

Der Ring ist leer, und dennoch ist das Publikum gebannt. Dort, wo sich zwei Boxer befinden sollten, ist nichts als Luft und Schimmern und Wegducken und Zuschlagen. Die Seile biegen sich unter der Last eines Schwergewichtlers, der auf der Stelle festgenagelt und mit den Fäusten bearbeitet wird. Während das ursprüngliche Publikum dieses Sportereignisses jede kurze Gerade und jede Finte verfolgen kann, sind wir, die aktuellen Zuschauer, blind. Die Tatsache, dass in Pfeiffers Video *The Long Count (Thrilla in Manila)* der Hintergrund voll, der Vordergrund hingegen leer ist, deutet darauf hin, dass es in diesen Werken möglicherweise gar nicht um die Boxer, ja nicht einmal um ihre Entfernung geht, sondern vielmehr um das Publikum. In dieser Inszenierung einer unerwarteten Begegnung konfrontiert *The Long Count* zwei Arten von Publikum miteinander, nämlich Menschen, die sich den Boxkampf, und Menschen, die sich das Video ansehen. Dieser Vergleich ermöglicht es uns, einige Fragen zur Natur des Publikums und zu der des Zuschauerseins zu stellen. Ist ein Publikum mit dem anderen identisch? Verändert die Größe des Publikums – die Frage, ob es aus einer Person oder aus mehreren besteht – seinen Charakter? Führt das Sehen zu Einsichten oder steht es diesen eher im Weg? Die Beschäftigung mit einigen Werken Pfeiffers wird zeigen, dass der Künstler das Thema des Sehens und, wichtiger noch, das des Publikums immer wieder aufgegriffen hat.

»Immer den Ball im Auge behalten!« – diesen Ratschlag geben im Sport alle Trainer ihren Spielern, egal ob beim Football, beim Baseball oder beim Basketball. In der Videoarbeit *John 3:16* befindet sich die orangefarbene, leuchtende Kugel des Basketballs ständig in Bewegung, doch da sie in den Mittelpunkt gerückt wurde, statt herumwandern zu dürfen, sind wir im Stande, sie im Auge zu behalten, obwohl sie hin und her schwankt und sich dabei ständig um die eigene Achse dreht. Für diese Arbeit wählte Pfeiffer dutzende Videoclips von im Fernsehen übertragenen Basketballspielen aus, fügte diese unverbundenen Augenblicke dann zusammen und bearbeitete den Basketball selbst mit Hilfe des Motion-Track-Verfahrens, so dass der Ball auf der Stelle zu verharren scheint, während sich alles Übrige bewegt.¹ Im Gegensatz dazu, wie man ein Basketballspiel normalerweise erlebt, schränkt Pfeiffers Arbeit den Spielraum des Balles ein, indem sie ihm zwar ermöglicht, sich zu drehen, aber nicht, sich durch den Raum zu bewegen. Aufgrund dieses kleinen Eingriffs verändert sich das Verhältnis zwischen Gegenstand und Betrachter. Die traditionelle Struktur des Spiels wird umgekehrt. Der Ball scheint die Spieler und, als Folge hieraus, auch die Betrachter zu kontrollieren. Die Spieler schwärmen um den Ball herum, versuchen ihn zu ergreifen und zu werfen, aber er bewegt sich nicht, und sie verschwinden rasch aus dem Kamerabild. So wie Kopernikus die Tatsache, dass wir

The ring is empty, but the audience is transfixed. Where there should be two boxers, there is only air, shimmering, and ducking, and jabbing. The ropes deflect with the weight of a heavyweight being pinned and pummeled. While the original audience of the event can follow every jab and every feint, we, the current audience, are blind. In Pfeiffer's video *The Long Count (Thrilla in Manila)*, the background is full, while the foreground is empty, leading to the possibility that the subject of these works may not be the boxers or even their erasure – rather it is the audience. By setting up an unexpected encounter, *The Long Count* brings two types of audience face to face: the people looking at the boxing match and the people looking at the video. This comparison allows us to ask questions about the nature of audience and of spectatorship. Are all audiences the same? Does the size of the audience – whether it's made up of one or many – change the nature of that audience? Does seeing lead to, or confuse, knowing? As an examination of a number of Pfeiffer's works will demonstrate, the subject of viewing and, more importantly, of audience, is one that the artist has returned to over and over again.

»Keep your eye on the ball« is the advice all coaches give to their players in sports, whether in football, baseball, or basketball. In the video work, *John 3:16*, the orange, glowing orb of the basketball is in constant motion; yet by centering it as opposed to allowing it to wander, we are able to keep an eye on it, despite its fluctuating motion of incessant spinning. In order to make this work, Pfeiffer selected dozens of video clips from televised basketball games. He then assembled these disconnected moments and motion-tracked the basketball so that it was stationary, while everything else visible moves.¹ Contrary to our normal experience of a basketball game, Pfeiffer's work restrains the ball, allowing it to spin, but not to travel in space. What this small manipulation achieves, however, is to change the relationship of the subject to the viewer. The traditional structure of the game is reversed. The ball now seems to *control* the players and, by extension, the viewers. The players swarm around it trying to grasp it and throw it, but it never moves and they quickly disappear off camera. In the same way that Copernicus corrected our self-centered misunderstanding about the movement of celestial bodies, Pfeiffer, by hijacking the ball, forces us to consider the larger cultural arena in which the game is being played.²

The scenes that comprise *John 3:16* are all found footage, retrieved from broadcasts of different basketball games. By choosing to use only what already existed, as opposed to creating new imagery that might result in the same visual effect, Pfeiffer's video raises questions about the controlling ability of the media and its distribution apparatus. While we think we are viewing a game, in fact what is presented is a particular viewpoint of a game, one that is dictated by the

1. Motion-tracking ist ein digitales Bearbeitungsverfahren, das es der Kamera ermöglicht, sich auf ein Detail des Bildes zu konzentrieren und anhand dieses Details die anderen im Videobild enthaltenen Informationen zu organisieren. Dieselbe Technik kommt später bei der Arbeit *Morning after the Deluge* zum Einsatz.

1. Motion-tracking is an editing process which allows the camera to focus on one detail in the image and use that detail to organize the other information in the video image. This same technique will later be used to create *Morning after the Deluge*.

2. In 1530, Nicolas Copernicus published *De Revolutionibus*, which asserted » ... that the earth rotated on its axis once daily and traveled around the sun once yearly.« In other words, the Earth moved around the Sun. Internet biography search for Copernicus

<http://www.blupete.com/Literature/Biographies/Science/Copernicus.htm>