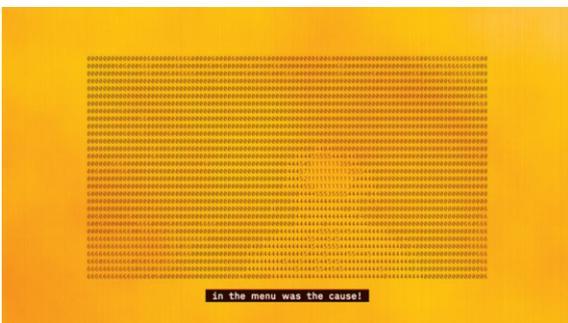


Das Kunstwerk des Monats

September 2024



Ali Eslami (* 1991)
Line of Sight, 2023
Video 4k, 23:00 min.,
zwei Digitaldrucke auf Fotopapier,
Gedichtband, Sitzwürfel
Inv.-Nr. AV-44 LM
Stiftung Sammlung Cremer



Im dunklen Raum, lediglich vom Licht des Projektors und vereinzelt Spots erhellt, befindet sich die Videoinstallation *Line of Sight* des aus dem Iran stammenden Künstlers Ali Eslami. Die Ausstellungsarchitektur lädt dazu ein, sich auf den weißen Würfeln niederzulassen, die vor der Leinwand platziert sind. Diese Würfel tauchen wiederholt in der Arbeit auf (Abb. 7–10, 14, 16) und schaffen eine erste physische Verbindung zwischen Betrachtenden und Werk. Das Wummern von Geräuschen aus den Boxen erfüllt den gesamten Raum, während zwei großformatige Digitaldrucke an den Wänden mit dem Video auf der Leinwand korrespondieren. Der eine zeigt eine aus Buchstaben grafisch zusammengesetzte Sonne, der andere eine kartenähnliche Struktur aus Sonderzeichen. Die Ausstellungsarchitektur schafft so eine immersive Raumerfahrung, die die visuelle wie die akustische Wahrnehmung gleichermaßen anspricht.

Das Video ist in drei Level (*Steps*) aufgeteilt, womit Eslami eindeutig an das Level-Design klassischer Videospiele anknüpft (Abb. 1, 7, 13). Dieser Aufbau bildet eine übergeordnete narrative Struktur, ähnlich den Kapiteln eines Buches oder den Akten eines Theaterstücks. Innerhalb dieser *Steps* platziert der Künstler Aufnahmen, Klangkulissen und verschiedene Piktogramme (Abb. 1–17). Viele der Bilder scheinen bekannt: Tauben, die vor dem Fenster kämpfen (Abb. 3, 4), oder Bäume, deren Blätter im Wind wehen (Abb. 3, 6). Eslami ordnet diese alltäglichen Motive zwar nebeneinander an, zeigt sie jedoch in unterschiedlicher Form (Abb. 6). Später überlagert er ein Bild mit flatternden Tauben, um zu verdeutlichen, dass diese Motive digital nachbearbeitet sind (Abb. 4).

Auch die Geräusche, Stimmen und Melodien wirken vertraut. Doch in der Sekunde, in der man das Gesehene und Gehörte einzuordnen versucht, tritt ein disruptives Moment ein: Töne werden bewusst durch Störgeräusche wie Piepen verfremdet, die Bilder und Videos werden in ihrer Qualität herunterreguliert, so dass sie kaum noch zu erkennen sind (Abb. 12). Eslami verzerrt etwa das bekannte Wiegenlied *Guten Abend, Gute Nacht*, womit es sich zu einer beinahe unheimlich wirkenden Hörerfahrung verändert. Dabei eignet sich der Künstler die auditive Strategie an, die besonders in Gruselfilmen populär und schon in Klassikern wie *Nightmare on Elm Street* (1984) oder *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (1931) zu finden ist. Eine gemeinhin als positive Kindheitserfahrung abgespeicherte Melodie mutiert so zu einem beunruhigenden, gespensterhaft metallisch klingenden Motiv, das die Betrachtenden in eine subtile Unruhe versetzt. Diese Form der Verfremdung von Alltagsgeräuschen und Stimmen nutzt Eslami als Stilmittel seiner Erzählung, um eine durch Irritation geprägte Atmosphäre zu schaffen. Durch die bewusste Störung der Bild- und Tonqualität fordert der Künstler die Betrachtenden dazu auf, ihre Wahrnehmung von Bildern zu befragen und sich der konstruierten visuellen und auditiven Informationen bewusst zu werden. Die bewegten Bilder, die vor den Augen ablaufen, sind zwar dem Alltag entnommen, jedoch digital bearbeitet und dramaturgisch zu einer künstlerischen Erzählung arrangiert (Abb. 1–17).

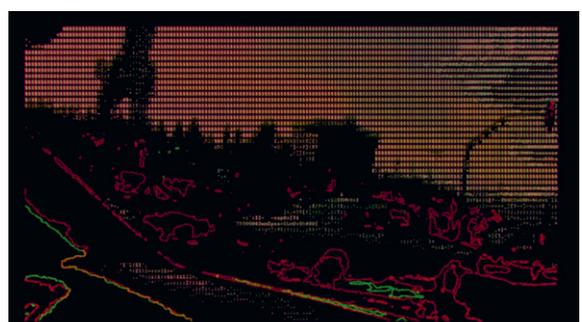
In einfach aufgebauten Computerspielen sind Level durch eine stufenweise Erhöhung des Schwierigkeitsgrades gekennzeichnet. Ähnlich wie bei *Tetris* (1984), wo sich beim Erreichen des nächsten Levels bei gleichbleibendem Spielprinzip die Geschwindigkeit erhöht, beschleunigt sich auch bei jedem *Step* in *Line of Sight* die Abfolge der Bilder. Immer abstrakter und unruhiger werden sie durch ihre Verfremdung; Codes, also Zeichen und Ziffernfolgen, werden eingespielt, auch die Klangkulisse verändert sich zunehmend rasch (Abb. 12). Mit jedem *Step* wird die Erzählung komplexer, wobei der Künstler bewusst darauf setzt, Bedeutungsebenen zu vermehren und die Dynamik des Dargestellten zu steigern. Anders als in klassischen Videospielen gibt es keine umgebungsbasierten Rätsel oder Gegner:innen, die das Gegenüber herausfordern und überwunden werden müssen, um in den nächsten Level zu gelangen. In *Line of Sight* gilt es primär, den Zusammenhang und die Bedeutung der Bilder zu entschlüsseln, ohne sich dabei zwischen den Ebenen des Realen und des Irrealen zu verlieren. Bewusst manipuliert Eslami die im Titel benannte „Sichtlinie“ (*Line of Sight*) zwischen Auge und Projektion, wodurch er die stetig verschwimmenden Grenzen zwischen Realität und Virtualität reflektiert.

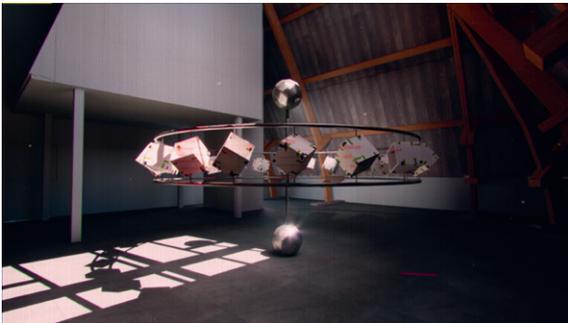
Bei Eslamis Arbeiten ist stets ein Computer mit im Spiel. Um bestimmte Effekte zu erzielen, nutzt er Virtual Reality (VR), Film, Schrift und Performance-Vorträge und inszeniert diese präzise in Form einer Installation im Raum. Seine digitale Arbeitsweise leitet sich dabei von seinem experimentellen Umgang mit Videospielen ab, die seit seiner Kindheit integraler Bestandteil seines Lebens sind und ihn zu der künstlerischen Praxis führten, für die ihn eine unabhängige Jury 2024 mit dem „Cremer-Preis“ der Stiftung Sammlung Cremer ausgezeichnet hat.

Eslamis künstlerische Praxis ist geprägt von langfristiger, forschungsbasierter Arbeit und entsteht bzw. wächst durch spekulatives Denken und Welterschaffung. Ersteres ermöglicht ihm, über die Grenzen des gegenwärtigen Wissens hinauszugehen und alternative Realitäten zu erkunden. Diese Art, zu denken, ist entscheidend für die Entwicklung seiner Projekte, da sie erlaubt, unkonventionelle und innovative Ansätze zu verfolgen. Er untersucht so zeitlich und räumlich das menschliche Gedächtnis, die Funktionsweisen von Computern sowie menschliche Wahrnehmung und Emotionen.

Während Eslami in anderen künstlerischen Arbeiten häufig fremde Perspektiven untersucht, setzt er sich, ausgehend von digitalen Technologien, Codes und Sprache, in *Line of Sight* mit seinen eigenen Erinnerungen auseinander. Dies bietet intensive und zugleich abstrakte Einblicke in seine persönlichen Erfahrungen, einschließlich seines verpflichtenden Militärdienstes im Iran und seines Lebens in der Diaspora.

Erinnerungen können unzuverlässig und subjektiv sein, sich im Laufe der Zeit verzerren und entsprechend immer nur teilweise rekonstruiert werden. Die-





se Veränderungen vollziehen sich häufig durch äußere Einflüsse: Seit Jahren thematisiert die Psychologie den Begriff der „Erinnerungsverfälschung“, eine unabsichtliche Verfälschung der eigenen Gedächtnisinhalte. Der Terminus beschreibt, wie Erinnerungen im Laufe der Zeit variieren, besonders unter dem Einwirken starker Emotionen. Eslami ahmt dies nach, indem er Bilder manipuliert, die er in den vergangenen Jahren aufgenommen hat (Abb. 2, 3, 6, 12). Etwa die Bilder der wehenden Krone der Bäume vor seinem Fenster (Abb. 6): Es ist immer wieder das gleiche Bild, doch sehen die Bäume alle unterschiedlich aus. Dies wirft die Frage auf, wie die Bäume tatsächlich ausgesehen haben mögen.

In *Line of Sight* inszeniert Eslami Erinnerungen sowohl in seinem Video als auch in dem gleichnamigen Gedichtband, erschienen Amsterdam 2023, in dem die Verwendung von Sprache und ihre Codierung in ein eigenes sprachliches Kunstwerk übergehen. In dem kleinen Band verhandelt der Künstler seine Erinnerungen und Erfahrungen, indem er sie niederschreibt. Jede wörtliche Erzählung, die in der Videoarbeit zu finden ist, stammt aus dem Gedichtband und wird durch Eslami im Video verbildlicht (Abb. 5). Innerhalb des Buches ist die traditionelle Schriftform durch Codes ersetzt. Anstelle von Sätzen wird der Inhalt durch eine Aneinanderreihung von Sonderzeichen, einzelnen Buchstaben und/oder Wörtern transportiert. Angelehnt ist die sprachliche Gestaltung an die „Code-Poesie“, eine Art des kreativen Schreibens von Computercodes, bei welcher der Code nicht nur funktional ist, sondern auch ästhetische und poetische Elemente enthält. Eslami kombiniert diese Codes mit ASCII-Piktogrammen (Abb. 4), also Symbolen, die in einem standardisierten Format codiert sind und in den Chatrooms der frühen 2000er-Jahre wie ICQ und StudiVZ Konjunktur feierten.

Line of Sight ist eine künstlerische Auseinandersetzung mit analogen und digitalen Medien, mit realen und unrealen Räumen und schließlich auch mit der Schnittstelle zwischen Gegenwart und Vergangenheit. Wirkt die Art und Weise, wie Ali Eslami Technik einsetzt, punktuell wie eine Hommage an die Wirkmacht vom filmischen Bild und an die Konstruktion von Videospiele, so ist sie gleichsam auch eine Verhandlung mit der Jetzt-Zeit sowie dem eigenen Dasein und Tun.

Kiana Tellen

Abb. 1–6, 7–12, 13–17:

Ali Eslami, *Line of Sight*, 2023; Video 4k, 23:00 min., Videostills

Literatur

Günzel, Stephan: *Von der Zeit zum Raum. Geschichte und Ästhetik des Computerspielmediums*, in: *Rabbit Eye. Zeitschrift für Filmforschung* 2, 2010, S. 90–108

Hawranke, Thomas: *Modding. Künstlerische Forschung in Computerspielen*, Weimar 2018

Möring, Sebastian: *Artgames vs. Game Art. Diskurse und Strategien der Computerspielkunst zwischen spielbarer Rhetorik*

und unspielbarer Ästhetik, in: *Informatik Spektrum* 44, 2021, S. 30–37

Fotos: LWL-Museum für Kunst und Kultur, Münster / Hanna Neander (Titel); Videostills (Abb. 1–17). © Ali Eslami

Druck: Druckerei Kettler GmbH, Bönen

© 2024 Landschaftsverband Westfalen-Lippe, LWL-Museum für Kunst und Kultur, Westfälisches Landesmuseum, Münster