



Kathrin Becker

CRITICAL TOURISM

Über Lynne Marshs (CAN) Videoinstallation STADIUM – FIRST CUT

CRITICAL TOURISM.

On Lynne Marsh's (CAN) video installation STADIUM – FIRST CUT

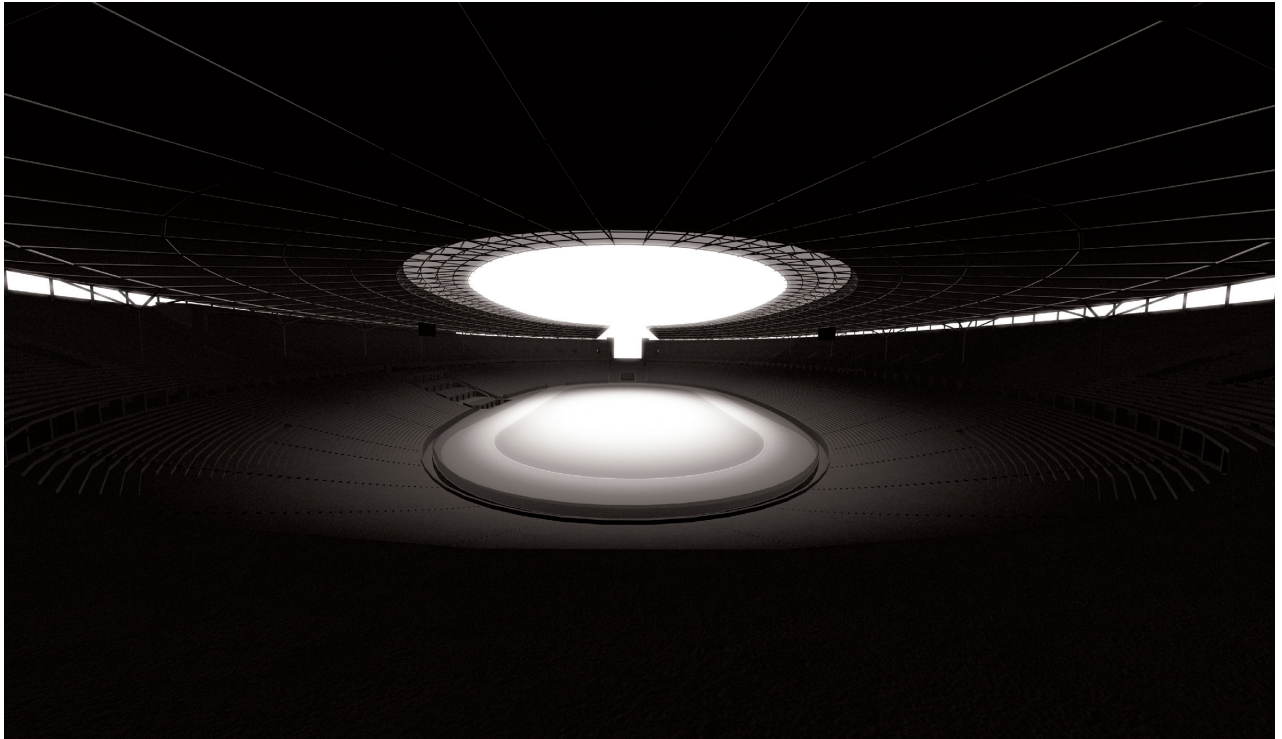
Jeder Berlinbewohner kennt das: Kommt Besuch aus dem Ausland, ist die Ausarbeitung eines geschichtsträchtigen Sightseeing-Programms erste Pflicht. Berlin ist – trotz Kriegszerstörungen und Ideologiewechsels – beladen, fast überladen mit Geschichte. Neben der Stalinallee und dem Reichstag, Checkpoint Charlie, Unter den Linden und Scheunenviertel mit Synagoge gehören auch die Zeugnisse der NS-Architektur zu diesem Programm: Ein Blick vom Fernsehturm und eine kleine Erzählung über Hitlers Idee von der Welthauptstadt Germania, das Reichsluftfahrtministerium, der Flughafen Tempelhof, Italienische und Japanische Botschaften im Tiergarten und das von Werner March 1934–36 für die Olympischen Spiele gebaute Stadion. Ganz ohne Sightseeing und bevor sie anlässlich ihres Stipendiums von London nach Berlin kam, war der kanadischen Künstlerin Lynne Marsh klar, dass dieses Gebäude eine zentrale Rolle in ihrer neuen Arbeit spielen würde.

Schon in älteren Arbeiten, wie *Volcano* (2006) oder *Ballroom* (2004) faszinieren Marsh „contained worlds“ als um ein Inneres organisierte, geschlossene Körper. Im Falle des Stadions wurde die Geschichte und Form des Gebäudes zum Ausgangspunkt einer komplexen Auseinandersetzung über den modernen Begriff der „Masse“ (Kracauer), den faschistischen Komplex von „Masse und Macht“ (Canetti) und die Abgründe der (computerbasierten) zeitgenössischen Replikations- und Multiplikationstechniken in den virtuellen Welten des WWW, in Computergames und Hollywoods Filmindustrie.

Basierend auf dem 3D-Modell des 2000–04 durch die Architekten Gerkan, Marg und Partner umgebauten Stadions mit dem neuen Dach als einem Hauptelement nähert sich *Stadium – first cut* dem Gebäude von oben und überfliegt die Oberkante des Daches, bevor der Blick

Everyone living in Berlin has faced this situation before: friends are visiting from abroad, which calls for a fully-fledged tour of the city's historical sights. Despite the damage done by WWII bombings and the drastic change in ideological orientation, Berlin is charged, if not burdened, with history. Besides Stalinallee, the Reichstag, Checkpoint Charlie, Unter den Linden and the Scheunenviertel [Berlin's former Jewish quarters] with its synagogue, the remains of Nazi architecture are bound to be part of your sightseeing programme. Looking down from the Fernsehturm, you will find yourself dishing up the story of Hitler's plans for Germania and pointing out the Reich Ministry of Aviation, Tempelhof airfield, the Italian and Japanese embassies in the Tiergarten park and, last but not least, the Olympic Stadium designed by Werner March and built from 1934 to 1936 for the purpose of the infamous 1936 Olympics. Long before moving from London to Berlin on a grant, and though she had never been shown around town, Canadian artist Lynne Marsh knew that this particular building was going to be the focus of her next work.

In earlier works such as *Volcano* (2006) and *Ballroom* (2004), Marsh had followed up on her interest in “contained worlds”, as she calls them, referring to enclosed bodies articulated around an inner kernel. In the case of the Olympic Stadium, the building's history and form provided a starting point for an intricate analysis of the modern idea of “mass” (Kracauer), the fascist complex “crowds and power” (Canetti) and the abysmal depths of contemporary (computer-based) techniques of replication and multiplication in the virtual worlds of the World Wide Web, computer games



LYNNE MARSH /// Stadium –first cut, 2007, HD-Videoprojektion mit Sitzreihen/HD video projection with seating, 10 min Loop, Video Still, Bild/
image: Courtesy Lynne Marsh; 3D-Datenmodell des Olympiastadions Berlin/3D data model of Olympiastadion Berlin, courtesy: Architekten von
Gerkan, Marg und Partner, und/and Architectura Virtualis GmbH, Berlin

über die Seitenansicht durch einen Tunnel im Stadionzentrum ankommt.

Hier beginnt die zweite Phase des Videos: Zentrales Element ist dabei der Rapport aus unendlich scheinenden, immer gleichen Stuhlreihen der Tribünen mit knapp 75.000 Plätzen. Marsh verwendete für diese Aufnahmen einen „jib arm“ genannten Kamerakran, der bei den im Realraum gefilmten Szenen die Bewegungen einer 3D-Kamera imitiert, wie sie in der ersten Phase des Films am Modell des Stadions Anwendung fand. Unterstützend wirkt, dass die topografische Lokalität und Farbigkeit der Tribünenarchitektur zurückgenommen ist. Dadurch entsteht ein virtualisierter Raumeindruck, in dem die beiden Wirklichkeitsebenen (virtuell und real) verschwimmen. In Nahaufnahmen, Fahrten über die Stuhlreihen mit zahlreichen Richtungswechseln und Ansichten von oben auf die riesigen Blöcke hat Marsh eine „first person perspective“ beibehalten, das heißt, dass Kamera- und Betrachterauge miteinander verschmolzen sind. Dies verstärkt den Eindruck der hierarchischen Struktur des Gebäudes. In für Massenergebnisse erbauter Architektur wird nach Canetti der Verlust von Individualität als Erleichterung und „Entladung“ betrachtet. Der Eindruck des Umgebenseins von Gleichen aber verstärkt die Furcht vor dem Andersartigen, so dass „Zerstörungssucht“ die auffälligste Eigenschaft der durch die Architektur in ihren Affekten geleiteten Massen sei.

Aus diesem Eindruck heraus erscheint in der dritten Phase von *Stadium – first cut* inmitten des Zuschauerraums eine Figur, weiß gekleidet im Urban Wear aus Trainingshose und Kapuzenshirt. Zunächst dominieren Monochromie und Uniformität der Kleidung über die Figur. Dann aber beginnt sie, die Stuhlreihen in großen Schritten zu übersteigen, was wie eine Revolte gegen die Funktionen der Architekturelemente wirkt und – im Zusammenhang mit der minimalistischen elektronischen Musik – zum Bestandteil einer beginnenden Choreografie wird. In einzelnen Sequenzen arbeitet Marsh mit Layering-Techniken, so dass die Figur multipliziert im Bild erscheint. Etwas, das sich relativ häufig in ihrer Arbeit findet, zuletzt in *Yeti*, einem work in progress, in dem eine Heerschar von hybriden, zwischen Mensch und Tier angelegten, weiß gekleideten Figuren durch eine unbewohnte Schneelandschaft schreitet. Nach dieser Interaktion der Figur mit dem architektonischen Raum kollabieren Vorder- und Hintergrund des Bildraums: Durch Verwendung einer Greenbox wird die Figur auf den Hintergrund collagiert. Sie bewegt sich nach einer an die frühen olympischen kallisthenischen Tänze angelehnten (und gleichzeitig aufgrund des Kostüms an HipHop erinnernden) Choreografie auf der Folie

or the Hollywood film industry.

Based on a 3D model of the refurbished Olympic Stadium (2000–04) by Gerkan, Marg and Partner architects, whose most distinctive feature is the appended circular roof, *Stadium – first cut* approaches the building from above, following the rim of the roof for a while before pitching sideways and plunging into one of the tunnels leading straight inside the centre of the stadium.

This is where the second stage of the video sets off. It focuses on the endless rows of identical seats in the huge spectator area, which holds nearly 75,000 people. On location, Marsh used a so-called “jib arm”, a camera crane that allowed her to recreate the movements of the 3D camera she had used in filming the model of the stadium appearing in the first part of the video. By toning down the topographical locality of the real architecture – the predominantly grey, silver and black spectator area – she furthermore manages to create the illusion of a virtual space, merging the two distinct reality levels (virtual and actual). Marsh also adopted a “first-person perspective” for the close-ups; the two-way camera rides past the rows of chairs and the bird’s eye views on the enormous blocks, making the eye of the camera and the eye of the spectator coincide. This vantage point conveys a stronger sense of the building’s hierarchical structuring. In architecture for mass happenings, according to Canetti, the loss of individuality is experienced as a relief, a “discharge” of sorts. Yet to be surrounded by an undifferentiated mass of sameness enhances the fear of otherness, wherefore the “urge to destruction” is what best characterizes affect-driven crowds.

In the third stage of *Stadium – first cut* a figure sporting urban wear – white track-suit trousers and a white long-sleeved shirt with kangaroo pouch pockets –, its head covered by the hood, detaches itself from that background. At first the clothes’ monochrome uniformity dominates the figure as such. Then it slowly starts striding over the seats, almost as if it were staging a revolt against the oppressive functionality of the architectural surroundings, initiating a choreography underlined by the continuous minimalist electronic soundtrack. The fading techniques Marsh uses in several sequences to multiply the figure in the image is a common feature in her films, as can be seen, for instance, in her recent work in progress titled *Yeti*, where a horde of hybrid man-beast creatures in white coats trudge through a lonely snow-covered landscape. Following the protagonist’s interaction with the architecture, the fore- and



LYNNE MARSH /// Stadium –first cut, 2007, HD-Videoprojektion mit Sitzreihen/HD video projection with seating, 10 min Loop, Video Still, Bild/image: Courtesy Lynne Marsh

der mit bewegter Kamera aufgenommenen Ansichten des Zuschauerraums. Auch dies läuft der architektonischen Organisation eines Stadions zuwider, die das Zentrum als Ort einer Vorführung vorsehen würde. Nach Aussagen der Künstlerin handelt es sich bei *Stadium – first cut* um die erste Arbeit, für die sie eine Performerin einsetzte, statt selbst zu agieren, so dass sie eine größere Kontrolle über die Kamera hat. Die Choreografie entwickelt sich auf einen Höhepunkt zu, als zunächst die Kamera an einer einzelnen Stuhlkante stagniert, bevor sie in steiler Fahrt nach oben den Blick in Vogelperspektive auf die umgebenden Stuhlreihen und die ebenfalls in der Greenbox von oben aufgenommene Figur freigibt, die ihre Arme rotierend um den eigenen Körper schlägt, so dass der anfänglich expressiven und gestischen Körpersprache in den vorangegangenen Bewegungen eine zunehmende Mechanisierung folgt. Unter erneuter Verwendung der Layering-Techniken beginnt die Kamera nun zu rotieren, bevor sie wieder einen einzelnen Stuhl fokussiert und sich in steiler Fahrt auf diesen zu bewegt, um dann wieder in Gegenrichtung kurz hochzuschleunigen. Damit endet das als Loop angelegte Video.

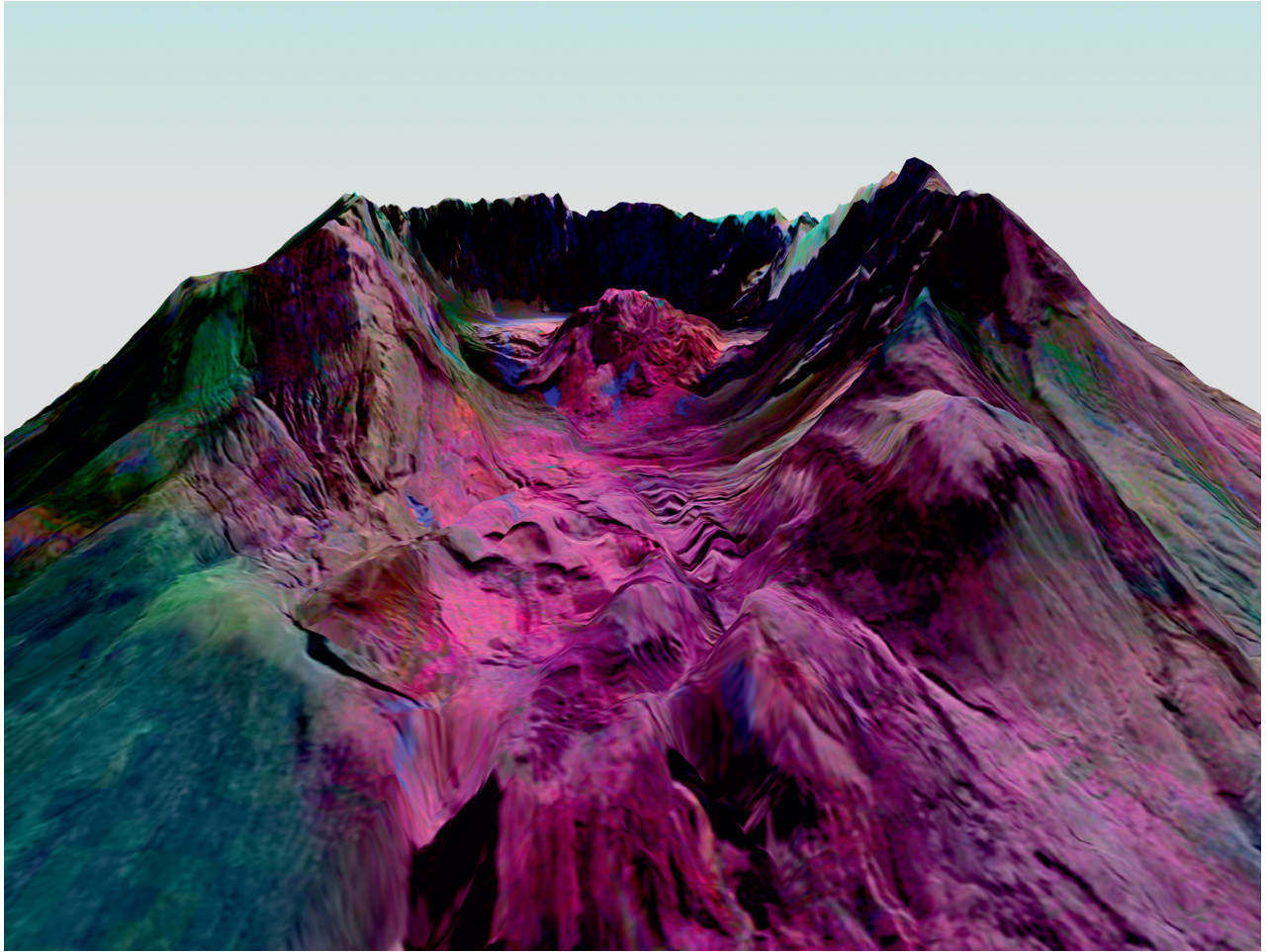
Marsh beschrieb ihr Interesse am Stadion als das einer Touristin, da sie in ihrer Arbeit die Details der historischen Funktion des Gebäudes im Kontext der deutschen NS-Geschichte komplett unerwähnt lässt. Und doch bildet ihre Arbeit einen Kommentar zu dieser Geschichte und stellt gleichzeitig das Stadion in einen tief greifenden Zusammenhang von ästhetischen, sozialen und politischen Komplexen, indem sie es von der dicken Schicht der historischen Fakten und Details befreit, um es im Heute ankommen zu lassen – und dieses Heute zugleich kritisch zu beäugen.

backgrounds of the image literally collapse as the figure is collaged onto the background with the help of the greenbox technique. Its movements, while reminiscent of hip-hop (as underlined by the costume), are derived from early Olympic callisthenic dances. Set against the backdrop of the spectator area as recorded by the moving camera, they are at odds with the architectural structuring of the stadium as well – of any stadium, that is, where the action is usually confined to the centre pitch.

According to the artist, *Stadium – first cut* is the first work in which she collaborated with a performer and does not appear herself, allowing her to retain control over the camera work. The choreography reaches its peak when the camera, after resting on the rim of a single seat, hurls itself upwards and shows a bird's eye view of the surrounding lines of seats with the figure (itself filmed from atop in the greenbox) thrusting her arms around her body in rotating, increasingly mechanical motions as opposed to the expressive and gestural body language of the previous movements. Through another series of fadings, the camera starts rotating before it once again focuses on a single seat, races down towards it and sharply backs up again. This is where the looped video ends.

Marsh describes her interest in the Olympic Stadium as similar to that of a tourist, choosing not to dwell on the functional purpose of the building in the context of German Nazi history. Her work is nonetheless a deft comment on these historical circumstances, as it inscribes the stadium in a meaningful context of aesthetic, social and political issues by freeing it from the shroud of historic facts and details, and dealing with it in the present tense – a present it observes with a critical eye.

Translation: Patrick B. Kremer



LYNNE MARSH /// Volcano, 2006, Video Still, Doppelseitige Videoprojektion mit Sound, gekrümmte Projektionsfläche/double-sided video projection with sound, curved screen, 223 x 170 cm, 5:30 min Loop, Bild/image: Courtesy Lynne Marsh