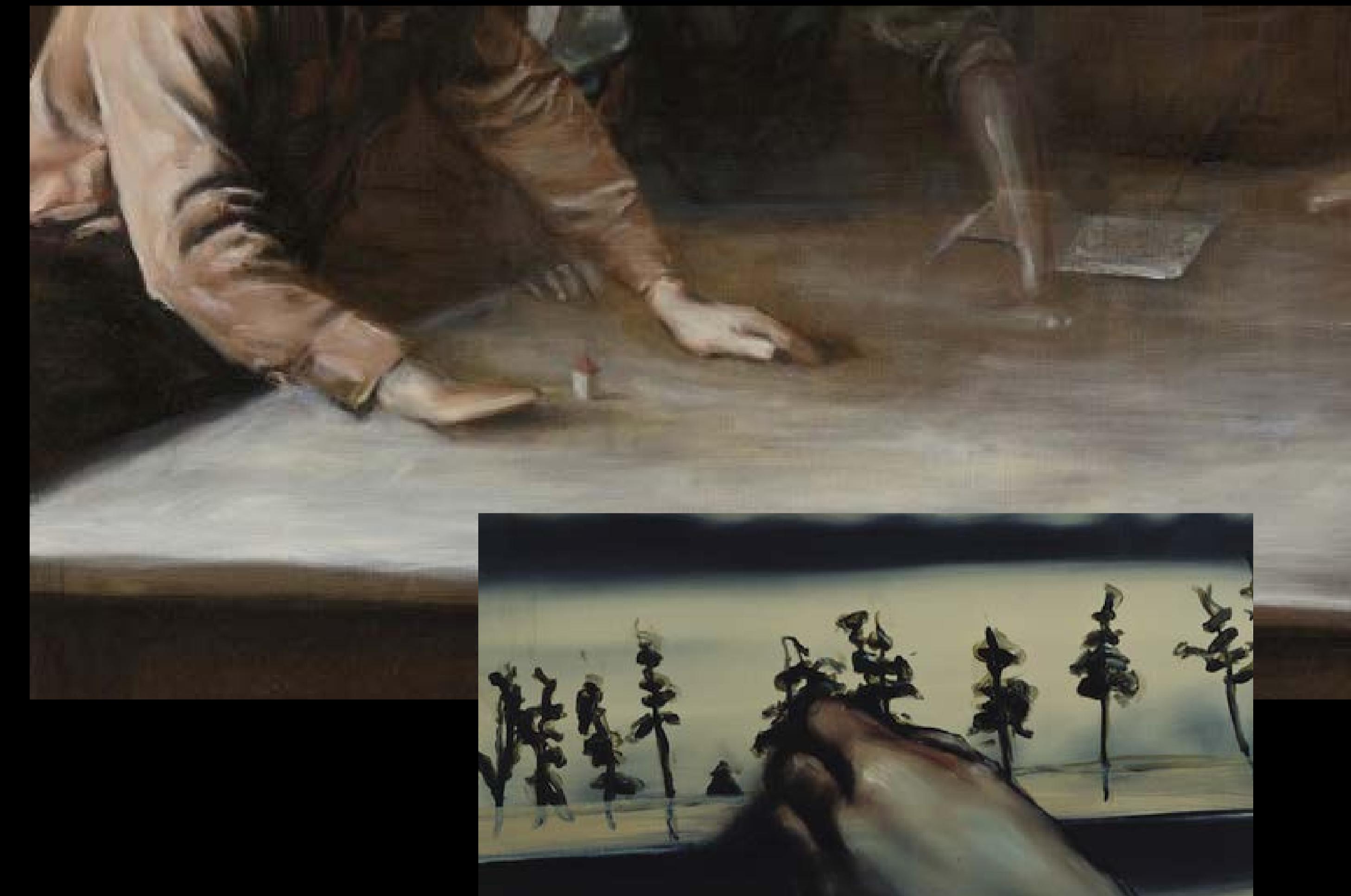
03 GESCHWISTER Ein rustikaler Raum. Wir blicken gegen die Wand mit einem einzigen Fenster. Der Blick nach draußen zeigt uns den anliegenden Wald. Das Licht aus den Raum erreicht noch die Bäume nah am Fenster, der Rest des Waldes versinkt in der Dunkelheit. Im Vordergrund des Bildes stehen und sitzen 11 Kinder verschiedenen Alters nebeneinander. Sie sind aufgereiht wie in einem alten Familienporträt. Alle blicken direkt in die Kamera. Ihre Gesichter sind jedoch verschwommen, verwischt, nicht greifbar.



VIERTE SZENE [ENTWURF]

04 MINIATUR Eine Aufstellung von Modellbäumen sind zu einer Wald-ähnlichen Formation auf einem Podest angeordnet. Eine Kinderhand kommt ins Bild. Vorsichtig drapiert die Hand einen weiteren Modellbaum in der Aufreihung. Mit den Fingern läuft die Hand durch den Wald. Streicht sanft den Boden entlang. Fährt mit der Handfläche das Modell ab. Sie nimmt einen Baum aus seinem Platz heraus und steckt ihn an einer anderen Stelle des Modells wieder ein. Wie mit Puppen spielt sie mit den Miniaturbäumen.

Nun sehen wir das Mädchen, dessen Hand im Modell ist, von hinten. Sie sitzt auf einem Stuhl am Podest, wie an einem Tisch. Wir beobachten noch eine Weile wie sie Bäume hin und her steckt. Mit ihren Fingern durchs Modell läuft. Irgendwann legt sie ihren Kopf ab. Zwischen all den kleinen Bäumen liegt nun ihr Gesicht in seltsamer Proportion zur Miniatur-Umgebung. In ihrer Hand hält sie einen der Bäume, legt den Arm locker auf dem Modell ab. Wie ein breiter Fluss schlängelt sich der Arm zwischen den kleinen Bäumen entlang.



>>

Reine Erinnerung sind wie Dinosaurierknochen, [...] einzelne Fragmente, mithilfe derer wir ein Bild vom ganzen Dinosaurier entwickeln. Sie sind nichts als Blitze [...] Doch Erinnerungen, die wir in Form von Geschichten erzählen, werden lebendig. Sehnen verbinden die Knochen miteinander, Muskeln, Fett und Haut füllen die Zwischenräume, und im nächsten Moment sind unsere Erinnerungen vollendete, atmende Kreaturen, die unsere Vergangenheit bevölkern.

<<

„WAS NIE GESCHEHEN IST“
Nadja Spiegelman

INSPIRATIONEN UND VERWEISE

„Zero“ - Ólafur Arnalds
music video

https://www.youtube.com/watch?v=3qP6LU_MBhU

„Fuji“ - Joanie Lemercier
audio visual installation

<https://vimeo.com/111375287>

„The House“ - Eija-Liisa Ahtila
film installation

<https://www.dailymotion.com/video/x4w98d>

„Euphoria“

Szenenausschnitt - TV Serie

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=D8-fMRf7Z8c>

„Oya“ - Ibeyi
music video

<https://vimeo.com/183507561>

Gesamtwerk von
Michaël Borremans

„Doppeltreppe zum Wald“ - Samara Daïoub
3D animation

<https://vimeo.com/samaradaïoub>

„Vanished Tree Barn“ - Youki Hirakawa
installation

<https://www.youkihirakawa.jp/vanished-tree-barn>

TEAM

[bisherige Aufstellung]

MANDY PETERAT

REGIE und SZENENBILD

LINA MAREIKE ZOPFS

CREATIVE PRODUCER

ADAM GRAF

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

BERTOLT POHL

MUSIC COMPOSER

KONTAKT

Mandy Peterat
+49 (0) 1573 79053 66
m.peterat@ymail.com