

>>>>a photo album without pictures<<<<

The Mechane.

Die mechané.

In Kunst und Kultur sind es über die Jahrhunderte hinweg die Körper oder Strukturen die in gewissem Sinne schwebend sind, unabhängig von ihrer unmittelbaren Umgebung und den inneren physikalischen Kräften, die in den Darstellungen wiederholt in verschiedenen Rollen und Konzepten auftauchen.

Im antiken Griechenland realisierte Euripides Archimedes' Aussage: "er könne die Erde ganz alleine anheben, sofern er nur einen festen Punkt und einen ausreichend langen Hebel habe", indem er auf der Bühne die mechané einsetzte.

Ein Schauspieler im Kostüm eines Gottes, wird an einen einfachen auskragenden Kran gehängt, von diesem in einer Szene herabgelassen und wir haben die Geburt des "Deus ex Machina"¹. Während die anderen Darsteller auf der Bühne stehen und dieser schwebenden Gottheit zuschauen, werden Anweisungen in die Welt des Spiels getragen, während gleichzeitig Sorge für die offenen Enden oder Sackgassen der Erzählung zu tragen ist.

Weit hinein in die Zukunft, nach der Entdeckung des bewegten Bildes, beschäftigen Modernisten und Animateure ihre eigene mechané mit ganz anderem Ziel.

Der frühe Avantgarde Film und fast alle frühen Animation erforschten das revolutionäre Potential des Mediums um sich von der Schufterei des Alltags zu befreien durch die Darstellung von Objekten, die den Parametern von Schwerkraft, Logik und ihren eigenen physischen Grenzen trotzen. Die Hüte, Katzen, Maschinen und Gebäude, die hereinplatzen, hochgehen, tanzen, herumkreiseln, über und aus dem Rahmen fallen, sind nicht dazu da, wie bei den Griechen, Regeln zu festigen, sondern sie zu überprüfen und mit ihnen zu brechen.

Die Objekte sind in einem ständigen Wandel begriffen, der Wasserstrahl aus einem Schlauch wird zur begehbaren Plattform, die Fenster und Türen eines Häuschens verwandeln sich in ein lachendes Gesicht, die Krawatte eines Geschäftsmanns weigert sich andauernd ruhig zu bleiben und schlängelt sich stattdessen fortwährend zu abstrakter Form wie Pinselstriche auf der Leinwand.

Ob im frühen Disney *Silly Symphony* oder Hans Richter's *Vormittagsspuk* (1928), diese vertragslosen Mitspieler sind Gauner, Unfugbereiter. Ihr freies Spiel pfeift auf die immer umfangreichere mechanisierte und zeitliche Kontrolle des modernen Lebens.

Ein Stapel leerer Kästen mag ruhig auf dem Boden stehen, genauso wahrscheinlich aber könnte es auch sein, dass er sich erhebt, seine Form verliert und an eine Ecke der Decke schwebt wie heliumgefüllte Ballons. Die nach unten ziehende Schwerkraft wird umgangen und verspottet.

Als das Kino sich entwickelte wurde die Avantgarde vom rasanten Vortschritt kommerzieller Technik und Konvention beiseite gewischt, das respektlose Chaos früher Animation wich den Versuchen zu Realismus und herkömmlicher Erzählstruktur. Die Lust der Schwerkraft zu trotzen und die Parameter der Felskante, blieben jedoch. Die Erforschung und Ausdeutung dessen, was in dem Augenblick passiert, wenn man über die Klippe tritt, wird zum absoluten muss in *Loony Toons* und anderen Animationen, die das freie Chaos der Filme ihrer Vorgänger ersetzt. Im Live-Action-Film wird schließlich die Bedrohung durch den bloßen Abgrund, die Gefahr ins Nichts zu fallen so wichtig, dass ein neuer filmischer Moment, der *Cliffhanger* entwickelt werden musste, um den zahlenden Zuschauer für 'mehr und noch mehr' zu begeistern.

Von nun an ist die freie Energie und Rebellion längst den Erzählungen von Angst und kontrollierter Furcht gewichen. Der einzige Trotz der Schwerkraft kommt in den *Cliffhangers* aus den starken rettenden Hände des patriarchalischen Helden; jedes Spiel mit dem Abgrund bildet die Grundlage für moralistisch, warnende Geschichten. *Wile E Coyote* läuft auf einer Kante herum, als ob die Luft unter ihm wie die Bretter einer Bühne wären, als er nach unten schaut erkennt er seinen Fehler. Dann, den Bühnenrand übertretend (Anm. d. Übers. im Original: "crossing the fourth wall"), sieht er

den Betrachter für den Bruchteil einer Sekunde, bevor die Realität Einzug hält und er in einer Staubwolke nach unten abtritt, fällt.

Die Besiedlung imaginärer Orte.

Es gibt den Mythos, dass ein junger Jules Gabriel Verne (1828-1905) sich heimlich auf und davon machte zur See zu fahren, nur um vorzeitig mit dem Schwur zurückzukehren, dass jede zukünftige Erforschung von weit entfernten Orten nur noch in seiner Phantasie stattfinden solle. Wenn es wahr ist, mag er später überrascht oder sogar frustriert festgestellt haben, dass der Handeln mit der realen Welt für einen Ort aus bloßer Phantasie eine schwierigere Reise als erhofft war.

Verne's immer wiederkehrendes Thema phantastischer Schiffe, Luftschiffe, Raketen, U-Boote, und anderen, die von festen Boden ablegen um fremdes fernes Land zu erforschen und zu besetzen, ist, zumindest wenn man den englischen Übersetzungen folgt, nie ganz erreicht worden. Wenn sich Verne neue Orte und Technologien vorstellte und sie in Worten aufs Papier bannte, ist es, als ob die Worte von altem kolonialen Grimm und Groll gezeichnet wären.

Vielleicht aber auch aufgrund seiner satirischen Sticheleien in den beiden Briten und Amerikanern, war Vernes Arbeit notorisch schlechten Übersetzungen ins Englische unterworfen. Das utopische Ideal eines Ortes oder Fahrzeugs das vollständig von der existierenden, alten Welt getrennt sei, wird als ein Ding der Unmöglichkeit empfunden. Unsere Gewohnheiten reisen immer mit uns. Der Stoff aus dem diese Träume bestehen, das Escape-Modul, die synthetischen Inseln, Kreationen, die die Schwerkraft überwinden und einzigartige technologische Grenzen aushebeln, haben mit unausweichlichen Vorurteile und Hindernisse zu kämpfen, auch wenn sie rein imaginär sind. Erdgebundene Unsicherheit und Vorurteile sind in jeden Ziegel, jedes Brett und Jedermann eingebrannt wie das Markenzeichen eines Herstellers.

Die 1961er Fitzroy Übersetzung ins englische von Vernes *Propeller Island* (1895), der Geschichte einer phantastischen von Menschenhand geschaffenen Insel, die sich auf ihre Fahrt in den Pazifischen Ozean begibt,

beginnt mit der Beobachtung: "*wenn eine Reise schlecht beginnt endet es selten gut*", sie ist mit solchen Widerhaken und Auslassungen gespickt. Verne's Vorschlag, ob auf Fakten basierend, Mythen oder reiner Phantasie, dass die Briten die Insel Martinique vorsätzlich mit giftigen Schlangen verseucht hätten, bevor sie sie an die Franzosen übergaben, wird aus dem Text vollständig entfernt. Ein widerlich britischer Charakter, offenbar als notwendiger für die Handlung betrachtet, wird beibehalten, aber in einem deutschen geändert. In der Einleitung wird die Tatsache, dass Verne als Kind auf der Insel *Île Feydeau*, in der Loire, gelebt hatte, nicht als ein Quelle der Inspiration präsentiert, sondern als Ursache eines "kindlichen Trugbilds des Autors, körperlich weggerissen und stromab geschwemmt zu werden".

Und so weiter und so weiter.

Das endete nicht bei Verne. Durch alle Zeiten haben fiktive schwimmende Städte die Wolken bevölkert, die Ozeane und den Himmel. Von der beeindruckenden Fantasie Swift's *Laputa* oder Hugo Gernsback's *Amazing Stories* über Parawissenschaftliche Sichtungen, "bewiesen" mit unscharfen Fotos und dubiosen Forderungen, bis hin zu kompromissloser sachlicher Reportage.

Aber diese geisterhaften Manifestationen, wie die überwältigende Schimäre - *Fata Morgana*, bleiben fantastisch oder mit dem Potenzial des wundersamen ausgestattet, wenn sie aus der Entfernung betrachtet werden. Je mehr wir uns ihnen nähern, um so anfälliger werden sie für Entdeckung der Quelle der Illusion. Anstatt neuer Gebiete sind sie nur noch die Reflexionen und Verzerrungen von dem, was vorher schon existierte.

* * * * *

Innerhalb des breiten Anerkennung Science-Fiction-Bereich ist es kein Geheimnis, dass jeder Nachkriegsraumoper ist eine Angst geritten Polemik auf dem Roten Schreckens. Von plump Metapher Propaganda jeden fiktiven Besuch jenseits sieht die Wiedereinsetzung der irdischen Gewohnheiten, an Orte zu vage verkleidet.

Vielleicht ist der einzige Weg, diese Falle zu umgehen, ist die Verwendung von Bearbeitung, Experimente und Mißachtung Struktur und Konvention. Verne kann eine wirklich neue und fremden Land Handwerk versagt haben, aber wir sind sicher, dass wir die von Burroughs oder von Borges sagen kann? Die Verwendung von experimentellen Bearbeitung veröffentlicht das Medium Film aus den Fesseln von Zeit und Bewegung befreite Literatur aus syntaktischen Klischee, Erzählungen banalen Plattitüden.

Malerei neue Realitäten, revolutionäre Alternativen, stellte Utopien, die in dieser weiterhin einfach brushstrokes einer anderen Ordnung erfordern, die zu Fuß von einer weniger ausgetretenen Spur.

exempli gratia: Die beliebte Fantasy-Verfilmung von The Wizard of Oz (1939) sieht es einsame junge Protagonist die banale Kansas dustbowl für eine lebendige Alternative locatio mit Musik, Sonnenschein und Magie nur mit allzu bekannten Ängste, Druck bevölkert zu finden gefüllt entkommen die gleichen alten Gesichter. Die Nachricht von der endgültigen geliefert offenbaren und Höhepunkt ist ein reaktionäres; die Möglichkeit einer besseren, wunderbare Leben ist eine Illusion, eine Torheit. Besser mit dem, was Sie wissen, weil man nie entkommen. Wohin Sie auch gehen wird es mit Ihnen reisen.

Es gibt jedoch eine kurze Sequenz, in der kleine Holzrahmen Haus des Protagonisten wird durch einen Tornado in die Luft gezogen werden. Obwohl Artefakte der Welt hinter sich gelassen wie Gespenster durch ein offenes Fenster betrachtet werden, als auch sie durch die Luft fliegen, könnte dies als einzige Punkt in dieser angeblich escapist Fantasie gesehen, wo der Protagonist wirklich von den bedrückenden Grenzen ihres früheren Lebens befreit . Es gibt nichts über sie, aber Luft, Potenzial für neue Ansätze und frei

zu manövrieren.

Eine alternative und aufgeklärter bearbeiten von The Wizard of Oz könnte diese ein und eine halbe Minute-Sequenz und einfach Schleife es, für die gesamte Dauer des ursprünglichen Films zu nehmen.

Warum nicht Ihre eigenen Vorschläge für eine revolutionäre Wiederbearbeitung von populären Fantasy-Film zu betrachten und es zu scratch.utopia@gmail.com senden. Geschäftsbedingungen gelten.

Die Kunst der Schatten Festsetzung

Haben die Designer von Schiffen heimlich Techniken anwenden, ihre Schiffe Korrosionsbeständigkeit zu erhöhen - sollten sie sinken und kommen auf dem Meeresboden zu legen?

sichtbar bleibt über längere Zeit für einen nautischen Ingenieur mit Nachwelt besorgt, das Sinken ihres Schiffes auf seiner Jungfernfahrt ironischerweise könnte die beste Chance, ihre Arbeit sein. Solange es in einem Stück bleibt.

Die unberechenbar, notorisch erbarmungslosen Ozeane machen gewissenhaft Archivare maritimer Geschichte kuratiert große Museen von Geisterschiffen über die ihre Böden verstreut. Wie viele dieser Wracks würde lange ausgeschlachtet haben seit ihrer Hölzer, in Scheiben geschnitten und verhüttet Lager zu schaffen, Designs und Technologien ablöst, wenn sie unter der Oberfläche nicht gerutscht? Hätten sie nicht Virilio Versprechen des integralen Unfall erfüllt?

Aber für die Designer und Ingenieure ist dies nicht eine einfache Frage des Verfalls Wert. Um ein Handwerk in diesen Annalen registrieren kommt zu einem Preis.

Ozeanographischen Erhebungen zeigen, Versenkte Schiffe, die auf einer regelmäßigen Basis. Eine aktuelle Suche nach einem vermissten Jet Airliner im Indischen Ozean erzeugt ein Sonarbild aus dem 19. Jahrhundert Eisen geschälten Schiff. Das Schiff schien etwas noch erkennbar genug verzerrt werden, um genau Identität ist es zu erkennen.

Aber ist es wirklich ein Schiff?

In Anbetracht der aktuellen Tiefe von 3,5 km unter der Oberfläche und der Tatsache, dass es keine großen Schatz als mit oder Gegenstände von historischer Bedeutung durch aufgezeichnet ist es nur wahrscheinlich ist

jedem in dieser Form eines zweidimensionalen photographischen Bild zu sehen. Es wird nie in näher abgerufen oder untersucht oder erlebt werden.

Es ist kein Schiff, sondern das Bild eines Schiffes und nichts mehr. Ein latentes Bild für 100 Jahre in der Dunkelheit gehalten.

Eingefangen von einem solchen Abstand das Sonarbild, obwohl beeindruckend, ganz flach ist; wie es wäre, wenn durch einen langen Teleobjektiv fotografiert werden.

Je tiefer die Schiff sinkt, je länger und besser erhalten wird es im Archiv bleiben. Aber alle hundert Meter nach unten ein weiterer Schritt weg von einer physischen Existenz zu, dass der bloße Bild.

Der Turm Trick

Wenn ein Turm von Spielkarten abgeschlossen ist, sagen wir, zwei oder drei Geschichten von sorgfältig positionierten Paaren beugte sich gegeneinander in Winkeln eine hohe dreieckige Struktur zu erzeugen, gibt es einen Moment der Freude folgt die Hände schnell wieder entfernt werden; der Spagat abgeschlossen.

"Dort!" erklärt der Baumeister "Schau!"

Λ

ΛΛ

ΛΛΛ

Aufmerksamkeit wird aus zwei Gründen auf den Turm gezogen.

Erstens könnte die resultierende Struktur gesagt werden, als eine Vielzahl von Karten-Trick von Interesse sein. die Art, wo Karten umdrehen, steigen aus der Packung oder springen von einer Hand zur anderen auf ein Stichwort Genauer gesagt. Feats, die die Beschwörer Behauptung, dass das Kartenspiel ist ein magisches Gerät, lebendig, vielleicht sogar empfindungsfähig und unter unterschiedlichem Ausmaß der Kontrolle, obwohl

seine Beherrschung und legerdemain verstärken.

Die flachen, Papier-Karten verhalten sich nicht wie sie sollten. Sie offenbaren ihre Fähigkeit zu erweitern, übernehmen dreidimensionale Form. Der Turm ist eine Demonstration der ruhende Potenzial.

Aber als Kartentricks gehen diese eine einfache und leicht wiederholbar.

Der zweite Grund, dass der Konstrukteur die Aufmerksamkeit auf seine Bemühungen nennt, ist zeitlich.

Der Aufruf von "Schau!" mit einer gewissen Dringlichkeit mitgeteilt wird, denn wir nach Fertigstellung des Turms wissen, ist es sicher, kollabieren prompt.

Die Neuheit des Turms hat weniger mit dem Gleichgewicht oder stetigen Händigkeit zu tun, wie es mit der Idee eines gestohlenen Moment hat wird. Eine Art kurze Einfrieren der Zeit.

Das Bild des Turms ist sehr fotografische. Es ist statisches Moment auf beiden Seiten durch Bewegung und Veränderung flankiert. Es ist ein Moment, zu sehen sein wird und dann verloren. Diese fotografische Qualität scheint das sehr Leim zu sein, die die Karten zusammen für diesen kurzen Moment hält. Der Betrachter wird immer noch in der gleichen Weise, in diesem Bild nimmt eine Kamera ein Foto nimmt; die dringende Aufforderung wie der Auslöser der Klick zu suchen.

Haben Baustoffe Effekt Zeit?

Es gibt Geschichten von einem Mann in Mexiko, der sich eine Insel aus Hunderttausenden von verworfen Plastikflaschen gebaut gefunden im Meer schwimmen. Er sammelte sie in Netze, die er dann zusammengebunden, mit Erde abgedeckt und mit rhizomatischen Pflanzen bepflanzt. Die starken Gitter der Wurzel gebunden, den Boden zusammen und erstellt eine Struktur stabil genug für ihn auf ein kleines zweistöckiges Haus zu bauen.

In einem solchen Seasteading Projekte, an denen die Schaffung von privaten Inseln; Mini-Staaten und Fürstentümer in Offshore-Standorten der Eigentümer / Bewohner würden sich König traditionell auszusprechen und durch die formale Verfahren der Monarchie gehen; mit Prägung geprägt, Bildung und eine Verfassung zu erklären, usw.

Laut dem Marktforschungsstatistiken eine Plastikflasche dauert 500 Jahre im Meerwasser zu zersetzen, aber dieser Zeitraum kann stark reduziert werden.

Das bedeutet, dass der König würde eine Linie ständig bereit zu schaffen, um die Flaschen zu ersetzen, wie sie zerfallen.

Sollten künftige Generationen von Softdrinkhersteller drastisch das Volumen von Einweg-Plastikflaschen hergestellt reduzieren und die Meere nicht mehr Suppe aus Kunststoff Verschmutzung (frei erntebare Insel Substrat) des Königs Erben selbst in erhebliche Schwierigkeiten finden sein. Sie können sich selbst entdecken die ersten Staatschefs zu sein, über einen Mangel an Meeresverschmutzung zu kümmern.

Statistisch gesehen, jedoch dauert die durchschnittliche Nation oder Staat nur 158 Jahre, so es wohl eine sinnlose Sache der Monarch über sich zu ärgern ist.

Hat der Stoff, aus dem jede Struktur Wirkung für diejenigen, die Wahrnehmung der Zeit gebaut lebt auf oder im Inneren?

Es sei denn, ständig gepflegt und erneuert die meisten konventionellen Gebäuden und Strukturen, wenn der Witterung ausgesetzt, mit einer Rate von 15% -20% alle 10 Jahre an Wert verlieren.

Ein Architekturmodell sollte als die fertige Struktur mit einer schnelleren Rate zu skalieren von Stout-Karte und stecken zusammen mit PVA Leim gebaut zerfallen. Regen Rollen abgegossen Beton mit Imprägnierungsmittel imprägniert viel einfacher, als es Pappe, die alle 10 Tage mit einer Rate von 15% -20% verschlechtert.

Würde leben in oder um Strukturen aus Materialien gebaut, die bei einer solchen beschleunigt unsere Wahrnehmung der Zeit bewirken verfallen?

Vielleicht der am längsten geplanten Lebensdauern in der modernen Konstruktion sind für Warnmarkierungen um Installationen radioaktiven Abfalldeponie positioniert. Vorgesehen 10.000 Jahre dauern, sich vorstellen, diese Denkmäler eine ferne Zukunft, in der alle anderen Datensatz des vergrabenen Gift verloren gegangen ist oder vergessen wurde, zusammen mit unserer Zivilisation und die Erinnerung an sie. In diesem Szenario Müll überlebt Zivilisation, wie wir sie kennen.

Vielleicht in die entlegensten Winkel des Planeten befinden sich diese Anlagen und ihre Warnzeichen, kann sich herausstellen unser einziges Erbe zu sein. Werden sie tragen in sich einige Hinweise auf uns selbst, eine Spur der Erinnerung, die wir noch nicht bewusst sind? Codierte in die drei Meter dicken Betonwänden, könnte es einige latente Daten oder Bild sein, eine Nachricht in einer Flasche von der Gegenwart in die Menschen in der Zukunft, die wir derzeit nicht in der Lage sind, erkennen oder sogar vorstellen? Wir können nie wissen, was es war, dass wir sie, anders als zu sagen wollte -

fernhalten.

"Wie viel kostet Ihr Gebäude wiegen?",

Buckminster Fuller gebeten, einen berühmten Architekten.

Er glaubte, die nützlichsten Strukturprozess war nicht das herkömmliche, starre System der Lastverbindungselemente aber das Zusammenhalten von frei schwebenden Komponenten innerhalb eines Netzes der kontinuierlichen Spannung trägt.

Dieses Konzept nannte er Tensegrity und es wurde zum Vorbild für seine geodätischen Kuppeln, die Wohnräume in Hippie-Kommunen für alles von Wohnungen Radaranlagen verwendet werden sollten. Fuller auch geprägt bekanntlich den Begriff Raumschiff Erde.

Während der vielen Hunderte von Stunden, die er um den Globus auf Jet-Flugzeug verbracht reisen würde er sein Hemd mit Zeitungspapier stopfen und von mehrphasigen Schlaf teilnehmen. Er gilt als einer seiner vielen Innovationen diese einfache, billige, aber effektive isolierende Technik zuvor von der Obdachlosen vor dem Massenkonsum von Artikeln in Kartons verpackt verwendet wurde, wurde so weit verbreitet, der Bau von Pappe Notunterkünften oder Karton Städte für diejenigen, die eine Möglichkeit wurde den Straßen der Stadt leben auf .

Es kann, dass auf einem Jet sein, während einer seiner Dymaxion Schläfchen, warm und unter seiner Kopie des Wall Street Journal eng; Fuller erste seiner Master-Projekt geträumt: Cloud Nine.

Hier eine sphärische Meile weite Mega-Version des geodätischen Kuppel ist mit einer bevölkerten Stadt gefüllt und versiegelt. Wenn die Temperatur innerhalb steigt, bewirkt, dass die schiere Größe der Kugel, um sie in den Himmel schweben, dann ist es eigenen Masse Willen nach oben tragen.

Fuller hatte einen wohlverdienten Ruf als Innovator und Erfinder. Aber Cloud Nine ist eine andere Art von Arbeit. Es ist weder Erfindung noch Innovation, sondern reine Traum. Die Mittel, um den Raum innerhalb der Kugel Heizung, die automatisierten Bildschirme, die den Zustrom von Sonnenenergie regeln würde, die Vorschläge für die Tensegrity der Struktur sind Details, die sich um eine geplante Arbeits Projekt zu machen scheinen, aber in Wirklichkeit sind sie nur die Artefakte erzeugt durch Umkehr den Traum vom fliegen city Engineering.

Die Stärke von Fullers Idee ist es das Verständnis von einer angeborenen

kollektiven Wunsch, den Bereich zu betreten und sich in die Luft zu segeln. Dieser Wunsch wird für die Praktikabilität des Konzepts jeder Hinsicht außer Kraft zu setzen. Die Tatsache, dass es für eine beliebige Anzahl von Gründen, bequem zu einer Seite gebürstet war zum Scheitern verurteilt scheint, gesichert durch ein paar vage wissenschaftliche Behauptungen, warum es funktionieren sollte. Weniger ein Kampf gegen die Schwerkraft als Kampf des Willens.

Cantilevered Auskragung

Gebäude und Strukturen könnten, allgemein gesagt werden, ihre Grundlagen als die zugrunde liegende Faktor am wichtigsten für ihren Erfolg zu respektieren. Die einfache Gesetz, das Gewicht übt sich nach unten erkannt, wenn nach oben bauen, mit einem konstanten Aufmerksamkeit auf den Schwerpunkt bezahlt, Gewichtsverteilung, Balance.

Aber was in den ersten Jahrzehnten des zwanzigsten Jahrhunderts entstanden waren architektonischen Motive, die diese Prinzipien a priori und Ansätze in Frage zu stellen schien zu wollen.

Wir könnten dies in Corbusiers schwebenden Fassaden feststellen, dass die Struktur sie angebracht oder seine Umkehrung der Konvention im Dachgarten zu verweigern scheinen zu unterstützen, aber es ist am deutlichsten in den auskragenden Überhang eine architektonische Geste, die vorher festgelegt zu brechen zu wollen, erscheint Regeln.

Wenn wir uns die Arbeit von Frank Lloyd Wright oder Lissitzky sehen, ihre Nachahmer und Nachfolger könnte man sich fragen, ob es nicht eine Art von pompösen Anspruch von Herrschaft über die Materialien bei der Arbeit hier ist, eine Art Haus von Hybris gebaut.

Ein erster Blick, Balance wurde aufgegeben sowohl strukturell als auch ästhetisch.

Das auskragende Gebäude bricht eine langjährige Vereinbarung mit ihren Stiftungen und durch Hebelwirkung ausübt zusätzliche Kraft nach oben. Ein neues Gefühl für Balance muss darin verhandelt werden. Eine Art von Taijitu Vorarbeit, die mit einem gewissen Grad an Feinheit und die Berücksichtigung bisher nicht existent in den grundlegenden Praktiken der Grundlage Grabenaushub und Gießen von Beton behandelt werden müssen.

Die auskragenden Überhang scheint ein Wunsch zu besitzen, von seinem

Fundament zu trennen; diese Gebäude, das Traum vom Fliegen, die Momente und Zoll zum Rand hin zu stehlen. Sie versuchen, den Punkt ohne Wiederkehr, wo sie einfach von der Klippe springen und lernen, wie Flügel nach unten auf den Weg zu machen.

Also, vielleicht nicht so viel Hybris als utopischer Wunsch, aus dem Trott der alten tyrannies zu brechen, aus der müden Politik der Ziegel und Mörtel. Das auskragende Gebäude ist ein wie ein Schiff, das die Flut wartet, sehnt sich nach dem Meer, der Himmel; es hat Augen für neue Gebiete. Einige Gebäude wollen einfach nicht gar zu bleiben setzen.

das Haus, das sein eigenes Porträt gemalt

Zu Beginn der Bau eines neuen Gebäudes oder einer Struktur, scheint es oft unwiderstehliche Versuchung für seine Designer zu existieren, zu ordnen, den Prozess mit Zeitraffer-Fotografie zu filmen.

Wie die Gedenktafel oder die Verlegung des ersten Grundsteins diese filmischen Dokumente Teil des Rituals und Konvention der Bau geworden. Sie existieren als archiviertes Dokument, technische Studie, memento und Neuheit.

Die einfache Technik der unter Ankurbeln, von auf einem sehr niedrigen Framerate schießen und dann wieder bei einem Standard-Framerate zu spielen, geht zurück auf die frühesten Zeit der Bewegungsfotografie noch produziert noch unverwechselbare Ergebnisse. Die Zeit scheint zu komprimieren; eine Stunde wird einen Augenblick, einen Tag eine Sache von Sekunden.

Die Dauer der Bauarbeiten Falten in sich zusammen wie mit wenig offensichtlichen Versuch, die fieberhafte insektenartige Aktivität von Baggern, Kränen, Lastwagen anpassen lokale Topographie, stellen große Mengen an Material in einen konzentrierten Bereich und verwandeln es in Struktur. Rund um diese Maschinen und Materialien, Geisterfiguren, etwas mehr als Unschärfen auf der Filmoberfläche gelegentlich für Millisekunden, wie sie etwa Strich zu sehen ist und zu beheben und zu tragen und Schweißnaht. In diesen Dokumenten die eigentlichen Bauherren, die Steinschichten, die Klempner, bleiben usw. kurzlebig und erhalten keine Anerkennung mehr als in jedem anderen historischen Aufzeichnungen eines typischen Gebäuden ist im Entstehen.

Was diese Filme erfassen besten ist eine Beziehung zwischen der Position,

Zeit und Material. Flackernde Bilder, um die Produktion von flachen Oberflächen erfassen, um die Verbindung von zwei oder mehr Einheiten, Rahmen und Unterrahmen, den Abschluss der Ebenen; doch scheinen blind gegenüber der Methode, durch die sie miteinander befestigt sind. Die Mittel, die diese Elemente binden, um einen größeren Körper sind oft unsichtbar zu schaffen, ist es, als ob die sehr Geschwindigkeit ihrer Vereinigung, die schiefe Zeitlichkeit der Zeitablauf seine eigene Anziehungskräfte führt, die sie miteinander verschmelzen.

Über die Struktur Pfützen erscheinen, abtropfen lassen, verdampfen. Die formbare Oberfläche der Erde wird immer wieder gearbeitet, vernarbt und geglättet. Die Qualität des Lichts umgebenden wellt unaufhörlich, immer wieder zwischen Tag und Nacht vorbei, selten die Flüssigkeit Variabilität der natürlichen Elemente ist so anschaulich in einem visuellen Dokument dargestellt.

es verschleiert allmählich Abschnitte von zuvor sichtbar Topographie und Himmel als das Gebäude materialisiert. So viel wie es als ein eingeführtes Objekt in dem Rahmen fungiert sie arbeitet auch als eine Maske, verdunkeln, was zuvor im Hinblick war. Wenn die Oberfläche der Struktur Glas Eindrücke von Himmel und Umwelt von hinter der Kamera reflektiert und zum ersten Mal gesehen.

Oberflächlich betrachtet, gibt es kaum Unterschiede zwischen den Zeitraffer Baufolien, scheinen sie den gleichen Trick und selten Überraschung zu wiederholen. Aber bei näherem Hinsehen und nach wiederholten Betrachtung deutlich unterschiedliche Aspekte beginnen zu entstehen. Das Timing der verschiedenen Elemente, die Beziehung zwischen der Struktur und der Umgebung, die Verwendung von verschiedenen Techniken und Verfahren; Fertigplatten, Rahmen und Armaturen, die Bewegung von Kränen usw. tragen alle in gewisser Weise einzigartig jeden Film zu machen.

Auf diese Weise untersuchten diese Firmen-, Privat- oder rein dokumentarischen Filme in der Tradition der Avantgarde oder Experimentalfilm angesehen werden könnten. Sie teilen sich bestimmte tropes mit der strukturalistischen, durational Filme von James Benning, der frühen Videoarbeiten von Mary Lucier und auch zu den beliebten langen Einstellung Filme von Andy Warhol verglichen werden konnten.

Das Architekturentwurf für eine dreidimensionale Struktur, wie entwickelt und in Serie von Skizzen, technische Zeichnungen, Modelle und Dioramen dargestellt wird, im Allgemeinen verkörpern ihre kreativen Input zu sehen. Eine Vision, die erste sich zuerst in Gedanken, Konzepte und Diskussion, dann auf Papier und Karton als Vorlage oder Prototyp zeigt, bevor eine technische Zeichnung zu werden und die reale und fertigen Objekt zu werden, warten. Die fertiggestellte Struktur ist die Arbeit; die fertige Arbeit.

Aber was, wenn dies nicht der Fall ist? Was passiert, wenn wir eine unentdeckte Schule der Architektur vorstellen, es arbeitet Mitglieder heimlich oder unabhängig und nicht bewusst voneinander, vielleicht sogar nicht über ihre eigene Absicht?

Für diese Architekten dieser Zeitraffer-Film oder Video-Dokument ist das fertige Stück.

Was ist, wenn Strukturen werden entworfen und gebaut, wo die primäre kreative Anliegen der Designer Leistung ist? Die endgültige Existenz des Objekts, die fertige Struktur, ist sekundär und Ergänzung zum Prozess ihrer Herstellung und die visuelle Demonstration des Prozesses?

Die fertigen Gebäude Überschuss nach Anforderung werden und sitzen leer wie ein verlassenes wilden Westen, Film in der Wüste gesetzt, lediglich der Bühne Requisiten saß untätig, nachdem die Leistung beendet ist und alle nach Hause gegangen.

Da der Zeitablauf Bau Film zu Ende geht, hört die fiebrigen Aktivität. Das Gebäude steht gerade und scheint vollkommen still, wie ein Theater Schauspieler kurz vor einer Verbeugung.

1 Deus ex machina [*ˈdeːʊs ɛks ˈmakʰina*] (lat. *Gott aus einer/der [Theater-]Maschine*) ist eine **Lehnübersetzung** aus dem **Griechischen** ἀπὸ μηχανῆς Θεός (*apò mēchanēs theós*) und bezeichnet ursprünglich das Auftauchen einer Gottheit mit Hilfe

einer Bühnenmaschinerie.