

SLIDE MOVIE

HEUTE

16¹⁵

DIAFILMPROJEKTOR

19⁴⁵

SLIDEMOVIE

FEATURING

24 SLIDE PROJECTORS!



BUCHER

HOTEL



Slide Movie / Diafilmprojektor

Black cube installation: A film sequence (35mm motion picture, 24 frames/sec.) is cut up and the individual frames are mounted as slides. They're then distributed among 24 slide projectors that are all focused on the same screen (the exact same point).

Via electronic control of the projectors, these individual images are then reassembled-in an extremely cumbersome way-into a chronological sequence.

The formula "one projector per frame" thus gives rise to something that at least rudimentarily (and inevitably very inaccurately, due to the lack of precision of the mechanical devices) suggests a motion picture. The film soundtrack emerges as a byproduct - the mechanical clattering of the projectors changing slides.

Black Cube Installation: eine Filmsequenz (35mm Kinofilm, 24 Bilder/sec.) wird zerschnitten, die einzelnen Kader in Diarahmen montiert. Danach werden diese Kader auf 24 Diaprojektoren verteilt, die alle exakt auf die gleiche Projektionsfläche (den gleichen Punkt) ausgerichtet sind.

Durch elektronische Ansteuerung der Projektoren werden diese Einzelbilder auf höchst umständliche Art und Weise wieder zu einer chronologischen Sequenz zusammengebaut. Aus der Formel "ein Projektor pro Frame" entsteht so, zumindest andeutungsweise und durch die mangelnde Schaltgenauigkeit der Mechanik zwangsläufig sehr ungenau, ein Laufbild. Der Filmsoundtrack entsteht quasi nebenbei durch das ständige Umschaltgeräusch der Projektoren.



Slide projector 1 of 24
projects film frames 1, 25, 49, ...



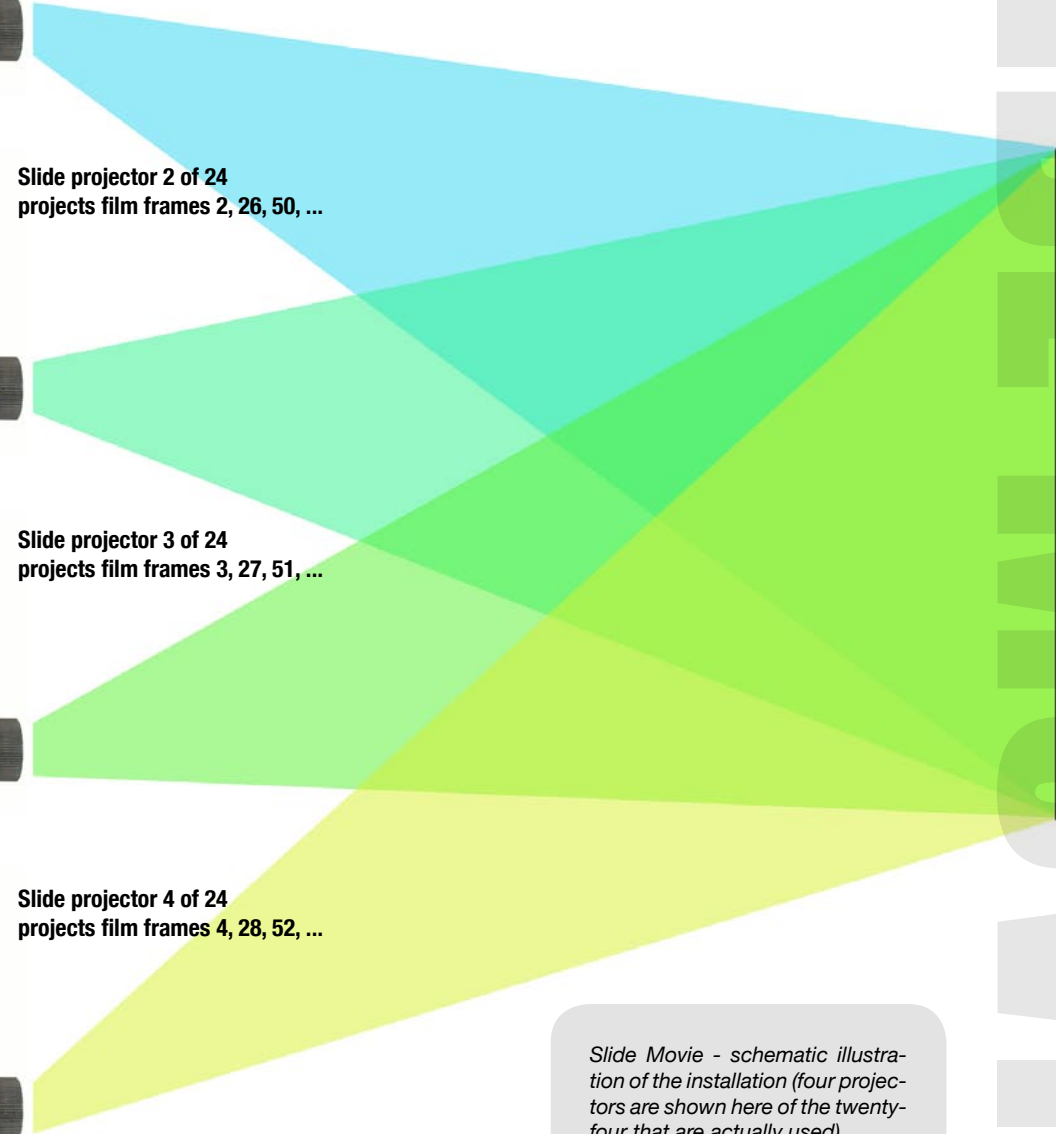
Slide projector 2 of 24
projects film frames 2, 26, 50, ...



Slide projector 3 of 24
projects film frames 3, 27, 51, ...



Slide projector 4 of 24
projects film frames 4, 28, 52, ...



Slide Movie - schematic illustration of the installation (four projectors are shown here of the twenty-four that are actually used)

Cinema as Massage

Gebhard Sengmüller's *Slide Movie*

The attempt to understand the present from the perspective of historical development, to explain how it all came about, frequently ends in a retrospective linearization. It surreptitiously mutates into an explanation of why it had to be so and could be no different. There is nowhere else that this tendency is as strong as in media history. This history is all too often presented as an endless succession of "new and improved" apparatuses, whose conquest simply and unproblematically arises from the superior quality of their technology. Anything that does not conform to this line of progress is declared an aberration, a failed experiment, whose failure is just as unproblematically rooted in the obvious weakness of the apparatus. Aside from the fact that these kinds of linear developments are historically untenable (otherwise it would be quite simple to predict the future), they are also intellectually fatal. They block not only the view of the past, but also of the whole scope of possibilities for the future, which frequently includes unexpected recourse to ideas and approaches long since forgotten or believed obsolete. Who could have predicted that the pre-modern concept of the "commons" would move into the center of cultural-political discussions again in the form of the "digital commons"?

Tapping into the wealth of overlooked, forgotten or even repressed experiences in dealing with media is one of the most important aims of media archeology (Zielinski 2002). This is also the approach that Gebhard Sengmüller takes, allowing himself not only the freedom to recall alternative approaches to media development, but also to propose some of his own. As fictive archeology, apparatuses

are set back in time, so that the scope of action is radically expanded. If we can allow ourselves the freedom to reinvent the past, would it not then also be possible to imagine a future beyond the high-gloss techno-fetishism that the industry overwhelms us with?

Slide Movie, the most recent of Sengmüller's apparatuses, is located not only in the field of media archeology, though, but also in the field of media theory. With the infernal noise produced by twenty-four slide projectors changing pictures, the "film projector" is liberated from the sound-proof projection room and opened up. With the inside out, we find ourselves no longer in the audience space, but in the middle of the projector. The film, whose content is conventionally the focal point, moves into the background. What becomes visible, as though under a magnifying glass, is the medium, the illusion, the way still images are turned into moving pictures. In the terms of cognitive psychology, from which Heideggerian phenomenology also draws, this can be understood as a displacement of "figure" and "ground". The figure is that, to which attention is directed; the ground is everything that first makes the figure possible, but which is omitted by perception, so that we can concentrate on the figure.

The ground of the figure "film" is the cinema, the box office cashier selling tickets, the darkened projection room, the muted projector, the electrical currents that provide the projector with energy, and so forth. All of this must be present, in order for us to see the film. At the same time, however, we must also fade it out, so that we can concentrate on the content of the film, the "figure". Although - or perhaps specifically because - they are faded out, all these things have a much more lasting influence on our culture

than any single film, which often disappears again after a few weeks, only to be replaced by the next film. These often imperceptible changes, which emerge in the wide-ranging complex of the ground when a new medium is introduced, are what McLuhan sought to emphasize when he explained that "*the medium is the message*". And to stress the impact that this ground has on us, McLuhan also said, "*the medium is the massage*". He loved word plays and therefore used them extremely precisely (Kroker 1984).

Slide Movie succeeds in shifting perception in the direction of the medium. The figure of this work is not the film that is projected, but rather the apparatus that carries out the projection with such great effort. This figure has actually always been there, but it is due to the intervention in the structure of our attention that we first really become aware of it. The essence of the projector, the transformation from still images to moving pictures becomes manifest. This is a media-theoretical statement, articulated so vehemently that its message becomes a massage that is not only intellectually comprehensible, but can actually be physically experienced.

Felix Stalder

Kroker, Arthur (1984). *Technology and the Canadian Mind: Innis, McLuhan, Grant*. Montreal, New World Perspectives

Zielinski, Siegfried (2006). *Deep Time of the Media - Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Boston, MIT Press



SLIDE MOVIE

35mm cinema film



Nine film still in slide frames representing 0.4 seconds of film

Slide Movie - depiction of the process of the installation: 24 projectors with 200 slides = film frames each, resulting in a film loop of 80 seconds



Controlling computer



Kodak Carousel slide projectors mounted in racks



Projection screen



SLIDE MOVIE

Das Kino als Massage

Gebhard Sengmüller's *Slide Movie*

Der Versuch, die Gegenwart aus der historischen Entwicklung heraus zu verstehen, zu erklären, warum es so kam, endet häufig in einer retrospektiven Linearisierung. Er mutiert unter der Hand zur Erklärung, warum es so und nicht anders kommen musste. Nirgendwo ist diese Tendenz stärker als in der Mediengeschichte. Allzu oft wird sie präsentiert als eine endlose Abfolge immer 'besserer' Geräte, deren Siegeszug sich aus der überlegenen Qualität des Technischen einfach und problemlos erschliesst. Alles was nicht in diese Fortschrittslinie passt, wird zum Irrweg, zum Fehlversuch gestempelt, dessen Scheitern ebenso problemlos in der offensichtlichen Schwäche des Apparats begründet liegt. Abgesehen davon, dass solche linearen Entwicklungslinien historisch unhaltbar sind (sonst wäre es ein leichtes, die Zukunft zu prognostizieren) sind sie auch intellektuell fatal. Sie verschliessen den Blick nicht nur auf die Vergangenheit, sondern auch den ganzen Möglichkeitsraum der Zukunft, die eben oft unerwartete Rückgriffe auf längst vergessene oder überholt geglaubte Ideen und Ansätze enthält. Wer hätte voraussagen können, dass das vormoderne Konzept der 'Allmende' in Form der Wissensallmende (digital commons) wieder ins Zentrum der kultur-politischen Diskussion rückt?

Den übersehenen, vergessenen oder auch verdrängten Erfahrungsschatz im Umgang mit Medien wieder zugänglich zu machen ist eines der wichtigsten Ziele der Medienarchäologie (Zielinski 2002). Diesen Ansatz verfolgt auch Gebhard Sengmüller, der sich aber nicht nur die Freiheit nimmt, an alternative Ansätze zur Medienentwicklung zu erinnern, sondern

gleich selbst solche vorschlägt. Als fiktive Archäologie werden die Apparate zeitlich zurückversetzt und somit eine radikale Erweiterung des Handlungsfeldes geschaffen. Wenn wir uns die Freiheit nehmen können, die Vergangenheit neu zu erfinden, müsste es dann nicht auch möglich sein, sich eine Zukunft vorzustellen, jenseits der hochpolierten Techno-Fetische, mit denen uns die Industrie überhäuft.

Slide Movie, der jüngste von Sengmüller's Apparaten, bewegt sich aber nicht nur auf medienarchäologischem, sondern auch auf medientheoretischem Gebiet. Mit ungeheurem Getöse, das beim Bildwechsel der 24 Diaprojektoren entsteht, wird der 'Filmprojektor' aus der schallgedämpften Vorführrabine befreit und aufgebrochen. Mit dem Inneren nach Aussen gedreht, befinden wir uns nicht mehr im Zuschauerraum, sondern mitten im Projektor wieder. Der Film, dessen Inhalt konventionellerweise im Zentrum steht, tritt in den Hintergrund. Sichtbar, wie unter einem Vergrößerungsglas, wird das Medium, die Illusion, wie aus Standbildern bewegte Bilder werden. In den Begriffen der Wahrnehmungspsychologie, aus der sich auch die Heidegger'sche Phänomenologie speist, kann das als eine Verschiebung von 'Figur' und 'Grund' verstanden werden. Die Figur ist das, worauf sich die Aufmerksamkeit richtet; der Grund all das, was die Figur erst ermöglicht, aber von der Wahrnehmung ausgeblendet ist, um die Konzentration auf die Figur überhaupt erst zu ermöglichen.

Der Grund der Figur 'Film' ist das Kino, die Kassiererin, die die Tickets verkauft, der abgedunkelte Vorführraum, der schallgeschützte Projektor, die Stromleitungen, die diesen Projektor mit Energie versorgen und so weiter. All dies muss präsent sein, um

den Film anschauen zu können. Gleichzeitig müssen wir es ausblenden, um uns auf den Inhalt des Filmes, die Figur, konzentrieren zu können. Obwohl, oder vielleicht gerade weil, ausgeblendet, bestimmen all diese Dinge sehr viel dauerhafter unsere Kultur als jeder individuelle Film, der oft nach wenigen Wochen wieder verschwindet und durch den nächsten abgelöst wird. Diese oftmals gar nicht wahrgenommen Veränderungen, die im weitreichenden Gefüge des Grundes entstehen, wenn ein neues Medium eingeführt wird, wollte McLuhan hervorheben als er erklärte: *The medium is the message*. Und um zu betonen, wie dieser Grund auch auf uns einwirkt, sagte McLuhan auch: *The medium is the message*. Er liebte Wortspiele und setzte sie deshalb äusserst präzise ein (Kroker 1984).

Slide Movie erzielt eine solche Wahrnehmungverschiebung, hin zum Medium. Die Figur dieser Arbeit ist nicht der Film, der pro-

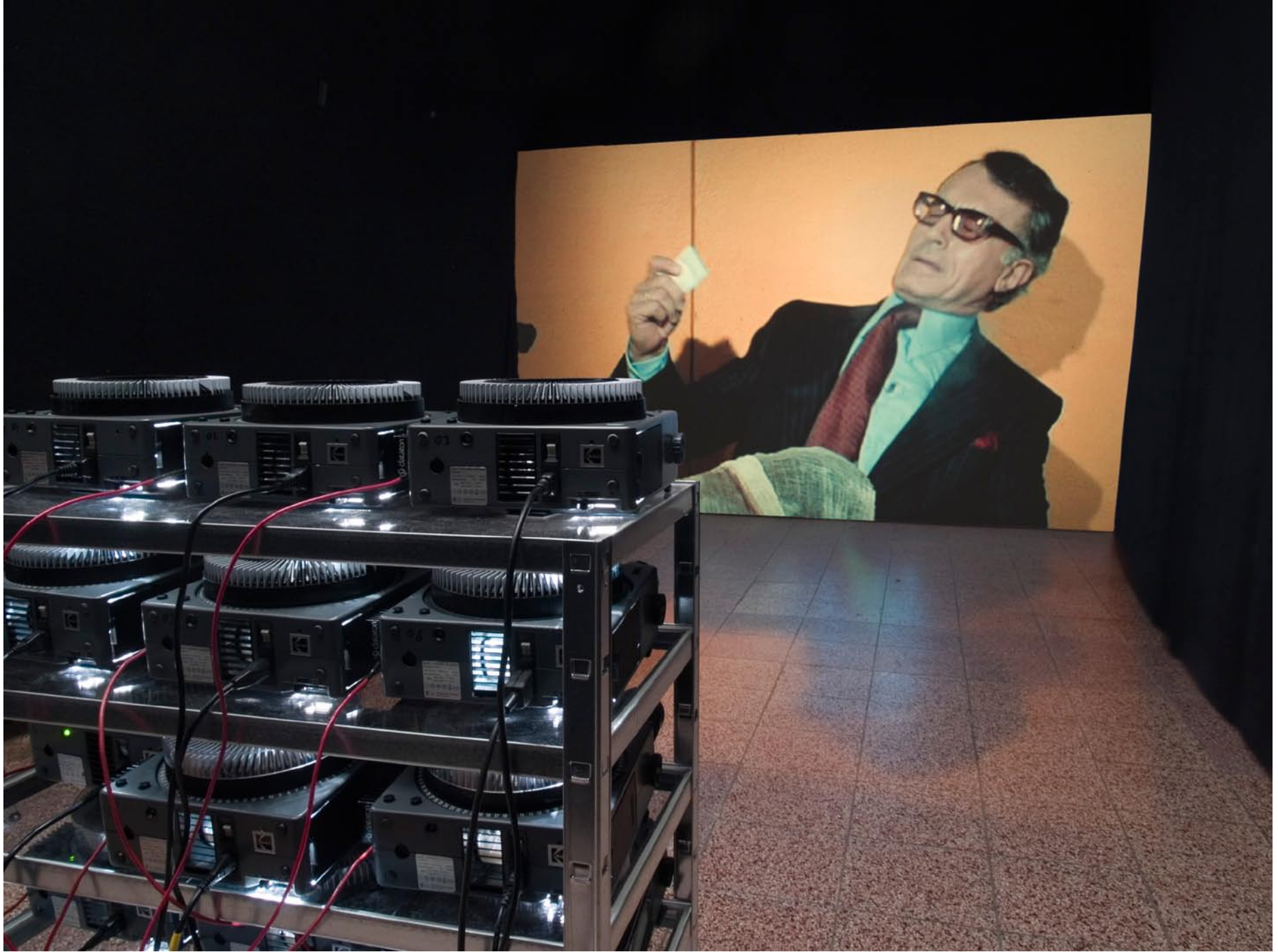
jiziert wird, sondern der Apparat, der diese Leistung mit grosser Anstrengung vollbringt. Diese Figur war eigentlich immer schon da, aber erst durch den Eingriff in unsere Aufmerksamkeitsstruktur werden wir uns ihrer richtig bewusst. Das Wesen des Projektors, die Verwandlung von Stand- in Bewegtbilder, tritt hervor. Ein medientheoretisches Statement, mit einer solchen Wucht vorgebracht, dass seine Message zur Massage wird, die nicht nur intellektuell nachvollziehbar sondern physisch erlebbar ist.

Felix Stalder

Kroker, Arthur (1984). *Technology and the Canadian Mind: Innis, McLuhan, Grant*. Montreal, New World Perspectives

Zielinski, Siegfried (2006). *Deep Time of the Media - Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Boston, MIT Press



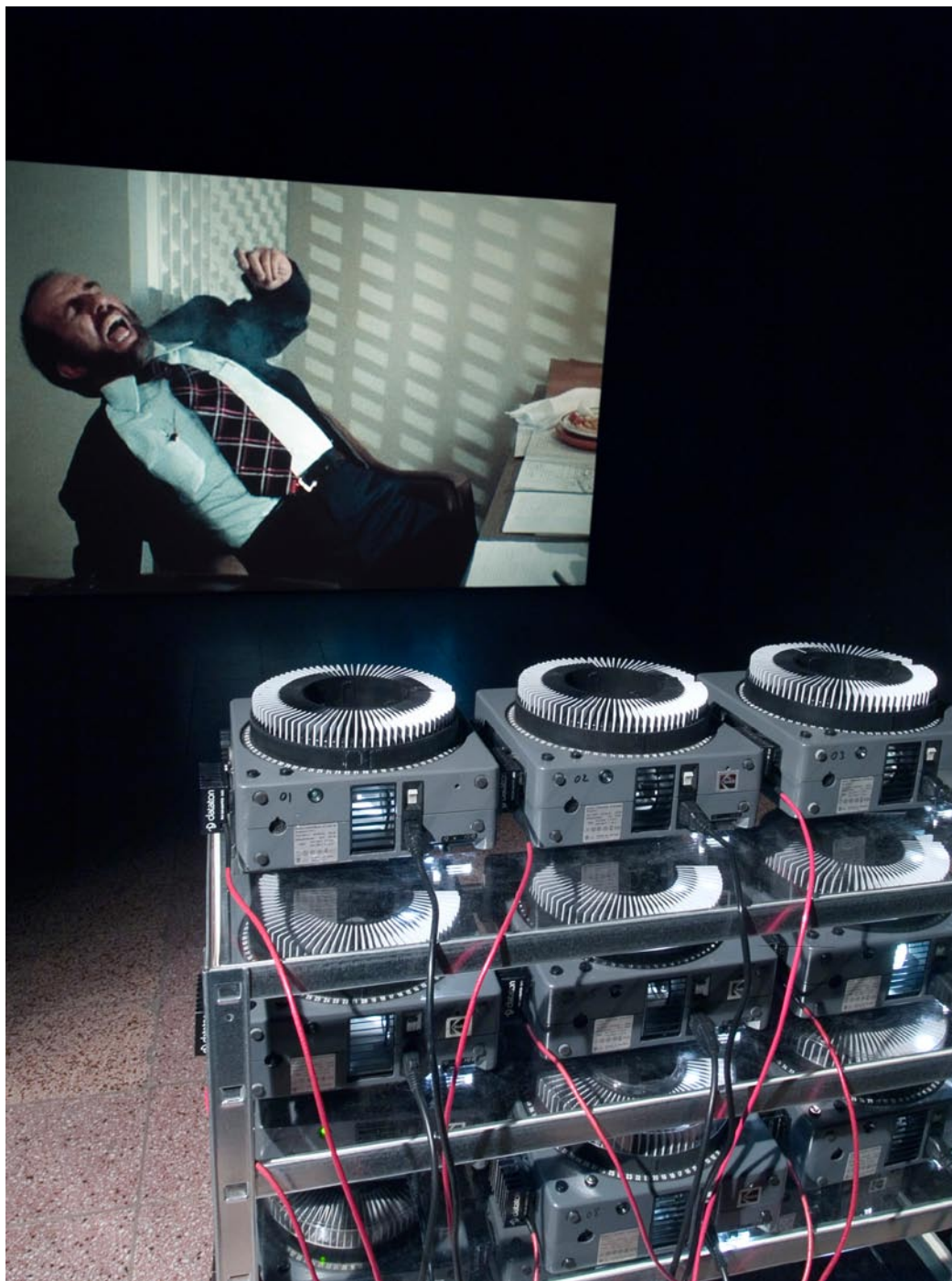


SLIDE MOVIE

For further information please contact:

*Gebhard Sengmüller
Leopoldsgasse 6-8/8
A-1020 Vienna, Austria
Tel +43 699 15 45 59 29
Fax +43 1 545 59 29
gebseng@vinylvideo.com
www.gebseng.com*

*All contents of this brochure:
© 2005 by Gebhard Sengmüller and Felix
Stalder*



SLIDE MOVIE