

XI VIDEO WORKS

DANIEL T. BRAUN

XI

Video Works

DANIEL T. BRAUN

I „Black Hand/Black Heart“

II „Study of a flame I“

III „Study of a skull no.2.1“

IV „Imploexploding Nimbus“

V „Snowcloud“

VI „Study of a notion no.1“

VII „ULO (unidentified light object)“

VIII „A 1000 Rainbows“

IX „The Tropaion Trophy I“

X „Structure zero/ rhythm no.1 (the dripping)“

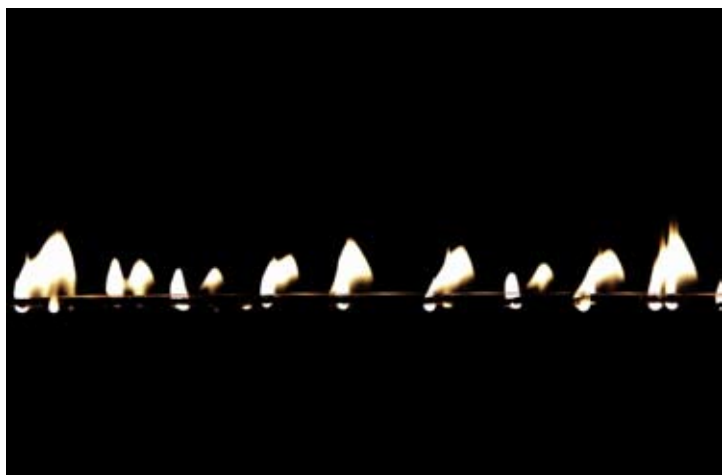
XI „GONEGUN“



„Black Hand/Black Heart“

Eine schwarz bemalte Handfläche erzeugt durch minimale Bewegung einen Raum einer abstrakten, „medizinisch sonographischen“ Wahrnehmung. Einmal innen, einmal außen, scheinen die bewegten Handflächen wie Ultraschallbilder aus dem Körperinneren.

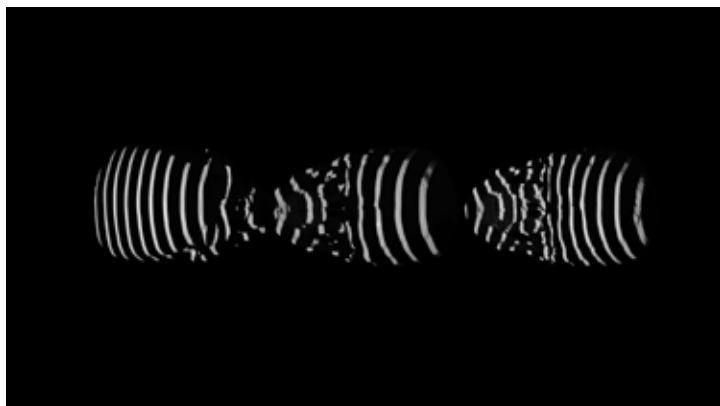
A black painted palm of the hand generated through its minimal movements an abstract space of a „medical sonographic“ perception. Once inside , once outside, the moved palms seem like ultrasonic pictures from the inner of the body.



„Study of a flame I“

Das Video zeigt, ähnlich wie die fotografischen Bewegungsstudien von Eadweard Muybridge, eine brennende Flamme, die langsam über den Bildschirm flackert. Wie organische, surreale Tiere, Flamme für Flamme, schreitet die Bewegung voran. Der zeitliche Abstand der bewegten Flammenreihe erzeugt die Illusion einer Imagination – als handle es sich um unterschiedliche Flammen, und spielt so mit der Perzeption selbst.

The Video shows, similar to the photographic movement studies of Eadweard Muybridge, a burning flame, fliting through the screen. Like organic sureal animals, flame by flame the movement runs. The flame is followed by itself through a time shift. The periods of the moving flame row create the illusion of an imagination - that the flames are different, and plays with the perception itself.



„Study of a skull“

In der Serie “study of a skull” untersuchte ich, wie plastisch bewegte Gebilde in ihrer Ausdehnung nur durch Licht- bewegtes Licht entstehen. Dabei bewegt sich die Arbeiten im Spannungsfeld zwischen einer “artifizuell-mathematischen” Computer Ästhetik und dem “natürlich analogen” Reiz, wie sie eigentlich entstanden ist. Die Ausgangsbasis bildet keine virtuelle Simulation sondern wurde durch einen echten menschlichen Schädel und Licht erzeugt. Gerade in den feinen Nuancen, der sich ändernden Geschwindigkeit mit ihren feinen Bewegungen und der natürlichen Komplexität der Reflexionen, lässt die Wahrnehmung zwischen abstraktem, virtuellem Reiz der Oberfläche und einem räumlichen Gebilde, den Formen des Schädels, hin und her springen.

In the seria “study of a skull” I research, how plastic moved figures are formed in their dimensions only by light- originated by moved light. At the same time the work is moving in the area of conflict between an “artificial- mathematics” computer aesthetics and the “natural analogical” attraction, how it was realized. The base of operations is not build by a virtual simulation, but was generated by a real human skull and light. Just in the fine shades, the changing speed with its fine movements and the natural complexity of the reflections, the perception is seesawn by the abstract, virtual attraction of the surface and a space formation, the form of the skull.



„Imploexploding Nimbus“

Der minimale Zeitlupen-Loop einer Detonation ist durch Überlagerungen von Gleichzeitigem „Vorwärts und Rückwärts“, von Implo- und Explosion, in eine teilweise stillstehende, strahlend anmutende Form übergegangen.

The minimal slow-motion-loop of a detonation is by overlapping of simultaneously „for- and backward“, of implo- and explosion, movend into a particular standstill, shining appearing form.



„Snowcloud“

Über den Wolken- oder gleitet die Kamera einer Schneedecke entlang? So oder so, bewegen wir uns im Wechsel der Wahrnehmungsebenen. Die oszillierenden Aggregatzustände lösen die scheinbar statische Materie auf, Nebelschwaden ziehen auf...

Over the clouds- or is the camera moving along a snow pack? One way or the other, we move in the change of the awareness levels. The oscillating aggregate phases dissolve the seemingly static materia, fog patches arose...



Work in progress: The seria „Study of a notion“

Hier wird in unterschiedlichen, zeitlichen Konstellationen und Montagetechniken der Prozess des Abbrennens in eine neuartige Skulptur transformiert. Auf Basis der „analogen“ Referenzen der einzelnen Szenen wird das „Licht“/das „Feuer“, modelliert und auf seine Vielfalt der Perzeptionen erforscht. So bildet die wiederholte Szene unterschiedliche Formen, in der sich das Material, oder das Verhalten des Materials ändert und ständig neue Wahrnehmungen oszillieren lässt. Zum Beispiel sind zwei Szenen (vorwärts und rückwärts) übereinandergelegt („study of a notion no.2“). Anfang und Ende sind gleichzeitig im Loop zu sehen und „brennen sich entgegen“...

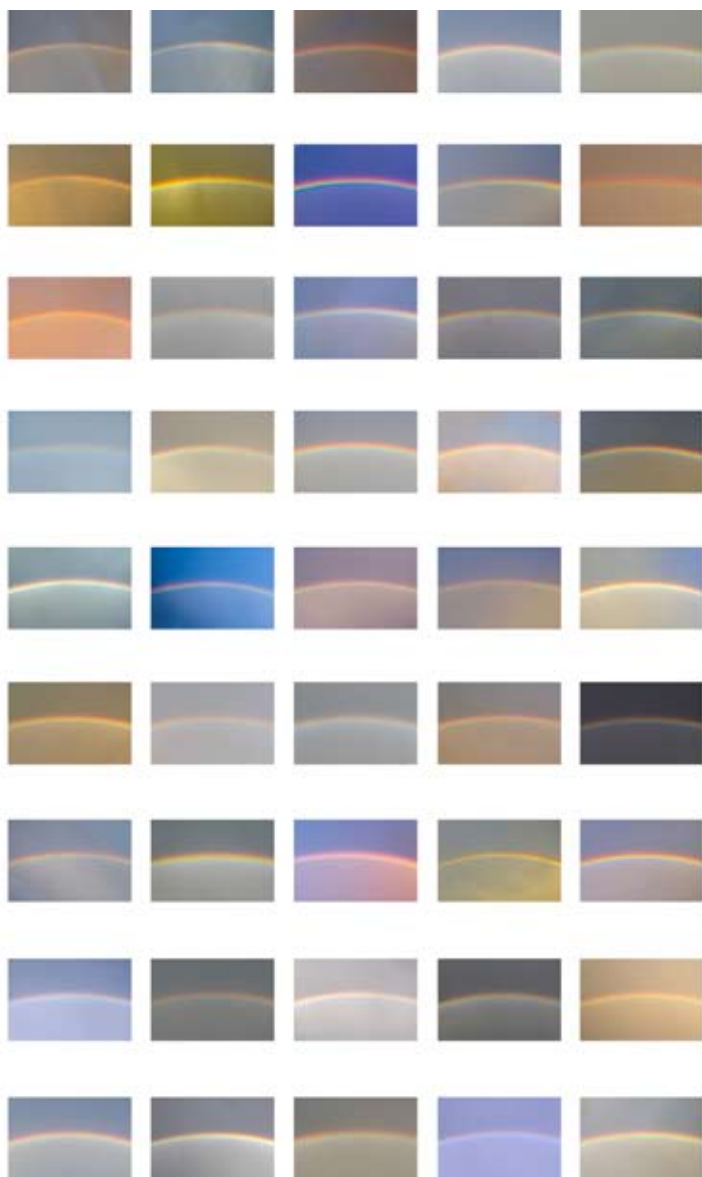
Here the process of burning down will be transformed into a new form of sculpture by different, temporal constellations and montage techniques. On the basis of the „analogue“ references of the single scenes, the „light“/ the „fire“ is modeled and explored about its diversity of perceptions. So the repeated scene builds different forms, in which the material, or the performance of the material is changing and permanent new perceptions oscillate. In the pictures on the right is a first form of the idea drafted. In the example are two scenes (forward and backward) superposed („study of a notion no.2“). Beginning and ending are seen simultaneously in the loop and „burn towards“...



„ULO (unidentified light object)“

Zu sehen ist ein flackerndes sich langsam annähernd und wieder entfernendes Objekt. Durch die Zeitlupenaufnahme von 240 FPS (Bilder pro Sekunde) wird nicht nur die kurze Bewegung der Kamera gedehnt, sondern auch die Frequenz der Beleuchtung, einer Straßenlaterne, in einem flackern sichtbar. Bewusst ist die Projektion durch einen optisch einfachen Beamer gewählt- die technischen Voraussetzungen transformieren sich integral mit der Bildästhetik. Die Bildfläche oszilliert zwischen den Perspektiven, zwischen schneebedecktem Auto und unbekanntem Lichtobjekt...

To see, there is a flickering, slowly approaching and again removing object. Through the slow motion video-record of 240 FPS (frames per second) not only the short movement is expanded, but also the frequency of the lightening of a street lateen is spread into a flickering visible. The projection is chosen aware through an optic simple projector- the technical premises are transformed integral with the aesthetics of the picture. The screen oscillates between the perspectives, between snowy car and unidentified light object...



„A 1000 Rainbows“

“A 1000 Rainbows” besteht aus der Aneignung von unzähligen Regenbogenfotografien aus den Internet. Ohne weitere Manipulation, außer der Ausrichtung, wurden die statischen Regenbogenbilder zu einer Videosequenz angeordnet. Durch das Überblenden der gesamten Dauer der Einzelbilder, ist kein “Bild” während der Sequenz unbewegt - die Bilder verschmelzen oder zersetzen sich zu einer sich ständig verändernden Atmosphäre...

“A 1000 Rainbows” exists by the appropriation of endless rainbow photographs from the internet. Without any further manipulation, but the orientation, the static rainbow-pictures were arranged to a video sequence. By the crossfade of the whole duration of the frames, no “picture” is motionless during the sequence - the pictures merge or dissolve to a permanent changing atmosphere...



“The Tropaion Trophy”

Der altgriechische Begriff Tropaion bezeichnete ursprünglich ein Symbol, das an genau der Stelle aufgestellt wurde, an der die Feinde sich vom Schlachtfeld abgewandt und die Flucht ergriffen hatten. Als temporäres Denkmal in Funktion einer „militärischen Vogelscheuche“ war es Ausdruck überschäumenden Glücksgefühls der Soldaten und zugleich Abschreckung für eventuell zurückkehrende Feinde. In der Videoarbeit “The Tropaion Trophy” ist eine silberverspiegelte, um sich selbst rotierende Figur zu sehen. Nur über das kurze Aufblitzen der reflektierenden Lichtquelle selbst, lässt sich die Form der Figur erahnen- wobei es sich um Pokale des Schützensports handelt. Dabei sind mehrere,

unterschiedlich reflektierende, aufblitzende Sequenzen zeitlich versetzt so montiert, dass der Eindruck einer zusätzlichen, nicht der Rotation zugrundeliegenden Bewegung entsteht. Gleichzeitig scheint sich die Figur in Ihrer Form zu verflüssigen. Und obwohl sich anfänglich der Eindruck einer "fotografischen" Wahrnehmung zeigt – die Augenblicke scheinen durch das kurze Aufblitzen eingefroren – spielt sich eine multistabile Perzeption ein: Eine Bewegung und ihre Nachbilder? Eine statische Figur deren Beleuchtung geändert wird? Eine durch die Energiefreisetzung beim Schießen aufblitzenden und zuckenden Schützen? Die ein zehntel Sekunde, die Bilder auf unserer Netzhaut verweilen, verschmelzen den Ablauf zusätzlich zu einer aufgelösten und dennoch unauflösbaren Struktur an Stofflichkeit... Der Körper scheint im dunklen und leeren Raum, durchsichtig, seiner Materialität entrückt und erweckt um so mehr den Eindruck einer massiven, nahezu ideoplastischen Präsenz. Hier verteidigt sich das Licht selbst – nicht das erkennbare Objekt, sondern der Wechsel und Ablauf der Lichtfragmente tritt in den Vordergrund. Die Stimulation, rein des Lichts, markiert hier nur noch Richtung, wird an der Grenze zu Wahrnehmung – zerfällt in eine Hülle und Fülle.



„Structure zero/ rhythm no.1 (the dripping)“

Ausgangspunkt der 16 Kanal Videoarbeit „structure zero/ rythm no.1 (the dripping)“ bilden kurze, sich wiederholende Sequenzen von bewegten Wasseroberflächen. Der Bruchteil von Sekunden in denen wir die zarten Wasserbewegungen wahrnehmen könnten, ist hier im Loop vor Augen geführt. Wabernde, aufblitzende, pulsierende, klecksende, springende, gleitende oder verpuffende Spiegelungen der Oberfläche bilden einen Teppich aus Bezügen und Nichtbezügen. Der Raum oder die Fläche löst sich in einer „Multidimension“ auf. Ähnlich wie im Titel der Arbeit schon angedeutet, zeigt sich schnell eine affinität zu Jackson Pollocks Actionpaintings. Während Pollok jedoch in der „Aktion

der Gliedmaßen“ doch noch einen Funken der Logik der Bewegungen, Strukturen im allover bilden, findet sich hier höchstens noch eine Struktur im „bewußten Wahrnehmen wollen“. Die Performance bildet hier der Betrachter im Betrachten selbst- die innere Bewegung der Wahrnehmung, nur die Identifikation. Und obwohl hier körperlos gemalt wird, stellt sich um so mehr ein Gefühl, ein Nachempfinden der natürlichen Wasserbewegungen ein.

Initial point of the 16 channel video work „structure zero/ rhythm no.1 (the dripping)“ is built by short, repeating sequences of moving water surfaces. The split of seconds in which we could percept the filmy water movements, is here shown quite plainly by loops. Billowing, flashing, pulsating, blurring, jumping, slipping or crackling reflections of the surface build a carpet of relations and nonrelations. The space or the area is solved into a „multidimension“. Alike in the title suggested, quick an affinity to Jackson Pollocks action paintings is shown. While Pollok however in the „action of the limbs“ still builds a spark of the logic of the movement, builds structures in the allover, here forms at the most a structure in the will of „conscious perception“. The performance is here generated by the viewer by viewing self- the inner moving of perception, only identification. And although here is painted disembodied, much more a feeling is triggered, an empathising of the natural water movements.





“GONEGUN”

“GoneGun” is a video which is made from 13 different, single black and white photograms, from the same object- a gun. The original 1:1 photogram prints on 24x30cm photographic paper, where scanned and transformed into an endless oscillating movie of light and the absence of light...

All Rights Reserved. Any unauthorised copying, editing, exhibition, public performance, diffusion and/or broadcasting of the data or any part thereof, is strictly prohibited.

© 2017 Daniel T. Braun /// www.Daniel-T-Braun.com

I „Black Hand/Black Heart“

2002, 4 sec. loop, 2 channel PAL

II „Study of a flame I“

2014, Full HD loop

III „Study of a skull no.2.1“

2015, Full HD loop

IV „Imploexploding Nimbus“

2015, Full HD loop

V „Snowcloud“

2015, 6 min Full HD loop

VI „Study of a notion no.1“

2015, Full HD loop

VII „ULO (unidentified light object)“

2015, Full HD on VGA pico beamer

VIII „A 1000 Rainbows“

2015, ca. 8 min. Full HD loop

IX „The Tropaion Trophy I“

2016, ca. 30 sec. loop, Full HD loop

X „Structure zero/ rhythm no.1 (the dripping)“

2016, 16 channel Full HD loop, size variable

XI „GONEGUN“

2017, 31.11 min loop, BW Photogrames/Full HD