

Jules Spinatsch

# Heisenbergs Offside

Switzerland - France 1 : 1 (0 : 0)  
World Championship Qualification

Stade de Suisse, Bern Wankdorf, 8. Oktober 2005

## 1. The Panorama

Panorama-Image of 3003 still shots from interactive network camera, Duration: 165 minutes

## 2. The Book

Volume I, first half, 1501 pages  
Volume II, second half, 1502 pages

**2005/8**



**Heisenbergs Offside, site adjusted Installations:**

Herz-Rasen, Künstlerhaus Wien, 4. April - 3. July 2008

Inkjet print on outdoor paper mounted as wallpaper, 4.6/11.5 meters (image above)

Expanded Eye, curated by Bice Curiger, Kunsthaus Zurich, 16. Juni - 3. September 2006

Inkjet print on outdoorpaper mounted as wallpaper, 3.5/9.3 m

## **SWITZERLAND - FRANCE**

**1 : 1 (0 : 0)**

World Championship Qualification  
Stade de Suisse, Bern Wankdorf  
8. October 2005

Goals:  
52. Cissé 0:1.  
79. Magnin 1:1 (Freekick)

Referee:  
Hauge (Norway)

Attendance:  
31 400 (sold out)

Remarks:  
Free swiss flag on every seat

Switzerland:  
Zuberbühler;  
Philipp Degen, Müller, Senderos, Magnin;  
Barnetta (91. Behrami), Vogel, Wicky (83. Lustrinelli);  
Cabanas;  
Frei, Vonlanthen (60. Gygax)

France:  
Coupet;  
Réveillère, Thuram, Boumsong, Gallas;  
Vieira, Makelele;  
Dhorasoo (46. Cissé), Zidane, Malouda (91. Govou);  
Wiltord

Switzerland without Streller and Grichting (on the tribune),  
France without Trezeguet and Henry (both injured).

6. Goal Frei not given (offside).

Cautions:  
11. Makelele, 67. Barnetta (fouls)



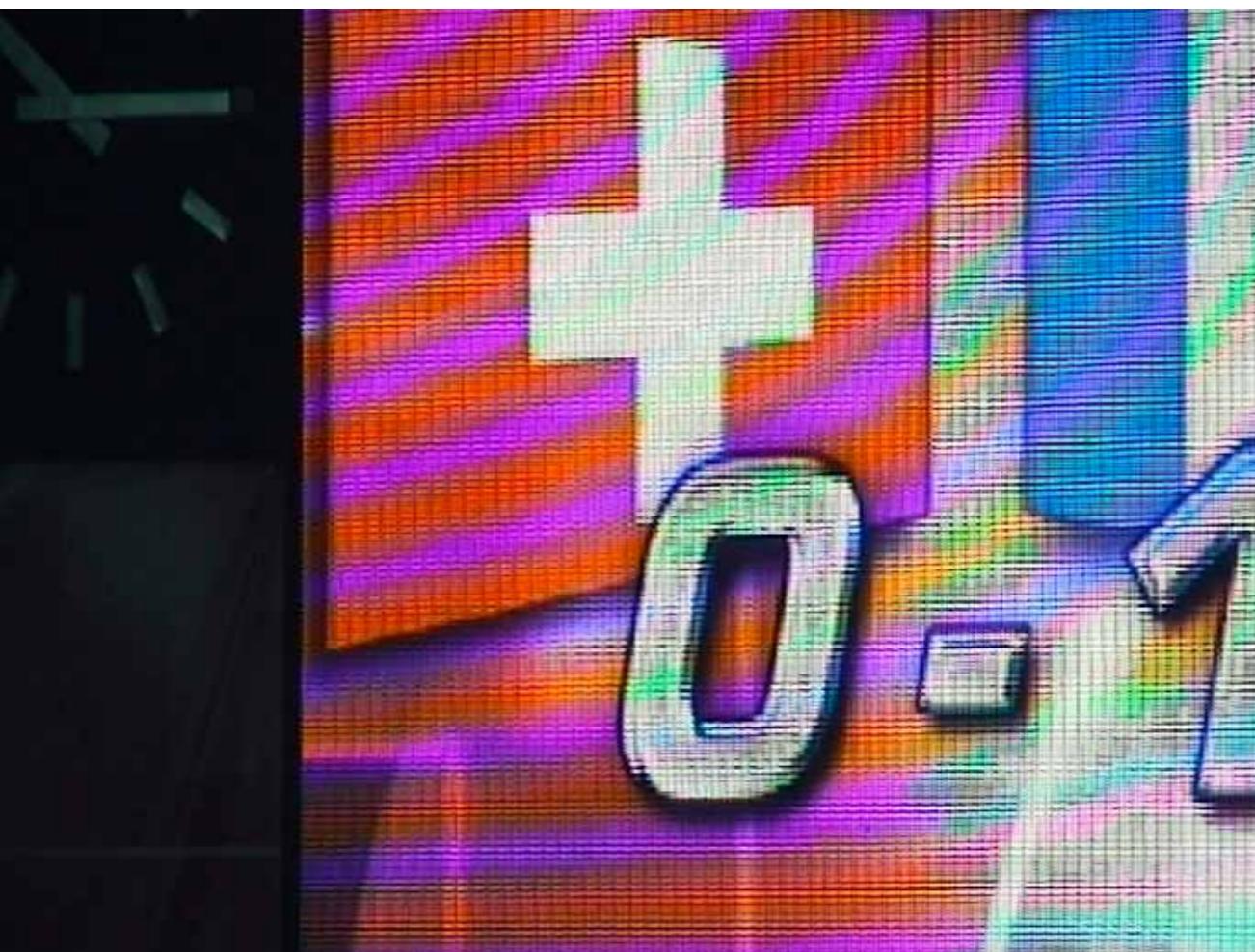
20:35



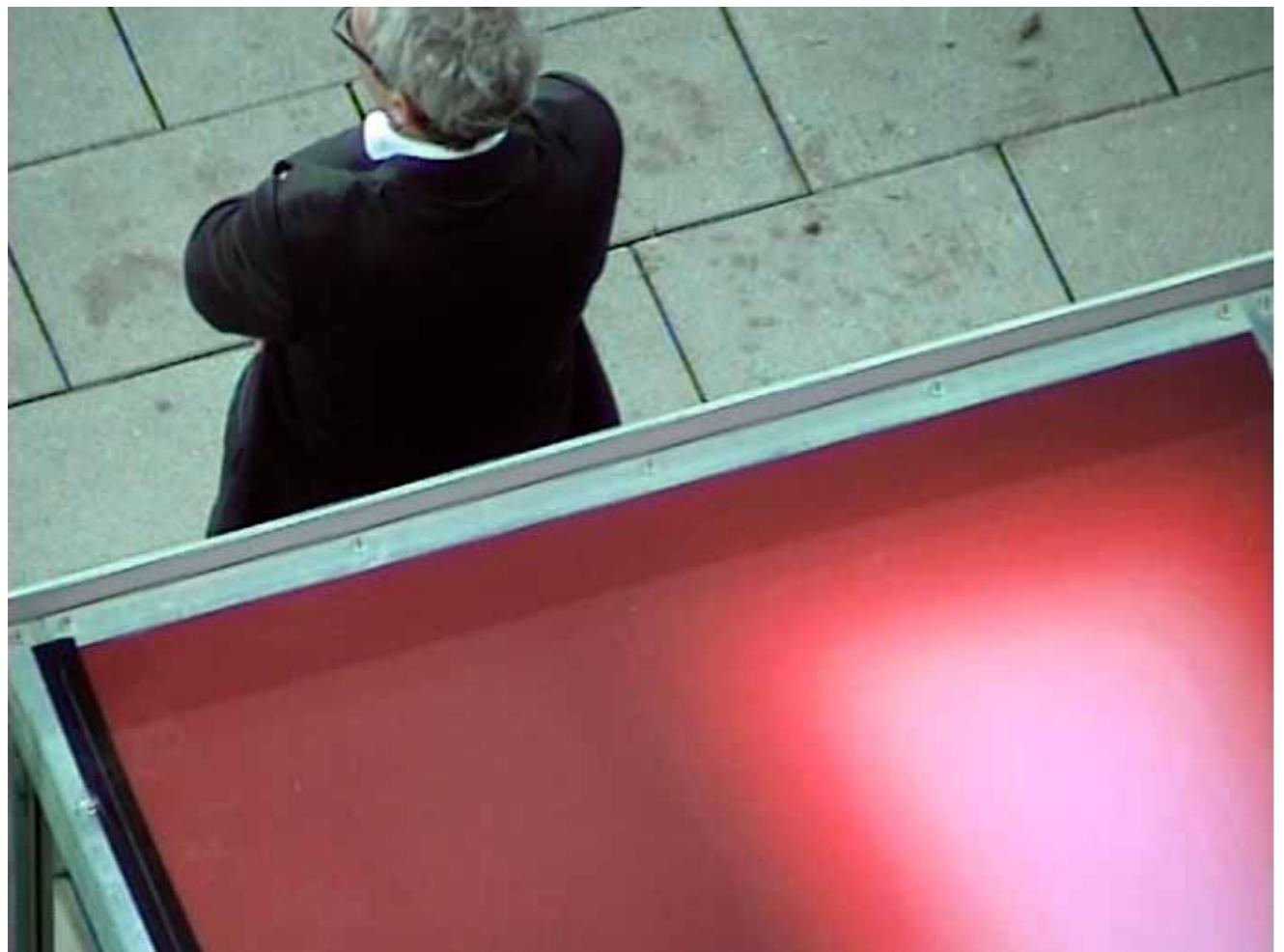
21:06



21:01



21:16



21:57



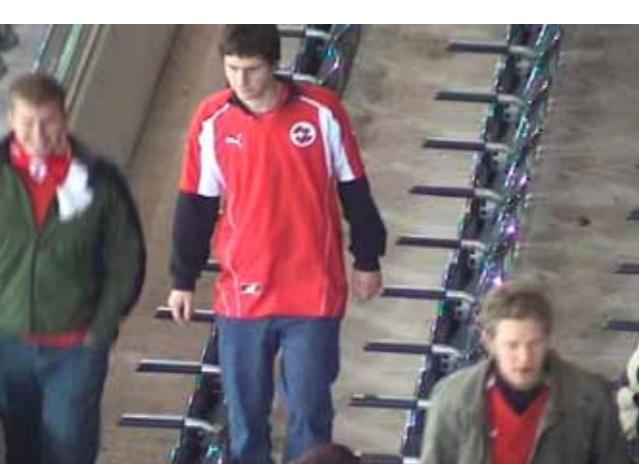
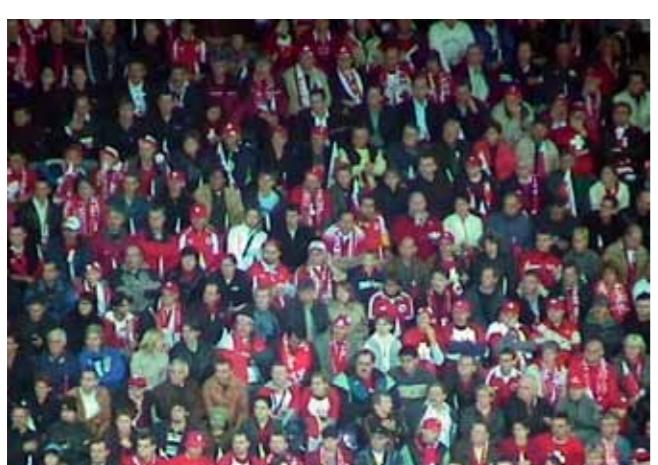
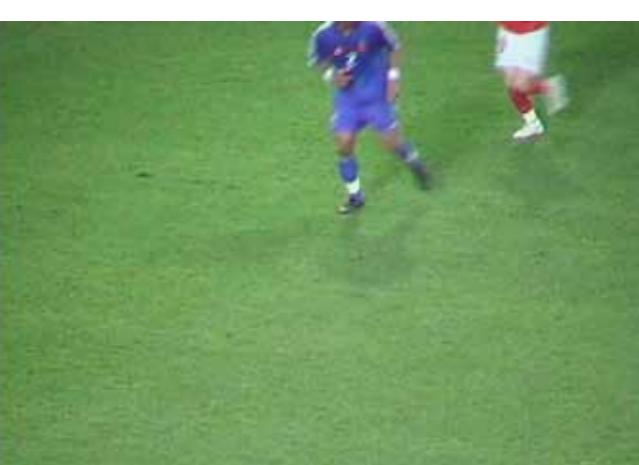
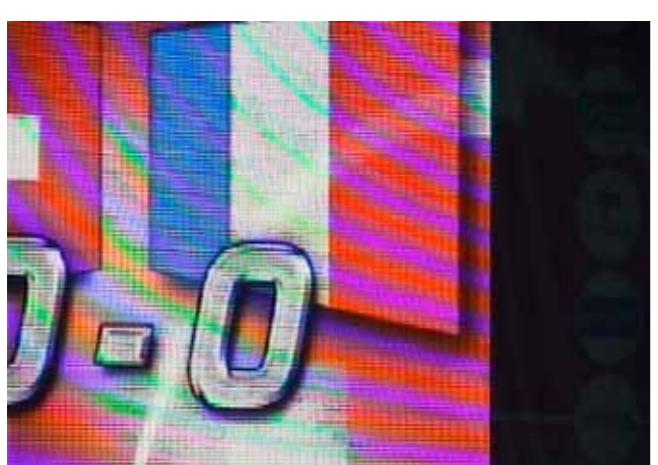
21:08



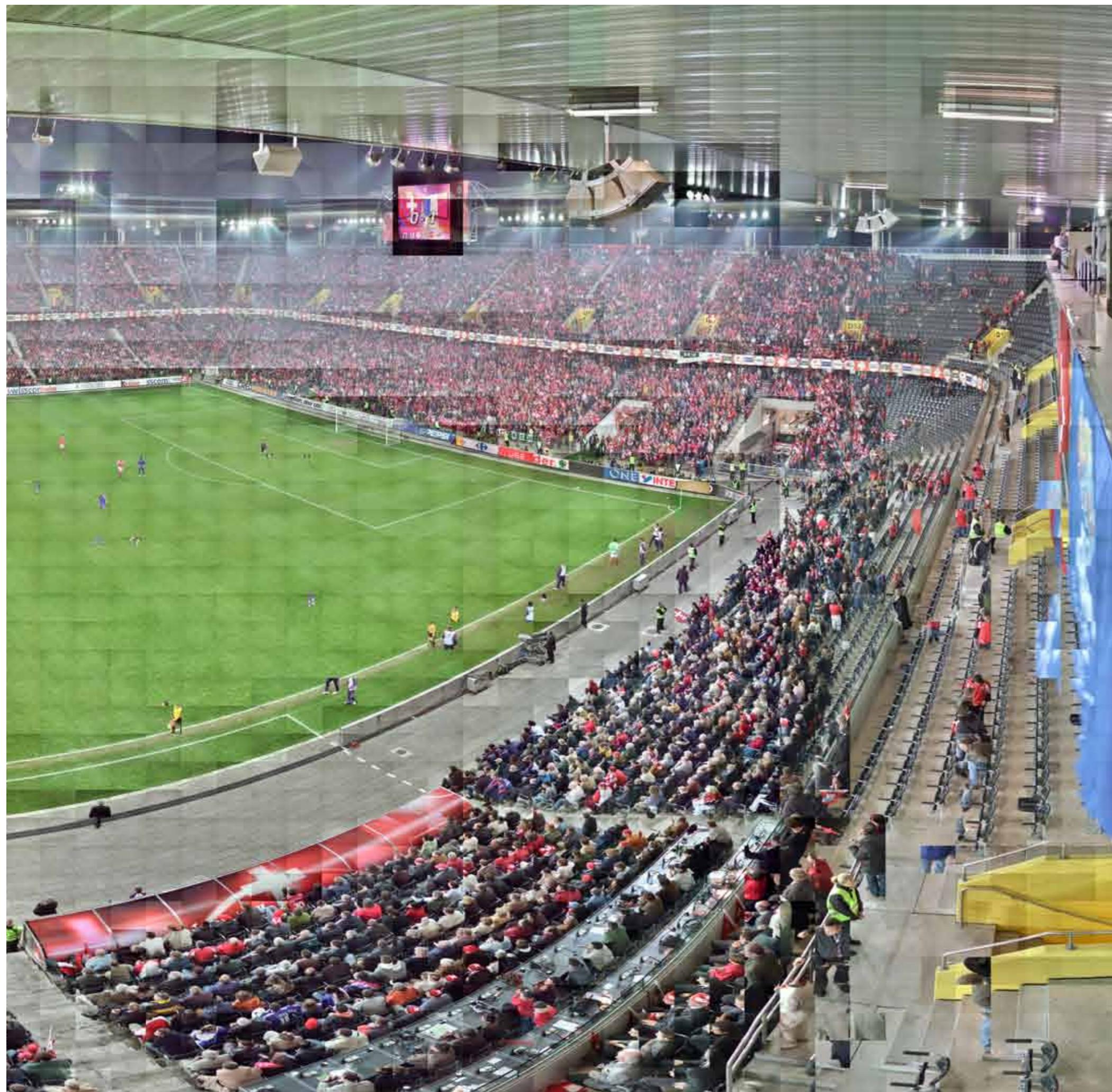
21:49



21:17









#### **Heisenbergs Offside**

Panorama-Image composed of 3003 still shots from interactive network camera  
Recording started 30 minutes ahead of the game and ended 30 minutes after the game  
Duration: 165 minutes



Cover Volume I



Cover Volume II

### **Heisenbergs Offside, The Book**

Volume I, First half, 1501 pages

Volume II, Second half, 1502 pages

Dimensions: 29/42/7cm

Weight 15kg each

The 3003 images of the panorama put in a strictly chronological order as they were recorded by the networkcamera over 160min. Starting 30min ahead until 30 min after of the game, each volume covers one half time plus 30 min extra time.



## **Heisenbergs Abseits**

**Bern, Stade de Suisse, 8. Oktober 2005**  
**WM-Qualifikations-Spiel, Schweiz - Frankreich**

Beim Vorentscheidenden WM-Qualifikations-Spiel, Schweiz - Frankreich war eine programmierbare Live Cam (Netzwerkkamera) genau über der Mittellinie unter dem Stadiondach installiert. Während der gesamten Dauer des Spiels hat die Kamera über 3003 Bilder aufgenommen und daraus ein Panorama – Bild aus ebenso vielen Momenten des Spieles erzeugt. Es entstand ein Bild von höchster Auflösung, mit einer fast unheimlichen Verdichtung von Zeit im Raum. Das Verfahren und seine Vorgeschichte sind später genauer beschrieben.

### **Das Spiel der Kamera**

Die Kamera begann 30 Minuten vor dem Spiel auf der linken Stadionseite von oben nach unten Bilder aufzuzeichnen: Die vollen Ränge der wartenden Fans, Ordnungskräfte, Fotografen, Kameraleute, Bei Spielbeginn erreicht sie das Spielfeld, zeichnet Bilder der ersten Halbzeit auf: Viel Gras, ein Stürmer, ein Verteidiger, Beine, der französische Torhüter ist gleich dreimal zu sehen. In der 14. Minute zeigt die Anzeigetafel 0:0. Zur Pause erreicht die Kamera den Mittelpunkt, wo ein rundes Banner den Sponsoren dankt, ein Transparent im Publikum wünscht adieu les bleus. Danach die 2.Halbzeit, wieder viele Bilder mit Gras, ein paar Spieler, mehrmals Linienrichter, wieder der französische Torhüter. In der 78 Minute zeigt die Anzeigetafel 1:0 für Frankreich. Spätere Bilder zeigen jubelnde Schweizer Fans. Beim Spielende steht es 1:1 und die Kamera verlässt den Bereich des Spielfelds und zeichnet noch eine halbe Stunde lang das sich leerenende Stadion auf.

### **Im Bild**

Auf dem Panorama-Bild, zusammengesetzt aus 3003 Bildern und ebensoviele Momenten, sind in etwa zu sehen: 120 Ordnungshüter, 1 Feuerwehr Auto, 8 Linienrichter, 3 Torhüter, 14 Spieler, 50 Spieler-Beine, 4 Trainer, 2 Balljungen mit Ball, 70 Journalisten, viele mit Laptops, 36 Mikrophone, 45 Fotografen, 66 Scheinwerfer, 290 Werbelogos und mindestens 25'000 der 30'000 Zuschauer, die meisten mit Fahnen (vom SFV vorher auf die Sitze gelegt, siehe unten links). Dazu ein paar bekannte Namen, die Kommentatoren vom Schweizer Fernsehen, Alain Sutter und Matthias Hüppi, FC Basel-Trainer Christian Gross, die Trainer der Mannschaften Köbi Kuhn, Raymond Domenech. Die Anwesenheit von gewissen Spielern verraten T-Shirts im Publikum: Senderos, Henry, Zidane... Einzig der Ball, der Hauptdarsteller des Spektakels trat in diesem Versuch nie in das Bild-Feld der Kamera, blieb also unsichtbar. Die Kamera stand permanent im Abseits.

Das Spiel unserer Kamera läuft gegen das Spiel auf dem Feld, beiden gemeinsam hingegen ist die Unvorhersehbarkeit wie oft der Ball im Tor oder im Bild landet. Am 8. Oktober in Bern flog der Ball 2-mal ins Tor aber nie ins Bild, bei einem nächsten Spiel könnte es auch umgekehrt sein.

### **Ereignis-Landschaft**

Das Fussball Panorama zeigt in seiner gleichzeitig spekulativ wie präzisen weise genau das, was die medialen Vermittlungen in Presse und TV nicht zeigen, und umgekehrt. In den Medien steht der Ball im Zentrum, die Kameras und Spieler folgen ihm magisch und alles andere, vor allem die Körper, werden in Bezug zu ihm komponiert. Bei meinem Verfahren aber, ist von Anfang an klar, dass die Kamera den Ball, selbst bei über 3003 Bildern, nur mit Glück überhaupt einmal einfängt. Ein Ball im Bild ist so selten wie ein hole-in-one beim Golf.

Die sportliche Aktion in den Medien wird im Panorama Bild ersetzt durch die lückenlose Architektur des Ereignisses im Stadion. Diese Ereignis-Landschaft, überfüllt mit visuellen Zeichen, verweist über den Bildrand hinaus auf die globale Fussball-Kultur und - Ökonomie im Jahre 2005. Gleichzeitig lässt die Abwesenheit des Spielgeschehens dem Betrachter Platz für seine Erinnerungen, seien es Erinnerungen an die medialen Bilder vom Spiel, die zu einem kollektiven Gut geworden sind oder an die persönlichen Momente im Stadion.

### **Ausstellung**

Die Arbeit wurde 1. Juni 2006 im Kunsthaus Zürich, in der Ausstellung „Expanded Eye“ gezeigt, kuratiert von Bice Curiger. Grösse: 9.1 / 3.5 Meter.

Die bisher grösste Version mit 14/4.6 Meter zeigte das Künstlerhaus Wien anlässlich der Fussball Ausstellung, Herz Rasen 2008.

## **Vorgeschichte : Temporary Discomfort**

### **Panorama**

Temporary Discomfort war die erste Zusammenarbeit mit Reto Diethelm, einem auf Experten für programmierbare Netzwerkameras (redics.ch). Für die Arbeit Temporary Discomfort installierten wir während des World Economic Forums WEF 2003 in Davos an 3 Standorten solche Kameras. Es entstanden hochauflösende Überwachungs-Panorama, die jeweils eine kontinuierliche Landschaft zeigen, zusammengesetzt verdichtet aber aus bis zu 2200 Zeitfragmenten, Momenten. Da eine der Kameras die Bilder von 6h bis 9h morgens aufzeichnete, enthält dieses Bild zusätzlich einen Nacht/Tag Wechsel.

### **Live Panorama-Installation**

Die Bilddaten wurden von Davos nach Zürich in den Kunstraum Walcheturm übertragen und dort zu einer Wandinstallation 20m Länge und 5m Höhe aufgebaut. (siehe Buch Temporary Discomfort)

### **Die Heisenbergsche Unschärfe Relation**

Der Ansatz der Arbeit auf ein Fussball-Spiel angewandt erinnert an die Heisenbergsche Unschärfe Relation in der Physik (ca.1930): Dieser Theorie zufolge kann von einem Teilchen niemals Ort und Geschwindigkeit gleichzeitig genau bestimmt werden, es gilt vielmehr je genauer die Messung des einen, desto ungenauer die Messung des anderen. Für die Wissenschaft ging damit ein wichtiges Prinzip verloren, das der Kausalität, wonach jede Ursache eine ganz bestimmte Wirkung hat.

Ort und Handlung und deren Planbarkeit sowohl im Ereignis wie im Bildraum verhalten sich zueinander wie in der erwähnten Theorie; die Regeln, die Programmierung des Ereignisses sind klar umrissen, sein Ausgang ungewiss.

Die beschränkte Planbarkeit des Bildes divergiert mit der Wiedergabe des Orts: Von jedem Einzelbild ist zwar genau zu bestimmen, wann es aufgenommen ist und welchen Ausschnitt es wiedergibt, nicht jedoch was sich dabei innerhalb des Bildraums abspielt. Im Kontrast zum unscharfen Ereignis wird der Raum während der gesamten Dauer präzise und lückenlos abgebildet. 3003 präzise Ausschnitte von Tribüne, Zuschauer, Spielfeld mit Markierungen und darin enthalten zufällige Fragmente des Spielgeschehens.

Diese liefern selbst mit den Kenntnissen vom Ausgang des Spiels kaum Anhaltspunkte zur Herleitung des Spiels. Das Bild-Resultat ist dabei so unvorhersehbar wie der Ausgang des Spiels, die Interpretation gerät zur Spekulation.

## **Heisenberg's Offside**

Berne, Stade de Suisse, 8th October 2005

World Football Championship Qualifying Match, Switzerland-France

At a decisive WFC-Qualifying Match, Switzerland-France, a programmable Live Cam was installed right above the centre-line, below the roof of the stadium. Throughout the entire duration of the match the camera recorded 3003 still shot which were then combined to one panoramic image of exactly that number of moments from the match. This yielded a picture of the highest resolution with an almost uncanny density of time in space.

The camera's game

Thirty minutes before the game started the camera began taking pictures on the left side of the stadium from the top to bottom. Rows full of expectant fans, stewards, photographers and cameramen. At the start of play the camera has arrived at the playing field and takes pictures of the first half: a lot of grass, an attacker, a defender, legs, the French goalkeeper is seen three times over; in the 14th minute the scoreboard shows 0:0. At half-time the camera has reached the middle-point, where a round banner thanks sponsors and a see-through flag in among the spectators wishes the blue's adieu. Then the second-half, again many pictures of grass, a couple of players, many legs, several times linesmen, once again the French goalkeeper. In the 78th minute the scoreboard shows 1:0 for the French. Later images show cheering Swiss fans. At close of play the score stands at 1:1 and the camera leaves the area of the playing field as it continues for another half hour taking pictures of the emptying stadium.

In the picture

In the panoramic view, made up of 3003 shots - thus moments in time - 120 security staff, a fire engine, 8 linesmen, 3 goalkeepers, 14 players, 50 player's legs, 4 trainers, 2 ballboys with ball, 70 journalists many with laptops, 36 microphones, 45 photographers, 66 floodlights, 290 advertising logos and at least 25'000 of the 30'000 spectators, most with flags (laid on the seats earlier by the SFV, see below left) can be seen. In addition a few well-known names, the commentators from Swiss television, Alain Sutter and Matthias Hüppi, FC Basle trainer Christian Gross, the team trainer Köbi Kuhn and Raymond Domenech. The presence of certain players is revealed by T-shirts among the spectators: Senderos, Henry, Zidane...

Only the ball, the main actor in this spectacle, never appears in the camera's field of vision and remains unseen - The camera stands permanently offside. The game our camera plays is at odds with the game on the field while, on the other hand, both are subject to the unpredictability of how often the ball might land in the goal or in the picture. On 8th October in Berne the ball flew twice into the goal but never into the picture, during a later game it could well be the other way round.

Event-Landscape

The football panorama shows, in both its speculative and precise way, just what the media presentations in the press and on television do not show, and vice-versa. In the media the ball is in the centre, the cameras and the players follow it like magic and everything else, especially the bodies, are composed in relation to it. In my concept, however, it is clear from the start that the camera even with 3000 exposures can only with any luck really capture the ball once. A ball in the picture is almost as rare as a hole-in-one in golf.

The sporting activity in the media is replaced in the panoramic view by the unbroken landscape of the stadium event. This event-landscape, stuffed full of visual signs, points beyond the picture frame to the global football culture and its economics.

At the same time, the absence of the events of the game allows the viewer room for recollection, be this memories of media-generated pictures of the game, which have become collective property, or personal reminiscences of moments in the stadium.

Exhibition

The work was first shown at the Kunsthaus in Zurich on the 12th June in the exhibition "Expanded Eye" curated by Bice Curiger. Dimensions 9.1 / 3.5 metres.

With 14/4.6 meters the Künstlerhaus Vienna showed the biggest Installation to date, (2008, Herz Rasen)

## **Prehistory: Temporary Discomfort**

Panorama

„Temporary Discomfort“ was the first collaboration with Reto Diethelm an engineer specialised in computer controlled network cameras (redics.ch). For “Temporary Discomfort“ we installed cameras on 3 locations during the World Economic Forum WEF 2003 in Davos. High-resolution surveillance panoramas resulted that show one continuous landscape composed of up to 2200 concentrated time-fragments or moments. As one of the camera took pictures from 6 o'clock in the evening until 9 o'clock in the morning, these pictures also go through a night/day change.

Heisenberg's Uncertainty Principle

The work completed at the football match, is reminiscent of Heisenberg's Uncertainty Principle in theoretical physics (circa 1930): this principle holds that the precise position and momentum of a particle can never be exactly determined at the same time, it argues that the more precise the measurement of the one, the more imprecise the measurement of the other. For science, thereby, an important principle was lost, that of causality, whereby each cause had a specific predictable effect. Further it proved that the observer has an effect on the observed.

The ability to plan location and action both for the event and the picturescape relate to each other as in the above-mentioned theory, although the rules and programming of events are clearly outlined, the outcome remains uncertain.

The restricted ability to plan the pictures diverges with the reproduction of the location: from each individual picture it is necessary to establish exactly when it is taken and which segment it reproduces, not however what is played out within the picture frame. In contrast to an event out of focus, space is filmed with precision and in an unbroken sequence during the entire time span. 3003 precise excerpts from the stadium tribune, audience, playing field with markings and accidental fragments of the state of play are contained therein.

This itself, together with the knowledge of the outcome of the game, hardly provides a basis for the game's logical sequence. The final picture is as unpredictable as is the outcome of the game, any interpretation becomes speculation.

## **Dimensions and Editions**

### 1. Heisenbergs Offside, The Panorama

Installation version:

Inkjet print, edition of 3

Size variable, each edition can be different:

(Installation at Expanded Eye, Kunsthaus Zurich 2006 : 3.5/9.3m, Künstlerhaus Wien 4.7/11.5m see page 2/3)

Print version:

Inkjet print, brown wooden frame, with match report in white border: 140/313cm Edition of 5

Inkjet print, brown wooden frame, with match report in white border: 63/140cm Edition of 7

### 2. Heisenbergs Offside, The Book

Volume I, First Half, 1501 pages

Volume II, Second Half, 1502 pages

Dimensions 29/42/7cm

Weight 15kg each

See also: Freiwild - Fair Game: The New Swiss Flag <sup>TM</sup>