



© Horse & Fruits

ESIOD 2015

Clemens von Wedemeyer

2016, DCP, Farbe, 39 Minuten, Englisch, Deutsch. **Produktion** Thomas Herberth, Florian Brüning. **Produktionsfirma** Horse & Fruits (Wien, Österreich). **Regie, Buch** Clemens von Wedemeyer. **Kamera** Frank Meyer. **Production Design** Renate Schmaderer. **Kostüm** Julia Cepp. **Ton** Herbert Verdino. **Musik** Birke Bertelsmeier, Rioji Ikeda. **Sound Design** Maximilian Liebich. **Schnitt** Janina Herhoffer. **Visual Effects** Holger Hummel. **Mit** Stephanie Cumming (Esioid), Sven Dolinski (Avatar).

Kontakt: office@horseandfruits.com
<http://www.horseandfruits.com>

Wien 2051. Eine Kundin kommt nach Jahren zurück in die Stadt, um in einer Bank ihr Konto aufzulösen. Auf diesem Konto sind nicht nur Gelddaten, sondern auch Erinnerungen und weitere persönliche Informationen digital gespeichert. Die Kundin wird vom Computersystem nicht erkannt. Sie muss sich einem ‚Memorycheck‘ unterziehen, bei dem beobachtet wird, wie sie auf Daten, Videos und Bilder aus dem Konto reagiert. Sie sucht Zugang zum virtuellen Safe, um in der Zeit zurückzureisen und eine Nachricht in unsere Gegenwart zu senden.

Auf der Folie dystopischer Science-Fiction projiziert Clemens von Wedemeyer in *ESIOD 2015* die gegenwärtigen Finanzkrisen und die in der Architektur des „Erste Campus“ – einem Bauprojekt der österreichischen Sparkasse Erste Bank – angelegte Virtualisierung von Arbeit, Leben und Kapital in eine nicht allzu ferne Zukunft. Seine Protagonistin verliert sich zusehends in den Grenzbereichen zwischen realem und virtuellem Raum, und auch der Film selbst löst sich immer weiter auf, wird transparent, zur Pixelcloud.

Notizen zu *ESIOD 2015*

Vor zwei Jahren wurde ich angefragt, an einem Kunst-am-Bau-Projekt in Wien teilzunehmen. Meine Filme gehen oft von Orten aus, aber diesmal war es eine Bank, die ihr Headquarter in Wien neu gebaut hat (Erste Bank). Die Perspektive dieses Ortes war die Zukunft, und daher begann ich einen Science-Fiction-Film zu planen. Wie wird eine Bank in der Zukunft aussehen, was ist ihr Kapital? Auch Banken versuchen, Daten zu ökonomisieren und die Realität ihrer Kunden in Nummern zu übersetzen. Seit Jahren wird man als Computernutzer dazu angehalten, Netzwerke aufzubauen, Erinnerungen nicht auf dem eigenen Rechner, sondern in der Cloud zu speichern, mit den Erfahrungen und Aktivitäten anderer Nutzer zu vernetzen, die so unsere ‚Freunde‘ werden. Eine Bank, dessen Wissen die ökonomische Struktur ihrer Klienten ist, könnte solche Funktionen vereinen, welche bereits erfolgreich auf den Kontos der Provider von Erfahrungsnetzwerken wie Google, Apple oder Facebook etabliert wurden: Kapital aus gespeicherten Erinnerungen und Beziehungen zu generieren. Die Bankdaten werden Teil der Datenbank. Zunächst positiv gesehen könnte man seine Schulden in der Zukunft mit Erinnerungen bezahlen, denn eine Datenbank kann seinen Nutzen daraus ziehen. Erinnerungsschulden sind ein interessantes Wort. Doch wenn ein Konto aus monetären Gründen gesperrt würde, wären auch die Erinnerungen abhanden, so entstünde ein doppelter Verlust: Eine ökonomische Amnesie, sowie ein Verlust der eigenen Persönlichkeit.

Computer erleichtern die Arbeit, aber in Bezug auf große Datensätze sind sie das einzige Werkzeug, das die Arbeit damit überhaupt möglich macht. Künstliche Intelligenz beginnt vielleicht als erstes im Banking Business, denn die Abstraktion von Geldbeziehungen sind seit langem in Mathematik aufgegangen und werden als Algorithmen prozessiert. Ein ideales Gebiet für autonome Maschinen. Große Gebäude sind aber vor allem ein Zeichen von Macht und Leere. Es arbeiten darin gar nicht diejenigen Arbeiter, die sich auch von andernorts aus ins Netzwerk einloggen können – wenn sie nicht schon überflüssig geworden sind.

Eine Kundin kommt zurück in die Stadt, um ihr Konto aufzulösen. Der Computer kann sie nur aus den Datensätzen kennen. Dazu eine Anekdote: Als ich vor ein paar Jahren in Istanbul meinen Facebook-Account öffnete, wollte der Algorithmus, dass ich angebe, ob ich bestimmte Personen auf Fotos erkenne, die dann aus meinem Konto ausgewählt und mir zum Erkennen vorgespielt wurden. Ich habe einen solchen Test, den die künstliche Intelligenz im Film für die Kundin vorhält, „Memory-Check“ genannt. Die Maschine wird von einem Schauspieler gespielt (Sven Dolinski). Die Besucherin (Stephanie Cumming) wird von ihm beobachtet, während sie auf die gespeicherten Inhalte des Kontos reagiert. Welche Algorithmen werden Computer benutzen, um zu testen, ob jemand wahrheitsgemäß auf traumatische oder schockierende Bilder reagiert? Die Psychoanalyse von Freud, die versucht, das Unbewusste zu erkennen, zu analysieren und zu interpretieren? Kann man mit einer ‚gespielten‘ Reaktion eine Maschine überlisten? Und was bedeutet dieses doppelte Spiel im Spielfilm?

Der Neubau einer Bank ist eine Projektion. Ein virtueller Datenraum blendet sich auf eine reale Architektur. Körperbewegungen werden im Film zu Bewegungen auf der Leinwand. Für den Computer sind auch diese Bewegungen Daten, die keine Bilder sind, also anders als wir es aus Filmen kennen. Können unkontrollierte Bewegungen einen Computer verwirren, ein menschlicher Tanz einen Computer hacken, ihn zum Absturz bringen?

Der Film könnte Teil einer Serie sein, die „Parallel Future“ heißen wird. Was mich an diesem Part interessiert, ist es eine Fiktion aufzubauen, die über die Zukunft spricht, aber diese notwendigerweise enttäuschen muss, denn die Zukunft spricht immer nur zur Gegenwart, aus der diese dystopische Konstruktion entstanden ist: 2015.

Clemens v. Wedemeyer, 2016

Clemens von Wedemeyer, geboren 1974 in Göttingen, ist Künstler und lebt in Berlin. Er studierte zunächst Fotografie und Medien an der Fachhochschule Bielefeld (1996–1998), später Bildende Kunst an der HGB Leipzig (MFA 2005), wo er derzeit als Professor in der Klasse expanded cinema lehrt. Seine Arbeiten wurden weltweit auf zahlreichen Festivals und in Einzel- und Gruppenausstellungen präsentiert. Zentrale Themen in seinen Filmen und Videoinstallationen sind Machtverhältnisse und Geschichte, die sich im Alltag widerspiegelt.

Filme

1998: *Mass (Men-again and against masses)* (3 Min.). 2002: *Big Business & The Making of Big Business* (25 Min.). 2003: *Silberhöhe* (10 Min.). 2004: *Die Siedlung* (20 Min.). 2005: *Otjesd (Leaving) & The Making of Otjesd* (15 Min.). 2006: *Metropolis, Report from China* (in Zusammenarbeit mit Maya Schweizer, 42 Min.). 2007: *Von Gegenüber/ From the Opposite Side* (38 Min.). 2008: *Die Probe/ The Test* (12 Min.). 2009: *Against Death* (9 Min.). 2010: *Sun Cinema Location* (55 Min.). 2012: *Muster (Rushes)* (79 Min.). 2013: *The Cast (procession)* (15 Min.), *The Beginning. Living Figures Dying* (18 Min.), *Afterimage* (Videoinstallation, Forum Expanded 2014, 6 Min.). 2016: *ESIOD 2015*.