

Der katalytische Raum



Der katalytische Raum

zur Erlangung des Doktorgrades eingereicht
am Fachbereich Geschichts- und Kulturwissenschaften
der Freien Universität Berlin
im August 2010

vorgelegt von Marta Maria Jecu

aus Brasov , Rumänien

Tag der Disputation: 02.02.2011

1. Gutachterin: Prof. Dr. Renate Schlesier

2. Gutachter: Prof. Dr. Christoph Wulf

INHALTSVERZEICHNIS

<u>Einleitung</u>	1
<u>1. Intensität. Der performative Raum</u>	16
„... es ist eine Performance des Raumes, nicht von mir oder dem Publikum“	
1. Ein nomadischer Begriff	16
2. Performativität als Behauptung	20
2. 1. Hervorbringung einer Realität	21
2. 2 Artikulation und Oszillation	34
2. 3. Erkanntes Erscheinen	39
3. Performativität als Bewegung	58
3. 1.Zwischen den Bildern	58
3. 2. Das Werk ist, was es wird	60
<u>2. Verlorene Orte. Der katalytische Raum</u>	68
1. Einführung	69
1.1. „Man hält sich stets sowohl <i>vor</i> als auch <i>hinter</i> dem Problem auf.“	70
1.2. Das inexistente Werk	76
2. Dekonstruktivierte und dekonstruierte Werke	96
2.1. Manifest – Architektur	96
2.2. Ideatisches Palimpsest ohne Hierarchie	98
2.3. Zeitliche und Räumliche Lücke	108
2.4. Der bösertige Raum	114
3. Die Materie des Virtuellen	119
3.1. Aktualisierung der Virtualität und Realisierung des Möglichen	119
3.2. Bauen in Suspension	123
<u>3. Konzepte sind mentale Bilder. Der postkonzeptuelle Raum</u>	133
1. Einführung	134
2. Ein Tisch ist auch ein Tisch und ist auch nicht ein Tisch	137
2.1. Yuxtaposiciones	139

2.2. Unbesetzt – Leere Ausstellungen	155
2.3. Zero – Materialität und Performativität	161
3. Postkonzeptualismus: „Ausstellungen bedeuten eine Ausübung von mentaler Flexibilität“	165
3.1. Konzeptkunst, Konzeptualismus, Postkonzeptuelle Kunst	166
3.2. Leap into documentation	181
3.3. Konzeptuelle / Kontextuelle Kunst	184
3.4. Tautologie	185
4. Ein unwahrscheinlicher Raum	188
4.1. Zerstörung	188
4.2. GUTAI	196
4.3. Ei Arakawa: Painting Action	204
5. Deaths of Art	215
<u>4. Virtualität</u>	224
1. Einführung	225
2. Undarstellbarkeit	227
2.1. Digitale Erscheinung	228
2.2. Die Kehrseite des Schattenspiels	238
2.3. Eine Frage der Dichte	250
2.4. Boris Groys: der submediale Raum des Verdacht	254
3. Darstellbarkeit	259
3.1. Ruins are a space for thinking	260
3.2. Soziale Raum-Zeit	277
3.3. Humor. Das Neue	280
4. Das Werk als Simulakrum	286
4.1. Das Ereignis	286
4.2. Illusion, das Mögliche	292
4.3. Concepts are mental images	304
<u>Schlusswort</u>	320

<u>Appendix</u>	331
<u>Bibliographie</u>	385
<u>Lebenslauf</u>	403

EINLEITUNG



Carlos Bunga, *Soy un nomada, I*, 2008

Nomadismus im Denken ist das, was der Künstler Carlos Bunga als eine seiner künstlerischen Praktiken benennt, in der nicht Antworten auf Fragen und das Herstellen von Bedeutung gesucht werden, sondern verschiedene Möglichkeiten von Sinnzusammenhängen. Die Überlegungen einiger junger zeitgenössischer Künstler, ihre Besprechung durch die Rezeption ihrer Kritiker und Kuratoren und kritische Kommentare aus Kunstblogs oder gedruckten Materialien bilden die Kernquellen dieser Recherche, die durch Kombination mit theoretischen Texten weiter verfolgt und in ihren Implikationen vertieft werden. Virtualität steht im Zentrum dieser Beschäftigungen. Verfolgt wird eine performative und transformative Manifestierung des Raumes, die von den Künstlern herausgearbeitet wird sowie die analytischen Denkwege, die diese in Bahnen leiten. Die prozessualen und oft site-spezifischen Werke überschreiten eine konkrete, unmittelbar erfahrbare Präsenz und entfalten sich durch kontinuierliche Transformationen und Übergänge auf formaler und konzeptueller Ebene.

Die folgende Arbeit konstituiert sich als eine Kartographie eines möglichen Denkens über Virtualität in Verbindung mit Räumen, die nicht digital konstruiert werden, sondern die die durch das digitale Zeitalter aufgeworfenen Probleme der virtuellen Erfahrungen assimilieren und eine Vision von Virtualität entwerfen, die anhand analoger Mittel imaginiert und vermittelt wird. Die

Arbeiten der behandelten Künstler basieren auf möglichst minimalen Darstellungsmitteln, und hinterfragen das Selbstverständliche, sie involvieren die Abwesenheit von Objekten oder Handlungen, die Leere im Raum oder die Negation und Umkehrung von in bestimmten Räumen fixierten Werten und sind prägnant konzeptueller Natur. Bei der Frage nach diesen mit analogen Mitteln aufgebauten virtuellen Räumen wird Zeit im Umfang dieser Arbeit in Konjunktion mit Raum aufgefasst. Obwohl der Hauptfokus in den Interviews und den theoretischen Texten der Raum darstellt, hat Zeit in dieser Arbeit und in der Aussage der analogen, konzeptuellen Werke eine entscheidende Präsenz, die immer wieder erwähnt, besprochen und punktuell in den Vordergrund gerückt wird.

Aus den Medienwissenschaften ist bereits bekannt, dass der intermediale Raum einen Bereich des Dazwischen konstituiert, in dem eine Intersektion zwischen Räumen, Medien und Realitäten stattfindet, die sich gegenseitig modifizieren und der auch der Bereich ist, in dem die Rezeption lokalisiert ist. Der Betrachter selbst wird von den medialen Überlappungen transformiert und nimmt die Brüche, Multiplizierungen, Alterationen als Interventionen in seine physische wie auch intellektuelle Erfahrung auf. Diese Wechselwirkungen, die das digitale Zeitalter mit sich gebracht hat, die Rezeption, die nicht nur Partizipation, sondern Teil des Kunstobjekts wurde, bleiben nun in die Erfahrung jeder Form von Repräsentation eingebunden. Diese Überschneidungen und kontinuierlichen Korrelierungen zwischen Rezipient und Werk, die als konstitutive Dimension des Werkes angesehen werden können, löse ich von den Theorien um Digitalität ab und analysiere sie mittels der behandelten, auf analogen Repräsentationsmitteln basierenden Werke, anhand ihrer transformierenden und nicht immer manifesten Formen sowie anhand der temporären Aktualisierungen ihrer Potentialitäten. *Performativität* spielt in diesem Zusammenhang eine ausschlaggebende Rolle.

Im Laufe dieser Arbeit kristallisiert sich ein Verständnis von *erfahrbarer* Virtualität heraus, das in diesen Werken ausgeführt und praktiziert wird, welches einerseits aus der neuen Erkenntnis von Virtualität, die die digitale Erfahrung bewirkt hat, resultiert. Virtualität wird in dieser Hinsicht mit der Bedingung einer körperlichen Anwesenheit des Rezipienten konstitutiv verbunden. Andererseits entfalten die analysierten Arbeiten eine Vision von Virtualität, deren Erlebnis am getreuesten durch die Distinktion, die Gilles Deleuze zwischen der Realisierung des Möglichen und der Aktualisierung der Virtualität unternimmt, gedeutet werden kann. Virtualität wird vor allem verstanden als eine Annäherung an das Reale, Virtualität ist real, aber nicht aktuell und weicht von der Realität ab, so wie ein Simulakrum – ein Modell ohne Referenten. Dieser Unterschied bildet auch die Quelle der Kreativität der behandelten Werke, die ihre ursprünglichen konkreten Ausgangssituationen durch ein regenerierendes Transformationspotential umkehren und weiter ausführen. Mit anderen Worten werden durch Performativität, also durch die Wirkungsmacht der

Werke, die oft durch den Bezug zum Raum hervorgerufen wird, nicht manifestierte Potentialitäten erfahrbar, die das Werk in seiner virtuellen Dimension realisieren. Dieses ist zugleich auch der Prozess des Hervorbringens des *Neuen*, des Unerwarteten, das sich meistens anhand eines Ereignisses manifestiert. Dabei bringen die Werke einen Raum zum Vorschein, den ich in der Arbeit als eine *katalytische Präsenz* bezeichne, einen *performativ wirkungsvollen* Raum, der das Werk in die Bahn seiner Transformationsprozesse bringt. Verbindungen spannen sich im Verlauf der Arbeit zwischen Virtualität und der Konzeptkunst (als einem Impuls zur Auflösung der Kunst) mit ihren spezifischen Fragen, die sich in die post-konzeptuelle Kunst verlängerten und die Unmöglichkeit der Auflösung des Kunstwerkes in das Innere des Werkes aufnehmen. Virtualität wird ebenso in Verbindung gebracht mit dem Denken um Performativität und mit der Dimension der Erfahrung (als einer Tendenz zur Vermittlung und Manifestation), die Performativität voraussetzt.

Der Versuch einer Analyse der Werke unter dem Aspekt der Beziehung Virtualität-Aktualität vermeidet eine Gleichsetzung dieses Verhältnisses mit dem Unsichtbaren-Sichtbaren des Werkes (als Ebenen seiner Visualität). Virtualität und Aktualisierung werden im Gegensatz dazu verstanden als Begriffe, die Prozesse der Werkkonstitution erklären, unabhängig von dem narrativen Sujet des Werkes und von dem Fluktuieren der verschiedenen Hypostasen seiner Darstellung (Momente, in denen sich das Werk durch Präsenz oder Absenz manifestieren kann). Durch die Vermittlung der Virtualität oder der Prozesse ihrer Aktualisierung geschieht eine Hervorbringung von *Potentialitäten* des Raumes, die eine aktive Wirkung des Werkes bewirken. Virtualität und Aktualität der Werke sind auch nicht mit einem inhaltlichen und dramatischen Inhalt des Werkes zu verbinden, sondern eher als strukturelle Ebenen dieser Werke zu verstehen – Ebenen, auf denen das Werk aufgenommen und verstanden werden kann.

Ein entscheidender Aspekt von Werken die durch Performativität aufgebaut sind, ist ihr Verhältnis zur Zeit. Ephemeralität, Kontingenz, Transformabilität, akzelerierte und verlangsamte Temporalitäten, die die Partikularitäten dieser Werke bedeuten, momentane Aktualisierungen von Potentialitäten der Materie, die die Werke zum Vorschein bringen, die Dokumentation, die eine werkkonstituierende Rolle spielt, zeigen, dass Zeit mit dem hier beschriebenen Raumbegriff eng in Verbindung steht, auch wenn der Fokus der Analysen dieser Werke vordergründig auf die Raumauffassungen der Künstler gerichtet ist. Man könnte sagen, dass die Künstler im Grunde den Raum *verzeitlichen*. Durch diese Operation wird auch ein neuer Raumbegriff möglich.

Die oben genannten Problematiken und Begriffe werden in jedem der vier Kapitel erneut situiert, wobei jedes der Kapitel aus verschiedenen Blickwinkeln und in anderen Verbindungsnetzen die Begriffe Virtualität, Potentialität, Performativität, Simulakrum u.a. in Beziehung zur postkonzeptuellen Kunst untersucht. Die Kapitel umfassen auch extensive Zitate aus den Stellungnahmen der Künstler und ihrer Kuratoren zu den analysierten Problematiken, die den

Interviews, die ich mit ihnen geführt habe, entstammen. Meine Zielsetzung bei dieser Recherche war nicht nur eine Interpretation des Denkens der Künstler, sondern vor allem, ihren eigenen theoretischen Ausführungen eine konstante Präsenz im Umfang dieser Arbeit zu gewähren, sodass sie sich in einem konstruktiven Dialog mit den theoretischen Texten, die ich hier einbeziehe, entfalten kann. Die konkreten Verbindungen, die sich zwischen den Künstlern, deren Arbeiten besprochen, zitiert und abgebildet werden, konstituieren, sind nicht formaler Art, sondern basieren auf ihrer ausdrücklichen Beschäftigung mit der Natur und dem Potenzial des Raumes, den Kräften, die den Raum strukturieren, seinen expressiven Möglichkeiten zur Manifestation, die sie anhand von Leere, Absenz und Sinnbrüchen verfolgen. Die Werke entstehen meist durch Prozesse des Ab- und Aufbaus und zeichnen sich durch innerliche Ambiguität, Transformabilität und Sinnverlagerungen aus. Die Beschäftigungen der Künstler gehen in ganz unterschiedliche Richtungen und werden mit verschiedenen Zielsetzungen in verschiedenen Kontextfeldern und in verschiedenen Verfahren realisiert. Gemeinsam ist aber allen ein Definieren des Raumes anhand dessen, was nicht (sichtbar) ist, was hätte sein können, und vor allem anhand seiner nicht manifestierten Potentialitäten, letztendlich anhand seiner virtuellen Realität. Die Annäherungen zwischen den Künstlern sind also nicht auf einer komparativen Basis (durch das Vergleichen ihrer Werke) zu verstehen, sondern ausschließlich unter dem Aspekt ihrer gemeinsamen Beschäftigung mit Raum, Virtualität und der Kehrseite von Visualität. Ihre Werke werden hier auch nicht regelrecht kunstgeschichtlich besprochen, sondern lediglich präsentiert. Die weitreichenden Kontexte, in denen ihre Werke interpretiert werden können, sollen hier nicht vollständig ausgeschöpft, aber auch nicht eingegrenzt werden. Die Analyse, die ich mir hier vornehme, wie ich weiter unten ausführlicher begründen werde, ist nicht kunstkritischer Art, sondern ein analytischer Versuch, der Frage nach den zeitgenössischen Konzeptualisierungsmöglichkeiten von Virtualität in Verbindung mit Raum, Performativität und in Konjunktion zu einer post-konzeptuellen Betrachtung des Werkes nachzugehen. Die Werke, die behandelt werden, bauen sich nicht um die Kondensation oder die Signifikation von Schaffensprozessen in einer Endform oder in einem Endprodukt auf. Statt dieser werden die kreativen, künstlerischen Prozesse selbst als das Werk verstanden und hier verfolgt. Durch die Einbeziehung der investigativen Auseinandersetzungen der Künstler, ihrer Kritiker und durch ihre Verortung in verschiedenen Kontexten, die als konstitutive Teile des Werks miteinbezogen werden, kann die analytische Methode dieser Arbeit als heuristisch angesehen werden; durch die Heranziehung unterschiedlicher Quellen und durch die Verfolgung verschiedener übereinander gelagerter Ebenen der Signifikation, die die Werke konstituieren, auch als hermeneutisch. Aus der wissenschaftlichen Anthropologie wird eine Methode entlehnt, die an das untersuchte Objekt durch direkte Stellungnahmen und Interpretationen unterschiedlicher Interviewpartner herangeht. Diese Stellungnahmen werden in verschiedene Bedeutungsnetze

gewebt, um eine möglichst multiperspektivische Vision des interpretierten Objekts herauszuarbeiten.

Die Dialoge mit den Künstlern sind jedoch nicht als eine Deutung ihrer Werke zu verstehen und es kann auch nicht von einer direkten Übereinstimmung zwischen den beiden Ausdrucksformen ausgegangen werden. Ich betrachte hingegen ihre verbalen Stellungnahmen und die Diskussionen mit ihnen als eigenständige Auseinandersetzungen mit Problematiken, die für sie von Interesse sind und sich oft in ihren Werken entwickeln. Die Frage nach Virtualität in analog kreierten Räumen wird also aus einer Pluralität von Blickrichtungen verfolgt. So wie die Werke eine mentale Konfrontation mit philosophischen Problematiken darstellen, so bedeuten die Aussagen der Künstler und Kuratoren in den Interviews ebenfalls wiederholte Versuche, sich ästhetischen, kulturellen oder sozialen Fragen anzunähern. Die beiden Ausdrucksformen bauen aufeinander auf, ohne jedoch in einer kausalen oder bestimmenden Beziehung zueinander zu stehen.

Auch andere künstlerische Werke und andere Künstlernamen als Referenzen für die hier besprochenen Problematiken hätte ich einbeziehen können. Die Reihe der möglichen konzeptuellen oder formalen Similaritäten oder Verwandtschaften wäre jedoch unausschöpfbar. Deswegen beziehe ich mich bevorzugt auf wenige Künstler, um tiefer auf ihre Arbeiten eingehen und jeden individuellen Denkweg spezifischer verfolgen zu können. Ausschnitte aus den Interviews mit den Künstlern und ihren Kuratoren werden somit im Text mit meinen eigenen Bemerkungen und Beschreibungen und mit Zitaten aus theoretischen Texten interpoliert, wobei die vollständigen Interviews, als konstitutiver Teil dieser Arbeit, in einem Appendix im Original wiedergegeben werden.

Das Nachdenken anhand dieser Werke über Virtualität schließt notwendigerweise auch die Perspektive der Rezipienten der Werke ein. Das kann, so wie im Falle der Auseinandersetzung mit dem Werk der Künstler, ebenso wenig ein erschöpfendes Unterfangen sein und kann auch nicht eine Kartographierung der signifikantesten oder relevantesten Stellungnahmen zu diesen Werken repräsentieren. Im Gegensatz hierzu verstehe ich die Diskussionen mit den Galeristen und den Künstlern oder die Lektüre in kunstkritischen Blogs als eine Kollaboration an einem analytischen Versuch.

Im Folgenden stelle ich die sieben Künstler, deren Arbeiten am häufigsten erwähnt und kommentiert werden, kurz vor. Ihre sehr verschiedenen Werke nähern sich einander durch eine spezifische auktoriale Positionierung an: Die Werke bringen weniger eine subjektive Position eines Künstler-Autors zum Ausdruck, als die Potentialitäten des Raumes und der Materie, die systematisch erforscht werden. Die künstlerischen Interventionen in Situationen und Räume können als eine Herstellung von Bedingungen der Möglichkeit der Erfahrung verstanden werden. Die Auffassung der behandelten Künstler vom Raum zeichnet sich dadurch aus, dass sie nicht eine

persönliche Repräsentativität zeigt, und nicht einen dramatischen oder narrativen Inhalt in den Vordergrund bringt. Diese Werke, deren Bedeutung nicht in einem Endprodukt lokalisierbar ist, basieren auf einer fluktuierenden Form, ohne jedoch interaktive Werke, in einem üblichen Sinn, zu sein. Obwohl die (vor allem) mentale Partizipation des Publikums eine ausschlaggebende Rolle in der Sinnkonstitution der Werke spielt, die ohne den konzeptuellen Input der Betrachter als ein leeres Gehäuse angesehen werden müssten, wird das Werk nicht aufgrund einer Kollaboration zwischen dem Künstler und den Rezipienten, mit-aufgebaut, sondern erstreckt sich auf verschiedene temporäre Zyklen, die die fluktuierende Partizipation des Rezipienten momentan miteinbeziehen können, die aber eine unvorhersehbare Entfaltungsbahn des Werkes offen lassen. Das Werk entsteht eher aus Überlappungsmomenten zwischen verschiedenen Ebenen des Raumes und der Zeit eines Objektes, einer Situation oder einer Aktion und überspannt somit auch unterschiedliche mediale Manifestationen: Es kann von der Skulptur zur Animation, zur architektonischen Konstruktion und Performance, von der Zeichnung zum Video gleiten. Die Präsenz dieser Werke ist dadurch eher in einem virtuellen Bereich angesiedelt, der momentan und ephemere aktualisiert wird; dabei wird eine *Intensität* der Präsenz erfahrbar, die ich mit der Performativität dieser Werke in Verbindung bringen werde.

Carlos Bunga hat seine Investigation der Möglichkeiten des Raumes durch großformatige Kartonkonstruktionen begonnen, die sich zwischen, außerhalb, unter oder über anderen vorher gebauten inneren Räumen erstreckten. Diese aus sehr fragilen Mitteln gebauten Konstruktionen (Karton und Klebeband) hatte Bunga in seinen ersten Interventionen selbst sofort nach dem mühsamen manuellen und zeitaufwendigen Bauprozess, während oder vor der Ausstellungseröffnung selbst zerstört. Mit verschiedenen anderen Mitteln verfolgte Bunga nun die Konstruktions- und Zerstörungsprozesse, in denen die Materie involviert ist. Anhand von Problemstellungen wie eine durch Schock oder Bruch bewirkte Akzeleration der Temporalität des Raumes oder der Objekte oder der Verfolgung ihrer Potentialitäten anhand ihrer Absenz, oder anhand eines Verständnisses des Raumes als Ruine oder des Raumes als Negation seiner selbst, zeigt Bunga in seinen Werken Momente des Verlustes der Qualitäten der Objekte, Lücken in der Signifikation, architektonische Reste, die zu einer Zeit des „danach“ gehören. Er untersucht Momente der räumlichen Transformation anhand minimaler Konstruktionen, aber auch anhand von Farbfeldern oder Pigmenten, die den Ablauf der Zeit registrieren. Er verfolgt Überlappungen verschiedener Ebenen von Zeitlichkeit und Räumlichkeit, in retrospektiven oder prospektiven Dokumentationsverfahren, die die transitorische Substanz von Räumen oder Gegenständen umfassen.

Yukihiro Taguchi geht in seinen Arbeiten dem Selbstverständlichen, den Evidenzen nach – er macht uns ihre kondensierte Präsenz – Raum, Luft, Spannung – bewusst und verfolgt die

üblicherweise nicht wahrgenommenen Beziehungen zwischen Objekten im Raum, die Art und Weise, wie Raum durch Beziehungskonstitution entsteht, die Räume, die zwischen anderen Räumen sich aufbauen und unsere Beziehung zu ihnen. Ausnahmesituationen, Oszillation und Destabilisierung öffnen das Bewusstsein für die Normalsituation und ihre ungeahnte innere Ordnung.

Um-Räumen ist Taguchis konzeptuelles Spiel, durch das Raum erfassbar wird. Es provoziert das Erlebnis der Transformation der Funktionen des Raumes und die Transformation von Erlebnissen, die ein bestimmter Raum generieren kann. Durch die Manipulation und Negation der Evidenz entsteht Bewegung und wird ein affirmativer, diskursiver Raum geöffnet. Seine Arbeit besteht einerseits aus den Transformationen, die er im Raum verursacht, andererseits aus den Animationen, die er durch Aneinanderreihen von Fotografien – der verschiedenen Stationen der Bewegungen im Raum – realisiert und die eine Fluidisierung der räumlichen Präsenz bewirken. Seine *operativen* Räume bestanden zum Beispiel aus der Ablösung der Bodendielen einer Galerie und ihr Vagabundieren durch die Straßen von Berlin-Kreuzberg. Einer der wichtigen Begriffe, die Taguchi benutzt, um seine Schaffensprozesse im Raum zu beschreiben, ist der *kuroko*, ein japanischer Schauspieler, der unbemerkt auf der Bühne agiert und das Werk auf seine Entwicklungsbahn bringt, aus der er dann „aussteigt“.

Sancho Silva, ausgebildet in reiner Mathematik, Sprachphilosophie und Linguistik, erklärt zu seiner Auffassung von Raum: „Ich gehe von der Annahme aus, dass Raum in Form von diskreten, identifizierbaren Komponenten untersucht werden kann, die ineinander greifen, indem sie funktionale oder funktionsgestörte Einheiten bilden. Raum kann als übergeordnete Maschine begriffen werden, die aus unstabilen Komponenten besteht, welche wiederum aus unterschiedlichen historischen Zeitabschnitten und politischen Strategien herrühren. Meine Arbeiten versuchen, die Rolle aufzuzeigen, welche die Organisation des Raums zusammen mit jener der Zeit in unserer Konstitution als Subjekte spielt.“¹ Silvas Werke sind tautologisch bis zu dem Punkt, an dem sie unsichtbar werden und unter den Mechanismen, die sie aufbauen, verschwinden. Silva baut aus minimalen, architektonischen und fast „modernistischen“ Installationen und Varianten von „Camera Obscura“ riesige *Visionsmaschinen*, in denen sich der Besucher verliert. Eine statische architektonische Struktur wird in seinen Werken durch minimale Bewegungen und Geschehnisse dynamisiert, fluidisiert, die die Stabilität der Wahrnehmung in Frage stellen. Durch optische Manipulationen kommt es in Silvas Werken zu Kontradiktionen, die die Realität oder die Vision des Betrachters von ihnen umkehren, bis sie sich hin zu einer virtuellen Ebene der Erfahrung öffnen und die zugleich soziale und institutionelle Referenzen einbringen, die kritisch im Werk zum Vorschein

¹ Sancho Silva, Statement auf der Künstlerwebseite des Künstlerhaus Bethanien:
<http://www.bethanien.de/kb/index/trans/de/page/artist/id/36>

kommen.

Sinta Werner baut in präzisen und überzeugenden Ausführungen endlose Spiegelungen im Raum, die nicht zu einer puren Repetition führen, sondern, nachdem sie ihre illusionistische Absicht erzielt und den Besucher als Teil ihrer Verdoppelungen integriert haben, ihn die Kehrseite ihrer visuellen Täuschungen erfahren lassen. Die rein visuellen und fluiden Effekte eines Spiegels werden bei Sinta Werner durch raumergreifende architektonische Installationen täuschend in stabile, immobile Medien übertragen. Sinta Werners Arbeiten werden im letzten Kapitel mit dem Bereich des Möglichen in Verbindung gebracht und zeigen somit in meiner Argumentation eine Alternative zu den bis dahin beschriebenen Auseinandersetzungen um die Virtualität.

Ei Arakawa lässt verschiedene Kunstformen vollkommen ineinander übergehen und baut im Raum architektonische Situationen, erlebbare Skulpturen oder dramatisierte Malereien. Oft involviert er Werke von anderen Künstlern, die er, in einer konstanten Rekonfiguration von Praktiken durch provisorische Manifestationen des Publikums, und Ereignissen, die nicht das Ergebnis einer Kausalität zu sein scheinen, zu einer Abstraktion bringt, in der die ursprünglichen Elemente nicht mehr erkennbar sind. Die unmittelbar erlebbaren oder durch verschiedene Mittel evozierten Ereignisse, Objekte, räumlichen und zeitlichen Situationen vermischen sich bis zur Ununterscheidbarkeit, entwickeln sich in der Zeit während seiner Performances und werden mit anderen Handlungen überschrieben. Seine Werke problematisieren die räumliche Performativität als einen Verfall der Form und der Aktion in Zeit. Die Theatralität, mit der er arbeitet, und die verbalen Komponenten, Musik, Dialoge, die er involviert, bauen Ereignisse auf, die auf ein architektonisches Denken aufweisen.

In den Arbeiten der Künstlergruppe Sachs und Höfner werden unmögliche Situationen hergestellt. Trotzdem geht es in ihren Werken um Funktionalität: eine Funktionalität die nicht konkret anwendbar, sondern in einer virtuellen Dimension effektiv angesetzt ist. Ihre Werke markieren einen Moment der Überlappung der beiden Ebenen, nicht durch eine Aktualisierung und Sichtbarmachung der Virtualität, sondern im Gegenteil durch eine Virtualisierung unserer täglichen Erfahrung. Die beiden Künstler transformieren residuelle Formen der Materie und im Überschuss auffindbare Konsumobjekte, die in ihren neuen Funktionsausübungen ihr ganzes Umfeld restrukturieren, funktionalisieren und in einer absurden Weise neu generieren.

Diese Künstler, deren Werke ich beschreibe, benutzen äußerst einfache und klare architektonische Formen, die einerseits eine Rückkehr zu einem architektonischen Prototyp bedeuten (die Wohnstrukturen von Sachs und Höfner, die Konstruktionen von Bunga oder die Blickapparatur von Silva), – der Begriff des Modells ist daher von Relevanz – andererseits sind

ihre Werke immer in Transformation, erfinden sich immer neu. Die Werke bringen oft gar keine strukturelle Modifikationen der behandelten Objekte und sind besonders karg oder wenig innovativ in dieser Hinsicht. Von Bedeutung ist eher eine besondere Art, die Räume, Objekte und Situationen *zu denken*. Wie das erfasst werden kann, beschreibt der Galerist Noam Braslavsky anhand des Werkes von Yukihiro Taguchi:

„Yuki ist von mir genommen worden, wegen seiner Kapazität zu improvisieren, er nutzt und macht sich zu eigen, was da schon existiert und bringt ein System in den Raum. Plötzlich ist es dann seines, dadurch, dass er den Raum neu definiert. Die Menschen haben in der Geschichte immer bestimmte Ordnungen in ihre Räume gebracht, deswegen haben sie Räume normiert. Yuki arbeitet dagegen sehr rein, sehr präzise, ohne auf Erinnerungseffekte zu basieren. Er redefiniert die Räume nicht so wie üblich durch Ton oder durch Belichtung, oder durch Materialien, die zu einer Transformierung gebracht werden, sondern nur durch seine neue Definition von Platz. Er hat nicht eine neue Ordnung, im Sinne von etwas Neuem kreiert, sondern er hat eine Bewegung bewirkt.“²

Ebenfalls zu der Struktur der Werke von Taguchi, der Art wie er seine Werke denkt und baut, äußert sich Daniel Lima, der Galerist der Berliner Air Garten Galerie:

„Im Falle anderer Künstler, die ich in meiner Galerie vertrete, sehe ich es als sinnvoll an, sie mit verschiedenen Kunsttendenzen zu verbinden, sie zum Beispiel zu assoziieren mit der konzeptuellen Kunst etc. Aber bei Yuki finde ich nie diese Notwendigkeit und kann ihn auch nicht mit einer bestimmten Denktradition in Verbindung bringen. Es bringt nicht viel für das Verständnis seines Werkes, ihn zum Beispiel in der Tradition von Gordon Matta Clark zu setzen. Auch wenn bestimmte Elemente ähnlich sind, bedeuten diese gleichen Sachen und die Art, wie er sie macht, etwas ganz anderes. Als er die Holzdielen ins Gras gelegt hat, dachte er selbst, dass es nun wie Carl Andre aussieht, aber dann dachte er, nein das hier ist ganz anders, weil es sich bewegt. Für ihn kann Bauen auch Malerei bedeuten: Die Installation ist malerisch, oder der Prozess der Konstruktion selbst kann wie eine Malerei sein – im Sinne, in dem Malerei eine Form der Organisation von Raum ist, eine Konstruktion mit Farben.“³

Und das ist auch, was Yukihiro Taguchi selbst als ausschlaggebend in seinen Überlegungen zu

² Auszug aus einem Gespräch mit Noam Braslavsky, Juli 2008.

³ Interview mit Daniel Lima, Juli, 2008.

Raum findet, in Verbindung zu seiner Arbeit <Last Chair>, 2008:

„Diese Arbeit hat ihren Ausgangspunkt in der Idee der Grenzen. Wenn ein Gegenstand klein gemacht wird, dann kommt man zu kleinen Partikeln, die sich ineinander verlieren, bis die Materie eine Fluidität gewinnt, in der es keine Grenzen mehr gibt. Ebenso gibt es keine Grenzen zwischen distinkten Objekten, die wir aber visuell eben durch eine Grenzziehung voneinander unterscheiden. Ein Stoff über zwei Gegenstände gelegt, fluidisiert die Konturen und die Grenzen. Die Namen, die Benennungen, kreieren auch Grenzen. Ich bin interessiert an den Gebieten, die sich außerhalb dieser Benennbarkeit befinden. Ich versuche mit den Gesetzen, die die Wirklichkeit strukturieren und nicht mit der Wirklichkeit selbst zu arbeiten. Dabei provoziere ich Sprünge aus einem Realitätsregister in ein anderes: Die Betrachter sind konfrontiert mit diesen Übergängen von den Gegenständen an sich zu den Installationen in der Galerie, zu den Gegenständen, so wie sie im Animationsfilm zum Vorschein kommen, und werden diese Übergänge entlang der verschiedenen Teile der Arbeit erleben. In diesem Durchgang formiert sich ein neuer Raum und dieser ist der Raum, über den ich nachdenke.“⁴

Im Folgenden präsentiere ich einen skizzenhaften Kapitelumriss, der die theoretischen Strukturlinien der gesamten Arbeit zusammenfassend wiedergibt. Das erste Kapitel „**Intensität. Der performative Raum**“ versucht, den Begriff Performativität zu verorten, sowohl in der Kunstanalyse, die aktuelle Kunstmanifestationen kritisch behandelt, als auch skizzenhaft in der Kulturanalyse. Die Grenzen des Begriffs werden im Fortgang dieser Arbeit festgelegt – auf der theoretischen Ebene, durch die Verfolgung der Denkrichtung von Dorothea von Hantelmann und auf angewandten Ebenen durch die Aussagen der Künstler und ihrer Kuratoren bezüglich ihrer Werke. Im allgemeinen wird eine ausdrückliche Unterscheidung zwischen den beiden verwandten Begriffen *Performativität* und *Performance* im Laufe der gesamten Arbeit artikuliert. Damit in Verbindung werden Problematiken wie die auktoriale Position des Künstlers und die konstitutive Ephemerität und Transformabilität der Werke, mit denen ich mich beschäftige, behandelt. Die Beziehungssachse, die die gesamte Arbeit strukturieren wird: Virtualität – Performativität – Konzeptualität in Verbindung mit der Darstellung des Raumes – wird hier einleitend skizziert. Dieses erste Kapitel nimmt sich auch vor, einleitend anhand ihren Schlüsselkonzepten, durch die sie ihr Denken über Raum strukturieren, in das Denken der Künstler näher einzuführen: zum Beispiel der Begriff *Shortcut* bei Sancho Silva, die *akzelerierte Temporalität* bei Carlos Bunga, die *räumliche Beziehungskonstitution* und der *Kuroko* bei Yukihiro Taguchi. Gegen Ende des Kapitels

⁴ Fragment aus einem Gespräch mit Yukihiro Taguchi Juli 2009.

werden Fragen der zeitgenössischen Kritik in der Kunst aufgeworfen, und in Bezug mit der performativen Behauptungskraft der Werke analysiert. Schließlich werden Gefahr, Ambiguität, Instabilität und Konflikt mit der performativen Äußerung verbunden.

Im zweiten Kapitel, „**Verlorene Orte. Der katalytische Raum**“ rückt die Behandlung des Raumes in den Vordergrund. Die Hauptfrage, die sich im Durchgang dieses Kapitels stellt, ist, wie ein virtueller Raum aufgefasst werden kann und welcher der Raum ist, um den es in den Werken geht: Sind es die sichtbaren (aber oft leeren, kargen oder gar nicht am Ort vorhandenen) Räumlichkeiten der Installation, der Galerie, die das Werk behausen, oder handelt sich eher um einen konzeptuellen Raum, der virtuell erfahrbar ist und der im Werk nicht konkret dargestellt, aber vermittelt wird? In diesem nicht weniger realen Raum, der aber keine Aktualität im Präsens unserer Erfahrung hat, spielt sich auch das Werk ab, mit seinen Transformationen und Übergängen zwischen verschiedenen zeitlich und räumlich überlagerten Ebenen, und manifestiert sich temporär unter verschiedenen Formen. Ist die leibliche Anwesenheit die Bedingung der Erfahrung von virtuellen Räumen, die somit den Unterschied konstituiert gegenüber der gewöhnlichen Imagination von fantastischen Räumen? Wie genau konjugiert sich die Repräsentation dieser virtuellen Räume mit ihrer Erfahrung im Kunstwerk? In diesem Kapitel wird Jacques Derridas Theorie einer dekonstruktivistischen Architektur mit diesen Werken in Verbindung gebracht, die nicht programmatisch Bezüge dazu aufweisen, die aber prinzipiell Werke bauen, die sich möglichst durchlässig und transformativ zwischen verschichteten Referenzen aufbauen und das Ereignis als eine konstituierende Dimension mit einbauen – die Attribute, die Derrida mit dem 'dekonstruktiven' „architekturealen Erleben“ assoziierte. Im gleichen Kapitel wird auch einführend Gilles Deleuzes Deutung der Virtualität auf der Linie von Henri Bergson zusammengefasst. Das Kapitel präsentiert einen Raum, der in diesen Werken als eine *katalytische Präsenz* aufgefasst werden kann, die das Werk auf den Weg seines Werdens, auf die Bahn seiner Wirkung katapultiert.

Das dritte Kapitel, „**Konzepte sind mentale Bilder. Der postkonzeptuelle Raum**“ konzentriert sich eher auf das Herangehen der Künstler und bespricht es in Verbindung mit konzeptuellen und postkonzeptuellen Denktraditionen. Dabei entstehen Parallelen zu anderen künstlerischen Experimenten aus verschiedenen Zeitspannen, die Konzeptualismus mit Performativität verbinden und nach einer Auflösung des in sich transformatorischen Objektes streben. Dieses Kapitel unternimmt eine Investigation der Ambiguität, Diskontinuität und Instabilität der Objekträume. Yves Klein, die deutsche Künstlergruppe Zero oder die Avantgardeexperimente der japanische Gruppe Gutai und die Arbeiten von Rachel Withread werden jeweils, als teilweise von den anderen Künstlern selbst erwähnte Referenzstellungen analysiert. Das Problem der Dokumentation wird als performative Kontextresponsivität, als eine schöpferische Intervention behandelt, die den Zugang zu der Erfahrung einer virtuellen Präsenz des

dokumentierten Objektes ermöglicht. Dokumentation ist eng verbunden auch mit den Prozessen des Ab- und Aufbaus, die die Künstler in ihren Werken praktizieren und ist somit verbunden mit einer oft zerstörerischen Intervention in Objekte, Situationen, Räume. In diesem Zusammenhang werden sie mit einer Zerstörung von Repräsentation und einem von der Moderne geerbten Trauma in Verbindung gesetzt. Zugleich wird Dokumentation verbunden mit einer unmöglichen Auflösung des Werkes, nach der die konzeptuelle Kunst strebt.

Das vierte Kapitel „**Virtualität**“ verfolgt einleitend die Mittel, durch die die Virtualität in artifiziellen, digital erzeugten Umwelten konstituiert wird. Damit begeben sich in Theorien des Cyberspace, der digitalen Simulation, des Interface, um die Überschneidungen zwischen Virtualität und Realität und dem, was die progressive Virtualisierung der Realität genannt worden ist, zu erkunden. Das Bewusstsein der unmöglichen Existenz außerhalb der „erweiterten Realität“, die das digitale Zeitalter gebracht hat, ist auch der konzeptuelle Hintergrund, ohne den die von mir besprochenen Werke nicht gedacht werden können. Sie entwickeln aber eine Vision von Virtualität, die auf die digitalen Medien verzichtet und konstituieren sich anhand der konstanten Wechselwirkungen zwischen Realität und Virtualität, die in den Werken koexistieren und erfahrbar werden. Dieses Kapitel verfolgt die Mittel, durch die die Prozesse der Aktualisierung der Virtualität stattfinden und bespricht die fluktuierende Grenzsetzung zwischen Visibilität und Invisibilität anhand einiger Konzepte, die im Denken der Künstler eine bedeutende Rolle spielen: die Ruine, das Ereignis und das Simulakrum. Als Ruine überschreiten die Werke ihre konkrete Präsenz und bauen Räumlichkeiten und zeitliche Erfahrungen auf, die sich virtuell miteinander verbinden und das Potential an neuen räumlichen Konfigurationen freilegen. Anhand des Begriffes des Ereignisses wird erneut eine Distinktion unternommen zwischen dem Virtuellen, welches durch eine ereignishafte Hervorbringung des Neuen aktualisiert wird und dem Möglichen, welches einer Realisierung entspricht, die die gegebene Realität reproduziert und somit in den Bereich der Illusion mündet. Während Virtualität von den meisten der von mir besprochenen Künstler erkundet wird, interpretiere ich das Werk von Sinta Werner als eine Erforschung des Möglichen, der Illusion. Das Simulakrum dagegen, mit dem Ereignis eng verbunden, unternimmt eine Nachahmung der Realität, aber provoziert dabei ihre Umstellung und bleibt ohne Modell. In dieser Lücke zwischen seinen Referenzen ist der Sitz der erneuernden, transformatorischen Kraft des Simulakrum, welches durch die unendlichen Differenzierungsmöglichkeiten, die es darbietet, dem Bereich der Virtualität angehört.

Von einem heuristischen methodologischen Standpunkt aus habe ich eine gleichwertige Verteilung der Interviewauszüge mit den Künstlern und Kuratoren und den Zitaten aus den theoretischen Texten bevorzugt: Die künstlerischen Werke betrachte und bespreche ich nicht an sich, etwa mittels einer Einbettung in bestimmte historische Kontexte, sondern durch die

Perspektive der Überlegungen, Problematisierungen und Projekte der Künstler selbst. Dazu werden auch die Interpretation einiger ihrer Rezipienten gleichwertig einbezogen. Das Denken dieser Künstler darstellend, werde ich eine besondere Bedeutung den von ihnen benutzten Begriffen zuschreiben. Ich habe versucht, diese Begriffe, durch die sich ihr Denken konfiguriert, einerseits durch die Interviews näher zu bestimmen, andererseits aber auch ihren Implikationen in theoretischen Texten nachzugehen. So wird zum Beispiel der Begriff des Simulakrums, den Carlos Bunga oft in Verbindung mit seinem Werk verwendet, einerseits von dem kolloquialen und von den digitalen Medien besetzten Begriff der Simulation losgelöst (da er in Bungas Denken einem anderen Bedeutungsfeld angehört) und in Verbindung mit dem Denken des Simulakrums bei Gilles Deleuze, Jacques Derrida und anderen Theoretikern gebracht. Die Auszüge aus den Dialogen mit den Künstlern und ihren Kuratoren oder Galeristen, sowie an manchen Stellen Fragmente von kritischen Kommentaren, die zu ihren Werken in Kunstblogs im Internet gefunden werden können, stellen die konstanten Informationsquellen dieser Arbeit dar. Die vollständigen Gespräche werden am Ende der Arbeit als Appendix wiedergegeben.

Die Arbeit wird durch das abwechselnde Anführen von Auszügen aus Künstler- und Werkpräsentationen, deskriptive Textsegmente, theoretische Überlegungen, Interviewausschnitte und extensive Zitate aufgebaut. Ihre Verteilung begründet sich durch die beabsichtigte Behandlung eines Argumentes, einer Idee oder eines Werkes anhand verschiedener Perspektiven, die die oben genannten Textquellen darstellen. Diese werden konjugierend herangezogen und gegeneinander ausgespielt, um eine möglichst multiperspektivische Annäherung an das problematisierte Objekt zu erzielen. Das Bildmaterial wird in einer ähnlichen Weise im Text interpoliert.

So wie ich weiter unten zeige, betrachte ich die Werke, trotz ihrer Einschließung von Elementen von Performance nicht unter dem Aspekt einer Aufführung. Ich habe versucht, auch diese Performancefragmente, die manche dieser Werke einschließen, von der performativen Kraft der Werke, die im Mittelpunkt der Arbeit steht, zu unterscheiden. Die Künstler selbst insistieren darauf, dass ihre Werke nicht als ein subjektives Ereignis zu verstehen sind, welches einer persönlichen Vision Ausdruck verleihe, sondern als eine ereignishafte Manifestation der Potentialitäten des Raumes, seiner überlagerten Realitätsebenen, seiner Fluktuationen und Erneuerungen. Die räumliche Performativität, die die Erfahrung einer virtuellen Realität der Werke ermöglicht, verbindet das Werk mit seiner Rezeption, jedoch nicht im Sinne eines Nachspielens und der Wiederaufnahme einer (vor)inszenierten Realität, die das Werk durch Repetition verkörpere. Daher würde ich auch die Rezeption dieser Werke nicht im Bereich eines ritualisierten Geschehens platzieren, mit dem eine Aufführung, Performance oder ein ereignishaftes Werk oft in Verbindung gebracht wurde.

Die Werke, mit denen ich mich hier beschäftige, gleiten über jede Form von symbolischer

Aussage, die die künstlerische Aktion verkörpern könnte, hinweg. Die Prozesshaftigkeit der Werke, die aber nicht einem vorkonnotierten symbolischen Wert- und Bedeutungssystem angehört, bringt durch kritische Wiederholung von selbst- oder strukturreferenziellen Fragestellungen die Werke nicht in einen Bereich des Rituals, sondern den des Unerwarteten. Somit wird die Bedeutung der Formen, Erscheinungen, Gesten und Aussagen des Werkes nicht als fixiert angesehen und ist nicht verbunden mit einem zugehörigen Referenzsystem; dafür aber entsteht die Möglichkeit ihrer Spiegelung in einer unendlichen Auswahl von Bedeutungsrahmen. Konkret wird dabei das erzielt, was im dritten Kapitel als *die kritische Distanz* besprochen wird.

Die Hauptbegriffe, die diese Arbeit strukturieren, sind meist religiös belegte Begriffe. Erscheinung, Ereignis, Präsenz, Kreation, Vision, Aktualisierung, Simulakrum, Verkörperung, sogar Idee / Konzept, die an die (neo)platonische Idee erinnern können, bauen eine mögliche Sicht auf die Erzeugung von Virtualität im Kontext dieser Arbeiten auf. Als real „im Geist“ kann Virtualität selbst als ein materiell-geistiges, religiöses Prinzip behandelt werden. Sogar der manifeste Ikonoklasmus der Arbeiten könnte eine religiöse Ladung tragen oder eine Position in der Geschichte der Bildsymbolik behaupten. Die religiöse Komponente dieser Begriffe wird dagegen nie von den Künstlern oder ihren Rezipienten als solche explizit erwähnt oder problematisiert. Eine symbolische Annäherung an diese Begriffe wird von ihnen ebenfalls systematisch umgangen, teilweise auch um eine Einprägung von Bedeutung hinsichtlich ihrer Werke zu vermeiden. Der Versuch, diese Werke in möglichst unterschiedlichen Referenzsystemen aussagekräftig wirken zu lassen und durch keine formelle Einschränkungen zu konnotieren, bringt sie auch in einen Bereich, in dem persönliches Empfinden oder Erfahrungen (womöglich religiöse), die mit den Werken verbunden sind, nicht von ihnen reflektiert werden.

Diese besondere Beziehung zwischen der auktorialen Position des Künstlers und dem Werk, das zwar das Ergebnis eines künstlerischen Projektes ist, jedoch nicht den Ausdruck einer subjektiven, persönlichen Position hervorbringt, verschiebt den Akzent auf die Eigendynamik von Raum und Zeit, der die Künstler die Bedingungen zur Manifestierung schaffen. Als ephemere Versuche und provisorische Manifestierungen können diese Werke auch nicht als eine Behauptung einer Essenz verstanden werden, die ein religiöses Denken verfolgen könnte.

Kunst wird somit von ihrer eigenen Aussage losgelöst und besetzt eine kritische, interpretative Position. Das Werk, entfernt von sich selbst, das in wiederholte Prozesse der Entfremdung involviert ist und aus einer Rolle und Funktion in andere übergeht, diese kritische Distanz des Werkes zu sich selbst bringt uns auf die Idee des *Simulakrums*, mit dem sich diese Arbeit ausführlich beschäftigt. Ein Simulakrum kann ein kritisches und politisch wirksames Instrument sein und kann zugleich einen virtuellen Bereich unserer Erfahrung öffnen. Ein Simulakrum bedeutet zugleich einen Übergang zu dem Neuen, in dem diese Werke ihre kreative

Kraft ansetzen.

Die Übersetzungen, die ich unternommen habe, begründen sich wie folgt: Im Falle der Interviews mit den Künstlern habe ich die Interviews mit Harry Sachs und Franz Höfner, Sinta Werner und den Galeristen Michael Krome und Noam Braslavsky im deutschen Original wiedergegeben. Da es sich nicht um deutsche oder englische Muttersprachler handelt, habe ich im Falle der Interviews mit den anderen Künstlern die Gespräche ins Deutsche übersetzt und es vorgezogen, sie nicht im Englischen wiederzugeben, da ich bestimmte Nuancen aus der direkten, informellen Kommunikation durch die Übersetzung getreuer hervorheben konnte. Die Textfragmente aus anderen gedruckten Quellen oder Internetressourcen zu ihrem Werk habe ich in der Originalsprache wiedergegeben. Wenn nicht anders angegeben wird, handelt es sich um Interviews, die ich selbst geführt habe. Im Falle der theoretischen Texte, habe ich aus der Sprache zitiert, in der ich das Buch (oft in einer übersetzten Edition) gelesen habe. Falls das zitierte Fragment aus einer anderen Sprache stammt, als die in der Fußnote angegebene Edition, habe ich die übersetzte Edition ebenfalls erwähnt oder die Internetquelle, der ich die Übersetzung entnommen habe.

Intensität. Der performative Raum

„... es ist eine Performance des Raumes, nicht von mir oder dem Publikum“

1. Ein nomadischer Begriff	16
2. Performativität als Behauptung	20
2. 1. Hervorbringung einer Realität	21
2. 2 Artikulation und Oszillation	34
2. 3. Erkanntes Erscheinen	39
3. Performativität als Bewegung	58
3. 1.Zwischen den Bildern (Raum und Zeit)	58
3. 2. Das Werk ist, was es wird	60

1. Ein nomadischer Begriff

In diesem ersten, der Performativität gewidmeten Kapitel werde ich einleitend die jüngste Benutzung des Begriffes in der Kunstanalyse skizzenhaft verorten. Auf theoretischer Ebene wird Performativität durch die Verfolgung der Denkrichtung von Dorothea von Hantelmann und durch spezifische Aussagen und Konzepte, mit denen die Künstler und ihre Kuratoren Performativität fassen, analysiert. In diesem ersten Kapitel unternehme ich weiterhin eine ausdrückliche Unterscheidung zwischen den beiden verwandten Begriffen *Performativität* und *Performance*, die unter verschiedenen Aspekten in den nächsten Kapiteln weiter vertieft wird. Ausgehend von der strukturierenden Beziehungsachse der gesamten Arbeit: Virtualität – Performativität – Konzeptualität, wird auf das Denken der Künstler näher eingegangen, wobei auch Fragen der zeitgenössischen Kritik und Rezeption (die beiden Bereiche, die durch die Performativität mit dem Werk als unmittelbar verbunden anzusehen sind) aufgeworfen werden.

Die Rolle, die Zeit in der Beziehung zwischen Raum und Performativität spielt, wird

innerhalb des Kapitels aus verschiedenen Blickpunkten erwähnt. Die Darstellung von Räumlichkeiten anhand ihrer performativen Wirkung bedeutet auch eine Verzeitlichung von Raum: Die Transformationen, denen Raum ausgesetzt wird, sind zeitliche Prozesse, die in den Raum ihre Wirkung einschreiben. Performative Räume sind mit einer transitorischen Rezeption verbunden, da ihre Wirkung nicht als eine Konstante aufgefasst werden kann, und sind daher ebenfalls von einer zeitlichen Komponente abhängig. So wie im letzten Unterkapitel anhand der Rezeptionstheorie von Delfim Sardo erklärt wird, befindet sich der moderne Betrachter zwischen den Bildern – da wo auch der Sitz der Performativität ist, die, immer in Bewegung, Beziehungen ständig neu situiert. Das Werk geht somit durch die Performativität von dem statischen Bild zu dynamischen, in Zeit sich abspielenden Situationen, Handlungen, Momenten über, die Virtuelles und Aktuelles zusammen bringen.

Wie in der gesamten Arbeit werden die Stellungnahmen der Künstler entlang der Interviews als eigenständige Aussagen betrachtet, die nicht als Deutung der Werke und nicht in einer direkten Übereinstimmung mit ihnen angesehen werden können. Ein plural deutbares Werk kann demzufolge divers auszulegende Überlegungen zur Folge haben, die ihrerseits weitere Entfaltungen der Werke hervorrufen können. Somit erstellen die Kommentare der Künstler und ihrer Kuratoren mögliche Blickpunkte auf Performativität, Raum, Virtualität, die durch andere Mittel und gegebenenfalls mit anderen Ergebnissen in den Werken ebenfalls entworfen werden.

Mit der performativen Behauptungskraft der Werke sind Gefahr, Ambiguität, Instabilität und Konflikt verbunden.

Die performative Erkenntnis zeigt eine besondere Sensibilität für den Prozess, das Event und die Interaktion, und versetzt den Akzent von der Fokussierung auf Objekte auf eine Investigation der Prozesse der Werkkonstitution. Infolge des „Performativierungsprozesses“, der fast alle Kunstsparten seit dem Anfang der 1990er Jahre ergriffen hat, erscheinen in der Kunstanalyse sehr oft Ausdrücke wie performative Zeichnung, performative Malerei, performative Bildhauerei. „Performative Installation“ ist ein Begriff, der sich nach der Proklamierung des performativen *turns* durchsetzte und immer häufiger in der zeitgenössischen Kunst aufgenommen wurde – zum Teil, um eine „interaktive“, dynamische, prozesshafte Kunst zu bezeichnen, zum Teil auch aus einem diskursiven „Habitus“ heraus, um der Kunstanalyse oder bestimmten Werken eine Resonanz zu ermöglichen, die der „zeitgenössischen Agenda“ entsprechen soll. Der Begriff ist jetzt zu einem *umbrella term* geworden, dessen weite Grenzen und oft wenig rigorose Anwendung ihn schwer definierbar machen. Meine Absicht ist hier nicht, den Begriff einzuschränken oder ihn definierend zuzuspitzen, auch nehme ich mir nicht vor, performative Installationen auf einer allgemeinen oder historischen Basis zu analysieren, sondern seine Relevanz im Kontext der behandelten Arbeiten und seine Aufnahme durch die Künstler selbst in Bezug zu ihrem Werk zu verfolgen. Entlang der Arbeit

werde ich eine Benutzung dieses Begriffes, verstanden als künstlerische Kategorie, in die sich diese und andere ähnliche Werke einschreiben könnten, explizit vermeiden.

Performativ sind die Werke, mit denen ich mich befasse aus der Perspektive ihrer aktiven Hervorbringung einer konstituierenden Wirkungskraft ihrer Räume, Objekte und Situationen, deren performative Dimension sie in den Vordergrund bringen. Andererseits benutzen einige der Künstler oder der Kritiker, die sich mit diesen Werken befassen, Begriffe wie *performative Installationen*, *performative Aktionen*, *performative Räume*, die sie auf die Arbeiten – ob es sich um Zeichnungen, Videos, Installationen, Animationen, Konstruktionen handelt – beziehen. Aus jedem dieser spezifischen Kontexte heraus werde ich versuchen, die Signifikation von Performativität, die ihr in jeder dieser Diskussionen zugeschrieben worden ist, zu extrahieren. Einführend möchte ich im Folgenden die Bedeutung des Begriffes in zeitgenössischen Medien skizzenhaft verorten, um ihre geläufige Benutzung, die oft in kunstkritischen Texten auftaucht, gegenüber der Benutzung, die dem Begriff in meiner Arbeit zugeschrieben wird, zu *differenzieren*. Dieser Abschnitt dient einer Kartographierung der Kontexte, in denen die Performativität (als Substantiv und Attribut) benutzt wird und der Charakteristika, die ihr davon abhängig zugeordnet werden. Beabsichtigt ist auch die Beobachtung der fluktuierenden Grenzen, die zwischen den Begriffen „Performativität“ und „Performance“ in den Massenmedien und in unterschiedlichen Kunstsparten gesetzt werden, um eine weitere Delimitierung der beiden Begriffe im Kontext meiner Arbeit vorzubereiten. Die Quellen, die ich hierbei benutze, entstammen nicht kulturalistischen, theoretischen Texten, sondern kunstkritischen Artikeln, die in gedruckten Medien oder im Internet aktuelle Phänomene besprechen. Meine Absicht ist, damit ein verbreitetes und möglichst aktuelles Verständnis des Begriffes Performativität festzustellen, sowohl aus der Perspektive der Künstler als auch aus der Perspektive ihrer Kritik, die die zeitgenössische und ständig fluktuierende Definition des Begriffes formen. Der Akzent wird vor allem auf den bereits als darstellerische Kategorie angesehenen Begriff „performative Installation“ gelegt, da diese Formulierung eine der am häufigsten auftauchenden Gebrauchsweisen des Begriffes darstellt.

„Performative Installationen“ – der Begriff taucht nicht nur im Bereich der Bildenden Kunst auf: <Heterotopia> – eine Tanzperformance der William Forsythe Company, Zürich – wird im begleitenden Text in ihrer Gesamtheit als eine performative Installation bezeichnet. Ein Pressekommentar äußert sich hierzu: „Die Besucher gehen, stehen und sitzen am Rand. Von da aus beobachten sie die Tänzerinnen und Tänzer der Forsythe Company bei ihrem etwas merkwürdigen Tun.“¹ Innerhalb des gesamten Kommentars bezeichnet „Performativität“ sowohl eine längere Dauer als auch eine lebensnahe Handlung, von der das Publikum den Eindruck hat, mitbeteiligt sein

1 <http://www.nzz.ch/2006/10/27/fe/articleELRR8.html>.

zu können. Der Begriff „performativ“ leitet sich in diesem Kontext eher von Performance ab, die in einer eigenständigen künstlerischen Installation und nicht in einem Bühnendekor aufgeführt wird. „Performative Installation“ ist schon ein etablierter Begriff für die begehbaren und interaktiven Bühnensets von Christoph Schlingensief (zum Beispiel <Kaprow City (2007)>), die nicht nur das Bühnenset, sondern das ganze Theaterstück als Ereignis bezeichnet wird.

Architektur unterliegt im Allgemeinen einer progressiven „Performatisierung“: Die ephemere Architektur bezeichnet den Prozess der Dynamisierung der stabilen, gebauten Struktur durch eine Inklusion von Formen, die sich der menschlichen Bewegung fügen und abhängig von veränderlichen Situationen verschiedene Nutzungen erhalten können. Ein Grenzgebiet zwischen Kunst und performativer Architektur beschreiten die Werke von Diller und Scofidio, die ich weiter unten ausführlicher behandeln werde.

In der zeitgenössischen Kunst taucht der Begriff auch in Verbindung mit digital generierten Simulationen im Raum auf. Bei <Konzept Tele-Plateaus – performative Installation> (Dresden, 2007) handelt es sich sowohl um die „Umsetzung von (vernetzten) virtuellen Environments (interaktive Bild-Klang-Räume) für interdisziplinär nutzbare Installationen, als auch interaktive Bühnen“². Performative Installationen – der Begriff wird sowohl in der Fachsprache, als auch als kolloquialer Ausdruck für Konstruktionen benutzt, in die der Besucher eindringen und mit dem Werk interagieren kann, auch wenn es sich nicht unbedingt um eine Raum füllende Installation handelt. Performative Installationen können aber auch Objekte sein, die nur durch die Mitbeteiligung und Einwirkung des Publikums konkret funktionieren. Es handelt sich zum Beispiel um Werke mit Sensoren, die die Bewegung der Besucher im Raum aufnehmen und erst dann aktiviert werden; auch Arbeiten, die wie eine analoge oder digitale Maschine vom Publikum manuell gesteuert werden sollen, wie etwa die Werke von Brigitta Krause, Daniel Knorr, Seiji Morimoto. Der Begriff wird auch in der Beschreibung von künstlerischen Werken benutzt, die Installationen mit anderen Medien (Video, skulpturale Objekte) zusammenbringen und einen Raum kreieren, in dem sich die Zuschauer zwischen den Objekten frei bewegen können. Werke von Künstlern wie Bankleer, Anne Lorenz, Ayse Erkmen werden von den Künstlern selbst oder in der Kritik als performativ bezeichnet. Im Falle von Performativen Installationen kann es sich auch um Werke handeln, in denen der Künstler selbst in einer Inszenierung – eine theatrale Aufführung in einer Installation oder ein gebautes Setting – erscheint und die gesamte Konfiguration der Installation umbaut, wie zum Beispiel im Falle der Werke von John Bock, die ebenfalls mit diesem Begriff in ihrer Kritik bezeichnet werden. Die Performativen Installationen bezeichnen auch künstlerisch delimitierte Räume, in denen eine Hervorbringung von Affekten durch verschiedene Inszenierungen ausgeübt wird, in so genannten „gebauten Räumen“, wie etwa im Falle der Werke

2 <http://innofond.l-ray.de/projekte.html>.

von Gregor Schneider und Ernesto Neto. Willem Besselink nennt seine Installationen performativ, da sie ihre Form konstant ändern und durch seine eigenen Interventionen und die des Publikums ständig von einer Form in eine andere wechseln. Performativität bedeutet hier Transformation.

Die Ausstellungsreihe <Performative Installationen> hat, als einer der wenigen systematischen Versuche, sowohl kritisch als auch kuratorisch das Thema zu erkunden, fast alle diese Tendenzen in einem umfangreichen Rahmen zusammengefasst. Die großformatige fünfteilige Ausstellungsreihe (Sep. 2003 – Aug. 2004) entsprang einer Kooperation mehrerer Institutionen und wurde von einer Gruppe von Kuratoren, geleitet von Angelika Nollert, konzipiert und umfasste mehrere Segmente, die thematisch die performativen Installationen unter verschiedenen Aspekten differenziert präsentierten. Diese konzentrierten sich um die Konstruktion von Situationen, um Räume der Kommunikation, um die Manifestation der Körperlichkeit und um die so genannte „Performative Architektur“. Das Projekt nahm sich vor, eine „genaue Analyse der Charakteristika der performativen Installation“ durchzuführen.³ Auch wenn eine präzise Einschränkung des Begriffes nicht vorgenommen wird, geht aus dem Presstext hervor, dass Performative Installation als ein „Zwischenbereich von ephemerer Performance und statischer Installation“ angesehen wird, der „verschiedene Ebenen von Zeitlichkeit, Raum und Erfahrung miteinander verwebt“. „Unter dem Arbeitsbegriff 'Performative Installation' werden Arbeiten internationaler KünstlerInnen gezeigt, die sich als Synthese von Ereignis und Werk, von Präsenz und Repräsentation, von Immaterialität und Materialität definieren. Der flüchtige Moment dient dabei als gleichermaßen generiertes und konstituierendes Element der Installation.“⁴

Es geht daraus hervor, dass in diesem Kontext die Performativität (verstanden als Attribut der Installation) ebenfalls von Performance hergeleitet wird, da der zitierte Text nicht nur Ereignis, Erfahrung, sondern auch eine zeitliche Begrenzung eines Geschehens (das Hauptcharakteristikum der Performance, die eine momentane, „flüchtige“ Handlung inszeniert) mit diesen Installationen in Verbindung bringt. Performative Installation – dies könnte dem Text entnommen werden – ist eine beständige, materielle Konstruktion, die als konstitutiv für ihre Struktur eine „immaterielle“, „ephemere Performance“ mit einbezieht.

2. Performativität als Behauptung

Performativität, der in verschiedene diskursive Richtungen gleitende Begriff, wird im Kontext dieser Untersuchung einerseits anhand der Auffassung der Künstler selbst, und der Bedeutung, die sie dem Begriff zuschreiben, andererseits in verschiedenen theoretischen Texten näher bestimmt.

³ http://www.secession.at/vermittlung/pdf/body_display.pdf.

⁴ Alle Zitate aus:

https://www.siemensartsprogram.de/presse/bildende_kunst/archiv/2003/performative_installation/index.php

Vor allem wird dabei Gewicht gelegt auf eine Herausarbeitung der Relevanz des Begriffes für die hier untersuchten Werke anhand der Interviews mit den Künstlern, in deren Kommentaren Performativität immer in enger Verbindung mit der Hervorbringung von Raum erscheint: Durch Performativität, als aktiver Manifestation von Raum erzielt das Werk seine Wirkung.

2. 1. Hervorbringung einer Realität

„Das Performative eines Kunstwerks ist die *Realität*, die es kraft seiner Existenz an einem Ort, in einer Situation, kraft seines Produziertseins, Rezipiertwerdens und Überdauerns – hervorzubringen vermag. Performativ bezeichnet eine Setzungsmacht, die Macht Realität zu schaffen.“⁵

„Die performative Dimension bezeichnet das Eingebundensein der Kunst in eine Realität, die jedes einzelne Werk auch mit hervorbringt.“⁶

Dorothea von Hantelmann, „How to do Things with Art“

Diese analytische Richtung, und die Grenzen, die Dorothea von Hantelmann in ihrem Buch dem Begriff setzt, werde ich in Konjunktion mit den Überlegungen der Künstler dazu, die in unterschiedlich ausgerichteten Interviews zur Sprache kommen, in meiner Arbeit als besonders aufschlussreich und operativ übernehmen und kontextuell untersuchen. Performativität wird von Dorothea von Hantelmann als eine Qualität der Kunstwerke gesehen, sich zu manifestieren, anschaulich zu werden, sich expressiv auszudrücken und dadurch eine realitätsstiftende Macht zu gewinnen, die sich unabhängig von ihrem Sujet entfaltet. Als interpretatives Paradigma, als ein analytisches Modell, könnte Performativität im Prinzip für jedes Kunstwerk angewendet werden. Jedes Kunstwerk ist allein schon durch seine Präsenz performativ. Die von mir behandelten Künstler vertreten zugleich auch eine umgekehrte Perspektive: Sie heben die Performativität ihrer künstlerischen Räumlichkeiten hervor, um dadurch das Aufkommen einer Bedeutung zu provozieren. Die performative Qualität ihrer Werke wird *als künstlerische Strategie* anschaulich, der Sinn der Werke wird anhand des Raumes manifest, und *erlebbar*; wobei die Ereignishaftigkeit ihrer Werke hervorgehoben wird. Sie exponieren das Realitätserzeugende, das Realitätsgestaltende, das Hervorbringende eines Kunstwerkes als Kerndimension ihrer Werke. Ihre Werke können eher dadurch, wie sie direkt auf den Besucher *wirken*, wie sie *handeln*, verstanden werden. Um ihrer Perspektive getreu zu bleiben, verfolge ich demzufolge, worin die realitätsstiftende Macht dieser Werke besteht und wie diese Realität von ihnen produziert, präsentiert und rezipiert wird; wie Bedeutungszusammenhänge von den Kunstwerken nicht nur thematisch vorgestellt, sondern durch

5 Von Hantelmann, Dorothea (2007): *How to do Things with Art*, Diaphanes, Berlin, Zürich, S. 11.

6 Ibid., S. 12.

die als aktiv aufgefasste Präsenz des Werkes zum Vorschein gebracht werden. Performativität ist nicht eine Qualität der Werke, ein Beiwerk ihrer Struktur, sondern eine ereignishafte Komponente, die einem jeden Kunstwerk konstitutiv ist.

Diese Auffassung formuliert auch eine Gegenposition zu dem nicht wenig verbreiteten Verständnis von Performativität, wie es aus der oben erwähnten Ausstellung „Performative Installation“⁷ hervorgeht, wo die performative Installation als eine *Synthese* verstanden wird, als ein künstlerisches, intentionales Zusammenbringen von zwei separaten Dimensionen: zum einen das live Ereignis, mit einer fluktuierenden Struktur, welches aus der Außenwelt des Werkes entstammt und der Performativität entsprechen soll, und zum anderen die stabile, dauerhafte Struktur – die architektonische Installation.

Dorothea von Hantelmann formuliert und verfolgt in ihrem Buch zwei Thesen, die ich als grundlegend für die theoretische Behandlung der Werke, mit denen ich mich befasse, betrachte und die von ihr in einer kunsttheoretischen Argumentation vertieft werden: *Alle Kunstwerke sind performativ* und *Performativität hat nichts mit der Kunstform der Performance zu tun*.

Performativität wird von ihr als eine Dimension aller Kunstwerke und als ein *Modell* des künstlerischen Handelns und seiner Interpretation bezeichnet. Dadurch, dass das Hervorbringende, Realitätserzeugende und Realitätsgestaltende eine Dimension der künstlerischen Bedeutungsproduktion eines jeden Kunstwerks ist, wird der Bezug zwischen Kunstwerk und seinem räumlichen und diskursiven Kontext und zwischen Kunstwerk und den Betrachtenden, der Bezug zwischen Kunst und Gesellschaft, ein vorrangiger Aspekt in ihrer Analyse der Performativität. Anhand dieses Modells untersucht Dorothea von Hantelmann, wie ein Kunstwerk in einem bestimmten Kontext handelt, mitwirkt und wie umgekehrt ein Kontext das Werk prägt. Performativität macht ein Potential des Handelns konkret, das in der Immanenz von Kunst und Gesellschaft gründet. Durch die performative Dimension eines Kunstwerks tritt „nicht die Zeichenhaftigkeit des Kunstwerks, sondern sein faktisches Existieren als signifikant hervor, als Ausgangspunkt eines künstlerischen Handlungs- und Setzungspotentials.“⁸

Da in den von mir analysierten Werken Handlung und Interaktion und ein unvorhersehbarer Ablauf der Ereignisse, die durch das Werk in Gang gesetzt werden, ausschlaggebend sind (Attribute, die mit der Kunstform Performance assoziiert werden können), ist eine Abgrenzung zwischen Performance und Performativität notwendig. Aus den Gesprächen mit den Künstlern geht hervor, dass, obwohl in manchen ihrer Werke Performance-Elemente auftauchen, diese einer anderen Sphäre von Bedeutung in der Ökonomie ihrer Arbeit zugeschrieben werden als der theoretischen Problematik, die Performativität konstituiert.

7 Nollert, Angela (Hg.) (2003): *Performative Installation* (Ausstellungskatalog), Snoeck, Köln, S. 14.

8 Von Hantelmann, Dorothea (2007): *How to do Things with Art* (Anm. 5), S. 18.

Dorothea von Hantelmann geht von den Theorien Judith Butlers⁹ und ihrer kulturellen Einschreibung von Performativität aus. „Die Verkürzung von Performativität auf Performance wäre ein Fehler,“ sagt Judith Butler in ihrem Buch „Körper von Gewicht“¹⁰, das das Problem von *Gender* und der Möglichkeit der Behauptung von Identität behandelt. Die Manifestationsmöglichkeiten des sozialen Akteurs verbindet sie mit einer zwanghaften Zitierung einer Norm und hebt somit die kontinuierliche Wiederholung dieser Norm hervor. Indem *Gender* dadurch nicht auf einer bestimmten, in einem zeitlichen Moment fixierten Identität basiert, können sich Subversion und Handlungsfähigkeit zwar entfalten, aber nur dann, wenn sie nicht nur auf die Präsenz der sozialen Performance beschränkt bleiben, sondern wenn sie sich des gesellschaftlichen Rahmens, in dem sie sich befinden, bewusst sind. Hier entsteht auch der Bezugspunkt zu Jacques Derridas Konzept der Iterierbarkeit: Jede Handlung ist das Zitieren einer vorgängigen Kette von Handlungen. Damit ist für Judith Butler Widerstand nur möglich durch Rekurs und Resignifikation einer sedimentierten Basis. Singuläre Akte, die gegen die Ordnung des bereits bestehenden Diskurses opponieren, sind nicht relevant und überhaupt nicht möglich. In den Bereich der Kunst übertragen, wird der Performancekünstler zu einem autonomen „Autor“, der einen singulären, unwiederholbaren Akt aufführt, durch den er mit einer künstlerischen oder gesellschaftlichen Tradition und ihren Konventionen brechen will.

In Erika Fischer-Lichtes Band „Ästhetik des Performativen“¹¹ wird Performativität von Aufführung abgeleitet und involviert die subjektive Ebene der Interaktion zwischen Akteur und Zuschauer, die in ihrer leiblichen Ko-Präsenz das Werk in einem einmaligen Ereignis mitaufbauen, ähnlich einer ritualisierten, symbolischen Handlung.

Ich übernehme im Kontext dieser Arbeit das analytische „Modell“ der Performativität, unter dessen Aspekt ein Werk konzipiert und interpretiert werden kann, das in der Bahn seiner Wirkung jedoch nicht von dem Künstler-Autor bestimmt und kontrolliert wird, nicht von einem Publikum mit-gebaut wird, sondern eher aus einer veränderlichen und unerwarteten Wechselwirkung mit dem Medium, in dem es platziert ist, entspringt und ihm ausgesetzt ist. Dieses non-auktoriale Werk, setzt, obwohl es eine ereignishafte Dimension verkörpert, eine Entfaltung des Werkes voraus, welche nicht in einer einmaligen Manifestation besteht. Es handelt sich nicht, wie im Falle einer Performance, um eine einmalige Aktion des Künstlers mit einer bestimmten dramatischen Abfolge und einem thematisch festgelegten Inhalt, der auf diese Weise vermittelt wird, sondern um die

9 Butler, Judith (2002): „Performative Akte und Geschlechterkonstitution“ in Wirth, Uwe [Hg.]: *Performanz*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, S. 301 - 323.

10 Butler, Judith (1997): *Körper von Gewicht*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, S. 321.

11 Fischer-Lichte, Erika (2004): *Ästhetik des Performativen*, Suhrkamp, Frankfurt am Main. Siehe hier auch den Begriff des Zwischen-Raum, ein performativer Raum, der den atmosphärischen Theaterraum bezeichnet, der vor allem auch ein Sinnesraum darstellt.

kontinuierliche Manifestation der Aussagekraft des Werkes, unabhängig von seiner Funktion, einen bestimmten Inhalt zu übertragen. Die Werke, mit denen ich mich befasse, bestehen meistens aus leeren Räumen, im Sinne von Umkonstruktionen oder nichtfunktionalen räumlichen Varianten eines gegebenen Raumes, die zwar eine konzeptuelle Aussage machen – aber nicht durch ihre direkte Zeichenhaftigkeit, nicht durch Informationen, die der Künstler im Werk vermittelt, sondern durch die bloße Existenz dieser Räumlichkeiten, durch die Realität, die sie in einem bestimmten Kontext behaupten und durch die Reihe von unerwarteten Transformationen, die aus den Wechselwirkungen mit diesen Kontexten entspringen. Die Werke, die ich hier beschreibe, umfassen und machen erfahrbar verschiedene temporäre Zyklen und unterschiedliche spatiale Kontinuitäten, die sich im gleichen Objekt, der gleichen Räumlichkeit oder Situation überlappen. Der Sinn dieser Werke ergibt sich somit anhand ihrer performativen Aussagekraft, eher prozesshaft denn durch eine performance-artige, einmalige Aktion. Die Werke, die anhand des Modells der Performativität konzipiert sind, vermitteln nicht ein *symbolisch* kodiertes Feld von Bedeutung, und vermitteln nicht ein *subjektives* Empfindungs- und Denkuniversum ihres Autors. Die Werke entfalten auch nicht eine Narration, deren Deutung zur Werkinterpretation führen kann. Performativität bringt als realitätsstiftende Kraft des Werkes ein nicht-autonomes, nicht Autor-zentriertes und nicht subjektivistisch begründetes Verstehen von Ausdruck hervor. Dadurch ist das Werk durch Korrelationen veränderbar: Die Künstler erlegen dem Rezipienten nicht eine Bedeutung ihres Werkes auf, das Werk macht nicht ein definitives Statement, welches vom Besucher aufgenommen werden soll, um das Werk rezipieren zu können. Infolge einer *konzeptuellen Anregung* durch den Künstler und den damit ausgelösten Auseinandersetzungen mit den Rezipienten wird der Sinn prozesshaft *geformt*.

Daniel Lima, der Galerist und Kurator von *Air Garten* in Berlin, wo Yukihiro Taguchi seine – ein Ausdruck, den er selbst benutzt – „performativen“ Werke <Moment (2007)> und <Moment. Performatives Spazieren (2008)> durchgeführt hat, beschreibt seine Auffassung von der auktorialen Position und dem kommunikativen Ausdruck, den Yukihiro Taguchi in seinen Werken miteinbezieht, wie folgt:

„Es gibt Künstler die politisch engagiert sind. Aber es gibt auch andere, und einer von ihnen ist Yukihiro Taguchi, die sich mit dem Kunstmarkt befassen, mit sozialen Problematiken, ohne aber seine Haltung explizit auszudrücken. Seine politischen Beschäftigungen sind eine Form, Kunst zu machen, in dem Sinne, in dem auch seine Kunst eine Weltanschauung, eine Art zu leben, bedeutet. Das Publikum ist dasjenige, das die Bedeutung dem Kunstwerk verleiht. Es gibt Künstler, die eine Interpretation ihrer Werke mit dem Werk unterbreiten. Yukihiro Taguchi hingegen macht seine Werke und lässt sie

offen, damit sie von den Betrachtern mit Sinn gefüllt werden: Es kann eine soziale Bedeutung sein, eine kritische Position zu einer Situation ausdrücken und so weiter, aber Yukihiro Taguchi sagt das nie. Seine Show konstruiert sich von selbst. Und Yukihiro Taguchi entdeckt Merkmale des Raumes, indem er sie durchführt.¹²

In seiner Arbeit <Moment> hatte Yukihiro Taguchi die Bodendielen der Galerie losgelöst und mit



ihnen im Galerieraum jeden Tag eine neue Installation gebaut. Der Prozess des Bauens wurde als künstlerische Performance öffentlich gemacht, wobei die verbleibende Dielen-Installation (nach dem Rückzug des Künstlers) vom Publikum jedes mal anders frei benutzt und 'bewohnt' werden konnte. Der Raum, den die Galeriedielen üblicherweise „tragen“, wurde aus seinem Kontext herausgelöst, refunktionalisiert und durch die Beteiligung des Publikums aktiviert. Die Aktion an sich war für Taguchi von geringerer Bedeutung als die Tatsache, dass der ursprüngliche Galerieraum unter dem Aspekt seiner unterschiedlichen und bis dahin ungesesehenen Potentialitäten behandelt werden konnte und dass diese Potentialitäten plötzlich zu einer aktiven Manifestierung geraten konnten. Der performative Raum wurde der Reihe nach ein Tischtennissaal, ein Kino, ein

12 Interview mit Daniel Lima, Juli 2008, Berlin.

Spielplatz, u.a.m. und letztendlich eine Partyraum für die Finissage.



Diese Frage nach der Potentialität verfolgend, erklärt Daniel Lima, wie er die Unterschiede zwischen den beiden Begriffen „Performativität“ und „Performance“ aus der Perspektive der



Yukihiro Taguchi, *Moment*, 2007

künstlerischen Position von Yukihiro Taguchi interpretiert:

„Das Performative in seinem [i.e. Taguchis] Werk sind nicht seine Performances. Wenn er seine Performances macht, bedeutet das eine physische Komponente des Werkes, die auch die Anwesenheit des Publikums voraussetzt. Die Galerie war offen während des Vorbereitungsprozesses von 15 bis 20 Uhr am Nachmittag, und die Besucher konnten ihn

von 15 bis 17 Uhr dort an der Konstruktion der Installation des Tages arbeiten sehen. Nachdem er die Konstruktion beendet hatte, zog er sich zurück und die Leute konnten sein Werk einfach benutzen. Yukihiro Taguchi macht eigentlich keine Performance. Sein Ziel ist eine Konstruktion. Sein Werk könnte als performativ angesehen werden, da es immer in Transformation ist: Seine Konstruktionen werden von ihm jeden Tag umgebaut, aber werden auch transformiert durch Animation¹³. [...] Yukihiro Taguchi ist die Arbeit. Er ist die Arbeit, aber erscheint nie darin.“¹⁴

In Daniel Limas Interpretation rückt das Werk in die Position des Autors. Die Position des Künstlers wird interpretiert durch die Aufhebung seiner kreativen Autorität: Der Künstler verschmilzt mit dem Werk und die kausale Beziehung zwischen einer künstlerischen Aktion und dem Werk als dessen Ergebnis wird annulliert.

Dorothea von Hantelmann sucht für ihre These „die Antwort auf die Frage, wie sich mit Kunst jenseits ihres kritischen Verweisens auf eine gesellschaftliche Realität, Realität gestalten und verändern lässt“,¹⁵ durch die Präsentation von vier zeitgenössischen Künstlern. In Daniel Burens Werk sieht sie diesen Übergang von einer expliziten kritischen Bezugnahme zu einer performativen Kritik, eine Kritik, die als transformierende Gestaltung *operiert* und eine kulturelle, politische und weltanschauliche Bedeutungsdimension des Performativen dadurch konturiert.¹⁶ Besonders relevant scheint mir ihr Zitat aus einer Aussage von Daniel Buren in einem Gespräch mit Jerome Sans: „Was passiert, ist nicht da; es ist *zwischen* diesem Zeichen und einem anderen Zeichen.“¹⁷

Performativität ist in den Werken der Künstlern, mit denen ich mich befasse, das Hauptfunktionsprinzip, der „modus operandi“ der Werke, der zugleich auch ein Erlebnisgebiet darstellt und eine Erfahrung *intensiviert* vermittelt, jedoch weniger eine Realität beschreibt, als ein Konzept erlebbar macht. Dorothea von Hantelmann zeigt, dass für Daniel Buren „der *Raum der Kunst* ein (ideologisch aufgeladener) Funktions- und Wirkungszusammenhang ist.“¹⁸. Der performative Raum ist als Handlungsraum *wirksam* in der Form eines Prozesses, in dem die Besucher die Realität des Raumes handelnd aufnehmen und die sie durch ihr konkretes und mentales Eingreifen gestalten können. Der Bezug zwischen Werk, Rezeption und Kontext, den die Performativität eines jeden Werkes behauptet und in Kraft setzt, wird durch die Einbeziehung des Raumes als Medium der Manifestation dieses Bezuges unmittelbar veranschaulicht und erfahrbar.

In seinem Video <Visitor>, das Yukihiro Taguchi während einer Residenz in Sarajevo 2007

13 Ibid. In manchen Arbeiten benutzt Taguchi eine Animationstechnik, die aus der Aufreihung von Photographien der zeitlichen Entfaltung seiner Installationen besteht.

14 Ibid.

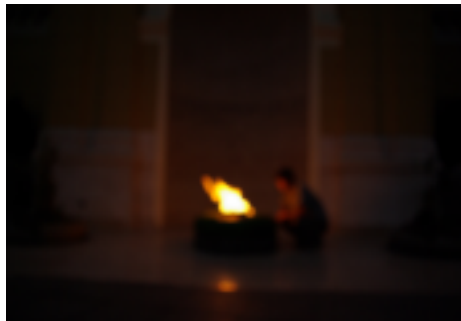
15 Von Hantelmann: *How to do Things* (Anm. 5), S. 140. Ibid., S. 141 .

16 Ibid., S. 143.

17 Ibid., S. 89.

18 Ibid., S.116.

produzierte, wird von ihm die Performativität des Raumes als einflussreiche, gestaltende Kraft der menschlichen Beziehungen und Befindlichkeit sichtbar gemacht. Während sieben Stunden, die er in der Umgebung eines öffentlichen Monumentes für die Opfer des Zweiten Weltkrieges verbrachte, hat sich Yukihiro Taguchi zusammen mit allen Besuchern photographiert, die sich dort, in typischen Touristen-Posen,



Yukihiro Taguchi, *Visitor*, 2007

vor dem Monument ebenfalls aufnahmen. Die Photographien fügte er wie in einem Animationsfilm durch ihre Hintereinanderreihung zu einem Video zusammen. Sein Film ist ein Beispiel für die spekulative Benutzung von Medien, die die Bedeutung der präsentierten Realität formt, und eine bestimmte Problematik (das des persönlichen und gemeinschaftlichen Raumes), ohne sie explizit zu problematisieren, veranschaulicht und erfahrbar macht. Sein Film zeigt, wie durch die Mitwirkung und die Erlebnisse seiner Akteure ein abstrakter Raum entsteht, der eine neue Wirklichkeit durch Übertragung von einem Medium in ein anderes (von der Photographie in den Film) einsetzen kann. Zeit spielt in diesem Zusammenhang eine entscheidende Rolle in der Erzeugung der räumlichen Performativität: Zeit kann als ein Bindemittel verstanden werden, das verschiedene räumliche Aspekte aufeinander bezieht und das ein neues performatives Kontinuum erzeugt. Zeit ist den Werken von Taguchi auch durch eine Medienspezifität verbunden und leistet eine performative Wirkung, indem das Werk anhand neuer medialer Verortungen neu situiert wird: Von der Skulptur

zur Animation, zur architektonischen Konstruktion und Performance, von der Zeichnung zum Video entfaltet sich eine Idee auf einer unerwarteten Bahn.

Dazu erklärt Yukihiro Taguchi:

„Ich habe viele Tage lang in der Umgebung dieses Denkmals verbracht und den spezifischen Zeitablauf dieses Ortes beobachtet. Der Raum, der um diese symbolische Flamme entstanden ist, hat mich interessiert im Sinne, in dem man sagen könnte, dass der Raum seine eigene Performance entfaltet hat. Jede Gruppe von Touristen hat konsekutiv ihre persönliche Situation, ihr eigenes Ereignis an diesem Ort gestaltet, ein Fragment aus der Zeit an diesen Ort gesetzt. Jede dieser Gruppen war zeitlich voneinander getrennt in aufeinander folgenden Momenten, so wie sie sich auch Raumfragmente aneigneten. Durch meinen Film habe ich alle diese Momente in einem und demselben räumlichen und zeitlichen Rahmen zusammengebracht und damit eine neue Kontinuität konstruiert. Dadurch wollte ich die Perspektive von den Menschen auf den Raum lenken. Der Raum wird zum Akteur und die Aktionen der Menschen werden zu den Aktionen des Raumes. Photographie war als Medium dafür geeignet: Separate Bilder (aus dem Grund, weil diese Momente von jedem separat erlebt werden) habe ich dann in einem Film vereinigt, um zu zeigen, *dass es sich für mich letztendlich um die Performance des Raumes handelt*. Die Anwesenheit aller Touristen in unterschiedlichen Zeiten, an demselben Ort, schafft eine Überlagerung, die ich als eine eigenständige räumliche Kontinuität betrachte und in meinem Video dargestellt habe.“¹⁹

Yukihiro Taguchi nennt seine Installationen performativ, weil „das eine Art ist zu sagen, dass *der Raum* die Performance durchführt, es ist eine Performance des Raumes und nicht von mir oder dem Publikum“²⁰. Performativität wird somit gedeutet als eine „Performance“ – im Sinne einer aktiven Manifestation – des Raumes. Damit versetzt er den Akzent von den Aktionen der Touristen und seinen eigenen, auf die Aussagekraft und die Potentialitäten des Raumes selbst, der durch diese Aktionen vernehmbar werden. Taguchi schreibt dem Raum eine Wirkungsmacht zu, die er durch seine eigenen Aktionen erforscht und zum Vorschein bringt, die er aber nicht unter dem Aspekt einer Konsequenz seiner Aktionen behandelt, sondern als Ausdruck räumlicher Eigenschaften. Seine Aktionen sind eher als eine Schaffung von Möglichkeiten der Erfahrung der Wirkungskraft, der Potentialitäten und der Eigenschaften von Raum, zu verstehen.

In einigen seiner Installationen geht es oft um eine Gefahr. Es ist, so wie im Falle der Installationen von Carlos Bunga, eine vom Künstler kontrollierte Gefahr, die aber von dem Publikum als extreme Erfahrung wahrgenommen wird.

19 Interview mit Yukihiro Taguchi, Januar 2008, Berlin.

20 Ibid.



Yukihiro Taguchi, *Supportable Space*, 2003



Yukihiro Taguchi, *Spannung*, 2003

So wie es in dem Video <Visitor> zum Vorschein kommt, wird bei Yukihiro Taguchi Performativität anhand der Beziehungen, die im Raum entstehen, untersucht und veranschaulicht. Die unter verschiedenen Umständen sich formenden Beziehungsnetze werden als fluktuierende, jedoch raumstrukturierende Kraft verstanden. Performativität ist bei Taguchi die *Wirkung* der konstanten Umformung von Beziehungen im Raum und die Wechselwirkung zwischen dem Kontext und den Räumen, die als funktionelle Strukturen in den Kontext übergehen. In der Installation <Surface>, in der gefilmten Performance <Spannung>, in <Supportable Space>, alle 2003, werden die räumlichen Kräfte, die durch die Präsenz der Objekte im Raum entstehen, von Taguchi untersucht, wobei ihre aktive Kraft auch anhand einer Gefahr



Yukihiro Taguchi, *Surface*, 2003

signalisiert wird. Ambiguität, Instabilität und Transformabilität – als konstituierende Zustände des Raumes – werden

in diesen Installationen, die bei der minimalsten Modifikation ihre Konfiguration ändern und über dem Besucher oder dem Künstler einstürzen können, erfahrbar gemacht. Raum, als eine inhärent dynamische Struktur, die Kraft der Realität des Raumes, werden durch das Assoziieren unserer räumlichen Erfahrung mit der *Gefahr* unmittelbar experimentierbar. „Durch diese Gefahr wird man sich des Raumes bewusst, des Normalzustands der Erfahrung des Raumes“.²¹

Die ersten Installationen von Taguchi machen durch minimale Gesten der Intervention im Raum die räumlichen Vektoren sichtbar, die einen komplexen Mechanismus von überlagerten Beziehungsstrukturen offenbaren. In <Domino>, 2006 wird die ganze private Bibliothek eines Galeristen in Bewegung gebracht; wie in einem Dominospiel, kippen die vom Künstler im Raum ausgebreiteten Bücher eins hinter einander und bringen den gesamten Raum in Bewegung. Daraus ist ein Video entstanden, das eine andere Performance des Raumes dokumentiert: Der Galerist liest eine Seite aus seinem zuletzt gelesenen Buch und startet das raumgreifende Buchdomino. Als das letzte Buch zurück zu ihm fällt, liest er erneut eine Seite daraus – und umfasst zwischen den beiden Seiten den fluidisierten und aktiv manifestierten Bibliotheksraum, der somit seine bis dahin nicht manifestierte Potentialität temporär sichtbar macht. Der Bibliotheksraum wird zu einem handelnden, aktiven Buch- oder Informationsraum, der als lesbare Form erlebt werden kann. Zugleich wird der Bibliotheksraum auch zu einem innerlichen Raum der Erfahrung, der Raum der



Yukihiro Taguchi, *Domino*, 2006

Lektüre.

Die performative Natur der Werke von Carlos Bunga verfolgend besprach ich mit Michael

21 Ibid.

Krome, dem Galeristen und Kurator der Berliner Galerie Krome, die 2009 Bungas Einzelausstellung <Marxitecture> zeigte, das Zusammenspiel zwischen zwei Repräsentationsmodi – die 'marxistische' Architektur der Galerie und ihrer Umgebung und die temporäre Konstruktion von Bunga – aus der Perspektive der auktorialen Intervention, die Bunga durch seine Werke formuliert:

“Ist nicht [die Formung der Rolle des Künstlers im Werk] eine Frage des Formats, da wo der Autor immer durch das Werk substituiert wird? Es handelt sich um einen Vorgang des Delegierens, da, wo der Autor durch den Raum, die Ausstellung oder das Exponat delegiert wird. Und damit schwindet die Kontrolle, auch die Rezeptionskontrolle. Es gibt dieses reziproke Prinzip, das bei Rauminstallationen eine maximal formale Interaktivität bestimmt. Ich habe den Eindruck, dass Bungas Kunstbegriff, sein Duktus, die Melancholie, die in allen seinen Arbeiten erscheint, konstitutiv mit dem Entschwinden, der Inexistenz, des Sterbens des Autors zusammenhängt. Bunga ist auch als Person der Typ, der nicht sehr viel Kontrolle über das Werk oder die Reaktionen des Publikums ausüben will. Je mehr Kontrolle, desto mehr Sicherheit gibt es, dass das Werk nicht missverstanden wird. Bei ihm gibt es dagegen auch Verlust von Bildern, Missverständnisse, da wo es nicht funktioniert, wird das auch akzeptiert, das gibt es auch. Es ist wie ein Verlust, sogar der Arbeit, des Verständnisses. Es handelt sich auch um eine Bescheidenheit in der Idee von Kunstvermittlung, dass man nicht glaubt, dass man alles verstehen kann, dass Kunst auch eine Physis hat oder auch seine Idee eine Physis hat, die die Gefahr birgt, dass Viele auch denken: *so what?* Das ist auch seine Form von Liberalität. Interessant finde ich, wie der Begriff des Politischen da rein kommt. Wie Kunst in konzeptionellen Arbeiten immer etwas bewirken will, und ich glaube, dass es bei ihm nicht so didaktisch vorkommt. Er ist sehr interessiert, sehr neugierig, aber er will das nicht steuern, sein Prozess bleibt offen, das ist eine Form von Liberalität.”²²

22 Interview mit Michael Krome, Juli 2009.



Carlos Bunga, Marxitecture, 2009, Ausstellungsflyer (Ansicht durch das Galerie-Schaufenster mit Innenkonstruktion und Außenarchitektur), Copyright Galerie Krome



Carlos Bunga, Marxitecture, 2009, Innenansichten, Copyright, Galerie Krome

2. 2. Artikulation und Oszillation

Als eine Ergänzung und Präzisierung der Unterscheidung zwischen Performativität und Performance möchte ich im Folgenden die Grundlagen von Dorothea von Hantelmanns Theorie durch einige ihrer kulturanalytischen Quellen erweitern. Ich möchte mich im Folgenden auf ein

Konzept von Performativität beziehen, das auf die Sprechakttheorie von John Austin zurückzuführen ist, der in „How to do things with words“²³ (einer Vorlesung von 1955) behauptet, dass „performative Äußerungen unernst oder nichtig sind, wenn sie von einem Schauspieler, auf der Bühne, hervorgebracht werden.“ Demzufolge schließt Austin diese Art von performativen Äußerungen – als nicht „Normalfall des Sprechaktes“ – von seinen Betrachtungen aus und die künstlerische Performance wird nicht in diesen Zusammenhang einbezogen. In „How to do things with words“ (in publizierter Form in 1975) definiert er die performative Äußerung nicht als eine konstatierende Aussage, die nicht von der Perspektive ihres Inhaltes her als falsch oder wahr angesehen werden soll, sondern als den faktischen Vollzug jener Handlung, die sie sprachlich beschreibt. Sagen ist in diesem Fall Tun. Die Performativität bringt allein durch ihren Ausdruck eine Handlung zur Konstitution.

Auf die Kunst übertragen, würde das bedeuten: Allein durch das Dasein eines Werkes, durch sein Sich-Behaupten, kommt es zur aktiven Manifestation seines expressiven Potentials. So wie Eckhart Schumacher im Sammelband zu „Performanz“, herausgegeben von Uwe Wirth²⁴ zeigt, hat die Theorie Austins, die als ausschlaggebend für den darauf folgenden „performativen Turn“ angesehen wird, jedoch ihre argumentativen Lücken, die Austin selbst aufführt. Sie wurde somit in verschiedenen Kontexten der Kulturanalyse als problematisch angesehen: Konstatierende Äußerungen können falsch sein, so wie auch performative Äußerungen missglücken können (und dann ins Absurde führen). Gerade diese Instabilität seines Argumentes wurde als Schlüsselpunkt in seiner Rhetorik angesehen. Shoshana Felman bezieht sich²⁵ nicht auf das „Was“, sondern eher das „Wie“ in Austins Theorie. Felmans Lektüre von Austin bringt zum Vorschein, was sie Austin's Don Juanismus nennt – Austin's Humor, sein Sinn für eine spektakuläre Demonstration und sein Vergnügen, mit dem er verspricht, eine Theorie zu entwerfen, die er aber nicht systematisch ausarbeitet, also Austins theatrale Ambiguität, worin Felman eben den Ausdruck der Performativität seiner Sprechakttheorie entdeckt. Felman's Ansatzpunkt ist Austins eigene Problematisierung der Unsicherheit, mit die er seine Argumentation führt. Dabei zeigt Felman, wie Austins Konzept von Performativität gerade das Scheitern seiner Theorie zum Argument seiner These über das Performative macht: „The very performance of the performative consists precisely in performing the loss of footing. It is the performance of the loss of ground.“²⁶ Die performative Dimension des theoretischen Diskurses wird für Felman der Ansatzpunkt der Konzeptualisierung des Verhältnisses von Sprechakt und Intentionalität sowie auch des Verhältnisses von Körperlichkeit und Sprechen.

23 Austin, John: *Zur Theorie der Sprechakte* (zweite und elfte Vorlesung), in Wirth, Uwe (Hg.), (2002): *Performanz*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.

24 Wirth, (Hg.), (2002): *Performanz* (Anm. 23).

25 Shoshana Felman [1980], (1983): *The Literary Speech Act. Don Juan with J.L. Austin, or Seduction in Two Languages*, Ithaca: Cornell University Press.

26 Ibid., S. 151.

Eine ähnliche Perspektive vertreten Sybille Krämer und Marco Stahlhut²⁷, die vom „Inszenieren des Misslingens einer Theorie des Performativen“ sprechen.

Die Tatsache, dass Austin nicht nur diskursiv beweist, dass Sprechen Tun ist, sondern es auch selbst tut, indem er es schreibt, bringt seine Texte in einen Bereich, der in den der Kunst gleitet. Eben in diesem Aspekt, der das „Misslingen“ seiner Argumentation genannt wurde, besteht die Übertragungsmöglichkeit seiner Theorie auf den Bereich der Kunst. Durch seine Performativität setzt ein Kunstwerk das, was es ist, in Kraft, aber diese Behauptung ist im Falle von Kunst nie eine definitive, zur Aufnahme verpflichtende Setzung, wie etwa ein Gesetz. Es handelt sich eher um einen Vorschlag, der, abhängig von seiner Rezeption, Schwankungen und Oszillationen ausgesetzt ist. Durch seine Performativität setzt ein Kunstwerk den Rahmen eines möglichen Dialoges in Kraft, der aber nur in einer offenen und durchlässigen Struktur diese Möglichkeit zulässt. Im Gegensatz zu einem Urteilsakt, der nicht die Möglichkeit seiner Widerlegung toleriert, lässt die Performativität eines Werkes, so wie auch die Argumentation Austins, einen Bereich der Ambiguität zu. Eben in diesem Bereich „der Möglichkeit“ hat das kreative Potential des Werkes seinen Sitz und kann von da aus weiter entfaltet werden.

Von Bedeutung finde ich in diesem Kontext auch die dekonstruktive Lektüre von Austin durch Jacques Derrida²⁸, besonders unter dem Aspekt seiner architektonischen, dekonstruktivistischen Theorien, die ich im nächsten Kapitel besprechen werde. Jacques Derrida verschiebt den Fokus in seiner Analyse von dem Sprechakt als individueller Äußerung eines Sprechers zu gesellschaftlichen Konventionen, die Zitierhaftigkeit und Iterabilität durch einen Standard sichern und ordnet in seiner Analyse das Individuelle einer gesellschaftlichen Relevanz unter. Somit verschiebt sich auch der Fokus von dem individuellen, intentionalen Schaffensakt bei Austin zu unendlichen Wiederholungen und Prozessen, in denen Differenz und Ähnlichkeit auf einer weiteren sozialen Ebene das freie und erneuernde Handeln des Individuums sowohl bedingen als auch ihm eine freie Entfaltungsebene ermöglichen.

Misslingen ist für Austin nicht eine „notwendige Möglichkeit“ einer performativen Äußerung. Nur im Falle zitathafter Äußerungen, die Austin als unernste, parasitäre und abweichende ansieht, ist die Performativität dieser Äußerung nicht möglich. Dagegen argumentiert Derrida, dass keine performative Äußerung gelingen könnte, wenn sie nicht eine iterierbare Äußerung wiederholen würde, wenn sie nicht als Zitat identifizierbar sein könnte – und gibt als Beispiel die Unterschrift.²⁹ Derrida zeigt, dass dem Wort „Kommunikation“ nicht ein einzelner, eindeutiger, beherrschbarer, vermittelbarer Begriff entspricht. Derrida bezweifelt die Existenz einer „wirklichen“ Bedeutung,

27 Krämer, Sybille und Stahlhut, Marco (2001): Das ‚Performative‘ als Thema der Sprach- und Kulturphilosophie, in: Erika Fischer-Lichte, Christoph Wulf (Hrsg.), *Theorien des Performativen*, (Paragrana, Bd. 10, H. 1), S. 35-64.

28 Derrida, Jacques (1972): Signatur, Ereignis, Kontext, in Peter Engelmann (Hg. 1988): *Randgänge der Philosophie*, Passagen Verlag, Wien, S. 291-314.

29 Ibid., S. 310.

und beweist, dass die Polysemie eines sprachlichen Elements nicht nur auf einen einzigen Kontext oder nur auf den Kontext, in dem er sich befindet, reduziert werden kann. Er zeigt somit die allgemeine Iterabilität und Zitathaftigkeit aller sprachlichen und nicht-sprachlichen Zeichen, dadurch dass diese die Möglichkeit für jedes Zeichen bieten, mit jedem gegebenen Kontext zu brechen und unendlich viele neue Kontexte zu erzeugen. Durch die Wiederholung und eine neue Lektüre in einem unterschiedlichen Kontext, der seinerseits nie absolut bestimmbar und gesättigt ist, entsteht eine Differenz. Bedeutung ist daher immer relational, niemals absolut und Differenz ist ein Gegensatz von Identität.

Die Aufnahme der Reformulierung Derridas von Austins Sprechakttheorie hat nicht nur wesentlich die Kulturwissenschaften auf neue Interpretationsbahnen gesetzt, sondern hat auch dazu beigetragen, dass das ästhetische Potential des zeitgenössischen Kunstwerkes als ein von verschiedenen Kontexten seiner Rezeption geformte kulturelle Aussage konzipiert wird. Die bewusste Hervorhebung der Performativität eines Kunstwerkes ist, so wie in Taguchis Film, eine repetitive, durch Überlagerung konstituierte Sinneinschreibung. Die Performativität eines Kunstwerkes ist daher ein Barometer seiner Rezeption. In den Arbeiten, mit denen ich mich befasse, wird gezielt sichtbar gemacht, wie die Bedeutung des Werkes relational entsteht und dass keine absolute Aussage zu erwarten ist. Damit verbunden ist die Performativität, die die Werke von sich selbst löst und diese durch eine kontinuierliche Differenzierung, Variation und Transformabilität formt.

Einen Text zur Subjektivität und deren Verbindung zur Performance und zu der Beziehung zwischen Performance und Performativität beginnt die Autorin Mieke Bal³⁰ durch eine ursprüngliche Unterscheidung der beiden Begriffe Performance und Performativität: „Performance, die einzigartige *Ausführung* eines Werkes, gehört zu einer anderen Ordnung als Performativität, ein *Aspekt* eines Werkes, das tut, was es sagt.“³¹

„Folglich verhält sich Performance zu Performativität *nicht* wie Materie zu Materialität, das Konkrete zum Abstrakten oder der gegenständliche Begriff zum theoretischen Begriff. Obwohl sie vom selben englischen Zeitwort hergeleitet sind, 'to perform', stehen sie zueinander in keiner Verbindung mehr, sobald sie Konzepte werden.“³²

Performativität sei, so wie Mieke Bal Austin folgend erklärt, das einzige Auftreten einer Handlung im Hier und Jetzt. Bal verbindet Performativität mit einem „Charme“, der der Gegenwart angehört ist und den die Gegenstände oder Situationen im Moment ihres Ereignisses ausstrahlen. Im Folgenden werde ich diesen „Charme“, die performative Kraft, die ein Werk entfaltet, auch

30 Bal, Mieke (2009): „Setting the stage; The Subject Mise-en-scene“, in Serban, Alina; Duculescu, Mirela [Hg.] : *The seductiveness of the Interval*, Romanian Cultural Institute of Stockholm, Stockholm, S. 91-106.

31 Ibid. Meine kursiven Hervorhebungen.

32 Ibid., S. 92.

durch einen anderen Begriff näher bestimmen: die Intensität, durch die eine Situation, die das Werk kreiert, d.h. durch seine Vermittlung erzeugt. Diese Intensität wird einerseits empfunden durch die Präsenz, die durch ein Ereignis hervorgebracht wird, andererseits, durch eine Verbindung zu einer Realität oder Hypostase des Werkes, die nicht konkret und unmittelbar sichtbar ist und nicht immer mit der Aktualität des Werkes gleichzusetzen: der Virtualität des Werkes. Die virtuelle Dimension, die diese Werke hervorbringen und ihre Verbindung zur Performativität ist die emergente und fortwährend der Transformation ausgesetzte Beziehung, die in dieser Arbeit unter verschiedenen Aspekten verfolgt wird. Mieke Bal beschreibt die charismatische, performative Präsenz wie folgt:

„In der Sprechakttheorie ist das der Augenblick, in dem sich vertraute Worte sowohl aus ihrer Versunkenheit in den Wörterbüchern, als auch in der sprachlichen Kompetenz der Menschen lösen, um dann als Waffen oder Versuchungen lanciert zu werden, die nur in eben diesem Augenblick ihr Gewicht, ihre Schlagkraft und ihren Charme zwischen zwei einzigartigen Individuen ausspielen.“³³

Andererseits, und dies ist ein Aspekt, den Bal der Dualität der Performativität zuschreibt, ist diese nicht von Gedächtnis und einer Einbettung in eine Kultur zu trennen, die an die Bedeutung jedes Aktes erinnert und ohne die, Austin folgend, Performativität ihre Wirksamkeit nicht erzielen kann.³⁴

2.3. Erkanntes Erscheinen

Martin Seels Begriff des „Erscheinens“ – eine „Wirklichkeit, die alle ästhetischen Objekte miteinander teilen“³⁵ – könnte als ein anderes Wort für Performativität betrachtet werden. Erscheinen ist für Seel, so wie auch die bisher beschriebene „Performativität“, eine Qualität des Werkes, durch die es sich expressiv manifestiert. Performativität spielt sich prozesshaft in der Gegenwart, die wir mit dem Werk teilen, ab. Seel unterstreicht seine Absicht, Erscheinen als Grundbegriff der Ästhetik zu etablieren. Er beschreibt, wie beliebige Objekte zu ästhetischen Objekten durch eine bestimmte Art ihrer Wahrnehmung werden, die in einem gegenseitigen Verhältnis selbst von den Objekten veranlasst wird. Als Sonderfall grenzt er die ästhetische Wahrnehmung im Falle der zeitgenössischen Kunst ab.

33 Ibid. S. 93.

34 In ihrem Artikel erforscht Bal mögliche Verbindungen zwischen der Einmaligkeit und der Präsenz, die durch Performativität entstehen kann, und dem (persönlichen, kulturellen) Gedächtnis, das eine Performance voraussetzt. Diese Beziehung befindet sich in dieser Arbeit nicht im Fokus meiner Auseinandersetzungen, und wird deshalb auch nicht weiter verfolgt. Im Fall der Videoinstallationen, die Bal in ihrem Artikel untersucht, betrachtet die Autorin Performance als „ein Werkzeug“ von Performativität, als Beziehung, die eine „hyberbolische Theatralität“ zur Folge hat und die sinnlich von dem Betrachter aufgenommen wird. Die Analyse wird anhand der eigenen Empfindungen der Autorin durchgeführt, und betont im Vordergrund die Mediation ihrer Subjektivität, die Bal in Verbindung zu der Mis-en-Scene bringt, der Inszenierung, durch die sich ein Werk manifestiert.

35 Martin Seel (2003): *Ästhetik des Erscheinens*, Suhrkamp, Frankfurt, S. 9.

Für Seel ist ästhetische Wahrnehmung ein Geschehen, durch das eine momentane Erscheinung eines Objektes, in seiner unmittelbaren Präsenz, in der Simultaneität seiner sinnlichen Aspekte, vom Betrachter *verfolgt* wird. Ästhetische Wachsamkeit des Betrachters ist ein *Verweilen* in der transitorischen und veränderlichen sinnlichen Gegenwart eines Objektes. Das ästhetische Erscheinen eines Objektes ist die Manifestation seiner sinnlichen Präsenz in einer bestimmten Wahrnehmungssituation des Betrachters, durch die er der Gegenwärtigkeit des Objektes in seinem phänomenalen Gegebensein begegnet und diese teilt.

Seel behandelt in seiner Analyse auch den Fall, den er die „Konstellationen der Kunst“ nennt – die ästhetische Erfahrung, die ein Kunstwerk generiert. Ohne systematisch eine Erfahrungsgeschichte der Kunst zu vollziehen, bezieht er, neben allgemeinen Aussagen zu Malerei und Skulptur, konkrete Beispiele aus der zeitgenössischen Kunst ein. Ich werde mich im Folgenden nur mit seinen Aussagen zu der Erfahrung der Konzeptkunst befassen³⁶. Seels Buch analysiert ebenfalls Phänomene der mediengenerierten virtuellen Bilder (Cyberspace, Kino, etc.), die ich in diesem Kontext zunächst nicht bespreche, da die Herangehensweise der von mir besprochenen Künstler in eine explizit postkonzeptuelle Richtung mit meistens analogen Darstellungsmitteln geht.

In seinem Werk trennt Seel eine dezidierte Erkenntnisaneignung des Objektes von seiner ästhetischen, sinnlichen Wahrnehmung: „Die ästhetische Anschauung [...] zeichnet sich durch eine Wachheit für eine *dysfunktionale*³⁷ Präsenz der Phänomene aus.“³⁸ „Die ästhetisch zugelassene Gegenwart eines Sinnesobjekts [...] kommt immer dann zur Anschauung, wenn wir eine rein erkenntnisdienliche oder Verfügungsmächtige Behandlung bleiben lassen, wenn wir uns von einer Fixierung auf eine Fixierung des Objektes *befreien*, wenn wir nicht am Festhalten festhalten“³⁹

„Die Domäne der Wahrnehmung ist nicht in Zuständen der sinnlichen Wahrnehmung erschöpft“, sondern wird durch „ästhetische Vorstellung“, durch „Imagination“ vervollständigt⁴⁰. „Die vom Bild in Gang gesetzte Imagination“ entsteht durch die mitvollziehende⁴¹ Wahrnehmung des Bildes durch den Betrachter.⁴² Kunstwerke sind laut Seel Objekte der Imagination, einer Imagination, die weit über die konkrete Situation der Wahrnehmung hinaus wirksam ist.⁴³ Nicht nur „Imagination“ kommt im Falle des Kunstwerks der exklusiv sinnlichen Wahrnehmung eines Jetzt und Hier hinzu. Seel erwähnt auch „die Reflexion“ und „die Interpretation“ in seiner Analyse. Seine

36 Ibid., S.172-215.

37 Wenn nicht anders angegeben sind die kursiv markierten Wörter in den Zitaten meine eigenen Unterstreichungen (im gesamten Text).

38 Ibid., S. 57.

39 Ibid., S. 91.

40 Ibid., S. 121.

41 Im Sinne der Mitvollziehung der Präsenz/der Welt des Bildes durch den Betrachter.

42 Ibid., S. 135.

43 Ibid.

Aussagen zur ästhetischen Wahrnehmung von Kunst sind oft kontradiktorisch. Das Kunstobjekt „exponiert einen generellen Zustand, der durch ein interpretatives Verweilen in seiner Gegenwart erfahren werden kann. Auch dieses Interpretieren ist ein Imaginieren.“⁴⁴ Interpretieren eines Kunstwerkes – so kann von hier geschlussfolgert werden – heißt vom Verfahren her Imaginieren.

„Sinn-Imagination“ ist nicht vom Werk veranlasst, sondern in ihm enthalten.⁴⁵ Kognitive, theoretische Anschauungen sind für Seel die Basis, durch die „unsere auf Kunstwerke gerichtete Imagination ein Mitgehen mit ihren Imaginationen ist“. Dabei unterstreicht er mehrfach, dass eine Separierung zwischen ästhetischen und erkennenden Anschauungen nicht möglich sei.⁴⁶

Seel konfrontiert seine Theorie mit den Werken der Konzeptkünstler Marcel Duchamp und Joseph Kosuth und, vor allem, mit den theoretischen Aussagen J. Kosuths: „All Art (after Duchamp) is conceptual (in nature) because it only exists conceptually.“⁴⁷ Im Anschluss daran erwähnt Seel den in der Kunsttheorie oft formulierten Einwand, dass für Kunst nicht die sinnliche Präsenz, sondern Arten der Interpretation für den Kunststatus von Objekten maßgeblich seien. Aus der Perspektive dieser Interpretationsrichtung könne daher „ästhetische Erfahrung“ nicht ein grundlegender Begriff für Kunst⁴⁸ sein. Seel beabsichtigt jedoch, in seinem Buch dieses definitive Urteil zu überbrücken. Dadurch, dass für ihn Sensualität und Intellektualität von Kunstwerken „eine Sache“ sind⁴⁹, plädiert er für die Rehabilitierung der ästhetischen Erfahrung der Kunstwerke.

Seels Analyse, paradigmatisch für ein Verständnis von Kunst, das auf sinnlicher Kontemplation basiert, versucht, diese eher nicht explizit artikulierte Position mit zeitgenössischen Theorien der Kunst zu versöhnen. Die sinnlich aufnehmbare, phänomenale Präsenz des Werkes veranlasst den Betrachter (in Seels Exposition) „sich von einer „erkennungsdienstlichen“, rationalen Fokussierung zu *befreien*, um in der Gegenwart des Objektes dessen Erscheinung aufnehmen zu können – ein Zustand, der kaum mit Arbeiten der Konzeptkunst in Verbindung gebracht werden kann. In Konfrontation mit radikalen Kunsttheorien, meint Seel auch, könne der Begriff der ästhetischen Erfahrung seine Relevanz verlieren. Seel bewahrt ihn jedoch: Er rechtfertigt ihn nicht im Kontext der zeitgenössischen Kunst, sondern fixiert ihn durch eine eher kontradiktorische Definition: Ästhetische Erfahrung (im Sinne des Begriffes, so wie er von Seel in seinem Buch gedeutet wurde) ist dadurch möglich, dass sich Sinneswahrnehmung und Interpretation der Kunst überlappen.

Im Kontext meiner Arbeit finde ich von Bedeutung eine Unterscheidung zwischen Performativität und der ästhetischen Erfahrung, anhand einer Abtrennung von Seels Argumentation.

44 Ibid., S. 136.

45 Ibid., S. 138.

46 Ibid., S. 138-139.

47 Zit. nach *ibid.*, S. 198.

48 Sondern nur für Ästhetik oder Philosophie.

49 Ibid., S. 172.

Eine Gleichsetzung/Egalisierung der Wahrnehmungsfähigkeit der Sinne mit der Interpretationsfähigkeit der Betrachter kann den Prozess der Rezeption nicht ausreichend nuancieren. Ästhetische Erfahrung kann eher als eine intellektuelle Verbindungskonstitution verstanden werden, durch die sich die Substanz des Werkes, im *Erscheinen* des Werkes expressiv, prozesshaft manifestiert. Die Performativität des Werkes bewirkt, was Sancho Silva, einer der Künstler, deren Arbeiten ich hier bespreche, „*a mental shortcut*“ nennt – das Aufleuchten eines Sinngehaltes während des Rezeptionsprozesses des Betrachters. Die Emergenz der Bedeutung des Werkes ist ein Prozess. Er wird in Gang gesetzt durch die materielle, sinnliche und suggestive Gestaltung des Werkes, durch die Schaffung einer expressiven, kreativen Potentialität des Werkes. Diese Potentialität, die ich auch mit einer virtuellen Ebene der Erfahrung des Werkes weiter unten verbinden werde, provoziert für jeden Besucher einzeln, in einem individuellen Prozess, das Erscheinen mehrerer überlagerter Sinnebenen. Die ästhetische Erfahrung des Besuchers besteht in dem Verständnis, im Verfolgen, Nuancieren und Vertiefen dieser Potentialität, dieses Ideengehaltes, die sich auf Erfahrungsebenen des Objektes beziehen können, die nicht in der Aktualität (in der sinnlichen Präsenz) des Werkes angesetzt sind, sondern virtuelle Präsenzen des Objektes mit einbeziehen können.

Eine Wachheit für eine *dysfunktionale Präsenz der Phänomene*, wie es Seel ausdrückt, setzt auch eine Unbewusstheit der kognitiven Partizipation, eine Passivität des Zuschauers voraus.

In den Werken, mit denen ich mich hier beschäftige, hat die materielle Gestaltung des Werkes eine grundlegende Funktion – sie bewirkt und koordiniert das Handeln der Besucher, appelliert an die sinnliche Wahrnehmung der Besucher, ist aber trotzdem *nicht „eins“* mit dem konzeptuellen Inhalt des Werkes. Im Gegenteil ist *ihre Interpretation* diejenige, die die ästhetische Erfahrung ermöglicht. Die Interpretation, die aus einer Verkürzung verschiedener Sinnebenen resultiert – und bewirkt durch die gesamte Erscheinung des Werkes –, ist nicht eine symbolische Deutung. Der interpretative Prozess ist dadurch nicht an das Werk fixiert, sondern überschreitet die konkrete, wahrnehmbare Situation des ausgestellten Werkes und einen vorher gestalteten und vorgelegten Bedeutungsumfang des Werkes in anderen Bedeutungskontexten, die von jedem Besucher individuell gefunden werden können. Nicht nur die sinnliche Gegebenheit des Werkes allein, sondern darüber hinaus der Rahmen, in dem das Werk ausgestellt ist, mitwirkende kuratorische Interpretationen, die Vorgeschichte eines Werkes, der konkrete soziale Kontext mit seinen vielfältigen Bedeutungen, in dem das Werk platziert ist, sind übereinander gelagerte Ebenen, die alle den Sinn und die Präsenz des Werkes mitkonstituieren und somit, in ihren *Bedeutungszusammenhängen*, Objekt der Aufnahme durch ein Publikum werden. Dazu ist auch die Struktur dieser Werke so gestaltet, dass sie zeitliche und räumliche Ebenen des Werkes impliziert, die in der aktuellen und wahrnehmbaren Form nicht repräsentiert, sondern nur vorausgesetzt

werden können. Die Rezeption bedeutet in diesem Ideenzusammenhang auch eine Möglichkeit, das Werk über sich hinaus zu erweitern. Sie konfiguriert sich nicht als eine Etappe, die zeitlich (als ein nächster Vorgang) nach der Werkvollendung durch den Künstler folgt, sondern ist werkkonstituierend.

Diese Verbindung zwischen ästhetischer Erfahrung und Performativität ist eine strukturierende Achse in den Werken von Sancho Silva. Der als Mathematiker und Sprachphilosoph akademisch gebildete Künstler vollzieht durch seine formal minimalistischen und skulpturalen Werke eine Radiographie der Wahrnehmung und des Raumes. Seine architektonischen Interventionen greifen in präexistente Räume ein, schneiden Fragmente aus einer offensichtlichen zeitlichen und räumlichen Kohärenz weg, reduzieren alltägliche, aber unübersehbare Beziehungen und Erfahrungsgewohnheiten zu einem abstrakten Skeleton der Restrukturierung des Raumes und der Erfahrung. Die Installationen Sancho Silvas sind eher leere Gehäuse, die zum Werk erst als Entfaltungsraum der Besucherwahrnehmungen werden. Von Gewicht sind für ihn nicht nur die einzelnen Erfahrungen der Besucher, sondern auch die Situationen, in denen das Werk ausgestellt ist, der institutionelle Rahmen, in den die Installation platziert wird, die Transformationen, denen das Werk durch seine Benutzung unterliegt – strukturierte Zusammenhänge, die das Werk zusammenbauen. Anhand von Sancho Silvas Werken wird ersichtlich, dass erst durch *Interpretation* des Werkes seine ästhetische Erfahrung ermöglicht wird. Seine Objekte (leere Gehäuse) sind an sich



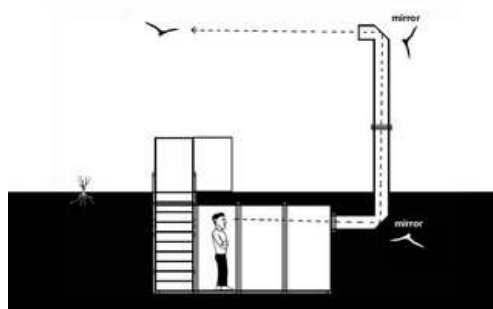
keine Bedeutungsträger und die Interpretation haftet eher an Räumlichkeiten, die nicht konkret erfahrbar im Werk sind. Mediale Fragen werden aufgeworfen, die die Struktur des Werks und seine Funktionsprinzipien hinterfragen, oft anhand der Leere.

Auch im Werk von Sancho Silva ist Performativität eng verbunden mit Zeit. Diese wird als Dauer verstanden, in der sich eine bestimmte räumliche Organisation entfaltet und in der sie ihre Wirkung auf die Subjekte ausübt. Aus dieser Konjunktion einer räumlichen Präsenz, die eine zeitliche Konstanz aufweist, entsteht die Macht ausübende Kraft des Raumes, die performativ von Silva zum Vorschein gebracht wird anhand eines zeitlichen Zwiespalts der Räume: Ein Raum vereinigt zugleich gegensätzliche zeitliche Abläufe, die den Besucher auf die bis ins Absurde führende Macht des Gebauten aufmerksam machen.



Sancho Silva, *Shortcut*, Plan und Installationsansicht, 2002

In <Shortcut> (Inkijk, Amsterdam, 2002) wird ein komplettes Haus durch eine minimale Intervention umgebaut. Zwei Erdgeschossfenster, die auf verschiedenen Seiten des Hauses gelegen sind, wurden von ihm durch einen begehbaren Ecktunnel verbunden. Man konnte von einer Straßenseite her die andere Seite, wie ein projiziertes, dennoch reales Bild sehen. Der Raum war zugleich Teil des Hauses und der Straße, die in das Haus eingebracht wurde. Die Besucher aber betraten das Haus durch den Tunnel, ohne aber das Haus physisch zu begehen.



Sancho Silva, *Suburb*, Plan, 2003

<Sub-urb> (Porto, 2003) war ein unterirdischer Raum, der über eine Treppe erreicht werden konnte. Im Inneren dieses Raumes waren durch ein Periskop Fragmente einer weit entfernt gelegenen Landschaft zu betrachten.

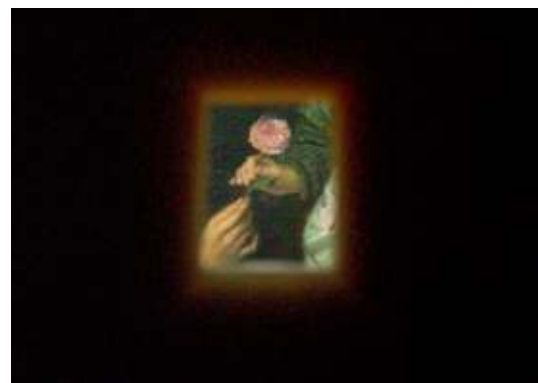
<Captor> in Pinksummer Gallery in Genua, 2003, teilte durch einen Tunnel den Raum der

Galerie auf. Der Ausstellungsraum verfügte über zwei Eingänge, die von der Straße her zwei Zugänge auf denselben Raum boten. Einen dieser Eingänge verband Silva mit einem Tunnel, der in einen Glaskasten im Inneren des Ausstellungsraumes mündete: Der Besucher fand sich gefangen im Inneren der Struktur, konnte jedoch die Besucher, die durch den anderen Eingang gekommen und direkt im Ausstellungsraum gelandet waren, beobachten (und umgekehrt in einem tautologischen von selbstreflexiven Beziehungen bestimmten Raum).



Sancho Silva, *Captor*, 2003

<Kunstgriff> (Staatliches Museum Schwerin, 2006) ist ein Eingriff in einem Museum für





Sancho Silva, *Kunstgriff*, 2006

barocke Malerei. Die Besucher gelangen, ohne es zu bemerken, durch die gewohnte Übergangsöffnung in einen Tunnel, der auch ein neuer Ausstellungsraum sein könnte. Der Tunnel ist im Ausstellungsraum platziert. Von drinnen her können die Besucher durch zwei Okulare, die auf die Ausstellungswände gerichtet sind, Fragmente einer barocken Malerei sehen. Im Museumssaal, der von anderen Besuchern aus einer anderen Richtung betreten wurde, war von außen her die „Beobachtungsmaschine“ zu sehen, die wie ein Fremdkörper ohne eine sichtbare Funktion den Raum besetzte.

In <Scanner> (Arco Lisboa, 2000) baute Silva eine kompakte Sperrholzkonstruktion, die ein Fenster abdeckte und konvex hinauslugte. Die Besucher konnten durch den schmalen Schlitz einen dünnen Ausschnitt der äußeren Landschaft sehen, abhängig von der Position, in der sie sich im Raum befanden. In <Overview> (Serralves Museum, Porto, 2001) arbeitete er mit zwei nebeneinander liegenden Fenstern: Das eine blieb unbedeckt und gab den Blick frei auf eine davor stehende Wand, das andere wurde vom Künstler mit einem äußeren Tunnel verbunden, an dessen Ende der Besucher ein Bild erblickte, das ein Ausschnitt von Natur sein konnte. Der Tunnel schien durch die Wand hindurch auf die andere Seite zu führen. Hier wurde eine architektonische Struktur zu einer medialen Allusion und lieferte einen Kommentar zu den Rahmungen, die bedeutungskonfigurierend unseren Blick strukturieren.

<Orange Works> ist eine Serie von Arbeiten im öffentlichen Raum (2004), die Sancho Silva zusammen mit John Hawkes in Lissabon und New York realisierte. Die Künstler bauten unautorisierte urbane Konstruktionen auf Schnittstellen des öffentlichen Verkehrs. Die Installationen überlebten durch ihre Camouflage. Sie scheinen unvollendete Konstruktionen, die von einer öffentlichen städtischen Institution dort platziert wurden, obwohl ihre Präsenz in dem Kontext absurd und sinnlos wirkte. Diese Konstruktionen wurden ins gemeinschaftliche Leben integriert und von den Passanten funktionalisiert. „Die Konstruktionen haben nicht Wert als architektonische Interventionen, auch nicht als Endprodukte unseres individuellen Gestaltungsprozesses, sondern als Ausgangsmoment eines unbestimmbar erweiterbaren Prozesses,“

erklärt hierzu Silva.⁵⁰ Die Funktionen dieser Konstruktionen fluktuieren nicht nur mit der Benutzung, sondern weisen auch überlappende Register ihrer Utilität auf (bei Tag und Nacht zum Beispiel änderten sich die Benutzungen des gleichen Raumes). Eine Konstruktion, so könnte aus diesem urbanen Experiment geschlussfolgert werden, verkörpert potentiell, wenn auch nicht in ihrer Aktualität, sich überschneidende und überlagerte Funktionen. Diese Werke beweisen einerseits die verhaltensbestimmende Kraft der Architektur, der sich ein Subjekt unterwirft, andererseits zeigen sie die Pluripotentialität einer beliebigen architektonischen Form, die sie ausschließlich durch ihre Präsenz, Partizipation und (oft kreative) Intervention hervorruft.



Sancho Silva, *Orange Works: Open House*, 2004



Sancho Silva, *Orange Works: Info*, 2004

50 Interview mit Sancho Silva, August 2008, Lissabon.



Sancho Silva, *Orange Works, Solarium*, 2004

Shortcut, ein Begriff, den Silva als Titel einer seiner Arbeiten wählte und durch den auch ein spezifischer Prozess der Raumkonstruktion und Raumerfahrung beschrieben werden kann, wird im Kontext dieser Arbeit zu einem essentiellen Begriff, durch den nicht nur die Werke Silvas, sondern auch die der anderen hier untersuchten Künstlern, verständlich werden. Der Begriff Shortcut bezeichnet durch Extrapolierung auch einen eigentümlichen Prozess des postkonzeptuellen Umgangs mit der Sinnkonstitution. Der Begriff beschreibt so verstanden, die Konstitution der Werke durch Verkürzung mehrerer Ebenen der Signifikation, mehrerer räumlicher Verständnisparadigmen, sich überlappender Blick-Perspektiven – Verkürzungen die zugleich das Aufkommen der Bedeutung des Werkes bewirken. Darin besteht auch die performative Orientierung des Werkes, die diese mehrfachen Ebenen in seiner durchsichtigen Struktur wahrnehmbar werden lässt. Dadurch, dass die Werke nicht narrativ oder expositiv operieren, konzentrieren sie einen referenzhaltigen Ideenbereich, der im Ereignis seiner Vermittlung, im Prozess der Rezeption durch einen momentanen mentalen „Kurzschluss“ / eine „Abkürzung“, zum Vorschein kommt. „Shortcut ist eine Distorsion, es ist etwas, das verdreht wurde (<twisted>). Es gibt eine normale Bewegungsbahn, aber ein Shortcut entzieht sich dieser Normalität und schlägt eine andere Art, dahin zu gelangen, vor.“⁵¹

In einem Interview beschreibt Silva wie er seine Werke konkret aufbaut und die Konsequenz die dieser räumlichen Struktur auf die Beziehung zwischen Performativität und Rezeption ausübt:

„Im ersten Moment gibt es etwas an diesen Installationen, das den Besucher anzieht, aber auch etwas das Konfusion erweckt, weil man die Orientierung verliert. [...] Ich baue Konstruktionen, die die Funktionen des Raumes verneinen. Dadurch wird man sich dieser

51 Ibid.

Mechanismen der Manipulation bewusst, die der Raum ausübt. Ich versuche immer zwei Blickpunkte in meinen Werken zu erzielen: eine Perspektive, in die der Besucher wie in einen Mechanismus eingeschlossen wird, ohne es zu verstehen und dann nicht mehr im Stande ist, sich zu orientieren. Er wird vom Mechanismus kontrolliert. Die zweite Perspektive, die dasselbe Werk bietet, ist die von außerhalb der Konstruktion gesehene Installation. Dabei versteht man, wie die Installation funktioniert und der Mechanismus kann demontiert werden (...) Dieses Shortcut, das ich konstruiert habe, ist wie ein Glas, das sehr dick ist, man kann dadurch nur durch Verzerrungen (<distorsion>) sehen. Wenn es nicht so wäre, dann würde man das Glas selbst nicht sehen können. Verzerrungen machen den Prozess und das Medium, den Mechanismus sichtbar. [...] Die Art und Weise, wie ich alles gestalte, ist mit bestimmten Absichten verbunden, aber ich vermeide klare Hinweise für das Publikum. Ich ziehe es vor, widersprüchliche Hinweise dem Publikum zu geben, zweideutige Objekte und Gebrauchsanleitungen, die miteinander inkompatibel sind, zu kreieren. Hier ist ein Fenster... nicht gemacht, um durch es hindurch zu blicken, sondern um durch es hinüber zu spazieren. Ich versuche, die Immersion des Besuchers in einer konkreten Situation zu bewirken, die er abstrahiert, bis er sich ihrer bewusst wird. Wie im vorherigen Beispiel: Wenn man durch Brillen guckt und sich dessen bewusst ist, dann kann man die Unterschiede zwischen dem Blick mit und ohne Brille kalkulieren. Es gibt aber oft eine große Distanz zwischen meiner Vorstellung, wie das Werk 'funktionieren' könnte, und wie es tatsächlich funktionieren wird.“⁵²

Silvas Werke sind architektonische Gebilde, die weitere geographische Gebiete (oder Repräsentationen von diesen) mit inkorporieren. Sie erwecken durch ihre materielle Struktur im Publikum einen Erwartungs- und Interpretationshorizont, den sie, durch den mentalen Sprung, den sie bewirken, zugleich auch dekonstruieren. Silvas Werke folgen nicht nur einer minimalistischen, (de)konstruktivistischen architektonischen Tradition, sondern auch einer spekulativen Richtung in der Optik und visuellen Wahrnehmung. Seine begehbaren Installationen bewirken den Bewusstseinszustand der Zwiespältigkeit der Erfahrung. Silva verfolgt gegensätzliche oder sogar sich gegenseitig verneinende Strukturformen desselben Raumes, die ein eindeutiges Referenzsystem unmöglich machen.

Ich ziehe im Folgenden die Werke von Carlos Bunga heran, der, obwohl er auf eine intuitive und oft spontane Weise seine riesigen Installationen konstruiert, im Unterschied zum abstrakten Kalkül Silvas dennoch wie dieser die Gleichzeitigkeit verschiedener Daseinsmöglichkeiten des Raumes untersucht. Bunga hat seine Analyse des Raumes einerseits durch Annäherung an die Idee

52 Ibid.

von „Haus“ (Innerlichkeit) begonnen, andererseits ist sein Werk, das er als eine dreidimensionale Malerei betrachtet, eher ein Diskurs über die Ästhetik der Transformation. Seine ersten Werke waren Malereien im öffentlichen Raum, deren natürliches Zersetzen er mit Hilfe der Photographie dokumentierte. Auch bastelte er kleine gebaute Räume aus Karton, die wie primitive architektonische Musterhäuser in der Galerie platziert wurden. Eine bedeutende Komponente seiner Arbeit sind Konstruktionen, die den gesamten Raum der Galerie (er arbeitet nur in bereits existenten Räumen) füllen: Nur aus Karton und Klebestreifen baut er wuchtige Räume, die ineinander führen, wie ein Labyrinth, dessen innere Wände er immer mit verschiedenen Farben monochromatisch bedeckt. Die Installationen werden von ihm vor Eröffnung der Ausstellung gebaut und bleiben entweder während der Ausstellung stehen und sind begehbar oder werden von Bunga vor der Eröffnung (<Elba Benitez Project>) oder während der Eröffnung, als Performance, (bei der <Manifesta San Sebastian>) zerstört, wobei die inneren Farbfelder zum Vorschein kommen. Im letzteren Fall bleiben die „Ruinen“ der Installation als bemalte Flächen und Teile einer nicht mehr kohärenten Struktur im Galerieraum übrig. Sein Aufbauprozess wird hier anhand seines <Elba Benitez Project> (2005) photographisch dokumentiert.





Carlos Bunga, *The Elba Benitez Project*, Ansichten des Aufbauprozesses, 2005





Carlos Bunga, *The Elba Benitez Project*, Ausstellungsansichten, 2005

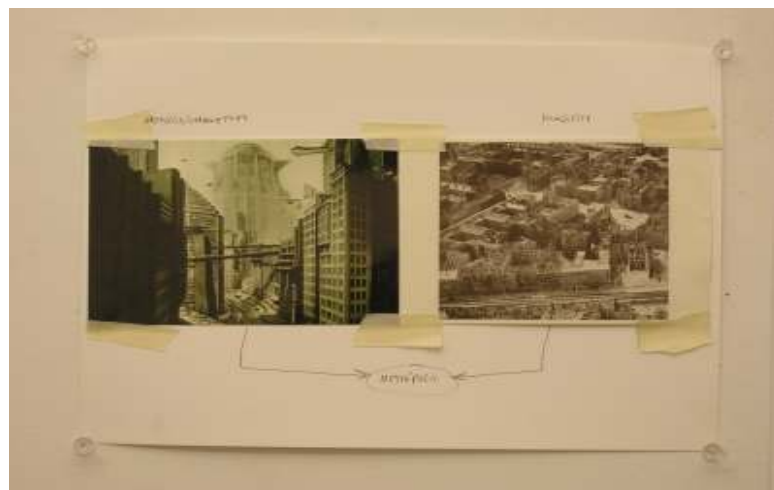


Carlos Bunga, *Manifesta San Sebastian*, 2004

In extremen Fällen beseitigt der Künstler alle Reste der Installation schon vor der Eröffnung und präsentiert nur die Dokumentation (Polaroids oder spontane Zeichnungen) der bis einige Stunden vor Eröffnung existenten, Raum füllenden Konstruktion. Die Installationen werden zerstört, indem er von innen her mit einem Taschenmesser die Wände von ihrer Basis abschneidet. In einigen Fällen seziert er nur halb die Wände, die in einem Zustand von kontrollierter Instabilität aufrecht bleiben und lädt die Besucher ein, sich im Inneren der Installation aufzuhalten. Seine Installationen sind nicht immer begehbar; in manchen Fällen existieren seine Werke gar nicht mehr bei Erscheinen des Publikums, obwohl, so wie es aus dem Interview hervorgeht, sein Werkkonzept trotzdem stark publikumszentriert ist. Die gleichen Beschäftigungen vertieft Bunga durch verschiedene andere Medien: Skulptur, Malerei als Objekt, Collagephotographien oder einfache Bleistiftzeichnungen. Bunga besitzt auch eine umfangreiche Sammlung von Bildern aus den öffentlichen Medien, zum Teil alte Photographien, die zerstörte Gebäude und urbane Landschaften

dokumentieren, die nach einem plötzlichen natürlichen Unfall, nach Krieg oder nach radikalen urbanen Umbrüchen entstanden sind. Diese Dokumente signifizieren für ihn Prozesse der räumlichen und zeitlichen Inversion, die eine sich in langen Zeitspannen entfaltende Dauer plötzlich umkehren oder die einen Moment der Akzeleration der Temporalität verkörpern.

Seine Werke problematisieren zugleich Zeit durch direkte Interventionen in zeitliche Folgen, die eine lineare Zeitauffassung umkippen, Raum durch prozessuale Handlungen entstehen lassen, wobei bestimmte Temporalitäten zeitabwärts sichtbar gemacht werden, und das Gebaute zersetzt wird. Seine architektonischen „Reste“ entfalten ihre performative Wirksamkeit, indem sie einer Zeit des „danach“gehören und verschiedene Temporalitäten zusammenbinden.



Carlos Bunga, *Sammlung von alten Photographien*, unter Bearbeitung

„Ich arbeite mit der Idee von Ephemierität und Zerbrechlichkeit. Ihre zeitliche Komponente,

die Prozesse der Veränderung, welche sie voraussetzen, verfolge ich in Verbindung mit Raum. Anfangs war ich an der Architektur kleiner Musterhäuser interessiert, von denen man das Gefühl hat, man könnte eindringen und kann es doch nicht – eine Ambiguität, die mich als Qualität des Raumes interessiert. Diese Modelle interessieren mich, weil sie latente, unausgedrückte aber suggerierte Möglichkeiten des Raumes vermitteln. In meinem Werk geht es auch um eine Projektion einer *Idee* von Raum, einer *Möglichkeit*, die der Raum birgt. Deswegen betrachte ich auch meine späteren Werke als Modelle – Prototypen eines Prozesses der Entwicklung einer Idee über den Raum. Ich mache eine neue Architektur in der Architektur der Galerie und deute also eine neue Möglichkeit der Existenz dieses Raumes an.⁵³

In diesem Kontext möchte ich zwei Aspekte im Diskurs und in den Werken von Carlos Bunga hervorheben, die relevant für das Problem der Performativität des Raumes sind: die Rolle des Publikums und die der Dokumentation seiner Werke. So wie er selbst sagt, existieren seine Werke nicht als das, was der Raum in seiner erfahrbaren Aktualität ist, sondern was der Raum in verschiedenen möglichen Hypostasen sein *könnte*. Durch seine Werke beschreibt er die „Potentialitäten eines bestimmten Raumes“ in der Zeit. Eine „akzelerierte Temporalität des Raumes“ – das Kernkonzept seiner Arbeit – wird von ihm durch direktes Einwirken in die zeitlichen Momente seiner Räumlichkeit bewirkt. Durch Zeichnungen, Photographien, die er als „falsche Dokumentationen“ benutzt, die nicht wiedergeben, was in einem vergangenen Moment gewesen ist, sondern eine Modifikation einer vergangenen Konstruktion unternehmen, ändert er die Formen seiner Konstruktionen im Präsens aus ihrer Vergangenheit heraus. Die wiederholten Prozesse der Konstruktion und Dekonstruktion, die seine architektonischen Installationen erfahren, fixieren nicht einen bestimmten Zustand, in dem seine Konstruktionen erfahrbar sind, sondern erhalten diese in einem Zustand der Instabilität, der eher Potentialitäten zum Vorschein bringt als konkrete, manifestierte Eigenschaften oder Hypostasen des Gebäudes; er präsentiert eine räumliche Präsenz, die nicht mehr existiert oder verleugnet die konstitutiven Prozesse eines Raumes, der von den Besuchern unmittelbar geteilt wird (wenn er eine Installation, die fertig gebaut und innen bemalt ist, nicht für das Publikum zugänglich macht, obwohl von draußen nichts zu sehen ist). Seine Interventionen in der Konjunktion zwischen Zeit und Raum, die er bewirkt, und die Sprünge in verschiedenen zeitlichen Momenten eines selben Raumes sind, so wie er selbst sagt, eine Möglichkeit, Raum zu abstrahieren (durch seine Präsenzlosigkeit). Dieser abstrakte Raum, der erfahrbar wird anhand der performativen Präsenz der minimalen darstellerischen Mitteln, die im Galerieraum zu finden sind, vermittelt somit vor allem seine Potentialität. Die Konstruktion gibt es

53 Ausschnitte aus einem Interview mit Carlos Bunga, Oktober 2007, Lissabon.

letztendlich nur in den Repräsentationen des Publikums. Es handelt sich dadurch auch um die Vermittlung einer virtuellen Präsenz seiner Räume durch minimale, analoge Darstellungsmittel. Die Dokumentation seiner Projekte spielt dabei eine wichtige Rolle. Seine dokumentarischen Materialien bezeugen oft nicht einen retrospektiven Prozess, sondern gehen dem konkreten Werk voraus. Nach der Vollendung einer Installation macht er kleine Skizzen (oder Interventionen auf Photographien), die andere nicht materialisierte Varianten der Installation zeigen. Diese stellt er *nach* der Zerstörung der Konstruktion aus, so als ob es sich um vorbereitende Arbeitsskizzen handelte. „Ich mache diese Skizzen, um die Potentialität des Raumes fortzusetzen oder zu erweitern.“⁵⁴



Carlos Bunga, *Dokumentarische Intervention einer Installation auf Photographie*, 2006



Carlos Bunga, *Dokumentarische Interventionen, The Milton Keynes Project*, 2006

In anderen Situationen, in denen er die Installation im Galerieraum vor der Eröffnung baut, dann zerstört und kein Zeichen von ihr für das Publikum zu sehen übrig bleibt, zeigt er im Ausstellungsraum nur eine kleine Serie von unauffälligen Photographien mit dem Prozess der

54 Interview mit Carlos Bunga, Oktober 2007, Lissabon.

Konstruktion der Installation, wobei das Verschwinden der Arbeit und der Prozess der Zerstörung unbekannt für das Publikum bleiben (zum Beispiel in <Artist Space Project>2006). Die Besucher werden dazu gebracht, diese Prozesse für sich nachzubauen und zu rekonstruieren. Momente einer zeitlichen und räumlichen Kontinuität fehlen und diese Ellipsen, aus denen das Werk eigentlich besteht, sind letztendlich Konstruktion des Publikums – im Bereich der Möglichkeit angesetzt, sind also virtuelle Realitäten derselben Konstruktion.

In diesem Kontext ist die Unterscheidung Dorothea von Hantelmanns zwischen Performativität und Performance relevant: Obwohl Bunga oft selbst Performances durchführt, indem er seine Installationen zerstört, verfolgt er eher die Performativität seiner Räume. Er macht, was sein Schaffen anbelangt, eine sehr scharfe Trennung zwischen Performance – als Werk eines Künstlers, als auktoriale Geste – und dem Expressivitätspotential des Raumes, das er sogar als gegensätzlichen Ausdrucksbeweis im Kontext seiner Werke betrachtet.

„Bei der Manifesta 5 wurde ich eingeladen, eine meiner Installationen zu bauen und ich habe sie bei der Eröffnung durch eine Performance mit der Kraft meines eigenen Körpers zerstört. Danach wurde ich von verschiedenen Kuratoren aufgefordert, dieses Ereignis zu wiederholen, aber ich habe das meistens abgelehnt. Was ich machen möchte, ist nicht Performance, sondern ich möchte etwas zeigen von den Qualitäten des Raumes und mich nicht in einer persönlichen Performance als Akteur einer Show inszenieren, die mich als Individuum präsentiert. Deswegen verwende ich auch ganz verschiedene Medien für mein Konzept, verschiedene Variationen, die mein Thema vertiefen sollen. Ich möchte nicht mein Werk auf eine einzige expressive Möglichkeit reduzieren, sondern gerade das Gegenteil beweisen: die verschiedenen Möglichkeiten der Manifestation desselben Raumes.“⁵⁵

In einem anderen Interview erklärt Bunga den Zusammenhang den er entwickelt, zwischen Prozessualität in Dekonstruktion-Konstruktion und der Dokumentation. Für ihn archiviert Dokumentation nicht die Ereignisse, sondern deren Potentialitäten – eine Auffassung, die er durch seine Sammlung von alten Postkarten zum Vorschein bringt.

„Demolition and destruction are relating to a work, which develops through constant process, and whose field of actions can be a sort of laboratory, where there exists constantly some staging of these open processes.

This processual laboratory induces us into the study of real referents in an unreal space, where actions take place in the virtuality of the two states of demolition and construction. A simulacrum gives the possibility of projecting these codes of the real world into the work process, in an attempt of understanding or making visible, components, situations or reactions, which are previously not activated or which pass without being perceived.

55 Ibid.

It is necessary that there exist objects or documents like post-cards, journals or real historic facts, which can be brought into the laboratory – which can also be a mental space – and are processed in this intermediary space of personal or collective experience. Between the two (the real space and the mental laboratory) takes place a constant process of meaning exchange while the objects/documents are being involved in an active way. These (documents, newspapers, objects) are part of the past /the history and function as artifacts or as fragments in a state of decomposition.

The processual state of objects tends to be a place in constant transformation and subjected to questionings, so that there is no finalized form in their structure. Any finalized form induces a meaning of death and, as a consequence, the process of its restoration comes out as a necessity of eternalizing/perpetuating the form, through its memory of time. Great catastrophes accelerate the temporality of the objects and this is strongly related with this performative side present in many of my realized works.

Either in a bodily dimension or regarding small quotidian gestures, the temporal acceleration is present on various levels of time and space. The decadence is permanently active in any medium, which is developing in time, and is strictly related with the idea of death. Nevertheless, this process brings a cyclical notion of the processes, in which things are caught and brings a direction of time, involved in constant processes of transformation and rebirth.⁵⁶

Als eine Gegenüberstellung zitiere ich im Folgenden aus einer Diskussion mit Michael Krome über die Relevanz, die im Kontext von Bungas Arbeit der Begriff von Performativität besetzen könne und wie seine auktoriale Position in Konjunktion mit der Kontextresponsivität in seinen Werken und besonders in Bezug zu Bungas Werk <Marxitecture (2009)> in der Galerie Krome, aufgefasst werden kann.

„**M.J:** Wie verstehen Sie den Begriff der Performativität – im Allgemeinen und unter dem Aspekt der Relevanz für Bungas Werke?

M.K: Ich suche immer den Bereich, wo sich die Begriffe pulverisieren und wo der Künstler seine Spiele mit der Kunstgeschichte treibt. Bunga ist auch eine Person, die immer das Akademische hinterfragt und nicht in dessen Begriffen agiert. Man wird selbst Akteur im Bild, als Betrachter komplettiert man das Bild in Richtung Raumnutzung. Selbst wenn der Akteur fehlt, gibt es eine performative Allusion auf ihn. Seine Kunst, und das finde ich interessant, löst die Frage aus: Bin ich selbst Rezipient oder Akteur? Bunga macht ein Spiel mit der Performance, über sie hinweg, er macht eine Verlängerung verschiedener Sicht-Achsen über das Werk hinaus, abhängig von verschiedenen Positionen, die man dem Werk

56 Interview mit Carlos Bunga, März, 2010.

gegenüber besetzen kann – von Performativität generell, die man auch bei diesem Werk und in dem Bereich der Karl Marx-Allee, in ihrer potemkinschen Realität, auch hinterfragen kann.

M.J: Sie sehen dann die Performativität mit dem Gebrauch des Werkes verbunden?

M.K: Ja, genau. Gebrauch oder eher Wirkungsästhetik. Gebrauch ist eine extreme Form von Wirkung und ihrer Ästhetik. Das, was ich auch mit dem Begriff der Memorabilität des Werkes meinte, auch mit der Implementierung des Betrachters im Werk. Andererseits ist die Interaktivität mit dem Betrachter auch durch Ambiguität aufgeladen: Auch der Betrachter hat keine klare Rolle. Es gibt immer noch viele Leute, die scheinbar einen avantgardistischen Kunstbegriff haben und trotzdem Werkaufnahme und Wertigkeit tendenziell von Materialität und Perfektion als Kriterien abhängig machen. Kunst kommt für sie von Können. Bei Bunga braucht dagegen die Idee (und ich stimme dieser Auffassung zu) die Destruktion von Perfektion. Es geht um die Fähigkeit, introspektiv rezeptionsästhetisch zu reagieren. Da sehe ich auch die Radikalität von Bunga: In der Rezeption könnte man erwarten, dass es deutlicher wird. Es gibt natürlich auch Missverständnisse in Richtung der Ghetto-Assoziationen in seinem Werk, welche aber meiner Meinung nach nicht relevant und nicht positiv für sein Werk sind.”⁵⁷

3. Performativität als Bewegung

Performativität behauptet nicht nur das Werk in seinem Kontext und behauptet nicht nur soziale oder konzeptuelle Kontexte für das Werk, sondern setzt das Werk auch in die Bahn seiner Wirkung. Performativität bewegt, dynamisiert, destabilisiert das Werk, dadurch dass sie temporäre Verbindungen schafft und ihre mentalen und sozialen Wirkungen zum Vorschein bringt.

3. 1. Zwischen den Bildern (Raum und Zeit)

In einem skizzenhaften aber extrem dichten Text platziert Delfim Sardo Performativität unter einem kulturanalytischen Blickpunkt „in dem Raum zwischen zwei Bildern“.⁵⁸ Der Raum zwischen zwei Bildern ist für ihn der paradigmatische Raum der Kultur des Blickes und der Wahrnehmung, der durch die Struktur der Repräsentation im 20. Jahrhundert entstand: Distinkte Bilder wurden durch das Kino, durch die Form der Ausstellung, durch einen Kurator und durch die kulturelle Analyse (zum Beispiel von Aby Warburg) anhand eines Konzeptes miteinander

⁵⁷ Interview mit Michael Krome in Juni 2009, Berlin.

⁵⁸ Sardo, Delfim (2007): „Low-tech connections and performativity“, in „*Anamnese Catalogue*“, Lisboa, S. 413-419.

verbunden. Diese Verbindung und die daraus entstandene neue Bildfolge, der eine zeitliche natürliche Kontinuität in der Struktur der Repräsentation *fehlte*, hat einen relationalen Aspekt in die Kultur eingebracht und die Präsenz des Zuschauers, als konstitutives Element des Werks, als Bindemittel eingeführt. So erklärt der Autor, dass sich die Kunst des 20. Jahrhunderts die Bildung von Verbindungen und Zusammenhängen als Ziel setzte. Performativität, sagt Delfim Sardo, „wird ausgeübt in der mobilen Definition eines Netzes von Erwartungen.“⁵⁹ Das Geheimnis, das wir der Kunst beimessen, hat seinen Sitz in diesem Feld zwischen zwei Bildern. Diesen Sprung, entstanden durch die „Bewegung“⁶⁰ des Zuschauers und unausbleiblich in der Ökonomie des so entstandenen relationalen Werkes, nennt Delfim Sardo Performativität, in Anlehnung an den Begriff „Intervall“, durch den Warburg seine eigene Ikonologie charakterisierte. So wie Delfim Sardo ausführt, bedeutet die Methode Warburgs einen Sprung zwischen verschiedenen Bereichen des Wissens, durch den jede Form von Sukzessivität oder Evolution der Stile dekonstruiert wurde. Sein Umgang mit kultureller Information legt Gewicht auf Erfahrung, auf Schwingung, auf Oszillation zwischen verschiedenen möglichen Verbindungen.⁶¹ Es handelt sich um die kinematographische Methode der Montage, die aber auch dem Rezipienten die Möglichkeit gibt, die Elemente aufzunehmen und einen eigenen Weg zu konstruieren. „Jedes Kunstwerk [...] liefert ein Vorbild eines zukünftigen Bildes.“⁶² Delfim Sardo betrachtet das Errichten des Raumes selbst als Objekt des Kunstwerkes (Schwitters „Merzbau“ oder Yves Kleins „Vide“), als Transformation des „Intervalls“ in eine Problematik, die als dem Werk immanent anerkannt wurde. Der Zuschauer wurde dann eingeladen, diesen Raum zu betreten, zu besetzen und erfahren, die Werke blieben unvollendet, da die Sinnzuschreibung des Werkes in den Zuschauer versetzt worden ist und weil Erfahrung unvorhersehbar bleibt. Somit ist auch die Bewegung des Zuschauers jetzt nicht mehr substitutiv, sondern konkret, inmitten des dreidimensionalen Werkes. Es geht nicht mehr um Repräsentation, sondern um Durchführung, um Performance. Der Zuschauer wird somit zur motorischen Kraft der Existenz des Werkes. Performativität gehört also, schlussfolgert Delfim Sardo, zu dem Werk und ist in den Raum übertragen. Sie sitzt in der Bewegung, so wie auch in einem Zustand der Erwartung. „Performativität legitimiert außerdem die Möglichkeit der Existenz eines mobilen, ortlosen Daseinsgebietes der Kunst, das ständig, durch Kontakt mit seinen Rezipienten, behauptet wird.“⁶³ Delfim Sardo beendet seine Argumentation damit, dass „das einzige mögliche Kriterium, um den Ort der Kunst zu verstehen, ein Ort ist, dessen Parameter eigentlich nicht existieren, weil sie in jedem Moment nur durch die Verbindungen, die sie bilden, getestet werden können“.⁶⁴

59 Ibid., S. 413.

60 Ibid., S. 414.

61 Ibid.

62 Ibid., S. 415.

63 Ibid., S. 418.

64 Ibid. S. 419.

3. 2. Das Werk ist, was es wird

„Die [aktuellen] Werke nehmen sich nicht mehr vor, imaginäre oder utopische Wirklichkeiten zu bilden, sondern eher Existenzweisen oder Aktionsmodelle im Inneren der existierenden Wirklichkeit zu konstituieren, egal, welche Maßstäbe der Künstler wählt.“⁶⁵

Durch die Betrachtung von Künstlern einer Generation, deren Werke Affinitäten miteinander zeigten, wurde Nicolas Bourriaud einer der ersten Kritiker, der die Kunst der 1990er Jahre behandelt und zugleich auch seine Perspektive als Kurator miteinbezogen hat. Sein Band "Esthétique relationnelle" erschien 1998, gefolgt 2002 von „Postproduction“⁶⁶, brachte eine neue Perspektive in die aktuelle Kunstkritik, die sich weniger auf konkrete Werke bezog als auf Zugangsweisen der Künstler und des Publikums zum Kunstwerk und ihrer praktischen Benutzung. Bourriaud beschreibt Werke, die nicht mehr mit Symbolen versetzt und von einem Publikum gedeutet werden sollen, Werke, die nicht mehr dogmatisch, pädagogisch für eine neue Theorie plädieren, sondern die eine neue Realität durch ihre Präsenz *vorschlagen*. Bourriaud betrachtet sich selbst als ein Nachfolger einer marxistischen Tradition, auf deren Spur er in der Kunsttheorie den Begriff „Zwischenraum“ (Französisch: <interstice>) einführt.⁶⁷ Unabhängig von seinem ökonomischen und semantischen Wert repräsentiert ein Kunstwerk einen „sozialen Zwischenraum“ – ein Begriff, den Marx benutzte, um jenen ökonomischen Tausch zu bezeichnen, der sich den Gesetzen des kapitalistischen Marktes entzieht. Im Bereich der Bildökonomie der zeitgenössischen Kunst ist für Bourriaud die aktuelle Ausstellung ein „Zwischenraum“, ein „freier Raum“, der sich dem Rhythmus des täglichen Lebens entzieht und eine neue Kommunikationsebene vorschlägt, die sich der Ordnung, die uns vorgeschrieben ist, widersetzt. Darin besteht auch, was Bourriaud ihre relationale Ästhetik nennt: die Kraft der aktuellen Kunst, neue interhumane Beziehungen auszuüben – in Bourriauds Sicht ein politisches Projekt. Die Gesten der Künstler spielen sich ebenfalls nicht mehr im Kontext der Suprastruktur ab, die die „große Ökonomie“ diktiert, sondern in „einem infrakleinen sozialen Umfeld“: Es geht um winzige Revolutionen. „Dieses Tauschgebiet, das die Kunst repräsentiert, müssen wir durch ästhetische Kriterien beurteilen, [...] indem wir die Kohärenz des Bildes von den menschlichen Beziehungen, die es reflektiert, beurteilen. [...] Die zeitgenössische Kunst modelliert eher, als dass sie repräsentiert, sie fügt sich eher im sozialen Netz ein, als dass sie sich von ihm inspirieren lässt“⁶⁸. Bourriauds Materialismus nimmt als Ausgangspunkt eine Vision von der Humanität, die transindividuell und aus den Beziehungen, die

65 Bourriaud, Nicolas (1998): *Esthétique relationnelle*, Les presses du reel, Paris, S. 12.

66 Bourriaud, Nicolas (2005): *Postproduction*, Lukas & Sternberg, New York.

67 Bourriaud (1998): *Esthétique relationnelle*, (Anm. 65), S. 12.

68 Ibid.

die Individuen in sozialen Formen verbinden, gebildet ist. Jedes Kunstwerk ist für ihn ein Moment des Zusammentreffens, der das Modell einer möglichen neuen Welt repräsentiert.⁶⁹ In diesem Kontext führt Bourriaud auch den Begriff *Struktur* ein: „Die Struktur des zeitgenössischen Werkes verbreitet sich über ihre materielle Form hinaus. Diese Struktur ist ein Verbindungselement, ein *Prinzip*⁷⁰ des dynamischen Zusammenbindens.“ „Die aktuelle Kunst zeigt, dass eine Struktur nur im Zusammentreffen existieren kann: in der aktiven Beziehung, die es mit anderen künstlerischen Vorschlägen erhält, mit anderen Strukturen, *künstlerischen oder nichtkünstlerischen*“⁷¹. Diese Struktur des Kunstwerkes ist für Bourriaud ein Resultat der menschlichen Interaktion, das Werk kann also nur durch die Kollaboration der Rezipierenden entstehen. In seinem Buch „Postproduction“, eine Ergänzung von „Relationale Ästhetik“ mit einem schärferen Akzent auf dem Prozess der Werkentstehung, assimiliert Bourriaud die heutigen Kunstpraktiken mit dem kreativen Prozess eines DJs oder eines Computerprogrammierers. Es geht dabei eher um den Prozess des Benutzens von schon vorhandenen Dateien, des Mixens, als um den eines Schaffens ex nihilo oder einer Transfiguration.⁷² Der Künstler de-programmiert um zu re-programmieren, in einer Welt und in einer Kunst, die als Montageplattformen für verschiedene Formate der Repräsentation funktioniert.⁷³ Der Schwerpunkt der Werke und ihrer Rezeption verschiebt sich somit von der Kontemplation des Werkes auf dessen *Gebrauch*. Utopien werden durch *Funktionalität* ersetzt. In diesen Werken ist der Autor eher kollektiv, basiert auf einer spontanen Gemeinschaft, die in Zusammenarbeit den Sinn des Werkes festlegt. Der Künstler lädt den Rezipienten ein, die von ihm präsentierten Formen zu benutzen, sie sich zu eigen zu machen.

Das Werk muss funktionieren, muss benutzt werden, um seine Funktion zu erfüllen. „Postproduktion“ ist laut Bourriaud eine kleine Piraterie. Um ein Objekt interpretieren zu können, muss es benutzt werden, muss es jemand sich zu eigen machen. Und damit wird sein Originalkonzept verraten. Somit muss die Galerie auch ein Laboratorium für Experimente sein⁷⁴, und der Kurator oder Kritiker sollte nicht das einzelne Werk besprechen, sondern es eher in einem breiteren System der Produktion platzieren, um es umzufunktionieren und mit anderen Werken in Verbindung zu bringen. Deswegen geht es nicht mehr um den (ursprünglichen) Sinn der Werke, um ihr Sujet oder Thema, sondern um die Art und Weise, *wie* das Werk konzipiert, wie es anhand bestimmter Prinzipien (und anhand welcher) strukturiert und re-formatiert wird, wie es als „Mikrotopie“ funktioniert.

69 Ibid., S.13.

70 Meine Hervorhebung.

71 Ibid. (meine Hervorhebung).

72 Bourriaud, Nicolas (2005): *Postproduction* (Anm. 66), S. 18.

73 Ibid., S. 72.

74 Das Programm des Palais de Tokyo, des von Bourriaud und Jerome Sans gegründeten und bis vor kurzem geleiteten Kunstzentrums, folgt dieser Ethik und Ästhetik.

Auf der Suche nach den Wurzeln dieser kritischen Position, so wie sie von Bourriaud vertreten wird, gerät als primäre Referenz der so genannte „postmoderne“ Kunstkritizismus in den Vordergrund, der mit der Negation kritischer Autorität und damit auch der Sicherheit und dem Bedürfnis nach direkter kritischer Urteilskraft Prinzipien wie Pluralität, Appropriation, Hybridität, Diskursivität betont. Craig Owens, einer der repräsentativen postmodernen Autoren, hat für die Vorteile einer Kritik plädiert, die mit Ironie und Eklektizismus operiert. Diese Form von Kritik solle Meta-Narrationen und Ideologien beseitigen und die postmoderne „Allegorie“ herausstellen – ein passenderes Modell als frühere radikale, politisch engagierte Kunst, die er der modernistischen Kunst zuordnet. Dieser *turn* zur Allegorie in der Kunst bedeutet für ihn die in ihrer Essenz limitierten Möglichkeiten der Kritik. Postmoderne proklamiert er als eine Krise der kulturellen Autorität, die sowohl die dominierende Kultur betrifft als auch die kritische Tradition.⁷⁵ Seine Lösung des Problems der kritischen Kunst war nicht nur eine Vermeidung der Militanz; eine kritische Position bedeutete für ihn hingegen eine Negation der Validität und Absolutheit eines jeden kritischen Urteils.

Die drei Begriffe, die für Bourriaud zentral sind – Struktur der Werke, ihre Funktionalität und ihr Gebrauch – zeichnen einen Kontext für die Bestimmung des Begriffes der Performativität aus. Die Performativität setzt einen Akzent auf das zum Rezipienten hin geöffnete Werk voraus, das die Beziehung mit dem Publikum provoziert. Durch die *Struktur* des Werkes – zum Unterschied von dem Inhalt (als narrativem Geschehen, das das Werk beschreiben würde) – wird der Besucher gezwungen, seine eigene Rolle in der Konstitution des Kunstraumes zu untersuchen und damit zum Werk beizutragen. Die Performativität, selbst wenn verbunden mit einem nicht vollendeten Werk, bringt das Werk in den Bereich seines aktiven Gebrauchs, den Bourriaud als konstituierend für die relationalen Werke erwähnt.

Aus dem „relationalen“ Paradigma herausgelöst, das ein Kontext bestimmt, in dem die Kritik nicht durch Opposition formuliert wird, sondern eher dazu dient, die eigene Position des Künstlers zu verstärken, stellt sich die Frage, was von dem kritischen Potential der hier untersuchten Künstler im Prinzip rezipiert werden und inwiefern ihr Werk überhaupt als kritisch angesehen werden kann. Diese Frage wird in den folgenden Kapiteln anhand der Verortungen in spezifischen Zugehörigkeitskontexten der Werke verfolgt. Michael Krome diskutiert diese Möglichkeit indem er die Ausmaße der kritischen Position von Bunga hinterfragt – eine Kritik, die kontextspezifisch und polemisch ist, aber durch Ironie und Selbstironie die Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft problematisiert:⁷⁶

75 Owens, Craig (1980): “The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism (Part 2)”, in *October*, Vol. 13. (Summer, 1980), pp. 58-80 <http://links.jstor.org/sici?sici=0162-2870%28198022%2913%3C58%3ATAITAT%3E2.0.CO%3B2-4>

76 Interview mit Michael Krome, Juni 2009.

„Ich habe Carlos Bunga auf der Art Basel 2008 kennen gelernt. Art Unlimited ist ein Appendix der Art Basel, der entstanden ist, um mehr Raum den Künstlern zu geben und die Künstler, Publikum und Kuratoren, die von den Messen schon angeekelt und gelangweilt waren, mehr einzubeziehen. Der angemietete Raum ist dort sehr teuer pro Quadratmeter, so dass man möglichst viel auf kleinem Raum zeigen muss. Die Ausgrenzung von verschiedenen künstlerischen Formaten von der Kunstmesse hat zu der Entscheidung geführt, Art Unlimited zu organisieren, eine riesige Halle, wo großformatige Werke gezeigt werden konnten, auch Multimedia. Bunga hat auch hier die Erwartungshaltungen negiert, mit einem kritischen Impuls, der ähnlich dem in anderen seiner Werke ist. Er hat Fundamente, Reste von einer Konstruktion, gezeigt, eine auch sehr melancholische Arbeit. Ich empfand es auch wie einen Affront gegen diese ganze Haltung: Hier können wir etwas Großes bauen, alles machen. Es war von einem kritischen Standpunkt aus eine sehr gute Wahl. Er hat auch geschrieben, dass viele Leute, die sein Werk in der Manifesta in San Sebastian, 2004 gesehen hatten, jetzt weiterhin große Werke erwartet hatten und damit hat er auch mit der Erwartungshaltung des Publikums gespielt und das Gegenteil getan. Das war sein Statement zu dem Format Art Basel.“

Auch in dem, was das Werk von Sancho Silva durch Fragen nach Medialität, Problematiken der sozialen und ideologischen Kontrolle, der Machtaussage des symbolischen sozialen Kapitals und der individuellen Reaktionsmöglichkeiten dagegen, aufgreift, wurde das Problem der Richtung, in der sein Werk eine konkrete kritische Intervention repräsentieren kann, gestellt. Silva erklärt diesbezüglich, wie die kritische Aussage seiner Arbeiten von ihm konzipiert wurde:

„Eine Strategie, einen Raum zu kreieren, ist, ihm eine Funktion zu verleihen. Das ist, was ich durch meine Werke machen möchte, aber ich bewahre trotzdem eine Ambiguität gegenüber dieser Funktion, sie muss nicht klare Vorschriften machen, sondern dem Besucher die Möglichkeit geben, sich selbst über eine Situation bewusst zu werden.“ „Ich schlage dem Publikum ein Rätsel vor, und dann, dieses Geheimnis zu lösen. Diese mentalen Prozesse sind in den Bewegungen der Person, die das Werk erfährt, einverleibt. Das Werk muss benutzt werden, es ist nicht nur visuell zu erfahren. Ich schlage dem Publikum eine wechselwirkende Erfahrung vor.“⁷⁷

Über die Rolle des Autors und seiner Behauptungskraft in Verbindung mit bestimmten räumlichen Kontexten, die eine subjektive Positionierung des Künstlers vollkommen vermeidet, jedoch eine kritische Wirkungskraft des Werkes kontextuell aktiv werden lässt, erklärt Yukihiro Taguchi:

„Ich bin für meine Werke, was im traditionellen japanischen Theater ein Kuroko genannt

77 Interview mit Sancho Silva August 2007, Lissabon.

wird: Eine Gestalt, ganz in Schwarz gekleidet (auch sein Gesicht ist bedeckt), der den ganzen Ablauf des Theaterstücks aus den Kulissen leitet, die Bühne vorbereitet, den Schauspielern Hinweise gibt und oft auch auf der Bühne erscheint, aber immer unbemerkt bleibt. Ohne seine Präsenz im Hintergrund könnte das Theaterstück nicht weitergehen, trotzdem muss er immer versteckt bleiben, auch wenn er im Vordergrund erscheint. Diese Position, die ich immer selbst einnehme, ist besser für meine Arbeit. Wenn ich mich zu stark mit dem Werk vermische, dann mache ich ein Werk über mich und ich möchte immer das Werk als Werk in den Vordergrund stellen. Meine Arbeiten existieren nur durch die Präsenz des Publikums, ohne die mein Werk nicht möglich ist. Ich möchte, dass das Publikum in meiner Arbeit mitwirkt, ohne dass ich eine autoritäre Position dadurch einnehme, sondern dass wir auf gleicher Ebene als Akteure agieren.

Meine Strategie ist deswegen auch, meine Filme und die Dokumentation meiner Installationen, auf YouTube zu zeigen. Jeder kann meine Werke als ein beliebiges Material wieder benutzen, für sich selbst nutzen.⁷⁸

Die kritische Haltung, die nicht eine subjektive Position des Künstlers vertritt und die nicht als eine gezielte Aussage mit einer vorher bestimmten Wirkungsbahn verstanden wird, sondern die sich prozessual manifestiert und als offen für unterschiedliche Verortungen gilt, ist nicht nur aus der Perspektive seiner Rezeption zu denken, sondern auch werkitern als Möglichkeit, die Werkentstehungsprozesse zu problematisieren. Dieses kritische Potential des Werkes kann selbst als performatives gedacht werden, im Sinne einer Manifestationskraft des Werkes, das den Kontext durch seine bloße Präsenz problematisiert. Eine der Strategien, durch die diese kritische Performativität in bestimmten Kontexten durch die Künstler aktiviert wird, sind Prozesse des Bauens und Abbauens, in denen kulturelle Repräsentationen von existierenden Strukturen oder Umfeldern in Frage gestellt, praktisch abgebaut, um danach wieder resignifizierbar zu werden. Die Künstler interpretieren diese Prozesse des Bauens und Abbauens ihrer Werke als ein analytisches Verfahren, das bestimmte räumliche Konfigurationen, ihre Funktionsprinzipien und ihre Anknüpfungsmöglichkeiten zu einem rezipierenden Subjekt herauskristallisiert.

„Persönlich ist für mich dieser Prozess des Bauens und Abbauens sehr wichtig. Ich könnte eigentlich nichts bauen, nur die Ruinen vortäuschen oder in einem leeren Raum nichts konstruieren. Ich kann ein fragmentiertes Gebäude schon von Anfang an machen. Aber für mich sind im Moment Bauen und Abbauen ein Verständnisprozess.“ (Carlos Bunga)⁷⁹ „In meinen jüngsten Arbeiten versuche ich, besser zu verstehen, was öffentlicher Raum ist. Das ist noch immer eine Frage für mich. Ich bin interessiert an unseren Erwartungen an den

78 Interview mit Yukihiro Taguchi, Januar 2008, Berlin.

79 Interview Carlos Bunga, Oktober 2007.

Raum und wie er eigentlich funktioniert.“⁸⁰ (Sancho Silva)

Bourriaud betrachtet die relationale Ästhetik nicht einfach als eine Theorie der interaktiven Kunst, sondern beabsichtigt, sie in einem breiteren sozialen und kulturellen Rahmen zu platzieren, in dem eine Ökonomie des Tausches von Diensten den Tausch von Produkten ersetzt. Die Bedeutung, die Bourriaud der Funktion der Kunst zuerkennt, als offenes Werk, dessen Sinn durch kollektive Praktiken und Nutzungen des Werkes festgelegt wird, ist, dass relationale Kunst menschliche Beziehungen *produziert* (und nicht reflektiert) und somit ein politisches Projekt sei.⁸¹ Für Bourriaud sind alle Beziehungen, die einen Dialog schaffen, demokratische Beziehungen, die von ihm positiv beurteilt werden, da sie den Konflikt ausschließen und von einer gut funktionierenden, gemeinschaftlichen Kollaboration zwischen den Rezipienten zeugen. Bourriaud verfolgt nicht die Frage nach der Art der Beziehungen, die so produziert werden, auf wen sie gerichtet sind und weshalb ihre Notwendigkeit besteht. Dieser Punkt in Bourriauds Argumentation wurde oft kritisiert und mit anderen Werken und sozialen Kontexten konfrontiert, in denen Konflikt und Krise zwischen Produktion und Rezeption nicht ignoriert, sondern sogar explizit thematisiert werden. Claire Bishop setzt die Mikrotopie Bourriauds mit einer neuen Utopie gleich, in der eine selbstzufriedene Kunstgemeinschaft diejenigen, die ihr Zusammensein stören, ausschließt.⁸² Sie vergleicht die Werke und Künstler, die Bourriaud behandelt, mit anderen Werken aus den '90er Jahren, in denen die konfliktuelle Spannung zwischen dem vorgefundenen Kontext und den Kunstbeteiligten eine Unmöglichkeit der Versöhnung zwischen Kunst und sozialen Strukturen und der sozialen Realität zeigt. In einem Interview von Miroslav Kulchitsky mit Bourriaud⁸³ deutet der Interviewer an, dass Bourriaud den Kontext der Kunst in der westlichen Welt verabsolutiert und politische Umstände in Gebieten mit anderen kulturellen Genealogien ignoriert (wie zum Beispiel den Ländern des früheren Ostblocks). Es werde so ein „Zentrum“ kreiert, das sich für berechtigt hält, die marginalen Gebiete zu ignorieren (kraft seiner gut funktionierenden inneren Beziehungen) und sie dann ausschließt.

Ich habe mit den vier Künstlern die Thematik des Konflikts besprochen – als werkkonstitutives Element, als Verbindungsebene mit bestimmten Erfahrungen des Publikums, das performativ, als Barometer eines bestimmten Milieus aktiv in Erscheinung tritt. Dabei stellte sich auch die Frage nach der Existenz einer harmonischen „Gemeinschaft“ von Rezipienten und ob sie die Künstler in ihrem Werk voraussetzten. Kann eine derartige Gemeinschaft, demokratische Beziehungen hervorrufen und dadurch ihre Funktion erfüllen, unabhängig von kommerziellen und

80 Interview mit Sancho Silva, August 2007

81 Siehe zur Kritik an Bourriaud den Artikel von Claire Bishop (2004): „Antagonism si estetica relationala“ in *Nr. 18*, Cluj, auf den ich mich teilweise beziehe.

82 Ibid.

83 Kulchitsky, Miroslav und Bourriaud, Nicolas (1999), Interview, in *Art Magazine Boiler #1*, online unter: <http://www.boiler.odessa.net/english/raz1/n1r1s02.htm>

kulturellen Bedingungen? Welche Bedeutung haben veränderliche Beziehungen, kontextuelle Identitäten, wie kommen sie performativ zum Vorschein? Performativität kann auch konfliktuelle und provokative Manifestationsformen der räumlichen Beziehungen mit einbeziehen und konfliktuelle Beziehungen in einem bestimmten Kontext können performativ wahrgenommen werden. Aus den Dialogen mit den Künstlern ging hervor, dass die Realität, die ein Kunstwerk behauptet und von einer Gemeinschaft im Präsens erlebt wird, durch eine konfliktuelle Beziehung hervortreten kann, da ein Werk, das von seiner Rezeption geformt wird, auch den Antagonismus zu seiner konstitutiven Dimension integrieren kann. Somit öffnet sich das Werk zu weiteren sozialen und kritischen Aspekten, die in unvorhersehbaren Richtungen erfahrbar werden.

Yukihiro Taguchi führt zu diesem Problem aus:

„Meine Arbeit ist ein Versuch, Leute zu verbinden. Ich versuche, Freiräume durch meine Werke zu bilden, die einen abgesonderten Raum kennzeichnen, der zu einer nicht so offensichtlichen Ordnung gehört, wie diejenige, die wir normalerweise wahrnehmen. Ich versuche, den Besuchern eine alternative Möglichkeit bewusst zu machen, in der sie zusammen Raum und Zeit erleben können. Konflikt oder Gefahr sind Bestandteil davon und ordnen auch die Erfahrung. Die Gemeinschaft, die sich in meinen Installationen formt, sehe ich als eine Ausnahmesituation. Die Leute sind zusammen in einer Situation, die oft problematisch ist (ich lasse sie diese Gefahr fühlen, obwohl ich sie kontrolliere) und Gefahr fördert das Erscheinen von Konflikt. Ich betrachte Konflikt als einen Bewusstsein erregenden Zustand. Normalerweise sind wir nicht in schwierigen Situationen. Wenn man in einer Ausnahmesituation ist, bekommt man ein anderes Gefühl und Bewusstsein von der Normalsituation.“⁸⁴

„Ich habe den Eindruck vermittelt, dass die Installation in jedem Moment auf die Besucher stürzen könnte, weil es mich interessiert hat, ein Gefühl von Unsicherheit und Ambiguität zwischen den Menschen zu kreieren, um direkter die Instabilität der Erfahrung zeigen zu können.“ (Carlos Bunga)⁸⁵

84 Interview mit Yukihiro Taguchi am 07. 01 2008, Berlin.

85 Interview mit Carlos Bunga, Oktober 2007.

Verlorene Orte. Der katalytische Raum

1. Einführung	69
1.1 „Man hält sich stets sowohl <i>vor</i> als auch <i>hinter</i> dem Problem auf.“	70
1.2 Das inexistente Werk	76
2. Dekonstruktivierte und dekonstruierte Werke	96
2.1. Manifest – Architektur	96
2.2. Ideatisches Palimpsest ohne Hierarchie	98
2.3. Zeitliche und räumliche Lücke	108
2.4. Der böartige Raum	114
3. Die Materie des Virtuellen	119
3.1. Aktualisierung der Virtualität und Realisierung des Möglichen	119
3.2. Bauen in Suspension	123

1. Einführung

Einleitend gebe ich ein Fragment aus einem Gespräch mit dem Galeristen Michael Krome wieder, der Carlos Bungas Vision von Raum behandelt und sie seinen eigenen Raumvorstellungen und Erwartungen an die räumliche Aussage seiner Galerie gegenüber stellt. Die Galerie Krome befindet sich in einem Gebäude an der Karl Marx-Allee in Berlin und trägt die formalen und symbolischen Markierungen der sozialistischen Architektur:

„Mit Bunga haben wir eine Zuspitzung in einer noch stärkeren Architekturrichtung, die auch die Außenarchitektur meint. Wir wollen 2010 eine Karl Marx-Biennale machen. Das interessiert mich schon lange, sowohl unter Wirkungsaspekten, als auch unter Interventionsformen. Wir suchen eine radikale Kunst, die auch Interventionen im öffentlichen Raum macht und auch die Sichtbarkeit der Architektur thematisiert – mehr im Sinne von *Art and Architecture*; Design würde ich eher weglassen. Der Grund dafür hat sich intensiviert, auch aufgrund des architektonischen Standortes. Hier gibt es gelebte Architekturgeschichte, das ist ein historisches Monument. Man hat gesagt, dass dies der letzte unentwickelte europäische Boulevard ist: Wie sollen hier Menschen leben, spazieren gehen, das Auto parken? Praktisch ist es gar kein Boulevard und ich hoffe, dass mit den Mitteln der Kunst der Mangel an Kommunikation (auch an sozialer) auszugleichen sein wird. Sozial-kommunikative Interaktionsprozesse finden nicht statt, schon seit Jahren nicht, und das stellt auch eine zynische Form von Gentrifizierung dar. Das hier ist schon eine Antwort, die mir sehr gut gefällt: Bunga bringt eine Hoffnung, eine melancholische Hoffnung, auch Punk-rock vielleicht, stark und schwach zugleich. Das hat auch eine Galerie durch diesen Standort provoziert. Weniger interessiert hat mich ein hoch neutralisierter Raum – ein *white cube*, als der *demanding context* – das, was man draußen machen will, das soll kontextbezogen sein. Nicht immer zwangsläufig, nicht immer didaktisch...“¹

In diesem Kapitel rückt durch die Untersuchung der Prozesse, durch die die Werke als virtuelle Räume erfahrbar werden, die Behandlung des Raumes in den Vordergrund. So wie auch im zitierten Kommentar von Michael Krome wird in diesem Kapitel die Frage verfolgt, wie sich die Verbindung zwischen dem sozialen oder kulturellen Kontext des Werkes und den

¹ Gespräch mit Michael Krome, Juni 2009, Berlin.

Aktualisierungsprozessen seiner nicht manifestierten Potentialitäten in dem Präsens unserer Erfahrung artikuliert. Einleitend stellt sich die Frage, wie sich die Erfahrung von virtuellen Räumen von der gewöhnlichen Imaginierung von fantastischen Räumen unterscheidet und wie sich die Repräsentation dieser virtuellen Räume mit ihrer Erfahrung im Kunstwerk konjugiert. Weiterhin wird in diesem Kapitel die Theoretisierung einer dekonstruktivistischen Architektur durch Jacques Derrida einbezogen, die gegenüber den behandelten Werken als eine ihrer möglichen realisierten Verkörperungen angesehen wird – nicht im Sinne einer programmatischen Bezugsfestlegung, sondern als ereignishaftes/performatives „architektureales Erleben“, das auch in konkreten Umständen wirksam ist. Gilles Deleuzes Deutung der Virtualität auf der Linie von Henri Bergson wird hier eingeführt, um in dem letzten Kapitel weiter verfolgt zu werden. Die Idee der *katalytischen Präsenz* des Raumes wird vorgestellt, die das Werk auf die Bahn seiner Wirkung katapultiert, und die anhand der einzelnen Arbeiten, Situationen und Stellungnahmen dazu verfolgt wird.

Zeit spielt auch in diesem Kapitel eine konstante Rolle: erstens aus der Perspektive eines ereignishaften Bauens, das die gesamte Temporalität und Überdauerungsmöglichkeit, die ein Gebäude voraussetzt, umschreibt, um seine Funktionen zu reformulieren, und zweitens aus der Perspektive der Erfahrung einer derartigen Konstruktion. Mit den neuen Existenzgründen und Aussagen eines Gebäudes, das durch Freilegung von Raum und Zeit offen für neue Assoziationen sein soll, finden auch eine Umstellung der architektonischen Erfahrung und konzeptuellen Rezeption statt, die sich sequenziell, in unterschiedlichen zeitlichen Abfolgen aufbaut.

1.1 „Man hält sich stets sowohl *vor* als auch *hinter* dem Problem auf.“

(Jacques Derrida, „Zweiundfünfzig Aphorismen für eine Vorrede“ – Aphorismus 5)

Gernot Böhme stellt die Frage „Was ist Raum?“ einerseits als eine Frage nach der Essenz unserer Bezeichnung von „Raum“ und andererseits, und damit in Verbindung, nach der Natur der virtuellen Räumen. Böhme hinterfragt die Möglichkeit von Unterscheidungen in der Mannigfaltigkeit von Arten der Auffassungen und Erlebnisse von Raum und formuliert die Frage, ob von einer Essenz des Raumes, die allen diesen Kategorien entspricht und sie vereint, gesprochen werden kann.² Die Hauptunterscheidung ist für Böhme diejenige zwischen dem medialen Raum als dem Raum der Darstellung und dem erlebten Raum als

² Böhme, Gernot (2004): „Der Raum leiblicher Anwesenheit und der Raum als Medium der Darstellung“, in Krämer, Sybille (Hg.), *Performativität und Medialität*, Wilhelm Fink Verlag, München, S. 129-140.

dem Raum unserer physischen Präsenz. Böhme geht von einer ursprünglichen Überlappung der beiden Konzepte bei Kant aus und interpretiert Kants Aussagen als eine Unterscheidung zwischen innerlicher und äußerlicher Wahrnehmung des Raumes. Die innere Wahrnehmung ist diejenige des Subjekts selbst, die äußere Wahrnehmung befasst sich mit den Gegenständen im Raum als unsere Vorstellung von ihnen, dem Nebeneinander ihrer Mannigfaltigkeit, die, so erklärt Böhme, nach Kant den *Raum* darstellt. Es handelt sich also, so erklärt Böhme weiter, um unsere Repräsentation des Raumes, da Kant nicht unsere leibliche Anwesenheit an dem Ort der Wahrnehmung in den Vordergrund stellt, sondern das Aus- und Nebeneinander der Dinge an *verschiedenen* Orten, Orten, die sich gegeneinander äußerlich sind. Dadurch leistet der Raum als Form der Anschauung die Vorstellung der Mannigfaltigkeit im Nebeneinander. Somit rückt der Raum in die Position, ein Medium der Darstellung zu sein.³ Weiterhin führt Böhme aus, dass nach Kant die Dinge Erscheinungen sind, insofern ihre Beziehungen zueinander als räumliche Beziehungen, also im Medium Raum, dargestellt werden. Die Beziehungen zwischen Ereignissen sind *räumliche* Beziehungen, denen die Dimension der Zeit hinzugefügt wird. Beziehungen werden überhaupt, so Böhme, erst durch ihre Darstellung im Raum erkennbar – diese sind dann räumliche Modelle. Die Konsequenz davon ist, dass das Moment der Anschauung eben durch die Darstellung im Raum erbracht wird.

Den Raum leiblicher Anwesenheit dagegen, also den Raum der täglichen Erfahrung, betrachtet Böhme als fundamental subjektiv. Die Erfahrung ist für ihn im Selbstbezug gegeben.⁴ Der leibliche Raum ist der Raum, durch den für ein Subjekt das Andere gegenwärtig ist und somit repräsentiert er einen Handlungsraum, einen Wahrnehmungsraum und zugleich das, was für Böhme von besonderer Bedeutung ist: einen Stimmungsraum. Der leibliche Raum als Handlungsraum, erklärt Böhme, wird als Spielraum, als Möglichkeitsraum erfahren (er ist der Spielraum der Möglichkeiten des Subjekts), und kann sowohl konkret sein, als auch abstrakt (zum Beispiel als Gesellschaftsraum). Er ist aber der Raum, der, so wie Böhme es ausdrückt, mit der unmittelbaren Einwirkung des Subjekts, „rechnen“ muss, und bedeutet für das handelnde Subjekt die Sphäre seines *unmittelbaren* Handelns. Der Stimmungsraum ist einerseits der „gestimmte Raum“, andererseits der Raum, an dessen „Tönung“ das Subjekt mit seiner Stimmung partizipiert.⁵ Was den Wahrnehmungsraum anbelangt, so wird er durch die Reichweite unserer Wahrnehmungen aufgespannt. Diese

³ Böhme zitiert aus Kant, Immanuel, *Die Kritik der reinen Vernunft* [keine Edition angegeben], § 2, A 23 / B38.

⁴ Böhme (2004), *Der Raum leiblicher Anwesenheit* (Anm. 2), S.133.

⁵ *Ibid.*, S. 134.

dreifache Perspektive des Raumes, ist das, was aus der Perspektive des Subjekts, des Ich, der Raum bedeuten kann. Aus der Perspektive des Anderen könnte der Raum natürlich eine andere Konfiguration haben. Somit bestimmt der Raum aus der Perspektive des Ich nicht die Natur des Raumes selbst, sondern „das Wie meiner Existenz“. Ohne dass der Raum leiblicher Anwesenheit als ein Existenzbegriff bezeichnet werden kann, repräsentiert er eine Bestimmung der Existenz des Subjekts und ist etwas, in das das Subjekt involviert ist.

Böhme ist nun auf der Suche nach einem Kriterium, durch das die beiden Begriffe von Raum, der mediale und der Raum der leiblichen Anwesenheit, unter dem gleichen Nenner, als Raum, untergebracht werden können. Die Begründung dafür ist nach Böhme, dass sich die beiden in bestimmten Fällen überlagern, eine Überlagerung, die es rechtfertigen würde, in beiden Fällen über Räume zu sprechen.

In diesem Zusammenhang führt Böhme einen anderen Begriff ein, um die Subtilität dieser Überlappungen besser zu nuancieren: den Anschauungsraum. Dieser bedeutet selbst eine Überlagerung unserer Wahrnehmungen der Umwelt mit Mustern der Repräsentation. Diese Muster betrachtet Böhme nicht als anthropologisch invariant, sondern sie werden kulturell eingeübt. Der Anschauungsraum kann aber nicht als ein einfaches Medium, durch das Wahrgenommenes zur Darstellung gebracht wird, sondern eher als ein Kompositum verstanden werden – zwischen unserer Anwesenheit und den Mustern möglicher Darstellung.

Hier führt Böhme den Begriff der virtuellen Räume ein, der eine derartige Differenzierung zwischen Anwesenheitsraum der leiblichen Präsenz und Raum der medialen Darstellung regelrecht erzwingt. In diesem Zusammenhang weist Böhme auf die virtuellen Räume, verstanden als Produkt einer digital erzeugten Realität hin, da er sie als „Bilder, d.h. zwei oder mehrdimensionale Medien, in denen eine Mannigfaltigkeit zur Darstellung kommt“,⁶ bezeichnet. Böhme unterstreicht dabei, dass diese virtuellen Räume eigentlich nicht als „virtuell“ bezeichnet werden können, sondern eher konkret als Bilder zu verstehen sind. Unter dem Aspekt dieser Definition ist es, so Böhme, auch ganz gleichgültig, ob das Dargestellte bloß gedacht oder ob es der Realität entnommen wird. Für Böhme ist es auch verfehlt, virtuelle Räume deshalb virtuell zu nennen, weil das Dargestellte fiktiv ist, oder weil sie Realitäten simulieren. „Denn dieses Simulieren ist nichts als Darstellen, weil diese so genannten virtuellen Räume Bilder und sonst nichts sind. Den Charakter von virtuellen Räumen erhalten Darstellungsräume dann, wenn sie sich mit dem Raum leiblicher Anwesenheit verschränken.“⁷ Und dabei unterscheidet Böhme zwei Möglichkeiten: Eine der Möglichkeiten ist, dass man sich durch einen Repräsentanten in den Raum der Darstellung

⁶ Ibid., S. 139.

⁷ Ibid.

einspielt (also zum Beispiel durch ein Avatar in einer elektronischen Welt). Wobei Böhme hier unterstreicht, dass in dieser Situation man nicht das Erlebnis durch einen Avatar mit einer leiblichen Erfahrung gleichsetzen sollte (und den virtuellen Raum mit dem Raum leiblicher Anwesenheit), auch wenn dieser Raum sowohl ein Handlungsraum sein kann (des elektronischen Spielers) als auch ein Stimmungsraum und eventuell auch ein Raum der leiblichen Erfahrung werden kann, zum Beispiel durch Datenhandschuhe, etc.

Die zweite Möglichkeit der Verschränkung des Raumes der leiblichen Anwesenheit mit dem Raum als Darstellungsmedium identifiziert Böhme in der Situation, in der ein Fahrstuhl die Besucher eines Unterhaltungsparks körperlich in eine Episode von Star Trek hinein versetzt, wo Schauspieler das Filmgeschehen nachspielen. Damit wird die Position des Bildes, aus der ersten Möglichkeit, durch lebendige Akteure ersetzt, die, aus ihrer Perspektive gesehen, den Raum ihrer eigenen leiblichen Anwesenheit zum virtuellen Raum werden lassen.

Virtuelle Räume bedeuten also für Böhme Räume, die zugleich bloße Darstellungsräume sind und als Räume leiblicher Anwesenheit erfahren werden können. Somit sind virtuelle Räume als virtuell zu bezeichnen, weil sie bloße Darstellungsräume (also zum Beispiel als fiktive Räume) sind, die aber als Räume leiblicher Anwesenheit erfahren werden können. Und Böhme fasst zusammen, dass Darstellungsräume als virtuell zu bezeichnen sind, insofern ein Subjekt mit ihnen „in irgendeiner Weise“ involviert ist. Seine Argumentation abschließend, erinnert Böhme daran, dass bereits im Alltagsleben, im Anschauungsraum, eine Überlagerung des Raumes leiblicher Anwesenheit durch Muster der Darstellung eingeübt wird. Die virtuellen Räume dagegen sind nicht auf diese Muster beschränkt, *sind also nicht unbedingt realitätsnah*, und die virtuelle Anwesenheit in Darstellungsräumen kann von beliebiger Struktur und simulierbar sein.⁸

Somit ist für Böhme erstens die virtuelle Realität nicht zu verstehen unter dem Aspekt dessen, was sie darstellt, auch nicht daher, wie es dargestellt wird. Allein durch die Tatsache, dass eine Realität dem Bereich der Fiktion angehört oder eine Realität simuliert, die sie nicht selbst verkörpert, kann sie, Böhme zufolge, nicht als dem Bereich der Virtualität angehörig verstanden werden. Eine derartige Realität kann eher, in Böhmes Argumentation, dem Bereich der Darstellung / des Bildes zugeschrieben werden. Eine virtuelle Realität dagegen muss die physische Präsenz des Subjekts mit einbeziehen, um nicht nur mental, sondern auch unmittelbar körperlich erfahrbar zu sein. Mit anderen Worten sind in Böhmes Anschauung virtuelle Räume diejenigen Räume, die eine fiktive Darstellung verkörpern, die leiblich wahrgenommen werden kann. Also ist ein virtueller Raum derjenige fiktive, dargestellte

⁸ Ibid., S. 140.

Raum, der in einem Präsens von einem Subjekt leiblich erfahrbar ist. Somit schränkt Böhme die Virtualität auf das Moment ihrer Erfahrung im Präsens durch ein Subjekt ein.

Die leibliche Wahrnehmung, die Böhme beschreibt, kann entweder durch digital erzeugte Mittel erfahren werden (dies ist auch die Möglichkeit, die Böhme beschreibt), oder, so wie aus den von mir behandelten Werken hervorgeht und was zugleich den Beitrag leistet, den diese Werke in der Debatte um Virtualität und Darstellung bringen, anhand eines analogen Werkes, dessen Präsenz aber fluktuierend ist. In einem Werk oder einer Situation, die verschiedene Temporalitäten verbindet und überlappt, kann die leibliche Präsenz im Präsens ein Teilhaben an einer imaginierten Realität (Temporalität) bedeuten.

Das Heranziehen der Theorien von Deleuze über die Virtualität, würde in diesem Kontext eine Ausdifferenzierung der Definition Böhmes in Bezug auf die von mir besprochenen Fälle leisten. In diesem Zusammenhang werde ich das Moment der leiblichen Erfahrung der Virtualität, die Böhme beschreibt, mit dem Begriff der „Aktualisierung“ der Virtualität (aus Deleuzes Terminologie) in Verbindung bringen. Aus Böhmes Artikel scheint hervor zugehen, dass er die Virtualität mit dem Prozess ihrer Aktualisierung (also dem Moment, in dem sie im Präsens direkt erfahrbar für ein Subjekt wird) assimiliert. Die Frage, die ich mir in dieser Arbeit stelle und die ich durch die Konzeptualisierungen, die die hier besprochenen Werke entfalten, verfolge, ist, wie die Virtualität in diesen Werken konstruiert und erfahrbar gemacht wird, auch wenn sie nicht immer leiblich für den Betrachter wahrnehmbar ist. Die virtuellen Räume, die diese Werke aufbauen, sind nicht allein (oder nicht ausschließlich) durch den Moment ihrer Aktualisierung konkret, leiblich erfahrbar, sondern werden auch mental wahrgenommen und folglich mental aktualisiert. Das Erlebnis der Aktualisierung dieser virtuellen Räume wird in den Ereignissen oder Werken, die Böhme beschreibt, mit einer digital induzierten aber leiblichen Präsenz des Subjektes in der virtuellen Realität assoziiert. Im Falle der von mir beschriebenen Werke besteht dieses Erlebnis der Aktualisierung in der mit analogen Mitteln suggerierten Erfahrung einer Überlappung von Temporalitäten und Räumen, an denen der Rezipient durch seine Anwesenheit im Präsens teilhaben kann. Er wird somit nicht leiblich in einer virtuellen Dimension „existieren“, sondern durch seine leibliche Präsenz an der Aktualität des Werkes und seine mentale Partizipation am Werk, durch die Überlappung von Leere, Potentialität, Aktualität, Sichtbarem, Unsichtbarem, die virtuelle Dimension experimentell ausprobieren. Somit bauen die Werke eine virtuelle Realität auf, die auch außerhalb des Moments ihrer Aktualisierung verstanden werden kann und trotzdem verschieden von dem reinen Bereich der Fiktion ist. Diese Überlappungen und das Gleiten des Werkes von einer Form in die andere wird bewirkt

von dem performativen Ausdruck der Werke, der somit einen direkten Zugang zu der virtuellen Ebene der Installation, des Objektes oder der Situation leistet.

In seinem Werk <Artists Space Project> (2005) wird vom Besucher ein leerer Raum betreten. Nur eine Serie von Polaroid Photographien mit einer Kartonkonstruktion im selben Raum, lassen ihn vermuten, dass das, was ausgestellt wird, eine gewesene Konstruktion ist, ein Prozess, der nun unsichtbar ist, da er sich bereits abgespielt hat oder eine verschwundene Dimension eines Galerieraumes, der aktuell erfahren wird, der aber nun komplett verschiedene Konnotationen hat. Die physische Interferenz des Betrachters mit diesem realen, aber nicht aktuellen Raum und seinem zeitlichen Zyklus, geschieht durch die Überlappungen, die das Kunstwerk generiert und ist ereignishaft, doch die Aktualisierung findet mental statt. Dagegen besteht in einer Arbeit wie <Metamorphosis> (2009/2010), wo die bereits gebaute Kartonkonstruktion von Bunga bei der Eröffnung in der Anwesenheit der Betrachter zerstört wird, das Werk aus einem Moment der physischen Aktualisierung: der konkreten Interferenz (die Böhme in seinem Artikel erwähnte) zwischen der Ebene der Darstellung und der leiblichen Präsenz des Betrachters, der sich dadurch an dieser Virtualität beteiligt. Nach dem Zerstörungsprozess bleiben die Ruinen des eingestürzten Gebäudes für die zukünftigen Besucher, und kreieren nun eine andere Art von Beziehung zu den virtuellen Hypostasen des Raumes. Somit sind seine Räume nicht fiktive Räume, Darstellungen oder Bilder, da sie sich in einem ständigen Prozess der Wechselwirkung befinden, ein Prozess, der anhand der performativen Wirkungskraft der Werke zum Vorschein kommt. Durch diese Performativität, die der Künstler bewusst in den Vordergrund der Erfahrung bringt, anhand der also das Werk seine Aussage vermittelt, wird Virtualität auch erlebbar.

Der Galerist und Kurator Daniel Lima behauptet von Yukihiro Taguchi: „Er benutzt Raum an sich, in sich, mit sich“⁹, und entdeckt darin auch die Performativität, die Taguchi seinen Räumen verleiht. Die Räume können in seinem Werk verschiedene Formen und Situationen an- und einnehmen und durch verschiedene Etappen ihrer eigenen Transformation migrieren. Nicht nur Yukihiro Taguchi, sondern auch die anderen hier betrachteten Künstler schaffen Werke, die formal den Betrachter in eine Vielzahl von Richtungen bringen können. Skulpturen, Performance oder Malerei sind eher als verschiedene Stationen zu verstehen, die der Raum durchquert, um bestimmte Problematiken in den Vordergrund zu bringen. Im Folgenden wird eine Suche nach den Prinzipien, durch die bei den behandelten Künstlern Raum strukturiert und performativ aufnehmbar wird, unternommen.

⁹ Interview mit Daniel Lima, Juli 2008, Berlin.

1.2. Das inexistente Werk

Der Ausdruck der katalytischen Präsenz des Raumes wird in dieser Arbeit in den Vordergrund gestellt, um den Effekt einer bestimmten Behandlung des Raumes zu verfolgen. Entlehnt aus der Chemie, bezeichnet der Begriff des Katalysators eine Substanz, die einen Prozess in Gang bringt, durch den eine chemische Reaktion beschleunigt wird. Dabei wird jedoch der Katalysator selbst gar nicht verbraucht. Der Begriff wird im Umfang dieser Arbeit eingesetzt, um synthetisch eine Auffassung vom Raum zu bezeichnen, die von den Künstlern und ihren Rezeptoren vertreten wird und die aus den Arbeit zum Vorschein kommt: ein Raum, der durch seine bloße performative Präsenz eine Wirkung entfaltet, die das Werk in eine Bahn von Transformationen bringt, die in ihrer prozessualen Entfaltung die Substanz des Werkes ausmachen. Dabei wird Raum, so wie ein chemischer Katalysator, von den Künstlern als eine aktive Präsenz in einer Beziehung oder einem Netz von Faktoren betrachtet und ihm werden Bedingungen seiner Erfahrung durch die Werke ermöglicht. Ein Katalysator lässt die Reaktionen, in die er wirkt, nach wie vor in einem Gleichgewicht und bleibt selbst nicht von der Reaktion betroffen. In einer ähnlichen Weise kann über die performative Kraft des Raumes, die in diesen Werken zum Vorschein kommt, gesagt werden, dass sie Prozesse auslöst, die sich scheinbar ohne einen Anfang und ein Ende abspielen und kein Endprodukt aufweisen können.

In einem Presstext zu Bungas Ausstellung <Marxitecture>, (2009) in der Galerie Michael Krome in Berlin wird Bungas Beschäftigung mit Raum in seinen kontextresponsiven und Raum greifenden Installationen, so wie sie sich im Zusammenhang mit der sozialistischen Architekturumgebung der Karl Marx-Allee präsentieren, besprochen – ausgehend von seinen ersten Videoexperimenten mit der Zerstörung von Form bis hin zu der Aussetzung der Malerei und den natürlich entstehenden Veränderungen durch ihre „Ausstellung“ im öffentlichen Raum und in der Natur. Bungas site-spezifische Werke, die durch einfache Gesten ein kritisches Potential entfalten, entwickeln ihr rebellisches, anarchisches Potential eben durch das Misslingen einer Verbindungskonstitution mit dem Kontext. Aus dieser Instabilität, die die temporären Beziehungen zwischen Werk und Kontext zum Vorschein bringt, entfaltet sich auch eine latente Kritik an den defizitären Funktionsprinzipien in einem Kontext, an den Bedeutungslücken, die in der täglichen Erfahrung versteckt bleiben oder durch andere Strukturen überbaut werden. Die Scheinarchitekturen Bungas heben die

Scheinbarkeit der Kohärenz der Systeme, die Fragilität ihrer Ordnung, in die sie platziert werden, hervor und bringen ihre sozial anerkannten Werte ins Schwanken.

„Bunga’s structure allows the eye to freely adopt multiple perspectives on the distanced, vacuum-sealed representational architecture of Karl-Marx-Allee, particularly in its emphasis on the ceremonial exterior. 'Marxitecture' relates principles of modular architecture and pre-fabrication, both of which display an extensive use of the grid in the tradition of the Bauhaus as well as in Socialist mass housing (the typical Berliner 'Plattenbau'), transforming Bunga’s installation into an associative, fragmentary image. [...] 'Marxitecture' can be seen as a continuation of the diverse processes of transition present in Bunga’s work. Departing from the gradual yet complete destruction of his own paintings, his practice subsequently developed through the profanement and humiliation of paintings in the context of public space; taking on various forms, whether it be hanging a painting on a demolished wall, its burial in a field, or the tearing of the painting’s canvas itself, Bunga has documented this process in his video works. References are firmly rooted in performance art, specifically that of the Japanese group 'Gutai', as well as displaying an affinity to the work of artists such as Gordon Matta-Clark and Kurt Schwitters. [...] Similar to the film 'Themroc', a model for the staging of a revolt arises.“¹⁰



Carlos Bunga, *Cognitive Maps, Proyecto Zona Maco Sur*, 2010

¹⁰ Auszug aus der Pressemitteilung für die Ausstellung von Carlos Bunga in Galerie Krome, 2009. Online unter: www.krome-gallery.com.



Carlos Bunga, *Geologic Time, Proyecto Zona Maco Sur*, 2010

Zurzeit arbeitet Carlos Bunga an einem umfangreichen Projekt für die Kunstmesse in Mexico, Zona Maco Sur, kuratiert von Adriano Pedrosa. <Proyecto Zona Maco Sur (2010)> umfasst keine Installationen, sondern kleine Objekte aus fragilen Materialien, die spatiale Konfigurationen mit Monumentalität und Atemporalität versetzen, aber zugleich die bisherigen Auseinandersetzungen des Künstlers verfolgen: Fragmentierung des Raumes, der Perzeption, räumliche Simulakren von anderen Räumen, eine implizite Spatialität, die nur durch die Betrachtung entsteht, Allusionen an Prozesse der Konstruktion von räumlichen Strukturen, die aus ihrer ursprünglichen konkreten Verortung herausgenommen werden, um in verschiedenen Nachbauprozessen auf ihre Funktionsprinzipien getestet zu werden.



Carlos Bunga, Fragment II, III, Proyecto Zona Maco Sur, 2010

In dieser Ausstellung koexistieren nicht zu entziffernde Teile von Photographien, collagiert auf einem einfachen weißen Papier, die eine Räumlichkeit evozieren, und sie zugleich bis zu einem Punkt der Negation abstrahieren, skulpturale Strukturen, die eine räumliche familiäre Ordnung nachbauen, aber zugleich sich von ihr abtrennen durch eine minimale Alteration ihrer internen Logik, sowie Objekte, die inkomplett scheinen oder ihrem



Zusammenbruch nahe, in einem ungewissen Zustand.

Carlos Bunga, Artifact 1, Proyecto Zona Maco Sur, 2010



Carlos Bunga, *Homeplans, Proyecto Zona Maco Sur*, 2010





Carlos Bunga, Aerial Architecture, Proyecto Zona Maco Sur, 2010

Bunga konstruiert auch Sandlandschaften, die er dann in der Form von Photographie ausstellt, die das Stereotyp der medialen Repräsentation zitieren, die das vermittelte Objekt potenziert. Die Luftperspektive, die in diesen Photographien auftaucht, kreiert jedoch nicht den illusionären Effekt der Monumentalität, eine häufige visuelle Strategie, die die mediale Macht des Bildes veranschaulicht, sondern vermittelt im Gegenteil die Fragilität einer spontan von Hand gemachten und momentanen, sogar spielhaften Scheinarchitektur, die im Prozess ihres Verschwindens dokumentiert wird. Die repetitiven Photographien dieser Landschaften tragen den Titel <Aerial Archeology> und könnten als eine *regressive Utopie* bezeichnet werden, die nicht am Bauen orientiert ist, sondern am Entfernen von Schichten der Materie, die durch ihr Vergehen andere Schichten zum Vorschein bringen. Durch dieses Entfernen wird Zeit nicht bedeckt, sondern beseitigt, bis am Ende keine Spuren mehr hinterlassen werden. Auch hier, so wie in seinen großen Konstruktionen, geht es um Abbau, um Dekonstruktion der Materie, sodass diese neue Zustände der Sichtbarkeit erfährt. In der Ausstellung sind weiterhin ganz schlichte minimale und extrem formale Kartonkonstruktionen zu sehen, miniaturhaft in ihren Dimensionen, die erneut an die Idee des Modells erinnern, an einen nicht funktionalen Prototyp.

Eine derartige Auffassung von Raum hat Konsequenzen für die Problematik der Repräsentation, mit der sich Carlos Bunga und die anderen Künstler, die ich hier bespreche, befassen: Ihren Werken scheint sich der Autor entzogen zu haben, um auf das künstlerische Produkt zu verzichten und eher eine Situation, die der Transformation ausgesetzt wird, oder verschiedene Übergänge von einer Form in eine andere, zu favorisieren. Die somit entstandenen Werke sind *nicht* offene Werke, im Sinne von Werken, die durch die Rezeption vollendet werden in einem „interaktiven“ Verhältnis, in dem die Besucher das Werk mit aufbauen. Es geht eher um temporäre, wandelbare Manifestationen, die ihre Bedeutung als

Endergebnis verlieren und daher nicht mehr bestehen können. Die Werke sind nicht Träger eines subjektiven Ideengehalts, wie sie auch nicht die Ausformulierung eines definitiven Statements sind und können somit ihre Form beliebig verändern, aus der Verbindung von unterschiedlichen Kontexten oder spontanen Situationen heraus. Die minimalen, analogen Werke, die mit nicht-illusionären Mitteln konstruiert sind und sich in einem Zustand der *Latenz* befinden, bedeuten durch die Behauptung der Instabilität des Definitiven eher eine Provokation zur permanenten Verlagerung – zu weiteren möglichen Referenzen und verschiedenen Kontexten.

In seinen Auffassungen über Raum verzichtet Carlos Bunga auf eine indexikalische, ikonische oder symbolische Funktion des Werkes. Ich betrachte also in diesen Werken Raum als eine *katalytische Präsenz*. Die Kraft des Raumes, aktiv wirken zu können, setzt eine zeitliche Komponente seiner Entfaltung voraus, die den konkreten Kontext (Ort) des Werkes überschreitet. Raum als *Aktion*, als aktiv in der Zeit aufgefasst, bringt eine eigene Temporalität in Gang und lässt ein sequentiell konstruiertes Werk entstehen, das somit eine nichtlineare Kontinuität seiner Manifestation voraussetzt und in den Bereich seiner *Virtualität* übergeht. Die *katalytische Wirkung* des Raumes in der Ökonomie des Werkes setzt eine intensiviertere Vermittlung seiner Präsenz voraus. Der Frage, wie diese *Intensität* als virtuelle Präsenz zu erfassen ist, kann anhand des Werkes von Yukihiro Taguchi <Moment. Performatives Spazieren> verfolgt werden.





Yukihiro Taguchi, *Moment. Performatives Spazieren*, 2008, Berlin-Kreuzberg



Yukihiro Taguchi, *Moment. Performatives Spazieren*, 2008, Videostill

In Yukihiro Taguchis performativer Installation, die er <Moment. Performatives Spazieren >, (2008) als Folge seiner Installation <Moment> (2007) nennt, baut der Künstler nicht nur, wie in dieser, den Fußboden der Galerie ab, um dem Publikum mit den Dielen neue Räume mit spezifischen Handlungsmöglichkeiten innerhalb der Galerie anzubieten. Jetzt schickt Yukihiro Taguchi den Galerieraum auf einen Spaziergang durch Berlin. Die Holzdielen verlassen die Galerie (und ein Video dokumentiert ihre Bewegung, ohne eine menschliche Präsenz spürbar zu machen), lösen ihre ursprüngliche Verortung auf und gelangen bis zum Mariannenplatz in Kreuzberg, wo sie sich der urbanen Architektur eingliedern. Die ungeahnten Valenzen des ursprünglichen Raumes werden entdeckt. Räumlichkeiten werden auflösbar und verwandelbar, der Raum selbst wird sichtbar und vielfach formulierbar in seiner Potentialität. Welches die Ressourcen einer derartigen Auffassung vom Raum sind, durch welche Mittel diese ins Bewusstsein der Betrachter gebracht werden und welche Sinnzusammenhänge dabei entstehen können, wird durch Taguchi selbst und seine Rezipienten zur Diskussion gebracht. Aus den Interviews geht hervor, dass der Raum, über den sie sprechen, nicht ausschließlich als der gebaute Ort der Installation gedacht werden kann. Es geht eher um eine Öffnung dieses Raumes zu mehreren Ebenen hin, indem er zur Interaktion einlädt, sowohl physisch, als auch rein konzeptuell: Die Interaktion mit dem Raum kann bis zu seiner Transformation durch die Betrachter reichen.

Die Frage, die dabei entsteht, ist, wie das Sinn stiftende, aktive Potential dieses Raumes ausgelöst wird. Die Interviewpartner sprechen über einen Raum, der nicht nur durch den Beitrag des Künstlers entsteht, sondern vor allem durch die vom Künstler bewirkte Dynamisierung seiner konstituierenden Koordinaten.

Noam Braslavsky, der Galerist und Kurator der Berliner *Galerie der Künste* (GdK), der 2008 die Ausstellung von Yukihiro Taguchi <Ordnung> veranstaltete und der sich selbst als Künstler mit der Problematik des Raumes beschäftigt, weist im folgenden Gesprächsausschnitt auf eine Parallele zwischen seiner eigenen künstlerischen Herangehensweise und derjenigen von Yukihiro Taguchi und ihren spezifischen Raumvorstellungen hin:



Noam Braslavsky, *Escape*, 2010



Noam Braslawsky, *Escape*, 2010



Noam Braslawsky, *Intimisation*, 2010

„Yuki benutzt Raum anhand der besonderen Art, wie er vorhandene Situationen manipuliert. Er braucht wenig und er kann immer interessante Lektüren machen von dem, was er vorfindet. Andere Künstler brauchen einen sehr klaren Rahmen als Ausstellungsraum. Mit Yuki habe ich anfangs einfach meine Galerieräume besucht, und sofort gemerkt, dass er eine sehr interessante Beziehung zum Raum hat. Vielleicht ist es der japanische Raum, an den er gewohnt ist, ein enger Raum, in dem auch der private Raum deshalb anders definiert wird. In Japan ist die Distanz zwischen den Menschen klein und deshalb ist die eigene private Sphäre auch ganz nahe an der des Anderen. Es geht darum, wie dicht die Leute leben. In den Arbeiten von Yuki, wo mehrere Leute die gleiche Luft einatmen, geht es um einen Innenraum, der auch ein gesellschaftlicher Raum ist.

Ich habe selbst eine Arbeit in der GDK gemacht, wo man einen Raum betritt und dann von Gesicht zu Gesicht mit anderen zwei Menschen steht und gezwungen ist, ein Gespräch anzufangen. Bei Yuki ist das nicht so gezielt. Er benutzt die direkte Erfahrung des Raumes so oft, dass ich glaube, dass er sich mit anderen Sachen

beschäftigt und dann einfach darauf stößt. Er kommt auch auf diese soziale Perspektive, aber eher indirekt.

Zum Beispiel in seinen Werken, wo er alles verpackt, wird der Prozess oder das Ergebnis des Verpackens nicht im Sinne von Christo sichtbar, sondern er beinhaltet auch diese soziale Dimension: Die Verpackungen erinnern an Supermarkt-Verpackungen. Yuki verpackt Situationen.

Bei der ersten Gruppenausstellung, die ich mit ihm gemacht habe, hat er einfach die chaotischen Räume der anderen Künstler genommen und sie verpackt – mit Nylon. Bei der ersten Ausstellung hat er auch den ganzen Müll aus dem Keller verpackt, und danach, aus dem verpackten Raum, die Luft rausgezogen. Er hat keine Raum-Vorstellungen: Er nimmt den Raum, so wie er ihn vorfindet und ver-gewaltigt ihn zu seinem Gebrauch, zugleich ist er elastisch genug in seinem Denken, um den Raum mit seinen Gesetzen und Kräften zu akzeptieren.“¹¹

Yukihiro Taguchi versteht als Quintessenz seiner Arbeitsweise und seiner Auseinandersetzungen seine Suche nach Beziehungen, anhand denen Raum die Kapazität entfaltet, sich immer neu zu definieren und zu formulieren, Beziehungen die der Künstler nicht bewirkt, sondern entdeckt und erfahrbar werden lässt.

„Als fundamentale Problematik gelten für mich Beziehungen zwischen Menschen und Gegenständen, zwischen Menschen und Menschen und so weiter. Ich habe ein Konzept, das meine ganze Arbeit aus dem Hintergrund leitet, unabhängig von den verschiedenen Formulierungen, die ich wähle, unabhängig von Medium, Kontext oder Material. Es geht darum, spontan-generierte Beziehungen *intentional* zu induzieren; Beziehungen, die sich zwischen allen Präsenzen im Raum entwickeln.“¹²

Die Suche nach diesen Beziehungen ist eine Suche nach Raum, nach dem, was Raum in seiner *veränderlichen* Präsenz repräsentiert. Nicht nur Yukihiro Taguchis Werk, sondern auch die Werke der anderen Künstler, mit denen ich mich befasse, entfalten eine Methode, durch die der skulpturale Raum eines Objektes, der architektonische Raum einer Konstruktion oder der erlebte, soziale Raum einer Situation sich anhand einer Kontextverlagerung oder sogar durch das Verschwinden ihrer selbst konstituieren. Die Methode von Yukihiro Taguchi besteht darin, nichts hinzuzufügen zu dem, was bereits existiert und trotzdem dadurch den

¹¹ Interview mit Noam Braslavsky, Juli 2008, Berlin.

¹² Das Zitat entstammt Naokins Interview mit Taguchi am 5. 12. 2007, im Internet unter www.yukihirotaguchi.com.

existierenden Raum hin zu anderen Räumen und Erfahrungen zu öffnen. So wie Noam Braslavsky erwähnt, ist der entscheidende Aspekt dieser Appropriationsprozesse, die Taguchi praktiziert, die Tatsache, dass er die Raum aufbauenden Gesetze studiert, die Beziehungen zwischen seinen Elementen anhand ihrer Veränderbarkeit und pluralen Anwendbarkeit wieder aufnimmt, und somit den ursprünglichen Kontext, in dem die Werke platziert werden, sprengt, um zu einer weitläufigeren, kritischen oder sozialen Relevanz zu gelangen, die das Selbstverständliche einer Kontextresponsivität in Frage stellt. Er scheint zu fragen: Zu welchem Kontext genau kann eine Kontextresponsivität aufgebaut werden und welche sind die jeweiligen Implikationen dieser Kontextverlagerungen?

Ebenfalls zum Werk von Yukihiro Taguchi erklärt Daniel Lima:

„Anfangs dachte ich, dass Yuki Raum nur durch das, was sich im Raum befindet, verwandelt, damit er den Müll maximiert, amplifiziert. Dann habe ich ihm vorgeschlagen, dass wir zusammen arbeiten und ich habe gemerkt, dass es bei ihm um andere Problematiken geht. Seine Arbeit <Moment> war, wie wenn er ein Spiel mit dem Raum spielt. Was er machte, war, zu seiner Arbeit zu gehen (i.e. in der Galerie, wo er jeden Tag eine neue Installation aufbaute, die von den Besuchern am gleichen Tag benutzt werden konnte), etwas im Raum zu ändern, etwas zu bauen, wie eine Arbeit, oder ein Spiel mit dem Raum an sich. Das bedeutet für mich auch die performative Komponente seiner Arbeit. Für mich hat es mit Architektur zu tun: Yukihiro Taguchi baut Dinge, die bleiben, wenn auch nur für eine begrenzte Zeit. Diese Arbeit hat für ihn auch etwas anderes bedeutet: der Beginn einer neuen Arbeitsweise, in der er Photos nach jedem Moment der Aktion macht (die er danach zu einem Stop Motion-Film zusammenbaut). Yukihiro Taguchi arbeitet mit dem, was am nächsten zu seiner Erfahrung steht, mit dem höchst Selbstverständlichen. Diese extrem selbstverständlichen Sachen, mit denen er arbeitet, sind eben die Dinge, die wir *nicht* sehen. Viele seiner Arbeiten bestehen im Zerstören des Raumes und *zugleich* im Bau eines anderen Raumes. Er baut Abwesenheit. Er materialisiert den unsichtbaren Raum, er materialisiert die Abwesenheit.“¹³

Als Parallele zu diesen Überlegungen und im gleichen Gedankenzusammenhang gebe ich im Folgenden ein Fragment eines Interviews der Galerie Pinksummer mit Sancho Silva wieder, in dem der Künstler seine Prozesse der Raumkonstitution anhand einer existierenden

¹³ Interview mit Daniel Lima, Juli 2008, Berlin.

Hierarchie der Kräfte im Raum erklärt, und zwar unter dem Aspekt der untrennbaren Verbindungen zwischen diesen hierarchischen Beziehungen und der Zeit:

„Pinksommer: In your topography you individualize another concept of space that connects the mind space to the political space. Your analytical constructions start from the mapping of the space that includes them and re-configures them trying to create obliged perceptive ways. Do you start from a specific space? On which bases do you define your trajectories?

Sancho Silva: On my first contact with a specific space I try to grasp the forces that are operating in it (be them sensorial, ergonomic, social, symbolic, etc.). I believe that every space is constituted by a multitude of such forces constantly and dynamically interacting. On some of my works I may try to act upon the hierarchical organization of these forces. I may, for example, transpose to the tactile realm a force that usually manifests itself in a non-tactile dimension. I may also try to redirect or contain a specific force substantially altering the overall equilibrium of the system. I guess the trajectories you are talking about can be understood in these terms. They result from an emphasis on a specific force (e.g. a visual axis, an ergonomic trajectory, an implicit social barrier) that is given a tactile form. Often the result is that the translated (or 'tactilized') force ends up interfering with other forces and some type of spatial ambiguity is created.

During the last few years I've thought about my work mainly in terms of space. Only recently, with a project I did in Porto, did time come into the picture. I've said before that every particular space results from the interaction of a multitude of forces. I believe the same is true of time. I doubt, however, I will ever deal purely with time in my work. Maybe music is the only way to do that. What interests me in time is its relationship to space: how can it (or one of its components) affect space, how can it be treated in spatial terms, how can a particular spatial organization define and articulate a particular time. [...]

Inside and outside are relative to the particular spatial component we are considering. The visual outside is not the auditory outside, the architectural outside is not the social outside. What happens is that once you map one realm onto another, the outside of one realm may not coincide with the outside of the other so that you end up with some

type of spatial ambiguity. In extreme cases you may even completely undermine this duality.”¹⁴

Das Problem der Konjunktion Zeit-Raum stellt sich für Carlos Bunga aus einer ganz anderen Perspektive. Bunga erklärt in dem Interview vom Oktober 2007, dass er hauptsächlich an der gegenseitigen Zerstörung von Temporalität und Raum interessiert ist, aber auch an einem Raum an sich. Für ihn ist Architektur einerseits durch die Konstruktion von Modellgebäuden, die als Paradigma für die „latenten, unausgedrückten Potentialitäten des Raumes“¹⁵ funktionieren. Diese Prototypen bleiben in ihrer Modellhaftigkeit unversehrt von Zeit, weil sie einen abstrakten Raum einbeziehen, eine Idee von Raum, eher als erlebten Raum, der in konkreten Umständen intakt bleiben kann. „Für mich ist es sehr interessant, in der Manier der Architekten zu arbeiten, mit Raum an sich, das heißt, durch meine Arbeit nicht nur Gegenstände wie an einem Weihnachtsbaum zu platzieren, sondern am Raum selbst interessiert zu sein.“¹⁶ Andererseits ist für ihn Architektur interessant unter dem Einfluss von Zeit, den sie erleidet und sich dadurch transformiert bis zur Annihilation. Bunga arbeitet mit der Instabilität und der Transformation des Raumes anhand verschiedener zeitlicher Einflüsse, die im Bereich des Möglichen Raum durchqueren: Ephemierität, Fragilität, temporäre Ambiguität, Zerfall. Die Effekte der Zeit auf den Raum und die Prozessualität, die diese Beziehung voraussetzt, wird von ihm mit dokumentarischen Mitteln registriert, die aber zugleich in einen Bereich der dokumentarischen Fiktion übergehen können.

Es geht im Grunde nicht um sein Interesse an dem, was Raum wird, sondern um die Hervorbringung der Evidenz seiner internen Veränderlichkeit, die bis in die Dimension seiner eigenen Virtualität hineinreichen kann. Das somit entstandene Werk nennt Bunga ein Simulakrum – ein Simulakrum von sich selbst, als Objekt oder Situation, und letztendlich auch ein Simulakrum verstanden als Werk.¹⁷

¹⁴ Interview unter: <http://www.pinksummer.com/pink2/exb/sil/exb001en.htm> .

¹⁵ Interview mit Carlos Bunga Oktober 2007.

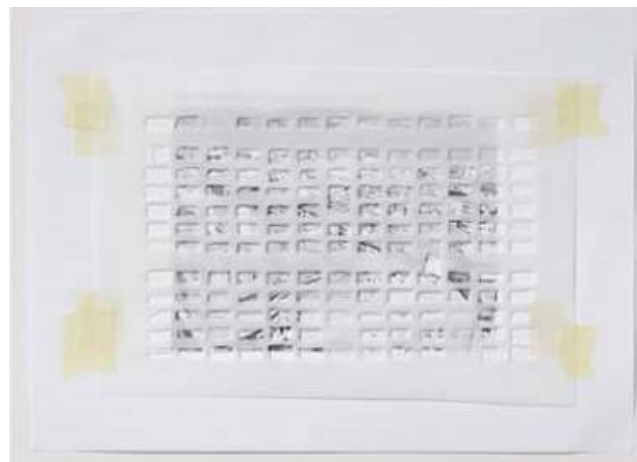
¹⁶ Ibid.

¹⁷ Die Idee des Simulakrum wird im letzten Kapitel der vorliegenden Arbeit ausführlich behandelt.



Carlos Bunga, *Heterotopia*, 2009

In seinem neueren Projekt im Zentrum für zeitgenössische Kunst Marco Vigo, <Heterotopia, (2009)> handelt es sich um Raum und Essen (eine andere Analyse der Konjunktion zwischen Raum, Zeit und Zerstörung von Form) und Bunga stellt diesmal nur Zeichnungen, Photographien und Collagen aus, die die Organizität von prozessualen Handlungen (Raumkonstitution und Verzehren von Essen) als biologische Unumgänglichkeiten erforscht.





Carlos Bunga, Heterotopia, 2009

Bunga erwähnt in seinem Künstlerpresstext für die Ausstellung die Fragen, die ihn zu diesem Projekt gebracht haben¹⁸:

„Various questions could be posed by this project: What is the relationship between food and architecture? Is architecture related to food, the act of eating and its symbolism, and also the idea of consumption? In which way do human beings understand the importance of architecture and the city? The demolition of a building, could it be comparable to the act of food consumption? Is it about changes and transformations to create something new? Could the buildings be seen as food? How can the concepts of food and shelter be related between them? Can the cities be

¹⁸ Künstler-Presstext und Kurator-Presstext sind online aufrufbar unter: <http://www.marcovigo.com/en/content/meeting-points-iii-carlos-bunga> .

understood in the same way as we understand food? Could the buildings be observed as a banquet, ready to be eaten, experienced, consumed? [...] Constant transformations, movements and changes so strongly felt in the cities, where memory seems to merge in time, make them be places within History in constant process of (re)invention. Cities have the capacity of reinventing themselves; they are 'heterogeneous' places where crossings of experiences are created. The wastes of food could be a metaphor of the remains of the buildings that have existed in a specific place.“

Carlos Bunga knüpft dabei auch an die urbane Geschichte der Stadt Vigo und ihre Prozesse architektonischer Transformationen von der industriellen Revolution bis heute an. Seine Recherchen in Zeitungen, Büchern, Photographien oder in geschriebenen Quellen und besonders seine Gespräche mit der lokalen Bevölkerung spannen eine Beziehung zwischen dem konstruierten und dem gelebten Raum und den Erinnerungen, die darüber existieren. Gedächtnis, erinnerte Zeit, wird somit eine innere Qualität seiner aus diesen Quellen collagierten Räume. Diese Räume modifizieren die logischen Koordinaten der Erfahrung (durch die Überlappung verschiedener Ebenen – in räumlicher und zeitlicher Hinsicht –, die Bunga in seinen Zeichnungen und Collagen durchführt), sind jedoch nicht utopisch, nicht weniger funktional, sondern bleiben verbunden mit dem Realen. Bunga definiert die zeitgenössische Stadt als Heterotopia mit dem Begriff von Michel Foucault, und unterstreicht damit, dass seine Überlappungen von Raum und Zeit nicht aus dem Bereich der Utopie entstammen, sondern real sind, auch wenn sie nicht einer unmittelbar erfahrbaren Realität angehören. Agar Ledo Arias, der Kurator dieser Ausstellung, erklärt in seinem Presstext, dass die Konfrontation zwischen verschiedenen Modellen der Stadtplanung, zwischen Bauen und Zerstören (durch städtische Maßnahmen oder durch die Effekte der Zeit) alles Dimensionen der Stadt sind, die in Bungas Aufnahme von lokalen Geschichten und in seinen bildlichen Collagen mit eingeschlossen werden. Die Überlagerungen und das Aufeinanderhäufen von Formen und Ideen in Bungas Arbeit, seine Interventionen mit Zeitungsausschnitten (wobei die Zeitung selbst als eine andere Heterotopie angesehen werden kann) setzt der Kurator auch in Verbindung mit dem exzessiven Wachstum, das die Stadt Vigo jüngst erlitten hat. Die Arbeiten Bungas, die Zeitungen nachzeichnen, bestehen eher aus Ausradierungen als aus Hinzufügungen und zeigen durch die Fragilität, die der Zeit eingeschrieben ist, Experimente mit Überschreibungen von geschichtlichen Zyklen – Interventionen in der Stadt als geschichtliches Archiv. Die in mehreren Serien organisierte

Ausstellung enthält auch eine Ton-Architektur <La cena> (das Abendessen), die Tonaufnahme eines gastronomischen Zusammentreffens von Einwohnern der Stadt Vigo, die verschiedene urbane Geschichten bei einem Abendessen zusammenfügen, dessen Menu nach den vorgeschlagenen Gesprächsthemen angeordnet wurde. Eine unendliche Filtrierung und Reinterpretation von Raum und seine Zersetzung durch verschiedene mediale Übersetzungen ist die Substanz von Bungas Werken. Geschehnisse werden in Zeitungen interpretiert, werden durch private oder kollektive Erinnerungen wiederaufgenommen, oder werden durch historische „faktisch-objektive“ Daten aus Archiven evoziert und dann aus diesen Quellen heraus von Carlos Bunga neu aufgenommen und auf- und abgebaut. Seine Prozedur amplifiziert jedoch nicht diese Prozesse, so wie gewöhnliche Reinterpretationen, sondern er radiert *aus*, er entfernt Geschichte und lässt sie *weg*. Dadurch bricht er zugleich die interne Narrativität der Ereignisse und bringt sie in ein anderes Bedeutungssystem. So wie ich in den nächsten Kapiteln anhand der Idee der Ruine, die seine Arbeit durchzieht, zeige, und so wie Bunga selbst an verschiedenen Stellen erklärt, ist jedoch das, was er in seinem Werk verfolgt, weniger Reinterpretation und Überlagerung von Information, und auch nicht das, was durch eine künstlerische Aktion zum *Entstehen* gebracht wird, sondern Entdeckung der omnipräsenten Leere, die durch seine Aktionen sichtbar gemacht wird.

In dem ersten der von mir geführten Interviews mit Carlos Bunga im Oktober 2007 versetzt er den Akzent von den Referenzen, die er in seinem Werk einführt und mit denen er sich in einer analytischen Weise beschäftigt¹⁹, auf seine Werke als Simulakrum, ein Werk das sich nicht durch seinen spezifischen Inhalt oder seine Attribute behauptet, sondern durch ihre Prozessualität, ihre Übersetzung in ein anderes Register oder sogar durch ihre Annihilation. „Deswegen betrachte ich auch meine späteren Werke als Modelle – Prototypen eines Prozesses der Entwicklung einer Idee vom Raum.“²⁰

Diese Perspektive einer anti-subjektivistischen Positionierung gegenüber dem Werk und ihr Funktionieren auch außerhalb inhaltlicher Referenzen, die abhängig von Verortungen in verschiedenen Bedeutungsnetzen die Ereignishaftigkeit der Werke aufbauen, kann mit den Theorien von Jacques Derrida über die dekonstruktivistische Architektur in Verbindung gebracht werden.

¹⁹ Interview mit Carlos Bunga im Oktober 2007, Lissabon.

²⁰ Ibid.

2. Dekonstruktivistische und dekonstruierte Werke

2.1. Manifest – Architektur

Dekonstruktivismus bedeutet nicht nur die intellektuelle Stellungnahme Jacques Derridas, sondern auch die Entwicklung und Theoretisierung eines architektonischen Stils und Diskurses mit dauerhaften Einflüssen auf eine nicht nur architektonische, sondern auch als philosophisches Projekt verstandene allgemeine künstlerische Praxis.²¹

Ich möchte im Folgenden zeigen, dass viele der Werke, mit denen ich mich befasse, in bestimmten Hinsichten näher zu der von Derrida geplanten Materialisierung des Dekonstruktivismus liegen, als dem, was Dekonstruktivismus als ein Stil in der Architektur der Mitte der 1980er Jahre bedeutete. Dekonstruktivismus wurde ursprünglich angeregt durch Jacques Derridas Beschäftigung mit Intertextualität, die auf eine Affinität zwischen Text und räumlicher Konfiguration aufbaut. So wie Schreiben ein *espacement* darstellt, das durch Dislokation aus vorherigen Strukturen hervortritt und dadurch Zeit und Raum erst entstehen lässt – *archi-écriture* – so ist auch *archi-tecture* eine Weise, Raum zu schreiben, Raum für ein bestimmtes Event freizulegen.

Ausgehend von den philosophischen Werken Derridas und der theoretischen und praktischen Zusammenarbeit zwischen ihm und einigen Architekten versuchte der Dekonstruktivismus, einen Bruch mit hierarchisch und symbolisch definitiv fixierten architektonischen Strukturen zu provozieren und regte eine Reflexion über die etablierte architektonische Umsetzung von gesellschaftlichen Normen ebenso an wie auch eine gewollte Dissoziation von dem geschichtlich determinierten formalen architektonischen Apparat.

Dekonstruktivismus als etablierter architektonischer Stil erreichte letztendlich den Punkt einer extremen Verleugnung des Funktionalismus, in dem die Unterstreichung der Autonomie des Elementes bis zu einer Zerstörung der internen Einheit des Werkes führte und schließlich in einen neuen Formalismus mündete.

In vielen seiner Texte und Interviews unterstreicht Derrida, dass Dekonstruktion in der Architektur nicht zu einer Technik werden kann, durch die etwas Gebautes de-konstruiert werden soll. Dekonstruktion hat ihre eigene Rhetorik, die weniger plastische Vorschriften macht, sondern eher eine eigene Art zu denken einleitet. Architekten wie Bernard Tschumi,

²¹ Im Folgenden werde ich durch den Begriff *Dekonstruktivismus* den architektonischen Stil bezeichnen und durch *Dekonstruktion* ein „*procedere*“, eine intellektuelle Haltung, die sich nicht nur in Architektur, sondern auch in anderen Kunstsparten durch den Einfluss von J. Derridas Schriften manifestiert hat, und die nicht Gemeinsamkeiten stilistischer Natur und eine zeitlich begrenzte Manifestation voraussetzt.

Peter Eisenman, Frank Gehry, Zaha Hadid oder die Gruppe Coop Himmelblau übernahmen Derridas Konzeptualisierungen und suchten einen Weg ihrer plastischen Realisierung. Konstruktionen wie die <Folies> im Parc de la Villette (eine nicht nur theoretische, sondern auch praktische Zusammenarbeit von Tschumi und Derrida), die privaten Wohnhäuser (Haus I – IV, Haus X) oder <Fin D’Ou T Hou S> von Peter Eisenman, förderten die Disjunktion im Stil, die stilistische Autonomie des Fragments, die Entgegensetzung und die Juxtaposition (Begriffe, die Derrida selbst prägte) von Fremdkörpern im Korpus der Konstruktion. Die privaten Familienhäuser von P. Eisenman wurden als Zwischenform – zwischen architektonischem Manifest und extremer visueller Herausforderung – betrachtet, die mit ihren unmöglichen Bettzugängen und Löchern im Boden des Wohnzimmers eigentlich nicht bewohnbar waren. In einem Interview mit Charles Jencks²² verteidigte Eisenman sein Werk und bezog sich auf die Notwendigkeit, das Gegebene mit all seinen dazugehörigen Vorstellungen anzugreifen. Die Freilegung eines Gebietes (konkret, kulturell oder sozial) wird bei Eisenman Bedingung für die Schaffung von Neuem. Aber Funktionalität wird eher negiert als reformuliert. Das, was sich bei Eisenmann als ein neues räumliches Denken verstand, mündete schließlich in eine *förmliche* Negation, und kehrte buchstäblich den ursprünglichen Wunsch Derridas um, eine neue Konzeptualisierung des Raumes architektonisch umzusetzen. Angesichts der Forderung Derridas, Dekonstruktion nicht als ein zeitlich einschreibbares und stilistisch definierbares Genre zu betrachten, könnte die 1989 von Peter Eisenman und Philipp Johnson kuratierte Ausstellung <Deconstructivist Architecture> (Museum of Modern Art New York) als eine Entstellung angesehen werden²³. Die Ausstellung behauptete letztendlich durch ihren Anspruch auf Repräsentativität und die Zusammenfügung von unterschiedlichen Arbeiten unter einem generalisierenden Begriff einen Apparat von *formalen Charakteristika* als de-konstruktivistisch und lokalisierte dieses Phänomen in einer bestimmten Zeitspanne.

Für Derrida jedoch gehört Dekonstruktivismus nicht einer Epoche oder Periode an. Um das zu veranschaulichen, spricht Derrida von Dekonstruktivismen, um stets an die Heterogenität des Begriffes zu erinnern, der nicht als ein einheitlicher verstanden werden kann²⁴. In seinem Gespräch mit Christopher Norris behauptet Derrida, dass Dekonstruktivismus nicht als ein Phänomen der Moderne angesehen werden muss (und umso weniger der Postmoderne – so wie er von der Kritik interpretiert wurde). Dekonstruktivismus

²² Peter Eisenmann [1989] im Interview mit Jencks, Charles, in Papadakis, Andreas (Hg.) *Dekonstruktivismus. Eine Anthologie*, Academy Editions, London, S. 141-149.

²³ Die Architekten, deren Projekte an der Ausstellung beteiligt waren, sind: Zaha Hadid, Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Coop Himmelblau, Daniel Libeskind, Peter Eisenman, Frank O. Gehry.

²⁴ Derrida, Jacques im Gespräch mit Christopher Norris in Papadakis, (Hg.) [1989] *Dekonstruktivismus* (Anm. 22), S. 73-78.

kann in bestimmten Denkweisen erkennbar sein (ohne da vollständig repräsentiert zu werden), die spezifische Methoden und thematische Vorgehensweisen hervorbringen. Aber vor allem ist Dekonstruktivismus „etwas, das versteckter, relevanter, weniger zugänglich für ein System oder eine Methode ist, das, was diesen thematischen Dekonstruktivismus im Diskurs, in der Lehre und in der Kunst möglich macht.“²⁵ Dekonstruktivismus richtet sich gegen eine essentialistische Betrachtung eines Phänomens, durch ihn wird die Einzigartigkeit jedes Zusammenhangs berücksichtigt und er verändert sich von Kontext zu Kontext.²⁶

2.2. Ideatisches Palimpsest ohne Hierarchie

Die Schriften Derridas überblickend, besonders in Hinblick auf seine architektonischen und räumlichen Überlegungen, sind vielfache Annäherungen an sein Denken in der Kunstwelt festzustellen, die sich nicht in einer plastischen Umsetzung seiner Konzepte konkretisieren, sondern eher in der Möglichkeit einen künstlerischen Raum zu finden, in dem einige seiner Konzepte – ohne *illustriert oder umgesetzt* zu werden – *experimentell* ausgeübt werden. Die Folgen, die das Denken Derridas im Kunstfeld hatte, sind vielfach und lockerten die ersten architektonischen Versuche und ihre unmittelbare Referenz auf Derridas Schriften auf.

Dekonstruktivismus, als Stil der Architektur der 80er Jahre ist – aus der Perspektive der Schriften Derridas – durch sein Festhalten an der Idee der Entformung gescheitert, die letztendlich mit den Konzepten, die er verleugnet, weiter operiert (als Negation) und in eine *stilistische, formale* Lösung der vorgeschlagenen Problematik mündet.

Das nicht auktoriale Werk, das Derrida theoretisiert, wurde in bestimmten Sparten der Kunst auf eine Weise konnotiert, die nicht das Werk als Produkt aufzuheben suchte, sondern das Produkt in seinen stilistischen Merkmalen den konzeptuellen Prozessen, die das Werk erscheinen lassen, unterordnete. Es handelt sich um Werke, deren konkrete wandelbare Form abhängig von ihren unterschiedlichen Verortungen in einem Netzwerk von Beziehungen und Bedeutungen ist, in Verbindung mit denen sie ihr Erscheinen variieren. Zugleich wird auch die Beteiligung des Publikums maximiert. Als Beispiel dafür können die Architekturen von Rafael Lozano-Hemmer²⁷ angesehen werden, die in Beziehung zu der Reaktion ihrer Betrachter auf ihr eigenes variierendes Spiegelbild erst wahrnehmbar werden und zu einem Bereich angehören, die die Architektur sichtbar und erfahrbar macht durch ihre Verlängerung

²⁵ Ibid., S. 75.

²⁶ Ibid.

²⁷ www.lozano-hemmer.com.

in das Immaterielle. Auch außerhalb des Bereiches der Architektur ist ein a-stilistischer Dekonstruktivismus in jüngsten Werken zu identifizieren, wie etwa in den choreographischen Momentvorführungen von Tino Segal²⁸, die nicht einen Anfang oder Beginn und sogar keine kontinuierliche und kohärente Entwicklung in der Zeit aufweisen. Architektonische Installationen, Skulpturen oder Zeichnungen mit architektonischer Wertigkeit, wie die der Künstler Michael Beutler²⁹, oder Michael Hakimi³⁰, verkörpern die Prozesshaftigkeit ihrer künstlerischen Unternehmen in der formalen Ausführung der Werke, die nicht anhand eines stilistisch dekodierbaren Bedeutungssystems darstellen, sondern ihre visuellen Elemente von jedem Versuch, sie durch gewohnte Referenzen zu verorten, dissoziieren. Die Fluktuisierung der Referenzebenen, die das Objekt selbst einschließt, kann auch in den Werken der iranischen Künstlerin Nairy Baghramian³¹ wiedergefunden werden, deren Objekte als Zitate verschiedener historischer Stilrichtungen mit ihrer konzeptuellen Erbschaft angesehen werden können, die aber eben in diesem Prozess vor allem ihre Referenzen umschreibt. Was Performance anbelangt, macht zum Beispiel das Werk von Hironari Kubota³² eine „dekonstruktivistische“ Aussage, indem es alte japanische animistische Rituale nachspielt und mit zeitgenössischen Elementen versetzt (zum Beispiel einem Trabant-Automobil), denen er nicht die Wertigkeit eines historisch oder sozial lokalisierbaren Produktes gibt, sondern sie vollständig umkonnotiert, sie in ihrer konkreten Form und mit ihrer vom Betrachter assoziierten Bedeutung in einem anderen Bedeutungsfeld agieren lässt. Es erscheinen konzeptuell neue Welten, die keiner der bisher erfahrenen Kategorien mehr entsprechen, aber auch nicht deskriptiv simuliert werden und sowohl unmöglich, absurd, als auch praktisch inexistent bleiben. Somit sind diese Werke nicht abhängig von ihrer Rezeption im Sinne ihrer förmlichen oder strukturellen Vollendung durch die Partizipation eines Betrachters an ihrem Verlauf und sie sind auch nicht ereignishaft im Sinne der Einschließung in ihrer Struktur eines Ereignisses. Man könnte im Gegenteil sagen, dass das Ereignishafte dieser Werke eben in ihrer jedes Mal erneuten Erschaffung/Verortung in den Prozessen ihrer Rezeption besteht.

Für Derrida ist der von ihm geprägte Begriff Dekonstruktion, in klarer Abgrenzung zum Strukturalismus, das *Differale* – ein Spiel und Gleiten des Sinnes, das immer im Prozess der Signifikation involviert und nie zu fixieren ist. „Dekonstruktion ist nicht einfach die Technik eines Architekten, der weiß, wie er etwas dekonstruieren kann, was bereits

²⁸ Der Künstler vermeidet jede Form der Dokumentation seiner Arbeit.

²⁹ www.galerie-nagel.de.

³⁰ <http://www.galerie-karin-guenther.de/hakimi/hak24.html>.

³¹ www.galerie-nagel.de.

³² http://www.roofhp.com/kubota/profile_e.html.

konstruiert wurde. [...] Das architektonische Denken kann nur im folgenden Sinn dekonstruktiv sein: als ein Versuch, das zu visualisieren, was die Autorität der architektonischen Aufpfropfung in Philosophie festlegt. Von hier können wir übergehen zu dem, was Dekonstruktion mit Schreiben verbindet: ihre Räumlichkeit, Denken als Pfad, Öffnen eines Weges, welcher – ohne zu wissen, wo(hin) er führen wird – seine Spuren hinterlässt.“³³

Anlässlich der <Choral Works>, seines Projekts mit den Architekten Peter Eisenman und Bernard Tschumi im Parc de la Villette, beschreibt Derrida die Natur eines dekonstruktiven künstlerischen Werkes: ein ideatisches Palimpsest ohne Hierarchie, das seine Bedeutung nur durch Sinnüberlagerung und Durchlässigkeit seiner strukturierenden Prozesse erhalten kann.

„Diese Struktur eines nicht-totalisierenden Palimpsest, welches von einem seiner Elemente die Ressourcen für alle anderen zieht und welches ein undarstellbares und unobjektivierbares Labyrinth aus dem Spiel von internen Differenzen macht: dies ist genau die Struktur der Choral Works [...] Weil sich alle diese Schichten der Bedeutung und der Form, der Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit ineinander ausweiten, auf oder unter einander, vor oder hinter einander, ist aber die Wahrheit der Beziehungen niemals festgelegt, ist niemals stabilisiert, durch kein Urteil. [...] In diesem tiefgründigen Palimpsest kann sich keine Wahrheit in einer primitiven oder endgültigen Präsenz von Bedeutung etablieren.“³⁴

Architektur, das Schreiben von Raum, ist *espacement*: das Schaffen eines „konstruktionalen“ Ereignisses oder das Freilegen einer Dimension des Ereignisses – eine Szenographie des Übergangs, die einen Ort erfindet, der nicht durch die Stabilität seiner Aussage überdauert, sondern durch „Sequenz, offene Serialität, Narrativität, das Kinematische, Dramaturgie, Choreographie“.³⁵

Aus der Perspektive der zeitgenössischen Kunst ist von Bedeutung, dass diese Hypostasen des Ereignisses nicht nur Sparten der Kunst, denen die Konstruktion freien Raum gibt, darstellen, sondern dass die *Struktur* des Werkes die *Möglichkeit* ihrer Erscheinung in noch nicht vorhersehbaren Formen prinzipiell *verkörpert* – sie sind „subsumiert in der Struktur des

³³ „Architecture Where the Desire May Leave“ – Dialog zwischen Jacques Derrida und Eva Meyer (1997), in Leach, Neil: *Rethinking Architecture. A Reader on cultural Theory*, London, New York, S. 319-323, hier S. 321 (meine Übersetzung aus dem Englischen).

³⁴ Derrida, Jacques: „Why Peter Eisenman Writes Such Good Books“, in *ibid.*, S. 344 (meine Übersetzung aus dem Englischen).

³⁵ Derrida, Jacques: „Point de la Folie – Maintenant l’ Architecture“, in *ibid.*, S. 324-336 – Sektion 3.

architektonischen Apparates“.³⁶ „Die Struktur hat die Form einer Potentialität [...]: die Dynamik einer immanenten Erfindung.“³⁷

Mit den Begriffen Trans-Architektur und An-Architektur bezeichnet Derrida durch die Methode der begrifflichen Analyse die Rolle des Rezipienten als kreativem Konstitutionsfaktor des Werkes. Derrida unterstreicht öfters, dass das Werk nicht von einem Publikum vollendet werden soll, verstanden oder benutzt werden kann, um seinen Sinn zu erfüllen, sondern behauptet, dass das Werk ohne die *Existenz* des Publikums überhaupt nicht erscheinen kann. An-Architektur ist ein Ort der dynamischen Untergrabung der tektonischen und behausenden Einflüsse der Architektur, der die potentiale Ereignishaftigkeit der Gebäude hervorbringt. Trans-Architektur ist dagegen ein Mittel, dem „Bewohner, Beobachter, Ästheten oder Konsumenten“ nicht mehr das Werk zur Benutzung darzubieten, sondern eher, ihn dazu zu bringen, dem Werk entgegenzutreten, es zu erfinden und es im Präsens zu erhalten („maintenant l’architecture“).³⁸

Derrida verteidigte ein Verständnis von Partizipation, das einen Schritt weiter geht als die partizipatorischen Werken, wie sie aus der zeitgenössischen Kunst bekannt waren. Er beschreibt eine Partizipation, die nicht dem Betrachter eine Rolle als Mit-Schaffender des Werkes zuschreibt, sondern theoretisiert ein Werk, welches ohne die Präsenz des Betrachters überhaupt *nicht existieren* und außerhalb der Rezeption nicht erdacht werden kann. Mit der Kontextresponsivität, die viele Werke in der jüngeren Kunst als konstituierend mit einbeziehen (zum Beispiel in dem mobilen Projekt *The Mobile Academy*, das ausschließlich aus dem Zusammenkommen von Leuten, der Intersektion ihrer Gedanken und ihren Konversationen besteht) hat der Betrachter nicht eine Rolle, die vom Künstler vorgeschrieben ist und durch deren Verfolgung er bei der Weiterentwicklung des Werkes mitspielen kann. Es handelt sich im Gegenteil um Werke, die im Sinne der Theorien Derridas sich fragmentarisch manifestieren, abhängig von unerwarteten Ereignissen in ihrer Umwelt. Es sind Werke, die Ephemerität und sogar ihr (temporäres) Aufhören in ihre Struktur mit einbeziehen, ohne über die Gewissheit zu verfügen, dass sie überdauern, und ohne sich unter irgendwelcher Kontrolle des Künstlers zu befinden. Somit kann nicht mehr die Rede sein über eine temporäre Verwischung der Grenzen zwischen Kunst und Leben und auch über einer kompletten Immersion (physischer oder mentaler Natur) des Betrachters in dem Raum des Werkes.

In Yukihiro Taguchis Arbeiten wird Raum in das Bewusstsein des Betrachters gebracht, indem Raum in dessen tägliche Erfahrung vollständig übergeht, wobei sich das

³⁶ Ibid.

³⁷ Derrida, Jacques: „Why Peter Eisenman (Anm. 34), S. 341.

³⁸ Derrida, Jacques: „Point de la Folie – Maintenant l’ Architecture“ (Anm. 35), Sektion 9.

Kunstwerk, als eigenständige Präsenz, dabei verliert. Der Raum des Werkes geht über z. B. in das, was Yukihiro Taguchi den *Zwischenraum* nennt: die Luft, in ihrer veränderlichen Präsenz (Taguchi platziert Luftpolster in den leeren Räumen, die zwischen alltäglichen Gegenständen entstehen, oder lässt Betrachter sich in deren Luft aufhalten; in <Giftplatz>, 2007). Raum erscheint als Effekt einer Aktion des *Einräumens* oder *Aufräumens* von Gegenständen, die ihre Position im Raum ändern und somit durch ihre veränderliche Beziehungskonstitution neue Räume schaffen (in <Nest>, <Locker> oder <Ordnung> alle 2008) – Aktionen, die, ohne einen demonstrativen Inhalt aufzuzeigen, von der Realität der Objekte in ihre Potentialität übergehen. Bei Yukihiro Taguchi wird Raum aber auch in seiner *Wirkung* und dynamischen Potentialität aufgefasst, die in dem Sinne performativ ist, dass sie sich selbst hervorbringt und generiert und die Betrachter in diese Prozesse mit einbezieht. Raum, so wie er im Werk <Moment. Performatives Spazieren>, (2008) sich präsentiert, wo die Bodendielen der Galerie Air Garten den Galerieraum verlassen, in die Straße übergehen und sich in immer neuen Formen der aufgefundenen Situation fügen, ist nicht präterminiert, sondern steht in einer dialogischen Beziehung zu dem Unerwarteten und ist stets transformierbar anhand verschiedener Ereignisse, die ihm auf den Straßen von Kreuzberg begegnen können.

Über die kritischen Einwände, die gegen die dekonstruktivistische Architektur erhoben wurden nachdenkend, geht Derrida auf den Vorwurf der Kritiker ein,³⁹ dass die dekonstruktivistische Architektur (in einer „modernerer“ Darstellung) im Grunde von demselben Prinzip wie die „klassische“ Architektur ausgehe und der gleichen „heideggerschen“ Funktion des Bauens entspreche, die Derrida selbst umgehen möchte. Die Lösung dieser Problemstellung sieht Derrida in einer Verlagerung der Frage auf eine andere Ebene: „Weil die Frage, die ich jetzt stelle, nicht nur die Frage ist, was sie bauen, sondern wie wir das deuten, was sie bauen.“⁴⁰

Das Werk verliert somit seine Aussagekraft als ein funktionales Ergebnis eines Schaffensprozesses und erhält seine Bedeutung durch das Erlebnis seiner Interpretation, das es selbst einleitet. Das Publikum ist in diesem Sinne nicht mehr ein Zuschauer, der ein Werk aufnimmt, sondern repräsentiert die Bedingung für die Entstehung des Werkes.

Derrida nennt sogar das Werk eine *Verpflichtung*, nicht nur derjenigen, die es schaffen, sondern auch derer, die sich denkend daran mit beteiligen, die „den Raum anders erleben“. „So gesehen glaube ich, dass das architektonale Erleben (wir wollen es so nennen und nicht von „Gebäuden“ selbst reden) [...] genau die Chance bietet, die Möglichkeit dieser Erfindungen einer anderen Architektur zu erleben, einer, die nicht sozusagen „heideggerisch“

³⁹ Derrida, Jacques im Gespräch mit Christopher Norris (Anm. 24), S. 76.

⁴⁰ Ibid.

ist.⁴¹ Das Erlebnis der architektonischen Werke, über die Derrida spricht, ist eben das Erlebnis einer anderen Art von Erfahrung/Interaktion als diejenige des Wohnens, des Aufhaltens im Werk.

Das Werk als Denkform, der mentale Raum, den es freilegt, ist jenseits der einzelnen konzeptuellen Verortungen, die durch die Rezipienten individuell gestaltet werden, eine Frage der Sinnkonstitution. „Es geht um die Frage, was passiert mit dem Sinn: nicht um die Frage, was wird passieren, damit wir letztendlich zu einem Sinn gelangen, sondern um die Frage, was passiert mit dem Sinn, mit dem Sinn des Sinnes.“⁴²

Ausgangspunkt der Beschäftigung mit den Schriften von Derrida in diesem Kontext war die Annahme, dass aktuelle Tendenzen in der zeitgenössischen Kunst das Kunstwerk als „Denk-Werk“ gestalten und eine Flexibilisierung seiner Struktur zu bewirken beabsichtigen – ein Prozess, der auf das, was „dekonstruktives Denken“ genannt werden kann, zurückgeführt werden könnte und der sich unter anderen Formen in postkonzeptuelle Beschäftigungen verlagert. Die verschiedenen Auseinandersetzungen mit „Performativität“, wie oben gezeigt wurde, haben eine ausschlaggebende Rolle in der Autonomisierung des Werkes gespielt.

In seinen „52 Aphorismen“⁴³ – eine intertextuelle Konstruktion aus konjugierenden Überlegungen zu Text und Architektur – untersucht Derrida die Existenzbedingungen und Behauptungsmöglichkeiten von Konstruktion und ihrer konstituierenden Prozesse.

Zu dem Begriff „*performativ*“ schreibt Derrida:

„[...] Wir verstehen darunter die Momente, in denen das Wissen zum Werk wird, wenn die theoretische Feststellung sich nicht mehr vom Ereignis, das man 'Kreation', 'Komposition', 'Konstruktion' nennt, abtrennen lässt. Es genügt hier nicht, zu sagen, die Architektur sei eines der besten Paradigmen dafür. Schon das Wort und der Begriff Paradigma haben eine beispielhafte architektonische Wertigkeit.“
(Aphorismus 34)

Das Werk <Auf>, (2006), in dem Yukihiro Taguchi den Bodenteppich einer Galerie abhebt und den Raum darunter ausstellt, bedeutet in diesem Sinne eine architektonische Präsenz, die sich als Ereignis manifestiert. Performativität wird somit zu einer architektonischen Manifestierung.

⁴¹ Ibid.

⁴² Derrida, Jacques: „Point de la Folie“, (Anm. 35), Sektion 4.

⁴³ Derrida, Jacques: „Zweiundfünfzig Aphorismen für eine Vorrede“ in Papadakis, (Hg.) *Dekonstruktivismus* [1989] (Anm. 22), S. 67-72.



Yukihiro Taguchi, *Auf*, 2006

„[...] Allem Anschein zum Trotz verweist die *Präsenz* eines Gebäudes nicht nur auf sich selbst, sie wiederholt, sie bedeutet, evoziert, reproduziert und zitiert auch. Sie führt hin zum Anderen und *führt* zu sich *zurück*, sogar noch in ihrer *Rückführung*, ihrer *Referenz*, teilt sie sich [...]“⁴⁴ (Aphorismus 13)

Die Durchlässigkeit des Kunstwerkes, welches die Möglichkeit des unvorhersehbaren Ereignisses zur konstituierenden Dimension seiner Erfahrung macht, ist in Derridas Begriffen eine „Architektur ohne Projekt“. Projekt würde ich in diesem Kontext als ein Programm, ein

⁴⁴ Ibid.

Manifest betrachten, das seine Form der Repräsentation einer ideologischen Forderung zur Verfügung stellt und letztendlich einer Hierarchie untergeordnet wird. „[...] Desgleichen engagiert sich eine Architektur ohne Projekt vielleicht in einem eher denkenden, erfindenden, mehr als je zuvor das Kommen des Ereignisses begünstigenden Werk.“ (Aphorismus 36). Projekt deutet Derrida an einer anderen Stelle⁴⁵ als „etwas, das dem Werk vorausgeht, das seine eigene Ökonomie hat, eine beherrschende Rolle, die dann angewandt und entwickelt werden kann... Und man hat die gleiche Art von Verhältnis zwischen dem Projekt oder dem Begriff und seiner Ausführung in der Praxis wie zwischen, sagen wir, dem transzendentalen Angedeuteten und seiner Inkarnation im Körper, im Schreiben etc.“

Die Frage nach der Rezeption „des Werkes ohne Programm“ ruft somit auch die Frage nach der Interpretation hervor. Nicht nur in seinen kurzen Texten zu Architektur und den bis jetzt erwähnten Interviews, sondern auch in seinem Buch zur Malerei – „Die Wahrheit in der Malerei“⁴⁶ – geht Derrida der Natur des Kunstwerkes und seiner möglichen Interpretation nach. In dem Sammelband, „Deconstruction and the Visual Arts: Art, Media, Architecture“⁴⁷, 1994 erschienen, leiten die Herausgeber eine Anwendung des Dekonstruktivismus auf die Bildenden Künste und in den Medien ein. Das Buch, das neben einer Einführung durch die Herausgeber – vorwiegend Filmkritiker – auch ein kurzes Interview mit Derrida beinhaltet, wurde stark kritisiert für seine reduktionistische Übertragung von Derridas Schriften, die weitere kulturtheoretische oder geschichtliche Ebenen, in denen die behandelten Werke Derridas verortet sind, ignoriert.⁴⁸ In der Kritik Michael Kellys dazu wird explizit vor einem reduktionistischen analytischen Umgang mit Kunstwerken und der Beschränkung der Theorie auf eine Methode gewarnt.

Brunette and Wills präsentieren den Begriff *espacement* als eine Exploration der verschiedenen Beziehungen zwischen Linien, Formen und Spuren von Sinn innerhalb des Kunstwerkes. Raum⁴⁹ wird hier analysiert als ein Verbindungspunkt dieser Elemente und zugleich als eine Möglichkeit, einen Verbindungspunkt zwischen Schrift, Architektur und Bildender Kunst aufzubauen. In dem Interview, das die Autoren mit Derrida führen, wird das Problem der Anwendbarkeit der Dekonstruktion, das Anliegen des Sammelbandes selbst, in Frage gestellt. Dekonstruktion, erläutert hier Derrida, ist eine Weise, der Autorität des philosophischen Diskurses Widerstand zu leisten und die Möglichkeiten dieser Geste in

⁴⁵ Derrida, Jacques im Gespräch mit Christopher Norris, (Anm. 24), S. 76.

⁴⁶ Derrida, Jacques (1992): *Die Wahrheit in der Malerei*, Passagen Verlag, Wien.

⁴⁷ Brunette, Peter; Wills, David (Hg.) [1994]: *Deconstruction and the Visual Arts: Art, Media, Architecture*, Cambridge University Press.

⁴⁸ Kelly, Michael (1995): „The book review“ in *The Art Bulletin* Nr.77, Dec, 1995, online unter: www.vlex.com.

⁴⁹ Es geht hier vorwiegend um Raum im Film.

verschiedenen Bereichen zu verfolgen. Dekonstruktion ist dadurch nicht eine Methode, die bei der Analyse des Textes (ob er künstlerisch oder filmisch ist) angewendet werden kann: Der Text entsteht in dem Moment, in dem Dekonstruktion in verschiedenen Bereichen ins Spiel kommt. In jedem Werk sind bereits Diskurse enthalten. Jedes Unternehmen des *espacement* impliziert eine Diskursivierung, eine Textualisierung. Derrida erklärt auch, dass die Anwendung des Dekonstruktivismus im Bereich der Kunst legitimer ist als seine Anwendung im Bereich des Textes, da Dekonstruktivismus im Grunde eine Resistenz gegen die Autorität des Logozentrismus darstellt. Dekonstruktion stellt das Werk außerhalb der Hegemonie eines jeden auferlegten Diskurses, sie behauptet die Möglichkeit der Pluralität der Diskurse und funktioniert somit als Erscheinungsbedingung der Konstruktion, der wahren Erfindung.

Die Frage nach der Kunsttheorie ist jetzt dem Werk immanent. In „Die Wahrheit in der Malerei“ geht Derrida von der Notwendigkeit aus, die Gegenwärtigkeit der Wahrheit im Kunstobjekt zu verleugnen. Somit verliert auch eine analytische Herangehensweise den Anspruch auf Neutralität und Objektivität gegenüber anderen Diskursen und dem Objekt. Jede Interpretation ist eine Kontamination mit anderen Medien, die die Ganzheit des Sinnes des Objektes in seiner Gegenwart nicht erlauben kann. Nicht nur, dass keine Interpretation den Anspruch auf die Wahrheit ihrer Auslegung erheben kann, sondern jede Interpretation eröffnet dadurch, dass sie formuliert wird, die Möglichkeit und Sukzession nachfolgender oder paralleler Interpretationen. Das Werk wird somit mehrfach erfassbar. Für Derrida wird jede Interpretation zu einem Geschehen oder leitet ein Geschehen durch seine bloße Präsenz ein. Diese Dekonstruktion der Einheit des Sinnes des Textes enthüllt ein Werk als Fragment – die Spur, wie es Derrida nennt. Dieses Fragment, das verschiedenen Sinnzusammenhängen angehören kann, wird nicht als eine endgültige Aussage verstanden, da ihr Funktionsprinzip die Mehrdeutigkeit darstellt.

Von Bedeutung ist in diesem Kontext auch eine Ausweitung der Debatte mit dem Begriff des Simulakrum, über den im letzten Kapitel ausführlich die Rede sein wird. Simulakrum wird von Derrida ebenfalls mit einer performative Manifestierung in Verbindung gebracht, jedoch anhand seines Begriffes der *différance*⁵⁰. Bei Derrida ist das Simulakrum die Emergenz von

⁵⁰ Der Begriff *différance* geht auf einen Vortrag zurück, den Derrida im Januar 1968 vor der *Société française de philosophie* gehalten hat. Derrida führt in diesem Text erstmals explizit den Terminus *différance* ein, der bereits in früheren Schriften auftaucht war.

Die Bedeutung des Begriffes *différance* besteht in dem nicht hörbaren, aber schriftlichen Unterschied zwischen den beiden Substantiven *différance* und *différence*. Zum Unterschied von dem letzten, bezeichnet der neu erfundene Begriff die Erkenntnis Derridas, dass die Unterschiede aus einem Spiel von Beziehungen entstehen und dass es statt einem Original (in Beziehung zu dem üblicherweise ein Unterschied festgestellt wird), nur seine Spuren gibt. Der Raum dieser Beziehungen, der dabei entsteht, ist prinzipiell offen; identitäre Grenzen sind in

Bedeutung in der Wiederholung, in einem Spiel von Kohärenz zwischen Präsenz und Absenz, Manifestieren und Verschwinden, wobei das Simulakrum die doppelte Natur zwischen beiden behält. Durch das Simulakrum wird die *différance* zwischen Form und Nicht-Form von Derrida als Mediation erfasst. Diese Beziehung als Mediation tritt an die Oberfläche durch das Simulakrum. Simulakrum bei Derrida ist also durch die Beziehung zur *différance* auch eng verbunden mit den Begriffen von Wechselwirkung und Mediation.

Aus der Perspektive des dekonstruierten Werkes betrachtet, untersuchen die Arbeiten, mit denen ich mich befasse, nicht nur die Natur des Kunstwerkes, sondern stellen seine Positionierung in einer Genealogie oder Geschichte der Kunst in Frage, die nach dem Prinzip des „Neuen“ seine Elemente anordnet. Somit können in diesen Werken formale und theoretische Fragmente aus verschiedenen Stilrichtungen wiedergefunden werden, die aber nicht im Sinne von Zitaten eine Assemblage bilden und ihre Reinterpretation *per se* verfolgen, um auf ein „Neues“ zu stoßen, sondern um eine Struktur zu entfalten, die die Möglichkeit der Erneuerung zulässt, und zwar durch die Wirkung unterschiedlicher, temporärer und fluktuierender Einflüsse, denen das Werk ausgesetzt bleibt. Außerdem kann Dekonstruktivismus, verstanden als gemeinsame konzeptuelle Haltung, eine nicht-historische, nicht-stilistische Annäherung zwischen künstlerischen Positionen bedeuten, die ganz verschiedene Ansatzpunkte in Anspruch nimmt und unterschiedliche ästhetische Lösungen, in unterschiedlichen Zeitspannen involviert. Derrida wiederholt ausdrücklich, dass Dekonstruktivismus nicht ein Stil, ein Projekt, eine Kritik oder ein Programm sein kann und somit nicht einer bestimmaren Zeitspanne angehörig ist; Dekonstruktivismus ist eher eine konzeptuelle Haltung, eine Denkweise, die man bei unterschiedlichen Künstlern, in verschiedenen Perioden antreffen kann/konnte – und er bezieht sich dabei u.a. auf René Magritte wegen seines Verwebens von Text und Bild.

Ich gebe im Folgenden ein anderes Fragment aus dem Interview zwischen der Galerie Pinksummer (die den Künstler auch vertritt) und Sancho Silva wieder, in dem Sancho Silva erklärt, wie sein Schaffensprozess eine Distanz (Lücke) zwischen seinem Werk als Ergebnis einer konzeptuellen Struktur und dieser Struktur, generiert.⁵¹

“Pinksummer: You wrote that the central concept of your work is the space. The idea of space is not univocal but takes different shapes and meanings in the different

dieser Vision aufgelöst. Durch die Erkenntnis der *différance* wird auch festgestellt, dass die Bedeutung keiner Äußerung fest steht, sondern mit jeder neuen Positionierung, als Neufixierung der Beziehungen, verschoben wird. Die Identität und die Bedeutung einer Äußerung sind immer wandelbar.

⁵¹ Dieses Interview kann online auf der Homepage der Galerie aufgerufen werden unter: <http://www.pinksummer.com/pink2/exb/sil/exb001en.htm> .

fields: from mathematics to philosophy, from economic sciences to the social, while urban designs conceive the space in their own way, apparently autonomous. You said that discovering the connection established by the history, by the time between the different concepts of spaces is an endless work but definitely significant. Is this what you pursue with your work?"

Sancho Silva: "Not exactly. I don't think my work develops according to a precisely determined philosophical project. It is not guided by strict methodological principles. I think it operates according to its own logic and, conceptually speaking, its movements are quite unpredictable. What happens is that once I look back at my works I try to articulate them according to a conceptual scheme. Slowly this conceptual scheme gains its own momentum and begins to take a specific direction that is not necessarily parallel to that of the works. What this means is that there is always a tension between the works and the conceptual scheme that envelopes them. Surely, the conceptual scheme will punctually influence the trajectory of the works, but it does not guide it. That being said, I can say that I have a big interest in the history of space, how its furthest limits and its overall shape have changed, how it has been treated philosophically and scientifically, how it has been articulated, categorized, constructed and represented across history. I think this will help us understand what is space today and to what extent it acts and forms the world."

2.3. Zeitliche und räumliche Lücke

Die Annäherung, die Derrida zwischen Kunst und Dekonstruktivismus vollzieht, kreist, obwohl sie andere Formen der Kunst (Malerei) berührt, um Architektur. Architektur ist die paradigmatische künstlerische Form des *espacement*. Und Dekonstruktion wird von Derrida als ein Weg angesehen, das „traditionelle“ Architekturmodell in Frage zu stellen. Es geht eher um das, was der Begriff Architektur / das Gebaute im philosophischen Sinn (als Metapher in einer philosophischen Tradition) bedeutet. Derrida sucht aber nicht nach einer Möglichkeit, etwas bereits Gebautes (im konkreten oder kulturellen Sinn) zu entfernen, um ein neu „bebaubares“ Feld freizulegen und Dekonstruktion als neue Methode zu etablieren. Derridas Suche nach dem, was er ein „nicht-heideggersches Bauen und Wohnen“ nennt,⁵² ist die Suche nach einer Architektur, die ihren Zweck und ihre Finalität nicht in etwas ihr

⁵² Derrida, Jacques im Gespräch mit Christopher Norris, (Anm. 24), S. 76.

Äußerem findet – wie Bewohnbarkeit, Nützlichkeit, Schönheit – aber auch nicht eine nihilistische Form von Habitation vorschlägt, die eine „reine“ oder „originäre“ Architektur „wiederherzustellen“ versucht. Es geht eher um eine Architektur, die mit anderen Medien oder Künsten *korreliert* wird.⁵³

Vor dem Hintergrund eines Unternehmens wie jenem von Peter Eisenman, der durch eine extreme, definitive Negation die Funktionalität des Bauens, die bisherigen „Werte“ der Architektur auflöste, um auf ihre Präsenz aufmerksam zu machen, scheinen in aktuellen performativen Formen des Bauens (zum Beispiel in den architektonischen Projekten der Architektengruppen Diller und Scofidio oder Herzog & de Meuron) diese Werte nur „ihre *äußere* Vorherrschaft verloren [zu] haben.“⁵⁴ Diese konzeptuellen Formen des Bauens, gedacht als temporäres Experiment, scheinen die Negationsform von Eisenman überbrückt zu haben. Der Raum ist versehen mit verschiedenen Schichten von impliziter Information und transparent, durchlässig, desubjektiviert, wandelbar und letztendlich affirmativ.

⁵³ Ibid., S. 74.

⁵⁴ Ibid. (meine Hervorhebung).



Carlos Bunga, *Ruin*, 2008

In Carlos Bungas Konstruktionen, wo jede Form von Narrativität, und Indexikalität aufgehoben ist und die durch Aufbauen von verschiedenen Schichten von Repräsentationsebenen durch Zeichnung oder Collage entstehen, oder in seinen Haufen von Pigment, die zugleich als Skulptur, Architektur oder Malerei verstanden werden können, handelt es sich nicht um ein Nebeneinander von Medien, sondern um ein architektonisches Unternehmen, in dem sich die Medien gegeneinander aufbauen.

Auch Sancho Silva umgeht in einem Werk wie <Captor> (2003) die konkrete Darstellbarkeit des Kunstwerkes, das lediglich aus den eingeschachtelten Eingängen zu einem inexistenten Werk besteht und sich jeder Form von Funktionalität widersetzt. Sancho Silva abstrahiert Raum auf seine strukturellen Koordinaten, die seine Sichtmaschinen als Strukturen nicht nur des Blickes, sondern auch repressiver, überwachender Kontrollmechanismen des Blickes repräsentieren können. Von der Kritik wurden diese Mechanismen als Allusionen auf das

Foucaultsches Panoptikum betrachtet, öffnen sich aber auch von anderen Interpretationsperspektiven her durch die Interventionen, die Silva in einem linearen, kohärenten Ablauf des Raumes und der Zeit unternimmt. Die Werke stellen zugleich auch Fragen nach dem Medium spezifischer Erfahrungen und ermöglichen, durch die Zusammenbringung verschiedener Medien, eine Verbindung von Erfahrungen des Raumes, die sich jenseits der konkreten Aktualität des Werkes, sogar jenseits der Intermedialität abspielen, sowie die Erfahrung einer virtuellen Realität des Werkes. Das Kunstwerk geht somit seinem eigenen Kontext voraus und es entsteht die Lücke, die Silva erwähnte, zwischen der vorher gedachten konzeptuellen Struktur des Werkes, und dem, was es letztendlich werden wird, die durch Performativität eine *katalytische* Präsenz des Werkes auslöst.



Sancho Silva, *Overviewer*, 2001

“(Pinksummer): In some ways your work refers to the analytic cubism of Picasso and Braque. In *Overviewer*, project presented in 2001 at the Serralves Museum in Porto, the viewer could watch through a periscope behind the wall that blocks the view of who can watch through the window of the museum. This kind of pass through the physic perception with a periscope refers to the knowledge and again to the time, time of memory through that we can know even when we cannot see?”

(Sancho Silva): In <*Overviewer*> I attached a periscope to the right half of a window that would otherwise look directly onto a wall. The left side of the window was left uncovered. When looking through the window you could see the wall on the left and, on the right, a tunnel that appeared to go through the wall and reveal its other side. The result was, on the one hand, an alteration of the topological structure of visual space: two places that were previously visually disjointed were now visually connected. On the other hand, and because of this topological shift, the visual components of the

space were themselves severed from the architectural and ergonomic ones. Maybe there is a parallel with analytic cubism, but on my work the spatial components are not separated in time. They are inherently separate.”⁵⁵

Der performative Raum, kann auch mit dem in Verbindung gebracht werden, was Derrida die Spatialität des Werkes nennt, und die ebenfalls von einer architekturellen Auffassung des Werkes ableitbar ist. Die im Raum eingebundenen Elemente und Schichten der Geschichte des Raumes bleiben im Werk eingraviert und entfalten eine Palimpsestwertige Bedeutung, die im Akt ihrer Erfahrung aufnehmbar wird. Ohne das Werk zu prädeterninieren, wird in der Interpretation das Werk zugleich auch behauptet und konsolidiert. „Dekonstruktivismus heißt nicht einfach, die Vergangenheit zu vergessen. [...] Das Archiv dieser dekonstruierten Strukturen sollte so leserlich wie möglich sein.“⁵⁶ Trotzdem ist Dekonstruktion keine Interpretationsmethode, die auf das Werk angewendet werden kann. Das Werk entsteht erst im Moment, in dem es „dekonstruiert / interpretiert“ wird und kann somit nicht auf die verschiedenen sichtbaren Hypostasen, die das Werk annehmen kann, reduziert werden. Diese Hypostasen entsprechen möglicherweise Momenten der Aktualisierung der virtuellen Potentialitäten, die das Werk zu spannen und aufzubauen in der Lage ist.

„Wenn ich diese Räume erbaue, sind es für mich abstrakte Räume. Jeder, der in diese Räume hineingeht, versteht den Raum auf verschiedene Weise, ein Architekt wird ihn in einer Weise verstehen, ein Künstler in einer anderen Art, aber alle haben eine Erfahrung dieses Raumes. Ich produziere diesen abstrakten Raum und wenn mit diesen Räumen experimentiert wird, erscheinen verschiedene Räume, verschiedene Möglichkeiten dieses abstrakten Raumes.“⁵⁷

Carlos Bungas Aussage impliziert nicht nur die Multiplizität der Auffassungen von Raum, die seine Installation latent umfassen kann, sondern auch, dass die Gleichzeitigkeit der verschiedenen (wenn auch widersprüchlichen) Visionen von Raum den Raum aufbaut. Die Aktionen des Künstlers verlieren somit an direkter Bedeutung und werden deshalb von ihm als Simulakrum von Aktion bezeichnet. In einem Interview vom März 2009 führt er aus:

⁵⁵ <http://www.pinksummer.com/pink2/exb/sil/exb001en.htm> .

⁵⁶ Derrida, Jacques im Gespräch mit Christopher Norris, (Anm. 24), S. 74.

⁵⁷ Interview mit Carlos Bunga, Oktober 2007.

„Meine Benutzung von Karton und Klebeband bringen meine Prozesse des Bauens und Zerstörens in den Bereich des Simulakrum. Ich performe ein Simulakrum von Aktion“ (i.e. in den Performances, in denen er seine Konstruktionen zerstört).⁵⁸

Seine Aktionen oder Objekte – verstanden als Simulakren – verschieben den Akzent von seinen Modellhäusern, als konstruierte Formen, auf den Prozess ihrer Abweichung von einem Prinzip. Die *Gefahr*, dass die Installation während der Performance über dem Künstler zusammenbricht, die *Ambiguität* des Werkes, welches existiert und zugleich nicht existiert, das Werk, das nicht unmittelbar erfahren werden kann, verschiedene Zustände von *Unsicherheit* und Ungewissheit gegenüber der Absicht des Künstlers, die auf den Besucher Einfluss ausüben, potenzieren die räumliche Performativität. Die Raum greifenden Installationen, die Bunga aktuell baut, erinnern aber auch an seine ersten Experimente mit räumlichen Prinzipien. In seinem Video <Untitled>, (2002) sehen wir ein kleines, weiß bemaltes Kartonhaus, das an einer Wand befestigt wird. Eine Hand erscheint im Bild und entfernt das Haus. Was übrig bleibt, sind Spuren an der Wand und auf dem Boden.



Carlos Bunga, *Cardboard House*, 2002

„Ein Gebäude zu zerstören, ist für mich eine Möglichkeit, Raum zu transformieren. Es interessiert mich, dass die Besucher eine *Spannung* fühlen, zwischen dem, was sie in den Photographien sehen⁵⁹ und dem, was in der Galerie existiert. In diesem Prozess

⁵⁸ Die Idee des Simulakrum in Verbindung mit der Virtualität wird im letzten Kapitel extensiv besprochen.

⁵⁹ Es geht um das <Artists's Space Project> (2005), in dem der leere Ausstellungsraum nur einige Photographien enthält, die unauffällig in einem Eck platziert sind und die von einer vergangenen Konstruktion im Raum zeugen.

fehlt etwas und diese zeitliche Ellipse ist da, damit sie vom Publikum rekonstruiert wird. Das Publikum wird somit veranlasst, einen Prozess mental nicht nur zu rekonstruieren, sondern letztendlich zu *konstruieren*, einen Prozess, der sich in verschiedene Richtungen entfalten, der verschiedene Finalitäten haben wird.“⁶⁰

2.4. Der bösartige Raum

Sancho Silvas Positionierung gegenüber dem Raum⁶¹ verbindet minimalistische architektonische, modernistisch wirkende Formen, mit einer langen Tradition der Experimente zu Optik und Raum und Debatten um die Macht des Blickes. Seine Räume existieren, so wie auch Carlos Bungas Räume, letztendlich nicht: Sie inszenieren verschiedene Perspektiven auf Raum und wenn der Besucher dabei ist, sie zu verfolgen, verliert er das Werk, verliert sich selbst, da es plötzlich unklar wird, ob er ein Beobachter ist, ob er beobachtet wird, und ob das, was er beobachtet, noch existiert, oder nur eine Reflexion ist und ob er sich selbst beobachtet als Beobachter oder ob er einen „Anderen“ betrachtet. Auch formal kann man bei Sancho Silva das Werk oft nicht von seinem angenommenen Eingang/Ausgang unterscheiden, oder von einer Einrichtung, die das Werk sichtbar machen sollte, die sich letztendlich aber auf sich selbst richtet. Diese konzeptuelle Provokation Sancho Silvas geht von einer Rezeptivität für die Kontingenz des Raumes aus. In <Captor> (2003)⁶² findet sich der Besucher durch einen Tunnel angeblich zum Werk geleitet, dem er folgt, bis er an seinem Ende auf einen anderen Besucher stößt, der sich in einem anderen Tunnel, ebenfalls auf der Suche nach dem Werk befindet.

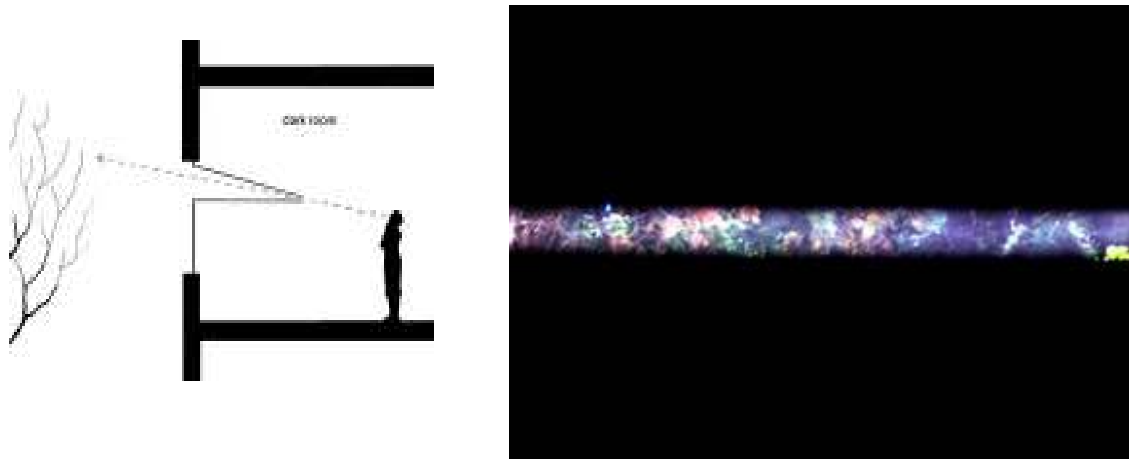
„Meine Arbeiten versuchen anhand kleiner Ablenkungen und Übertreibungen die unterschiedlichen räumlichen Vektoren aufzuzeichnen, die wir bewohnen und die in uns wohnen. Ich gehe von der Annahme aus, dass Raum in Form von diskreten, identifizierbaren Komponenten untersucht werden kann, die ineinander greifen, indem sie funktionale oder funktionsgestörte Einheiten bilden.“⁶³

⁶⁰ Interview mit Carlos Bunga, Oktober 2007.

⁶¹ Alle Informationen und Zitate in diesem Unterkapitel entstammen Äußerungen Silvas aus dem Interview vom 10. 08.2007.

⁶² Die Abb. der in diesem Abschnitt erwähnten Werke Sancho Silvas sind im vorherigen Kapitel zu finden.

⁶³ Künstlerisches Statement von Sancho Silva
<http://www.bethanien.de/kb/index/trans/de/page/artist/id/36>.



Sancho Silva, *Scanner*, 2000

In <Scanner>, (2000), wird ein Fenster durch eine Konstruktion, die nur eine schmale Spalte frei lässt und die sich zu einer Landschaft außerhalb des Gebäudes öffnet, blockiert. Der stockdunkle Raum, den der Betrachter betritt, umfasst nur das linienförmige Bild auf die Blumenlandschaft draußen, die, indem sich der Besucher im Raum bewegt, wechselt. Somit formt sich eine Art Film – ein bewegter Realitätsausschnitt, der im dunklen Raum eine Projektion zu sein scheint, jedoch im selben räumlichen Kontinuum mit dem Betrachter steht und in der Echtzeit der Betrachtung stattfindet. Die mediale Darstellung wird durch die Realität nachgeahmt.

In Werken wie <Suburb>, (2003) oder <Scanner> ist eine Ambiguität der Möglichkeiten des Raumes und auch die Nichtkonformität zwischen den sichtbaren und den verständlichen Aspekten des Raumes zu empfinden, die nicht nur auf die Perzeption eines Subjekts zurückzuführen sind, sondern auch auf kulturelle Repräsentation und auf politische Strategien. Diese Dualität seiner Räumlichkeiten wird provoziert durch blockierte Perspektiven, Durchgänge, die ins Nirgendwo führen, tautologische Räume, die nicht zugänglich sind, eine ursprünglich produktive Raumoffenbarung, die zu einer Unmöglichkeit der Erkenntnis von Raum führt. Seine räumlichen Extensionen überschreiten die konkreten Möglichkeiten der Ausgangsräume, aber anders als bei den meisten vorher beschriebenen Werken behaupten sie zugleich eine Immobilität – die Unmöglichkeit des Absehens von der eigenen Erfahrung. Seine Werke belichten nicht nur Mechanismen, die eine soziale oder politische Ladung aufweisen, sondern enthalten, so wie Bungas Werke auch, eine anarchische Seite, die effektiv auf einen Kontext einwirkt. Offensiv sind auch seine Werke, die er an Orten mit einer kulturellen oder institutionellen Autorität platziert, in Galerien, in öffentlichen

Museen (zum Beispiel <Kunstgriff>, 2006), im öffentlichen Raum, und die die Kohärenz der autoritären Rhetorik dieser Systeme in Frage stellen.

Seine Werke sind karg vom stilistischen Standpunkt aus und wenig innovativ als architektonische Konstruktionen. Das Werk <Shortcut>, (2002) zum Beispiel, besteht aus einem begehbaren Tunnel, der durch das Eck eines Hauses gebaut wurde. Die Besucher können von dem einem Straßenende die Geschehnisse auf dem anderen Straßenende durch den Tunnel, der das Hauseck durchschneidet, beobachten. Sie können aber auch das Haus von einer Straße zur anderen überqueren, ohne praktisch das Haus zu betreten. Dazu sagt Silva:

„Es handelt sich um eine räumliche Distorsion oder eine Entstellung einer vorher existierenden Konstruktion. Es handelt sich um die Art und Weise, wie die Grenzen des Raumes gezogen werden und wie Raum sich selbst erschafft durch physische und mentale Prozesse. Es ist eine Abkürzung.“⁶⁴

Silva unternimmt eine *Distorsion des Raumes*. Dadurch wird gezeigt, wie einem hegemonialen Mechanismus durch seine eigenen Mittel Widerstand geleistet werden kann. Sein *Shortcut*, extrapoliert von dem spezifischen Werk auf seine gesamte Arbeitsweise, destabilisiert den Raum, der dadurch als Medium in den Vordergrund tritt; er wird zu einem *Shifter*, was in der Grammatik ein Begriff ist, der unterschiedlichen Kontexten angehören kann und der Umschaltungen provoziert. Über die Rolle des Raumes in seinen Werken meint Silva: „Es interessiert mich, die Potentialitäten des Raumes mit dem Instrumentarium der Architektur zu abstrahieren.“⁶⁵ In <Orange Works>, einer Serie von Arbeiten mit John Hawkes an öffentlichen Orten in Brooklyn, New York wird eine Konstruktion, deren Funktion zweideutig gelassen und die im öffentlichen Raum platziert wird, von den Menschen adoptiert, bis das Gebäude und seine projizierte Funktion den Menschen bestimmte Verhaltensmodi aufzwingt und total in ihre Benutzung übergeht und als Werk verschwindet.

Michael Eng setzt Silvas Werk in Verbindung mit der Erbschaft der Moderne. In dem Artikel „Sancho Silva. Film Machine“⁶⁶, publiziert in dem Katalog „Anamnese“, der der neuesten zeitgenössischen portugiesischen Kunst gewidmet ist, betont Michael Eng in Verbindung mit Silvas Werk die Beziehung zwischen Architektur und Kino, die sich als ein Versuch konfiguriert, die Architektur aus ihrer statischen Bedingtheit zu befreien. Diese Architektur in Bewegung ist ein architektonischer Raum, in dem Bewegung als eine zeitliche

⁶⁴ Interview mit Sancho Silva, August 2007.

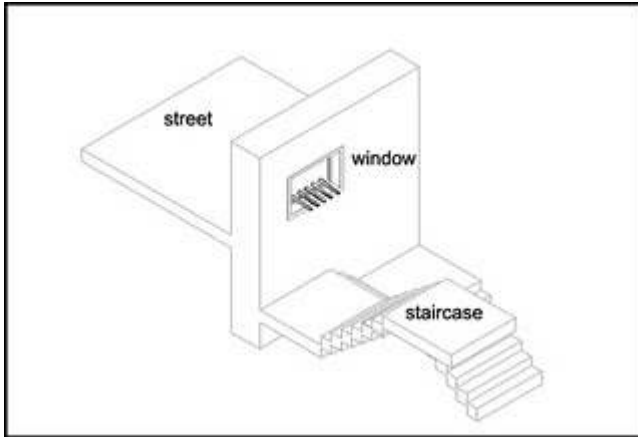
⁶⁵ Ibid, im Original: „I am interested in abstracting the potential of the space in terms of architecture.“

⁶⁶ <http://www.anamnese.pt/?projecto=apa> .

Entfaltung eingeführt worden ist, mithin eine Architektur des Ereignisses. Versuche in dieser Hinsicht haben sich im Allgemeinen als Hinzufügung von animierten (Video)Bildern oder Ton auf die Oberfläche der Architektur entpuppt, ohne im Grunde die statische Bedingtheit der Architektur zu ändern. Die Beziehung zwischen Architektur und Optik wird von Michael Eng zunächst in den Schriften von Walter Benjamin identifiziert, wo dieser behauptet, dass das Kino Zugang zu einer „unbewussten Optik“ vermittelt, die er mit dem Unbewussten der Psychoanalyse verbindet.

Von Benjamin bis zu dem Panoptikum von Foucault hat Bernard Tschumi die kinematische Metapher in seiner Arbeit wiederaufgenommen und sie zugleich von ihrer modernistischen Erbschaft der Form hin zu ihrer Fluidisierung befreien wollen. Michael Eng betrachtet die kinematische Metapher bei Tschumi nicht anders als eine Fortsetzung des Projektes der Modernität, welches dadurch ein betrachtendes, beobachtendes Subjekt formiert. Was Eng Tschumi zuschreibt, ist die Einführung der „postmodernen“ Diskontinuität, die dem Modell der Moderne die Fragmentierung des Bildes hinzufügt und dadurch einen „trainierten“ Betrachter für die Rezeption des diskontinuierlichen Bildablaufes bildet. Im Sinne Jonathan Crarys⁶⁷ sieht Eng den Betrachter nicht als ein Individuum, das seine Betrachtung steuern kann, sondern als durch Techniken des Körpers bedingt, denen sich zu unterwerfen es gezwungen ist. Aus dieser Perspektive betrachtet Eng die Arbeit von Sancho Silva <Film Machine> (2003). Hier wird der Blick durch ein Fenster von dem Künstler blockiert, mit Ausnahme von fünf Blickröhren, die im Format von 35 Millimeter (die das Rahmenformat des Kinofilms reproduzieren) die Sicht auf die Straße vermitteln. Der Betrachter, der abwechselnd durch die fünf Öffnungen blickt, formt durch die mentale Hinzufügung der Echtzeit in 35 Millimeter Fragmente des Straßengeschehens wie in einem Film.

⁶⁷ Crary, Jonathan (1996), *Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*, Verlag der Kunst, Dresden. Ders., (2002), *Aufmerksamkeit. Wahrnehmung und moderne Kultur*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.



Sancho Silva, *Film Machine*, 2003

Das architektonische Gebäude ist dasjenige, das die Betrachtung des Subjekts bedingt, und es ist nicht so, dass der Betrachter das Gebäude durch seine Präsenz aktiviert, sondern das Gebäude selbst aktiviert die Erfahrung des Subjekts (dadurch, unterstreicht Eng, wird die moderne Beziehung umgekehrt). Der Betrachter selbst ist in die Position versetzt, eine Performance zu vollbringen, um den Film zu bilden, so wie auch die Betrachteten (die Leute von der Straße) einen Film vor sich „performen“. Dieses site-spezifische Werk weist eine weitere Ebene auf, so wie die meisten Werke Sancho Silvas, die eine kritische Referenz zu dem Kontext, in dem sie platziert sind, besitzen. Das Gebäude, in dem die Installation realisiert wurde, ist ein Gerichtsgebäude, die fünf Blickröhren entsprechen den fünf Fensterbarren, die den Blick des Gefangenen blockieren. Damit verbindet Silvas Arbeit die Technologie der Beobachtung mit der Rolle der Architektur, die sie für die Geschichte des Kinos gespielt hat. Micheal Eng erinnert daher auch an das „Unsichtbare Kino“ von Peter Kubelka.

Der österreichische Filmtheoretiker und Künstler Peter Kubelka imaginierte 1971 in New York eine „Seh- und Hörmaschine“, die das Medium der Bildvermittlung selbst unsichtbar

ließ: Der Vorführsaal eines Kinos sollte optisch und räumlich zurücktreten. Durch einen vollkommen schwarz gehaltenen Raum sollte sich die Aufmerksamkeit des Zuschauers allein auf die weiße Leinwand und den Film konzentrieren, um eine möglichst unmittelbare Erfahrung des Mediums selbst (des Films, so wie er von seinem Autor imaginiert wurde) zu erreichen. Die Architektur sollte also als Medium in der Wahrnehmung der Besucher vollständig zurück treten, um den virtuellen Raum des Films als einzig „realen“ Raum zu etablieren. Der derartig imaginierte virtuelle Raum ist der Raum einer immersiven, totalen Erfahrung des Betrachters, so wie sie später auch durch digitale Mittel erzielt worden ist. Der Unterschied zwischen der durch digitale Medien erzielten Beziehung zum Werk und der Immersion, die die behandelten Werke bewirken, wird im letzten Kapitel behandelt.

3. Die Materie des Virtuellen

3.1. Aktualisierung der Virtualität und Realisierung des Möglichen

Virtualität, verstanden als etwas Reales, wird nicht als eine fiktionalisierte Wirklichkeit oder eine Simulation von Wirklichkeit (im Sinne einer Reproduktion oder Kopie) definiert, sondern als *potentielle Realität*, die nicht dem unmittelbaren Präsens angehört ist.

Gilles Deleuze erklärt in mehreren seiner Werke, aus denen in dieser Arbeit zitiert werden wird, dass Virtualität eine Präsenz ist, die, obwohl sie in einer Nähe zu unserer materiellen Aktualität steht, nicht aktualisiert worden ist. Ein Kunstwerk, das nicht auf Darstellung oder Übertragung eines ursprünglichen Konzeptes basiert, und dessen Form und Aussagepotential veränderbar ist, gehört einem Bereich der Potentialität an. Virtualität könnte als eine latente Multiplizität von möglichen Entwicklungen, Verbindungen und Beziehungen angesehen werden, in denen das Werk aufgenommen/benutzt werden kann.

Eine Kernfrage in dieser Hinsicht ist die Unterscheidung, die Gilles Deleuze zwischen Virtualität und dem Möglichen einführt, die Unterscheidung zwischen der Aktualisierung der Virtualität und der Realisierung des Möglichen⁶⁸. Für Gilles Deleuze ist Henri Bergson, den er in seinen Schriften vielfach anführt und kommentiert, ein großer Denker der Dauer und der

⁶⁸ Deleuze, Gilles (2007): *Henri Bergson, zur Einführung*, Junius Verlag, Dresden. Ders. (1992): *Differenz und Wiederholung*, Wilhelm Fink Verlag, München. Siehe auch Marianne Krogh Jensen [2001]: „Mapping Virtual Materiality“ in Weibel, Peter (Hg.): *Olafur Eliasson: Surroundings Surrounded*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, S. 302-312.

Multiplizität und Virtualität. In dessen Interpretationsrichtung erarbeitet Deleuze in verschiedenen Bereichen der zeitgenössischen Kultur die essentielle Unterscheidung – wie er sie nennt – zwischen dem Möglichen und dem Virtuellen. Das Mögliche ist ein Korrelativ des Realen: Das Mögliche ist das, was sich ins Reale ausformulieren und transformieren wird. Es ist konform mit dem Realen, wie ein Plan, der materialisierbar ist. Das Reale steht somit dem Möglichen nahe, ist aber auch eine Limitation des Möglichen. Der Beziehung Realität – Möglichkeit, wird die Verbindung zwischen Virtualität und Aktualität gegenübergestellt. Das Aktuelle ähnelt in keiner Weise der Virtualität. Obwohl die Virtualität real ist, hat sie keine Aktualität im Präsens.⁶⁹ Das Aktuelle limitiert die Virtualität nicht und selektiert nicht aus ihr, was materialisierbar werden könnte – so wie es im Modell Möglichkeit-Realität vorkommt.

„Die Differenzierung ist stets die Aktualisierung einer Virtualität, die unabhängig von der Existenz ihrer aktuellen, divergierenden Linien Bestand hat.“⁷⁰ Das Aktuelle ist also mit Virtualität durch Differenz und Divergenz verbunden, die als eine Form von Kreation verstanden wird. Durch Differenz wird der Übergang von der Virtualität als Startpunkt und der Aktualität, bei der man ankommt, geschaffen. Diese Differenz kann nicht im Bereich des Möglichen erscheinen, ihre Erscheinung ist verbunden mit Virtualität, da die Möglichkeit von dem Realen begrenzt ist und nicht das Erscheinen des Unerwarteten ermöglicht. Dieser Begriff der Differenz, dem Derrida und Deleuze aus verschiedenen Interpretationsrichtungen eine große Bedeutung zuschreiben, wird zu einem Vektor der Kreativität, der Eruption und Entfaltung von bis dahin Ungedachtem. Virtualität gehört einer Vergangenheit an, die sich in den Prozessen ihrer Transformation nicht erschöpft hat und einer Zukunft, welche nicht antizipierbar ist. Beziehungen, in denen die Gegenwart nicht durch die Vergangenheit vorbestimmt wird, und die durch unvorhersehbare Verzweigungen und Konfigurationen entstehen, sind der Bereich der Differenz. Insofern die Virtualität als solche existiert, hat sie eine Realität, die, wenn sie auch nicht aktuell ist, die Macht hat, produktiv zu sein. Ihr Effekt ist, Differenz und Divergenz zum Aktuellen zu generieren. Differenz kann aber ohne das Aktuelle nicht existieren. Die Idee der Virtualität bringt im Diskurs die Potentialität verschiedener, differenzierter Formen von Präsenz hervor. „Man sieht, dass die Differenzierung niemals ein negativer, sondern immer ein schöpferischer Akt ist, dass der Unterschied nie negativ, sondern im Kern stets positiv und schöpferisch ist.“⁷¹ Bei Deleuze sind aber zwei Begriffe zu unterscheiden, um seiner Deutung der Differenzierung näher zu

⁶⁹ Siehe auch Elisabeth Grosz [2001]: „The Future of Space: Toward an Architecture of Invention“ in Weibel, Peter (Ed.): *Olafur Eliasson* (Anm. 67), S. 252-268.

⁷⁰ Deleuze, Gilles (2007): *Henri Bergson* (Anm. 67), S. 120.

⁷¹ *Ibid.*, S. 128.

kommen: Differenzierung und Differentiation⁷². So wie Adrian Parr erklärt,⁷³ ist Differentiation – ursprünglich ein mathematisches Konzept – bei Deleuze ein offenes System, in dem kontinuierlich neue Verbindungen und Richtungen entstehen. Was differenziert wird, sind Intensitäten und heterogene Qualitäten. Differentiation geschieht nur in dem Bereich des Virtuellen und bedeutet eine kontinuierliche Kombination, eine kreative Bewegung und Transformation. Das ist auch, was die Realität des Virtuellen ausmacht, obwohl das Virtuelle nicht aktuell ist. Im Gegensatz hierzu bedeutet Differenzierung den Moment der Aktualisierung des Virtuellen. Diese Aktualisierung kann sowohl materiell als auch konzeptuell sein.

Die Frage, die sich dann stellt, ist, wieso die Differenzierung nicht zu einem System der Repräsentation wird und nicht in Similarität und Identität mündet. Die Aktualisierung des Virtuellen ist als ein System, das kontinuierlich der Veränderung ausgesetzt ist, zu verstehen. Differenzierung stellt nicht eine Version / eine Übertragung des Virtuellen, das es differenziert, dar, da es sich durch das Erscheinen von Kreativität und dem Neuen auszeichnet. Die Prozesse der Differenzierung sind für Deleuze eher Prozesse der Variation als der Identität, Prozesse der kontinuierlichen Änderung. Differenzierung markiert nicht nur eine Änderung von dem, was bereits virtuell existiert, sondern bringt im Prozess, durch den das Virtuelle sich differenziert, also aktualisiert, etwas fundamental Neues zum Vorschein.

Virtualität kann aus der Perspektive der Produktion und Potentialität der Werke neu erdacht werden. Virtualität ist in diesem Zusammenhang das Versprechen des Werkes, über seine konstruierte Aktualität hinaus nicht nur seine Interpretation im Bereich der vorprogrammierten Möglichkeit zu gestalten, sondern über seine vom Künstler intendierte Bedeutung hinaus unvorhersehbare Innovationen als Bereich des Virtuellen werkimmanent zu generieren – eine Potentialität, die grundlegend jedes Kunstwerk mit sich trägt. Virtualität ist somit das Potential an kreativer Produktivität, das Exzess, Singularität und Erneuerung mit sich bringt. Im Falle der von mir behandelten Werke werden diese Entstehungsprozesse der Differenz, die eine Multiplizität der Interpretationsmöglichkeiten generieren, absichtlich von den Künstlern auch auf der Ebene der fluktuierenden Struktur des Werkes sichtbar gemacht: Ihre Werke weisen nicht eine stabile Identität auf, sondern bestehen konkret aus Transformationen, die die Form in der Zeit erfährt.

⁷² Deleuze, Gilles (1992): *Differenz und Wiederholung*, (Anm. 67), S. 238.

⁷³ Adrian Parr, "Differentiation / Differentiation" in ders., [Hg.] (2005), *The Deleuze Dictionary*, Edinburgh University Press, Edinburgh, S. 75-76.

Das Werk wird ständig aktualisiert, *indem* es differenziert wird, indem es in Verbindung mit der Aktualität anderer Kontexte gebracht und somit wieder verkörpert wird.⁷⁴ „Die *Struktur* ist die Realität des Virtuellen.“⁷⁵ Das Virtuelle kann also nicht in seinen Elementen erfasst werden, sondern durch seine Struktur – ein anderer Begriff, der auch für Derrida fundamental ist. Nur in der Differenz, die zwischen den Elementen entsteht, in ihren Verhältnissen und den „singulären Punkten“, die ihnen entsprechen, entsteht das Virtuelle. Das Werk als Virtualität ist ein Werk, das eine gewisse Dauer seiner Rezeption voraussetzt, die nicht mehr an seiner Objektivität in einem bestimmten aktuellen Kontext haftet, sondern, ohne in einen Bereich der Fiktion überzugehen, mit der Aktualität seiner Wiedererfindung in Einklang steht. Die Multiplizität eines derartigen Kunstwerkes kann nicht auf seine konstituierenden Elemente in ihrer Materialität reduziert werden, ist aber auch nicht eine Generalisierung oder Abstraktion dieser Elemente.

Die Überlegungen Bergsons zur Zeitlichkeit werden von Deleuze im Bereich der Spatialität erweitert. Das Zeitbild Bergsons strukturiert sich unter Form eines Netzes, wo Linearität der zeitlichen Entfaltung zugunsten von Heterogenität und Multiplizität aufgegeben wird. Die Vergangenheit koexistiert mit dem Präsens in einem Zustand der Latenz, der Virtualität. Die paradoxen Formulierungen Bergsons über Zeitlichkeit gehen von Dauer aus, verstanden als einer einheitlichen Zeitlichkeit, in der Vergangenheit, Zukunft und Präsens in Simultaneität und Intersektion mit anderen Arten von Dauer ein Netz der Verbindungen und Transformationen bilden⁷⁶. Eine virtuelle, latente Zeitlichkeit ist stets in Dialog mit einer dynamischen, aktuellen Zeitlichkeit, sie determinieren sich aber nicht gegenseitig und keine von ihnen kann auf die andere reduziert werden.

Wenn Zeit nicht aus einer linearen Sukzession besteht und wenn sie auch nicht als zyklisch und wiederholbar zu verstehen ist, dann kann auch Raum nicht als homogene Dimension verstanden werden, die Prozesse oder Ereignisse als Container aufnimmt. Raum muss dann auch als eine Dimension aufgefasst werden, die Transformation, Kontamination, Übergang und Umschaltung in Verbindung mit Zeit hervorbringt.

Hierzu sind Carlos Bungas Gedanken über die Verbindung zwischen der Virtualität und der Erscheinung des Neuen und des Potentials an Kreativität, das mit dem Bereich des Virtuellen in Verbindung steht, heranzuziehen:

⁷⁴ Deleuze, Gilles (2007): *Henri Bergson, zur Einführung*, (Anm. 67), S. 123-124.

⁷⁵ Deleuze, Gilles (1992): *Differenz und Wiederholung* (Anm. 67), S. 264.

⁷⁶ Deleuze, Gilles, *Henri Bergson* (2007), (Anm. 67) S. 110.

„Virtuality creates relationships between different usages and between different coordinates of objects, which allow the possibility of showing new perspectives of the way of understanding objects and new contexts of exchange and communication with the object. Virtuality emerges as a necessity regarding the relation real/unreal: it can eliminate the frontier, which exists between both of them. The connection with the new, can be made through the intermediary spaces, which exist between things. In connection to this, is placed the artistic production, which can become a creation space, and which can assume those intermediary spaces, that enhance new possibilities of thought and experimentation. These relationships can produce mutual influences, originating ruptures of frontiers.“⁷⁷

3.2. Bauen in Suspension

Für die Aufschlüsselung der Arbeitsweise Carlos Bunga wird im Folgenden die Unterscheidung von Gilles Deleuze zwischen Virtualität und dem Möglichen, zwischen der Aktualisierung der Virtualität und der Realisierung des Möglichen entscheidend sein. Als Ansatzpunkt dient die besondere Art, in der Bunga die Materialien für seine Installationen einsetzt. Seine riesigen Installationen, die verschieden begehbare oder nur sichtbare Räumlichkeiten in die Struktur des fixen Galerieraumes einbauen, sind labyrinthische Durchgänge und ineinander verschachtelte Bauten in Bauten. Ausgehend von der Solidität des Raumes der Galerie konstruiert Bunga seine ephemeren Räumlichkeiten, die in die ursprüngliche Konstruktion den Faktor einer unterschiedenen Zeitlichkeit einfügen. Seine Konstruktionen, ob vom Künstler selbst zerstört oder nicht, erscheinen als Modell einer möglichen Konstruktion, Repräsentationen von räumlichen Potentialitäten. Bunga sagt dazu:

„Für mich ist es wichtig, wie die Besucher einen neuen Raum finden zwischen dem Galerieraum der bereits existiert, und dem Raum, den ich gebaut habe. Dies ist auch eine Möglichkeit, durch die der Raum einem Experiment unterzogen wird, aber es gehört einem Bereich der Immaterialität an. Es ist ein Raum der Suspension. Ich spiele selbst mit diesen verschiedenen Variationen von Raum.“⁷⁸

Der Begriff des Möglichen, der vom Künstler selbst erwähnt wird, steht bei ihm für die Potentialität des Raumes (ein Begriff, den er selbst eingeführt hat und der von der Kritik auch

⁷⁷ Interview mit Carlos Bunga, März 2010.

⁷⁸ Interview mit Carlos Bunga, Oktober 2007.

übernommen wurde). Das Werk hat eine Präsenz in der Suspension, sowohl physischer als auch konzeptueller Natur in jenem Bereich des Virtuellen, der verlangt, ständig aktualisiert zu werden. Diese ineinander verwobenen Ebenen seiner potentiellen Aktualisierungen sind die Materie des Werkes. Aus dem Bereich der *Latenz*, zu dem es gehört, kann das Werk eine „Aktualität im Präsens“ erhalten durch die konzeptuelle Partizipation des Publikums, die es dauernd neu erfindet und somit aktualisiert. Nach Deleuze ist das Aktuelle mit der Virtualität durch Differenz und Divergenz verbunden. Die Existenzmöglichkeit des Werkes ist die Möglichkeit der Koexistenz seiner differenzierten Interpretationen, seiner stets divergenten Zugehörigkeitskontexte, die die Interpretation ausdifferenzieren, indem das Virtuelle aktualisiert wird.

Bungas Werk, könnte man denken, bedient sich illusionistischer Effekte: Man hat den Eindruck, zu sehen, was nicht existiert oder nicht zu sehen, wovon man annimmt, dass es im Raum existiert. „Illusionen“ verweisen auf eine *dahinter* steckende Realität und gehören dem Bereich des Möglichen an.⁷⁹ In Bungas Werk handelt es sich jedoch nicht um ein Gegenspiel von Anwesenheit und Absenz, Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, die sich gegenseitig ausschließen, (so wie das Reale und das Mögliche nicht gleichzeitig existieren können), sondern eher um Koexistenz und Präsenz verschiedener Dimensionen des Raumes.

„Was für mich wichtig ist, ist die Idee der *akzelerierten Temporalität*. Für mich ist die Rolle von Karton in meinen Installationen damit in Verbindung zu bringen. Als ein sehr zerbrechliches Material benutze ich Karton mit gewisser Ironie in den riesigen Installationen. Wenn ich baue und danach das zerstöre, was ich baue, dann akzeleriere ich in der Zeit die Prozesse, in denen Raum eingewickelt ist. Ich mache damit eine Intervention in dieser Temporalität, ich schaffe eine neue Temporalität aus den existierenden Möglichkeiten.“⁸⁰

Bunga spricht in diesem Zusammenhang auch von seiner Obsession für Dokumentation, durch die er eine Verbindung nicht mit der Vergangenheit einer Konstruktion realisiert, sondern mit ihrer virtuellen Realität, indem er die nicht manifestierten Potentialitäten seiner Werke durch die Dokumentation in das Sichtbare verlängert:

⁷⁹ Die Unterscheidung zwischen Virtualität und dem Möglichen anhand künstlerischer Ausführungen wird ausführlicher auch im letzten Kapitel behandelt.

⁸⁰ Interview mit Carlos Bunga, Oktober 2007.

„Es geht um eine fundamentale Kontradiktion: Nachdem ich mein Projekt durchführe, mache ich immer einige Zeichnungen mit dem Raum der realisierten Installation. Die kleinen Skizzen, die normalerweise das Werk als einen Beweis seiner Form nachbilden, sind bei mir eine umkehrte Art von Dokumentation, in der verschiedene Skizzen zu demselben Werk das 'reale' Geschehen alterieren, in es intervenieren. Somit versuche ich nicht das Werk selbst, sondern die Möglichkeiten, die das Werk kreiert hat, zu dokumentieren. Ich verlängere somit seine Potentialitäten.“⁸¹

Bunga bringt somit verschiedene Zeitlichkeiten und verschiedene räumliche Variationen des Werkes auf eine gleiche Ebene. Er erforscht die Vergangenheit des Werkes, die sich in den Prozessen ihrer Transformation nicht erschöpft hat und seine Zukunft, welche nicht antizipierbar ist – also das, was das Werk in seiner Virtualität sein könnte. Sein Thema sind Beziehungen, in denen die Gegenwart nicht durch die Vergangenheit vorbestimmt wird. Dadurch entstehen unvorhersehbare Verzweigungen und neue Konfigurationen des Raumes, jene virtuellen Differenzen, die das Werk trägt und auf die Bunga durch seine „Dokumentationen“ hinweist.

Was das Werk von Yukihiro Taguchi anbelangt, handelt es sich um eine erlebte Aktualisierung einer virtuellen Realität seiner Räume, Situationen und Objekte, anhand Schichten von ineinander verschachtelten räumlichen Präsenzen, die in ihren verschiedenen Temporalitäten koexistieren. In der oben beschriebenen Installation <Moment. Performatives Spazieren> erfährt der Betrachter mehrere Räume zugleich: den Raum der Galerie und seine Zeitlichkeit; den Raum der Galerie, der in den öffentlichen Raum übergeht, mit der spezifischen Zeitlichkeit dieses Übergangs; den öffentlichen Raum, der als eigenständig angesehen werden kann; den Raum der hinter sich gelassenen Galerie, der in einem bestimmten zeitlichen Moment verortbar aber nicht präsent und trotzdem reaktivierbar ist. Diese verschiedenen Zeitlichkeiten und Räumlichkeiten werden von Yukihiro Taguchi durch die Evidenz ihrer Simultaneität und ihrer Zugehörigkeit zu einem nicht-linear erfassbaren Kontinuum anschaulich gemacht. Eine derartige Zeitlichkeit und ihre unterschiedlichen Ebenen entziehen sich der unmittelbaren Erfahrung, sind virtuell im Sinne von real, aber nicht aktuell und können aktuell werden, ohne gleichzeitig Präsenz zu erhalten.

Das Wesentliche und das Notwendige ist vor allem, so Bergson, über intellektuelle Modelle zu verfügen, anhand deren wir jenseits der Unmöglichkeit der Erfahrung der Zeitlichkeit als Kontinuum unser Verständnis aufbauen können. Derartige Modelle entfalten

⁸¹ Ibid. Die Problematik der Dokumentation wird in den nächsten Kapiteln ausführlich besprochen.

nicht nur eine unterschiedliche Art zu verstehen und zu betrachten, sondern auch eine verschiedene Art zu bauen. Als performative Architektur können diese Werke als solche Modelle verstanden werden.

Taguchi gibt mehrfache Deutungen für das, was er die *Interdependenz* nennt: eine Behauptung wider Beständigkeit und Immobilität. Raum ist für ihn ein Ergebnis der Reziprozität seiner konstituierenden Beziehungen. Was wir mit dem Begriff Raum bezeichnen, ist für ihn eine ständige Formung, Verformung, Formulierung und Reformulierung, Prozesse die untrennbar voneinander sind.

In einem Interview vom Januar 2008 beschreibt Yukihiro Taguchi die Mechanismen der alltäglichen Raumkonstitution und -dekonstruktion, die er in seinen Werken veranschaulichen möchte.

„Es ist so wie mit einer Komposition mit Farben. Nicht nur, dass bestimmte Farben, in ihrer Kombination einen Raum der Farben, eine Komposition schaffen. Was mich interessiert ist, wie eine bestimmte Komposition die Erscheinung und letztendlich die Natur der Farben determiniert. In einer bestimmten chromatischen Komposition ist blau – blau, in einer anderen ist blau nicht mehr blau. Die Situation wird anders und ihre Bedeutung verlagert sich damit. Dies sind die Prozesse, die ich im Raum erforsche. Ich erforsche, wie der Raum von einer Situation zu einer anderen gleitet, ich erforsche diese *Kapazität* des Raumes. Ich versuche auch zu zeigen, dass diese Evidenzen von Raum und Zeit bestimmte Potentialitäten verbergen, die wir üblicherweise übersehen. Man komprimiert oder erweitert und konstruiert die eigene Zeit und den eigenen Raum der Erfahrung aus Momenten, die separat existieren, man ignoriert somit ihre lineare Kontinuität. Die Menschen teilen und bilden mental kleine Räume aus diesem räumlichen Kontinuum. Das möchte ich zeigen. Das ist das Individuelle. Mein Film in Sarajevo⁸² hintergeht diese Prozesse. Er ist auch eine räumliche und zeitliche Überlagerung. Die Leute, die neben dem Feuer auftreten, befanden sich in unterschiedlichen Zeiten am selben Ort und fotografierten das gleiche Feuer, aus demselben Winkel. Diese Überlagerung hat ihre eigene Kontinuität und kreiert einen anderen Raum, als den, den jeder von ihnen selbst wahrgenommen hat. *Es ist eine Überlagerung der Erfahrung.*“⁸³

⁸² Taguchi meint sein Video <Visitor>.

⁸³ Interview mit Yukihiro Taguchi, Januar 2008.

Zum Unterschied von Noam Braslavsky, dem Galeristen und Kurator von GDK, der während mehrerer Ausstellungen mit Yukihiro Taguchi kollaborierte, und der in seinen eigenen künstlerischen Arbeiten, so wie er es selbst beschreibt, einen Raum des Affektes, der Erinnerungen von Ursprüngen, der Sensorialität und der immersiven Erfahrung der umgebenden, natürlichen Umwelt zu kreieren beabsichtigt, handelt es sich bei Yukihiro Taguchi, wie Braslavsky meint, um einen Raum, der auf einer ideatischen Ebene erforscht wird und eine Virtualisierung der täglichen Erfahrung und zugleich eine Erfahrung einer virtuellen Ebene des Raumes ermöglicht.

„In einer meiner Arbeiten habe ich Zellen konstruiert, um die Menschen dort für eine Weile bleiben zu lassen und ich war immer mit der Frage beschäftigt, wie viel Raum der Mensch um sich herum braucht. Ich glaube nicht, dass sich Yuki mit der konkreten Beziehung zwischen Mensch und Raum, aber eher mit der *Idee* von Raum beschäftigt. Bei ihm ist der virtuelle Raum wichtiger.

Ich beschäftige mich mehr mit den Beziehungen zwischen Mensch und Raum, indem ich die Natur von Räumen verfolge, für die die Menschen ein religiöses Empfinden haben (ein Dom, oder Räume, die an die Gebärmutter erinnern, die Innenräume von Bäumen in alten Kulturen – alle führen zurück zur Idee von der „Vertreibung“ aus dem Paradies, von der geborgenen Gebärmutter). Ich kreierte Räume, die diese Sensationen evozieren können. Es gibt auch bestimmte Rhythmen oder Töne, die diese Räume evozieren können, es ist eine Verbindung zwischen verschiedenen Räumen, an die wir uns erinnern können, wie ein Echo.

Yuki dagegen benutzt auch Abgrenzungen zwischen Räumen durch Licht oder Halblicht, Schatten, oder auch mit dem feinen Material Nylon oder mit Reispapier (die an eine japanische Ästhetik erinnern). Aber es geht nicht darum, bestimmte *andere* Räumlichkeiten zu evozieren, sondern es geht eher um diese virtuellen Räume, die entstehen können. Er beschäftigt sich auch mit Grenzen, er kreierte Grenzen, die eigentlich nicht existieren. Deswegen habe ich von Virtualität gesprochen. Seine Grenzen wie seine Räume existieren virtuell und das ist, was er zeigt: diese Virtualität. Wenn man in ein Restaurant geht, hat jeder Tisch und jeder Stuhl seinen kleinen Kosmos: Ein Tisch ist traurig, der andere nicht, etc. Wenn Yuki diese Verpackungen macht, dann packt er diese Virtualität, diese Situationen eigentlich ein. Diese Situationen sind sicherlich auch sozial, aber es geht auch um die Grenzen zwischen Räumen und ihren Situationen. Virtuell im Sinne: Dieser Raum, den man als privat empfindet, den man um sich herum als sein eigener fühlt, oder um

einen Stuhl herum, existiert nicht tatsächlich, es ist nicht der echte Raum zwischen den Gegenständen, sondern ein virtueller Raum von Bedeutung, der nur mental existiert. Es ist oft ein aggressiver Raum: drei Leute in Nylon einzupacken... Es ist aber ein *virtuell aggressiver* Raum. Er realisiert diesen virtuellen Raum in einem tatsächlichen Raum. Aber was er zeigt, ist nicht ein tatsächlicher Raum, sondern ein virtueller. Virtueller ist, was ich durch nicht-körperlich meine, durch Mentales.“⁸⁴

Deleuze verbindet seine Überlegungen zur Multiplizität des Raumes mit der Malerei (Taguchis Beschreibung der Kapazitäten des Raumes anhand chromatischer Veränderlichkeit ist nicht weit entfernt davon): „Von der Reflexion der Maler erfahren wir alles über den Raum jeder Farbe und über die Verbindungen dieser Räume in einem Werk.“⁸⁵ Und weiter behauptet Deleuze: „Mehr noch, kraft der Komplexität einer Idee und ihrer Beziehungen zu anderen Ideen, spielt sich die räumliche Dramatisierung auf mehreren Ebenen ab: in der Konstitution eines inneren Raumes, aber auch in der Art und Weise, wie dieser Raum auf die äußere Ausdehnung übergreift und darin eine Region besetzt.“⁸⁶

Die Berliner Künstler Harry Sachs und Franz Höfner arbeiten systematisch site-



⁸⁴ Gespräch mit Noam Braslavsky, Juli 2008.

⁸⁵ Deleuze, Gilles (1992): *Differenz und Wiederholung* (Anm. 67), S. 266.

⁸⁶ *Ibid.*, S. 274.



Sachs und Höfner, *Heimkino*, 2004

spezifisch. Ihre kritischen Interventionen basieren auf Recherchen in den vorgefundenen urbanen sozialen Zuständen, die sie temporär defunktionalisieren oder refunktionalisieren, ebenfalls ohne der vorgefundenen Situation neue Elemente hinzuzufügen. Mit den Potentialitäten zur Regenerierung, die sie in einer bestimmten (meistens sozialen oder institutionalen) Situation erkennen, wird eine Realität zum Umkippen und nach den Prinzipien einer unmöglichen Logik trotzdem zu einer Wirkung gebracht, die die ursprüngliche Situation nicht nur kritisch umkehrt, sondern zugleich auch revitalisiert. In Berlin bauen sie Mikrostädte oder Wohnräume in den Innenräumen von privaten Galerien. Oft fordern diese Konstruktionen eine anstrengende Partizipation des Publikums: Kriechen in

engen Räumen, Ab- und Aufsteigen, stundenlang Laufen oder Skaten. In <Heimkino> (2004, Berlin) bauen sie eine begehbare Schrankinstallation, in der die Besucher aufgefordert werden, bis zur Verwirrung durch die verschiedenen labyrinthischen Räume zu kriechen.

In <Active Men - Le Retour> (2004, Metz) bauen sie in den Trennwänden einer Galerie Aufenthaltsräume für das Publikum, die bei einem ersten Rundgang der Galerie versteckt bleiben: Geräusche, Gerüche werden vom Publikum in der leeren Galerie wahrgenommen, bis sie den Eingang zu den Zwischenräumen finden und selbst an dem ausgestellten Happening mitwirken können.



Sachs und Höfner, *Active Man – Le Retour*, 2004

In der Arbeit <Douanville> (2004) bauen sie eine Brücke als Zollstation zwischen der ehemaligen Hafenregion Hamburgs und dem heutigen kommerziellen Zentrum über die Stadt – an einem Ort, wo dies nie erlaubt werden würde, wo ein Zoll keine Bedeutung finden kann. Auf dieser Brücke werden kleine Wohnhäuser als private Gebäude vorgetäuscht. Von unter der Brücke her hatte man den Eindruck der Begehrbarkeit der Brücke, in der Nacht konnte

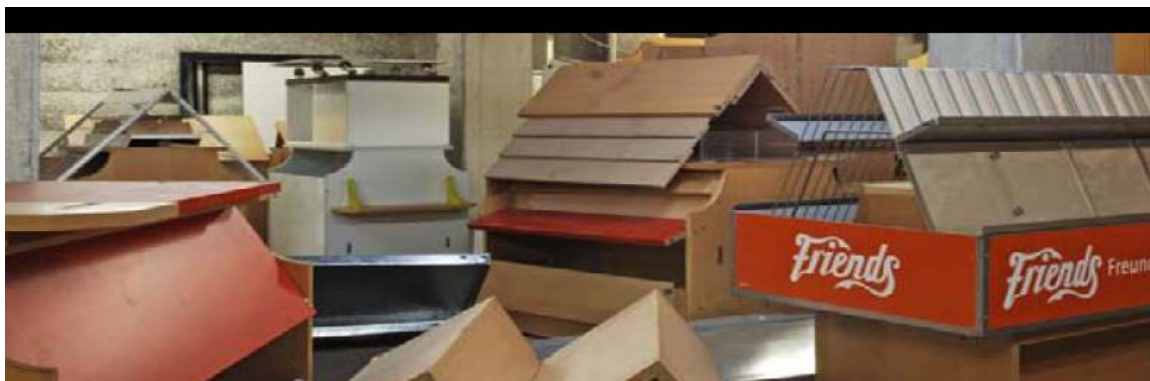
man Lichter in den Wohnungen sehen, Geräusche und Stimmen von Fernseher und Radio



hören.

Sachs und Höfner, *Douanville*, 2004

In <Rosapark> (Freiburg, 2005) haben sie mit den Materialien aus einem Lager einer Buchhandlung eine begehbare, fiktive, kleine Stadtreplika von Freiburg gebaut. Obwohl es keine genaue Entsprechung der Gebäude gab, erkannten die Besucher stets die Sehenswürdigkeiten der Stadt und konnten sogar in einem von den Künstlern gebauten



Minizug durch die „Stadt“ fahren.



Sachs und Höfner, *Rosapark*, 2005

Es geht in diesen Werken nicht um eine Dekonstruktion der Evidenz, nicht um einen Versuch, die unanschaulichen Prozesse der Raumkonstitution zu erforschen, sondern um das Aufbauen einer Realität, die den räumlichen und gesellschaftlichen Evidenzen, die gegeben sind, neue Möglichkeiten entzieht, die meistens im Bereich einer scheinbaren Funktionalität bleiben, jedoch eine darunterliegende Bedeutungsebene der ursprünglichen Situation offenbaren, die sich als vollkommen unfunktional entpuppt. Aus artifiziell kreierten Situationen entspringt paradoxerweise ein darunter liegender Mechanismus, der die Prozesse, durch die Raum entsteht und erlebt wird, analytisch verfolgt. Das Nachbauen der Realität, das diese nicht kopiert, sondern umstellt, enthüllt ihre konstituierenden Prozesse und zeigt einen Raum, der wie in einer verkehrten Welt als Kehrseite der Medaille die Prozesse, die er zeigt, zugleich in Frage stellt. Sachs und Höfners Werke vertreten eine kritische gesellschaftliche Position, behandeln die Manipulation der Individuen durch soziale Strukturen, und entfalten an dem Konjunktionpunkt zwischen dem Öffentlichen und Privaten eine Theorie der sozialen urbanen Raumkonstitution. Durch eine momentane Identifikation und erlebnishafte Einbindung in bestimmte Mechanismen (durch die Besucher, die sich auf ihre Konstruktionen einlassen), negiert sich in ihren Werken der scheinbare Raum einer fiktiven Erlebniswelt selbst und bringt zum Vorschein gerade das, was er maskieren wollte.

Franz Höfner meint dazu: „Unsere Herangehensweise erinnert mich an diese Kunstveranstaltungen aus der Renaissance und aus dem Barock, die *Tableaux vivants*. Figuren aus berühmten alten Malereien oder Skulpturen wurden durch Zeitgenossen nachgestellt. Ein neues Bild entsteht, in neuen Formen, durch neue Assoziationen. Die gemalte Idee wird lebendig, dreidimensional, und dadurch ganz anders wahrgenommen. Bei uns geht es ungefähr in diese Richtung.“⁸⁷

⁸⁷

Interview mit Harry Sachs und Franz Höfner, April 2007.

Konzepte sind mentale Bilder. Der postkonzeptuelle Raum

1. Einführung	134
2. Ein Tisch ist auch ein Tisch und ist auch nicht ein Tisch	137
2.1. Yuxtaposiciones	139
2.2. Unbesetzt – Leere Ausstellungen	155
2.3. Zero – Materialität und Performativität	161
3. Postkonzeptualismus: „Ausstellungen bedeuten eine Ausübung von mentaler Flexibilität“	165
3.1. Konzeptkunst, Konzeptualismus, Postkonzeptuelle Kunst	166
3.2. Leap into documentation	181
3.3. Konzeptuelle / Kontextuelle Kunst	184
3.4. Tautologie	185
4. Ein unwahrscheinlicher Raum	188
4.1. Zerstörung (räumlich und zeitlich)	188
4.2. GUTAI	196
4.3. Ei Arakawa: Painting Action	204
5. Deaths of Art	215

1. Einführung

Die Werke Bungas sind Werke des Dazwischen, der Spalte: Zwischen, unter oder heraus aus anderen bereits konstruierten Gebäuden, oder eingezwängt in von draußen unsichtbaren Nischen, die die Kontinuität der Vorkonstruktion brechen, kommen seine Labyrinth zum Vorschein. Seine Konstruktionen, und die der anderen Künstler, deren Werke ich besprochen habe, können, so wie im vorangehenden Kapitel gezeigt wurde, als Zwischenräume interpretiert werden, als „Architekturen ohne Plan“. Ihre Formulierungen für eine Architektur der Leere (wo sich ad absurdum etwas konstruiert durch die Möglichkeit seiner Nichtexistenz), werden in diesem Kapitel mit dem Postkonzeptualismus in Verbindung gebracht.

In den Werken von Carlos Bunga wird die Abwesenheit als Fülle durch einen Prozess generiert, den Bunga selbst als Prozess der *additiven Negation* bezeichnet. Dieser bezieht seine Ressourcen aus einer ursprünglichen Transformation heraus. In Bungas Werken aber geht es nicht um eine Transfiguration einer stabilen Situation, oder eines in sich kompletten Objektes, sondern eher um das, was nach den Prozessen, die er im Raum durchführt, *übrig bleibt*. Bunga identifiziert Momente des Verlustes bestimmter Eigenschaften von Objekten, Perspektiven, die in der Logik, durch die ein Objekt funktioniert, nicht ihren Platz finden, Zwischenfälle oder Unfälle, die nie passiert sind und Lücken von Verständnis. Er geht von dem, was selbstverständlich zu sein scheint, aus, und verfolgt diese Selbstverständlichkeit bis zu einer Erkenntnis, die ins Absurde führt. Diese Missbildung der Wirklichkeit und eine Art von Exzess der Abwesenheit, die er praktiziert, sind jedoch nicht ein verpflichtender Weg, den der Beobachter seiner Werke gehen muss. Es handelt sich eher um das Schaffen von Landschaften, die ein Moment des „danach“ markieren (nach einer Umstellung), doch ohne zu verraten „wonach“ und „wohin“. Der Moment des Übergangs ist selbst auch nicht mehr im Werk identifizierbar und hat schon seine Relevanz verloren. Ich erwähne den Begriff der Landschaft, weil Bungas Werke, so wie er oft erklärt, malerische Räume sind, die sich jedoch außerhalb der konkreten Mittel der Malerei befinden. Seine Räume sind architektonisch, skulptural, aber erzielen trotzdem nicht durch ihre jeweilige Form oder ihre darstellerischen Mittel ihre Bedeutung. Sie verkörpern oder umfassen in ihrer konkreten Form Absenz, die als konstitutive Dimension dieser Werke funktioniert, sodass sie nicht ihre Vervollständigung *in* und *durch* sich selbst finden. Bunga behauptet bei verschiedenen Anlässen, dass er „mit Raum“ malt. Es stellt sich heraus, dass Bungas Werk zugleich ein Ausdruck einer

anarchischen, unkontrollierten Geste ist, die ein hierarchisches System von Werten zu seinem Ende bringen will, und zugleich eine Aussage eines konstruktiven kritischen Denkens, das eine letztendlich positive Vision bietet, ohne jedoch die Realität zu ästhetisieren. Als Quelle einer Anschauung von Kunst, in der von dem Kunstdiskurs keine validen oder rechten Urteile erwartet, sondern ihre Aussagen als ein möglichst offenes Denkfeld gestaltet werden, dient der so genannte postmoderne Kunstkritizismus.

Dieses Kapitel unternimmt eine Investigation der Ambiguität, Diskontinuität und Instabilität der Objekträume und bespricht sie in Verbindung mit konzeptuellen und postkonzeptuellen Denktraditionen. Dabei entstehen Parallelen zu anderen künstlerischen Experimenten aus verschiedenen Zeitspannen, die Konzeptualismus mit Performativität verbinden und nach einer Auflösung des in sich transformatorischen Objektes streben. Yves Klein, die deutsche Künstlergruppe Zero oder die Avantgardeexperimente der japanischen Gruppe Gutai und die Arbeiten von Rachel Whiteread werden jeweils als teilweise von den Künstlern selbst erwähnte Referenzstellungen analysiert. Das Problem der Dokumentation wird mit der postkonzeptuellen Kunst verbunden, die eine Rückkehr zur Materialität bedeutet, nachdem die konzeptuelle Kunst das Objekt vollständig auflöste, um nur das Medium selbst zu erhalten. Die performative Kontextresponsivität der Werke wird als eine schöpferische Intervention behandelt, die den Zugang zu der Erfahrung einer virtuellen Präsenz des dokumentierten Objektes ermöglicht.

Die besprochenen Werke werden unter zeitlichen Aspekt durch die Hervorhebung verschiedener temporären Aspekte, die in einer postkonzeptuellen Arbeitsweise von Bedeutung sind, näher analysiert: fiktive oder nachträgliche Dokumentation als Modalität, ein Werk aufzubauen; das Werk als Ruine, dessen Bedeutung nur anhand seiner nicht mehr sichtbaren und in der Zeit verlorenen Materialität nachgebaut werden kann; transitorische Konjunktionen des Werkes mit der Aktualität des Betrachters; die Erfahrung der Unterbrechung einer räumlichen und zeitlichen Kontinuität durch Zerstörung, Gefahr (die das übliche zeitliche Empfinden beschleunigt), progressives Verschwinden der sichtbaren Aspekte der Materie und Zerbrechlichkeit. Die zeitlichen Implikationen der Werke werden von unterschiedlichen Blickpunkten, aber mit einer konstant verfolgten konzeptuellen Positionierung gegenüber dem jeweiligen Werk in den Werken der europäischen Neoavantgarden, der japanischen Nachkriegskunst und in den jüngsten performativen Installationen eines Künstlers wie Ei Arakawa verfolgt werden. Die Arbeiten Arakawas, die sich in langer Dauer und mehreren Episoden im gleichen Raum entfalten, provozieren

natürlich einsetzende Prozesse der Verfalls und der Regeneration, die eine transformatorische und instabile Materie in der Zeit erfährt.

Dokumentation und konzeptuelle Strategien werde auch mit den von den Künstlern praktizierten zerstörerischen Interventionen in Objekte, Situationen und Räume in Verbindung gebracht vor allem unter räumlichen Aspekt. Zerstörung von Repräsentation und eine unmögliche Auflösung des Werkes sind die beiden Koordinaten, die dieses Kapitel strukturieren.

Diese Werke, die durch Leere, Absenz und Sinnbrüche konstruiert werden, spielen einerseits die Rolle eines Mediums, durch die die Erfahrung des Raumes geschieht, andererseits entfalten sie eine Realität, die, ohne durch Illusion oder Narrativität aufgebaut zu sein, unmittelbar erfahrbar ist, und somit eine virtuelle Präsenz dieser Räume momentan aktualisiert. Die *katalytische Präsenz* des Raumes wird weiterhin nach seinen Implikationen verfolgt, diesmal in Konjunktion mit der konzeptuellen Denktradition. Die Künstler provozieren diese Kapazität des Raumes durch die Mittel der post-konzeptuellen Kunst, anhand von Zerstörung und Destabilisierungsprozessen durch unlineare Erfahrungen des Raumes und Sinnbrüche.

In diesem Kapitel rückt Absenz als konstitutive Dimension dieser Werke in den Vordergrund und wird im Kontext verschiedener zeitgenössischer Positionen, die ikonoklastisch mit dem Bild umgehen, situiert: einleitend mit einer Thematisierung der Leere in aktuellen Ausstellungen. Aus diesem Kapitel wird auch hervorgehen, dass die Künstler selbst eine formal-historische Analyse zeitgenössischer Kunst ablehnen und dafür eine werkimmanente Herangehensweise verteidigen, die unterschiedlich ausgerichtete und im Werk angedeutete Referenzen mit einbaut. Die Interpretation der Werke der behandelten Künstler wird in diesem Kapitel einer Analyse verpflichtet sein, die Migration von Ideenfeldern, konzeptuelle Beschäftigungen und Einflüsse des Künstlers berücksichtigt, die aber unter dem Aspekt einer Herangehensweise verfolgt wird, die von den Künstlern selbst angedeutet wurde, nämlich ihren Referenzen, Kontexten und Bedeutungsfeldern zu folgen. Zum Beispiel werden die Werke von Carlos Bunga als eine Erforschung von instabilen Qualitäten und Zuständen, die das Objekt erfahren kann, gedeutet, seiner eigenen Aussage gemäß: „Die Farbe ist eine Möglichkeit, *die Instabilität von Form und Bedeutung zu hinterfragen*.“¹

¹ Carlos Bunga, Interview, März, 2009

2. Ein Tisch ist auch ein Tisch und ist auch nicht ein Tisch

Im folgenden Unterkapitel wird die Herangehensweise der Künstler (und das Werk von Carlos Bunga wird in diesem Kontext vorzugsweise behandelt) unter dem Aspekt einer inneren Ambiguität interpretiert. Die Quellen dieser zwiespältigen Zustände, die Raum erfährt, werden mit bestimmten Ausstellungstechniken in Verbindung gebracht: sowohl mit der Leere als Kunstwerk als auch mit der Ruine als einer kulturellen Form der Dualität und der Virtualität zugleich. In Bungas Arbeit <Artists Space Project>, 2005 kann der Betrachter durch die Photo-Dokumentation eines vergangenen Konstruktionsprozesses Zeichen einer vergangenen Ordnung finden und seine Rekonstitutionsprozesse gleiten zwischen der vollständigen und der gewesenen Konstruktion, aber auch der zerstörten aktuellen: eine Konstruktion dazwischen, die in einem instabilen Zustand, in einem unlokalisierbaren Moment zu sein scheint, der jedoch für uns die Identität des Werkes ausmacht. In dieser Lücke sehen wir das Werk, von dem wir nicht wissen, wie es aussieht.

In einem anderen Werkensemble Bungas, gezeigt im Rahmen der Ausstellung <Unmonumental>, 2007 im New Museum in New York, ist eine Sammlung von undefinierbaren Konstruktionen zu sehen, die alle auf das, was ein Tisch sein könnte, fixiert sind. Die Tische stehen manchmal umkehrt, in einer Position, die ihre Funktionalität und unser natürlich assoziiertes Bild der Idee von Tisch negiert. Diese gebauten Gebilde mit unentschiedenen Formen, die zugleich als architektonische Modelle für ein unbewohnbares Gehäuse angesehen werden können, evozieren vor allem in ihrer skulpturalen Dimension ein Monument: Jedoch sind die Formen dieses Monumentes gebrochen, Karton und unregelmäßig aufgetragene industrielle Farbe machen eine unverständliche Aussage über ihren vierbeinigen, tischartigen Podest. Das Monument ist eher ein negiertes Monument, das durch Fragilität und Nichtfunktionalität beschrieben werden kann.



Carlos Bunga, *Untitled, Modell No. 29 und No. 30, 2002*

Eine ziellose Funktionalität dieser „Architekturen ohne Plan“ bewirkt, dass die Konstruktionen ihren Sinn finden gerade in dem, was übrig bleibt, nachdem eine formale Ordnung umgestellt wurde. In Bungas Arbeiten findet eine Fragmentierung der Funktionen und der inneren Kohärenz des Objektes statt, aus der heraus auch ein Zwischenraum der Bedeutung sichtbar gemacht wird. Hier gehört ein Gegenstand keiner fixierbaren Kategorie an: Ein Tisch ist auch ein Tisch und ist auch kein Tisch/ist nicht ein Tisch.

Diese polysemantische Ambiguität entspringt vor allem formalen Anspielungen einerseits an klassische Formen der Baukunst oder Bildhauerei (ein dreidimensionaler, skulpturaler Gegenstand auf einem Podest), andererseits auch an sehr familiäre domestikale Gegenstände und vermittelt den Eindruck von Versuchen oder Modellen, die ihre Referenten



Carlos Bunga, *Untitled, Modell No. 31, 2002*

zitieren und zugleich verneinen. *Leere* wird in diesen Arbeiten verfolgt unter dem Aspekt ihrer räumlichen Qualitäten, sowohl plastisch, als auch malerisch, zugleich aber auch als Absenz der Vollständigkeit einer kohärenten Aussage. Eine neue Monumentalität des Gegenstandes anhand von Absenz und Verlust kann entstehen, die nicht den Gegenstand in Richtung einer Finalität orientiert. Diese Diskontinuität, als Spiel mit dem Sinn, ist auch der Sitz des konzeptuellen Humors, mit dem sich seine Werke zur Analyse – durch Absurdität und Unmöglichkeit – öffnen. Von diesen Problematiken, die Bunga im folgenden Interviewfragment erklärt, wird in diesem Kapitel auch ausführlich die Rede sein:

„The economy of the means, which I involve in my work, is profoundly related to the realization of works, with different tools. We are surrounded by daily objects and stimuli with a great symbolic charge, permanency, stability, solidity or which are stereotypical. There are states/situations, which are opposing the changes in their content. What I am interested in, is the possibility of a multifaceted thinking about a universe, which is constituted by objects that can have more open and ambiguous

meanings.

The variation of ideas and forms, are the means in the processes, in which my works are involved, and which are meant to allow a great flexibility in the manner of understanding the world.

Virtuality implies an idea of simulacrum or of intermediary terrains, starting from a real referent, but which suffered an intervention and is seen as a potential. Virtuality establishes in my work relationships between ideas on time and space, especially regarding experimentation on the always present, but different levels of erosion and entropy and their causes and capacities. Virtuality is also connected to a permanent consciousness of the vulnerability of objects.“²



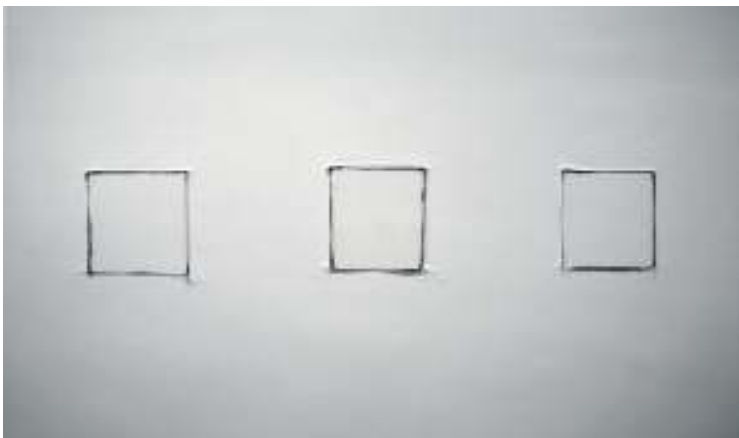
Carlos Bunga, *Yuxtaposiciones*, Ausstellungsansicht, 2008

2.1. Yuxtaposiciones

Ohne Carlos Bungas vorherigen Werke zu kennen, könnte auf den ersten Blick seine Ausstellung <Yuxtaposiciones>, in der Galerie Elba Benitez, Madrid, 2008 mit dem Begriff Neo-Minimalismus erfasst werden. In der privaten Galerie, die den Künstler vertritt, und in der Bunga 2005 die Einzelausstellung <The Elba Benitez Project> gezeigt hatte, sind diesmal sehr viele Werke vorhanden. Anders als bei seiner vorherigen Ausstellung, wo eine riesige Installation aus Karton den Galerieraum fragmentierte und umbaute, finden wir diesmal sehr

² Interview mit Carlos Bunga, im März 2010. Das Interview habe ich im englischen Original wiedergegeben, da es sich um ein Email-Interview handelt und ich die originale schriftliche Fassung seiner Aussagen möglichst getreu vermitteln wollte.

viele kleindimensionale Werke, die sehr sauber und ordentlich den Raum füllen. Auch wenn Karton ein weniger konventionelles Material ist, finden wir ihn regelmäßig mit sorgfältig studierten Farbtönen bestrichen und durch Plastikkästen bedeckt und eingeschränkt. Die Werke scheinen eine Rückkehr zu dem Format des Bildes zu sein, ein Format, mit dem sich Bunga in seinen ersten Arbeiten befasst hatte (indem er seine eigenen Malereien im Freien aufgehängt hatte, um die Einflüsse von Zeit und natürlichen Phänomenen auf sie zu studieren und zugleich auch im Freien genuin abstrakte Malerei entdeckte, die er in den Innenraum transportierte und ausstellte). Mit seiner aktuellen Arbeitsweise, durch seine malerische Behandlung von raumgreifenden Kartonwänden, hatte sich Bunga von diesem Werkformat entfernt. In <Yuxtaposiciones> vermitteln die Kartonkästen und das klassische Bildformat (im Glaskasten!) den Eindruck von gemalter und gerahmter Leinwand.



Carlos Bunga, *Yuxtaposiciones*, Ausstellungsansicht, 2008



Carlos Bunga, *Rot*, 2008

Große, flache Farbflächen erforschen verschiedene Farbtöne, die malerisch und minimal ihre Qualitäten und Temperaturen ausstrahlen. Die Bilder selbst sind nach den Farben benannt, was uns wiederum veranlasst zu denken, dass Bunga die Farbe zum Objekt

der Malerei werden lässt – ein Versuch, den wir bereits aus der Avantgarde kennen. Wir finden nicht nur Farbe auf Karton (in flachen Kartonkästchen, auf denen die Farbe aufgetragen ist und die zugleich die Farbe einrahmen), sondern auch Farbbilder auf Karton unter transparenten Plastikvitrinen. Die Serie ist <Intento de Concervation> („Konservierungsabsicht“) benannt und wirkt mit ihrer Anspielung auf die Museologisierung des „Wertes“ paradox und humorvoll angesichts des billigen Materials Karton und der in Glaskästen aufbewahrten Malerei, so wie es üblicherweise mit einem historischen Material gemacht wird. Dazu kommt, in guter neo-avantgardistischer Tradition, pure Farbe in der Form von Pigment, ebenfalls in Glaskästen – präsentiert als skulpturales Objekt. Die Pigmente sind hauptsächlich Blau, Gelb und Rot-Rosa und scheinen ein Yves Klein-Zitat darzustellen. Dazu kommen auch Weiß auf Weiß skizzierte Kartonrahmen hinzu, die auf der ebenfalls weißen Wand plastisch und graphisch zugleich neue chromatische Felder einstanzen. Ein anderes großformatiges Bild besteht aus bunt vermischten und aneinander gehefteten Papierschnitzeln, ebenfalls in transparenter Vitrine. Auch dieses Werk zeigt sehr malerische Qualitäten und entfaltet dazu auch ein optisches Spiel, in das der Betrachter verwickelt wird: Die kleinen Papierschnitzel scheinen in Bewegung zu sein und dynamisieren die Bildoberfläche, man zieht sich zurück oder geht näher und empfindet die Bildoberfläche immer anders, wie im Fokus eines Zoom-Gerätes. Im Milieu des malerischen Minimalismus der anderen Werke denken wir sofort an einen gewollten und mit unerwarteten Mitteln erreichten OpArt-Effekt, der aber durch den Titel des Werkes, <The Phaidon Atlas of Contemporary World Architecture>, in Frage gestellt wird.



Carlos Bunga , *The Phaidon Atlas of Contemporary Architecture*, 2008



Carlos Bunga , *The Phaidon Atlas of Contemporary Architecture*, Detailansicht, 2008

Weiter sehen wir in der Ausstellung einige eher graphische Werke, sorgfältig eingerahmte Interventionen mit Filzstift direkt auf einfachem Magazinpapier. Es handelt sich um Zeichnungen, die die Form von Stühlen modifizieren und uns den Eindruck geben, die Korrekturen eines Designers darzustellen. Diese Zeichnungen tragen die Namen der jeweiligen Stuhlmodelle und kleine handgeschriebene Notizen in Bleistift mit den technischen Daten des Stuhles. In ungefähr gleicher Technik, diesmal in Farbe, können wir Interventionen auf Photographien sehen: <Soy un nomada> („Ich bin ein Nomade“) heißt das Werk und zeigt wahrscheinlich den Künstler mit der Skyline von New York im Hintergrund, voll bepackt und teilweise verdeckt von einem hinzu gemalten Berg aus bunten architektonischen Formen oder Konstruktionen.



Carlos Bunga, *Vitra Chair Drawing*, 2008

Wir sehen platziert in einer Ecke des Raumes, als wenn es da vergessen worden wäre, ein weiteres, nicht sehr leicht identifizierbares Objekt: Ein skulpturales Formengefüge, ähnlich den oben beschriebenen Modellen aus der *Unmonumental*-Ausstellung, dessen matt und klar gemalten Oberflächen ebenfalls den Ausdruck von monochromatischer Malerei und minimalistischer Formübung tragen. Weiterhin auch <Patrimonio Genetico>, eine dreidimensionale Skizze einer ruinenhaft wirkenden Landschaft, mit einer Nuance von Humor, da wir sofort bemerken, dass das „genetische Erbe“ aus einer Eierschachtel gefertigt ist.



Carlos Bunga, *Patrimonio Genetico*, 2008

Die Ausstellung ist äußerst klar, kohärent, visuell und konzeptuell kompakt zusammengefügt. Die Werke scheinen demselben expressiven Universum anzugehören. Trotz der Benutzung von Karton, eines vergänglichen und die Konsumwelt zitierenden Materials, lässt uns der sorgfältig aufgezeigte chromatische Purismus und förmliche Konventionalismus an schon etablierte Darstellungsweisen und ihre Wiederaufnahmen denken. Trotzdem gibt es in der Ausstellung noch ein „verstecktes Werk“, welches die Bedeutung, die den Arbeiten zugeschrieben werden kann, umleitet.



Carlos Bunga, *Between*, 2008

Es heißt <Between> und ist eine fast unsichtbare Spalte im Ausstellungsraum, ein Werk im schmalen Raum zwischen zwei Wänden. Hier findet der Besucher plötzlich eine hohe Struktur aus bemaltem Karton, eine Installation, wie sie aus den vorherigen Werken Bungas bekannt ist, die, wie zusammengepresst, durch Monumentalität und Radikalität (im sonst konventionellen Modus der Ausstellung) beeindruckt und überrascht. Der Raum der Galerie erhält somit eine ungeahnte Dimension, die an sich einen neuen Raum darstellt, der durch seine Form wie ein Über-Gang wirkt, jedoch nirgendwo anders hinführt als wieder zurück in den schon bekannten Ausstellungsraum. Isoliert von den anderen Werken, entsteht die Verbindung mit ihnen auf einem *nicht-formalen* Niveau, formale historische Assoziationen zwischen den Werken verlieren ihre Relevanz und die Kohärenz der anderen Werke wird somit ebenfalls aufgebrochen. Der Erkennungseffekt, den uns diese Werke vermittelt haben, wird hier gegen sich selbst ausgespielt: Wir erkennen etwas, das nicht gleich mit sich selbst ist.

Bunga behauptet in einem Interview zu dieser Ausstellung³:

„Im Werk <Between> wird man eingeladen, durch den so engen Weg hindurch zu schreiten, und mit einer sehr physischen, materiellen Dimension des Werkes konfrontiert: Die Kartons haben einen spezifischen Geruch, die Farben riechen auch

³ Interview März 2009 in Lissabon.

sehr kräftig. Der Raum ist eng und man bekommt ein starkes Gefühl dieser Spatialität. Das Werk lädt dich ein, drinnen zu verweilen und einen Raum zu finden, der der Raum des Dazwischen ist: nicht in der Galerie, nicht außerhalb der Galerie. Es ist irgendwie ein abstrakter und konkreter Raum in einem. Deswegen arbeite ich in dieser Ausstellung auch sehr viel mit Kontrasten: die kleinen, malerischen Gegenstände, die an den Wänden so sichtbar ausgestellt sind und dieser große Raum, der versteckt bleibt. Dieser Raum ist versteckt, im Sinne von *parallel*. Das Publikum war an meine großen Installationen gewöhnt und bei meinen Ausstellungen, die nur Zeichnungen enthalten, ist das Publikum anfangs enttäuscht. Aber für mich ist es interessant, den Problematiken, die ich in den großen Installationen verfolge, oder ähnlichen Dingen, auf andere Weise, durch andere Werke, nachzugehen. Ich habe mir die Frage gestellt: Welche Konsequenzen kann es haben, wenn man die großen Konstruktionen in einer „Scheibe“ komprimiert, oder die konstruierten Farbflächen in einem kleinen Pigmenthäufchen konzentriert.“⁴

Carlos Bunga erklärt, dass alle im Ausstellungsraum vorhandenen Werke Teile der Installation <Between> sind, die dadurch in Fragmenten im Ausstellungsraum aufgefächert wird. Diese Teile stellen spezifische Analysen der Problematiken dar, die die großen Installationen für Bunga in der Zeit gestellt haben. Bunga erklärt, dass es nicht um eine *formale* Dekomposition in Bruchstücke der großen Installationen geht, sondern eher um eine Vertiefung der konzeptuellen Implikationen jedes dieser Fragmente. Bunga untersucht systematisch seine bisherigen Entdeckungen über Raum, die in seinen Raum greifenden Installationen ihren Ursprung hatten. Die <Yuxtaposiciones>-Ausstellung bedeutet somit eine Reihe von spezifischen und angewandten Untersuchungen zur Spatialität von Farbe, Konstruktion, Dekonstruktion und Form, so wie sie im Prozess der Transformation des Raumes entstanden sind. Wie in einem Labor nimmt nun Bunga jede dieser Beschäftigungen in Betracht, verfolgt sie als eigenständige Problematik und erforscht ihre Konsequenzen. Ohne eine formale Innovation zu verfolgen, fokussiert er konzeptuelle Hintergründe bestimmter Umgangsweisen mit der räumlichen Potentialität von Form und Farbe, die er durch verschiedene formale Experimente dann erweitert. Dabei macht Bunga, bewusst oder unbewusst, Gebrauch von derjenigen formalen Sprache, die seinen Zielen am deutlichsten entspricht. Ohne die Absicht einer Appropriation und Reinterpretation bestimmter, bereits

⁴ Ibid.

historischer Kunstrichtungen zu vollziehen, handelt es sich eher um bestimmte Schnittpunkte, mit denen er sich auseinandersetzt und die weiter unten eingehender erforscht werden.

Für Bunga ist, so wie es aus diesem Interview hervorgeht, Farbe auch eine Frage nach dem Raum. Seine monochromatischen Farbflächen, seine minimalistischen, neoavantgardistischen Skulpturen, betrachten unter einer Lupe, isolieren und partikularisieren seine Beschäftigungen mit den unsichtbaren Prozessen der Werkkonstitution wie in einer Recherche im Labor, die aber für den Betrachter unsichtbar bleibt:

„Als ich in New York gelebt habe, habe ich ein großes Interesse für Architektur entfaltet und mich damit systematisch befasst. Im <Phaidon Atlas of Contemporary Architecture> kann man die großen Namen zeitgenössischer Architektur aus der ganzen Welt finden. Ein echter Atlas! Es ist ein Buch, das man, sobald man es in der Hand hat, sofort respektieren muss! Ein Buch, welches man zu Hause im Regal aufstellen soll! Das Buch hat mich auch aus einer anderen Perspektive interessiert: Ich wollte auf die Funktionalität dieses Gegenstandes einwirken Ich habe das Buch genommen und Seite um Seite langsam weggerissen... dann habe ich nochmal die Seiten gesammelt und sie durch den Papierschneider gehen lassen... Und es hat mir tatsächlich Spaß gemacht! Und dann habe ich nochmal alle Schnitzel zusammengetan und hinter einer Glasvitrine isoliert! Für mich war diese Absonderung und Ausstellung hinter einer Vitrine eine wichtige Problemstellung. Ich hatte bis dahin nur mit Räumen gearbeitet, die sich planlos, dreidimensional im Raum entfalten. Was passiert mit dem flachen Raum unter einer Vitrine? Diese Dimension der Konservierung des Raumes hat mich interessiert, im Gegensatz zu den anderen Installationen, die den Raum in einer ständigen Transformation erhalten.“⁵

Die Bruchmomente und Transformationen, die Bungas Werke provozieren, um die Gegenstände auf eine neue Entwicklungs- und Entfaltungsbahn zu bringen, bedeuten auch Umstellungen auf der Ebene der Identität des Objektes. Durch die Alteration eines räumlichen Kontinuums werden neue Funktionen des Objektes zum Vorschein gebracht. In einer ähnlichen Weise präsentieren sich die Werke der Künstlerin Angela de la Cruz, die Carlos Bunga im Gespräch ebenfalls erwähnt. Ihre Werke stellen zerstörte Leinwände oder zerstörte, schon fertig gemalte Bilder dar, die, wie nach einer gewaltigen Interaktion, im Raum ausgebreitet liegen. Die Werke scheinen das Moment der Zerstörung konserviert zu haben

⁵ Ibid.

und einen flüchtigen Moment auszustellen, der sofort neuen Transformationen aussetzbar sein könnte.

Im <Phaidon Atlas> wird die Aktion, durch die der Künstler das Buch zerstört, nicht dokumentiert, sondern als interne Operation betrachtet, die den Status des Objektes zu einer hybriden Form modifiziert (dabei trägt der Titel immer noch die ursprüngliche Form – um den Prozess seines Werdens zu dokumentieren). Seine Zerstörung kann als eine Zerstörung der Repräsentation betrachtet werden, da Bunga kunstgeschichtliche Referenzbilder (die Geschichte der Architektur) benutzt. Bunga erklärt, dass es nicht unbedingt um Zerstörung geht, sondern vor allem um *Inversion*. Für Bunga ist die Vernichtung des Atlas eher eine Aktion der Inversion des Prozesses von Konstruktion, „oder die Möglichkeit, in einer abstrakten Weise mit diesen Konstruktionen umzugehen.“⁶

Das Werk behandelt also die Konservierung und Musealisierung des Raumes und seiner Prozesse in einem Glaskasten. Die somit ausgestellten Prozesse und räumlichen Fragmente ändern ihre ursprüngliche Aussage. Es geschieht eine Abstrahierung der erfahrbaren Präsenz des Objektes, das einen neuen Status erhält und in einen symbolischen Bereich gelangt, der einen *repräsentativen* Wert erhält. Bunga hinterfragt dabei die Kriterien, nach denen Wert archiviert und die Prozesse, durch die das konservierte Objekt im Akt der Archivierung transformiert, manipuliert und refunktionalisiert wird. Bunga behandelt auch das Buch als Ort der Konservierung der großen Namen der Geschichte und addiert den visuellen Aspekten der Musealisierung eine historisch explizite Dimension seiner Untersuchung. Und wie alle Werke Bungas skizziert auch diese Intervention durch sehr einfache Gesten die Destabilisierung einer selbstverständlichen Hierarchie.

„Die gesamte Yuxtaposiciones-Ausstellung war selbst auch als eine Installation gedacht, die eine Denkweise, eine Reihe von mentalen Verbindungen über Raum einleitet. Der Akzent auf Farbe in ihrer puren Form, auf architektonische Konstruktion, beabsichtigt, ein Verständnis von Raum zu bewirken, das anhand konjugierender Wahrnehmungen verfolgt werden sollte. Mein Hauptanliegen ist, den Kreis von Verbindungen zwischen verschiedenen Perspektiven, aus denen man über Raum denken kann, möglichst umfassend zu erweitern.

Die Pigmente, die ich hier ausgestellt habe, erzählen über eine Farbe *vor* der Malerei. Die Pigmente tragen und bilden einen eigenen Raum. Sie sind ein sehr kostbares Material, sehr teuer, eine konzentrierte Form von Farbe, die den Raum, die sie

⁶ Ibid.

einnimmt, zusammenzieht. Pigment ist für mich ein pures Territorium, ein Zurückkehren zu einer originären Form von Malerei. Pigment ist aber auch eine dynamische Form; als skulpturales Gebilde ändert es immer seine Form, wenn man es nur leicht bewegt. Die Konstruktionen, die ich daraus baue, ändern ihre Form oder stürzen bei meiner kleinsten Bewegung ein. Sie tragen also die Qualitäten, die mich interessieren: Fragilität und Verwandelbarkeit.⁷

Pigment, als eine abstrakte, essentielle Dimension der Farbe, ist für Bunga eine andere Form, den Raum zu erforschen. Es geht nicht um eine Verfolgung der geistigen Effekte der Farbe, auch nicht um eine Erweiterung der architektonischen Erfahrung um eine malerische Dimension, oder um ein subjektives Empfinden von Farbe (so wie in den chromatischen Experimenten von Yves Klein), sondern, so wie Bunga erklärt, um die architektonischen Qualitäten von Farbe. Ein anderes Werk aus der gleichen Ausstellung, <Habitar Color>, „In Farbe wohnen“ veranschaulicht diese Idee der Räumlichkeit der Farbe, die als Wohnraum ihre Interiorität exhibiert. Farbe und Architektur bedeutet zugleich auch eine Konjunktion mit der Zeit, die eine gelebte Zeit voraussetzt, sowie auch den Prozess des Erlebens der Architektur. Farbe kann auch eine Transformation der Materie während temporären Zyklen zeigen, die in den veränderlichen Qualitäten von Farbe registriert wird. Mit dem Abblättern von Farbe, mit den Auftauchen von einer darunter liegenden Farbe, mit den Prozessen der Übermalung oder dem Überbauen von Farbe in Zeit werden zeitliche Aspekte, die in der Materie vorhanden sind und die die Materie aufbauen vergegenwärtigt.



Carlos Bunga, *Habitar Color*, 2008

⁷ Interview März 2009 in Lissabon.

Werke wie <Patrimonio Genetico>, das aus einem Eierkarton gebaut ist (da, wie Bunga erklärt, die Eier an eine ursprüngliche Form von Wohnen denken lassen), <Untitled, Model # 34> oder die Serie der Vitra-Stühle stellen ebenfalls, ausgehend von ihrer eigenen Dokumentation, Fragen zum Raum. Gestalterische räumliche Interventionen (Änderungen auf der Ebene des Designs) wirken auf die Funktionalität des Objektes ein und Dokumentation wird zu einem Mittel, diese verschiedenen Funktionen zu variieren. Ich gebe im Folgenden ein diesbezügliches Fragment des Interviews in Lissabon wieder:

„**C.B.**: Ich mache jetzt eine Recherche über Design und das Vitra Museum. Es geht um Stühle, die ich in Verbindung mit der mir so wichtigen Idee der *Aneignung von Raum* bringe. Dieses Problem habe ich auf einer anderen Weise auch mit den großen Installationen verfolgt, aber dann habe ich gedacht, dass man es auch in Verbindung mit vielen anderen Gegenständen bringen kann, wie zum Beispiel domestischen Objekten, die eine sehr präzise Funktion haben. Ein Stuhl hat eine bestimmte Funktion und meine Intervention lässt uns über seine Funktion in Verbindung mit dem Raum, den der Stuhl geschaffen hat, nachdenken. Diese Funktion ist verzerrt in meiner Installation, zusammen mit dem neuen Raum, den der Stuhl sichtbar macht. Aus meiner Intervention entspringt ein Raum dazwischen und somit eine Dazwischen-Funktion.

M.J.: Welche ist dann in diesem Falle die neue Dazwischen-Funktion?

C.B.: Sie hat mit Benutzung zu tun. Wenn ich die alte Position des Tisches ändere, wird seine somit neu entstandene Funktion einem neuen Werkzeug entsprechen. Dieser Tisch wird zu einem neuen Werkzeug: Er veranlasst uns zum Denken. Ein umgekehrter Tisch ändert unseren täglichen Denkweg.

Es ist ein großer Unterschied zwischen dem, was ich mit den großen Installationen zeigen will und dem, was ich anhand dieser Stühle oder dem Tisch zeige. Die Stühle haben diese domestische Dimension, die Architektur mit Skulptur und Kunstgeschichte verbindet. All diese Anspielungen sind nicht in den großen Installationen enthalten. Mit den Stühlen dagegen kontextualisiere ich Probleme, die ich eher im Allgemeinen in den großen Installationen gestellt habe. Und bringe somit verschiedene Referenzen mit ein.

M.J.: Du meinst, dass Du an der Tatsache interessiert bist, dass diese alltäglichen Gegenstände, aus einem realen alltäglichen Leben, einige Konzepte sichtbar machen, die in den Künsten, in der Theorie, in bestimmten Momenten entstanden sind?

C.B: Ja, ich bin auch an den Beziehungen zwischen Gegenständen und sozialem Kontext interessiert.

M.J: Wie ein kollektives Gedächtnis, das ein Stuhl mit sich führt?

C.B: Ja... und noch etwas. Es geht auch um die Kapazität eines Gegenstandes, multifunktional zu sein. Deshalb sind auch sehr viele Architekten daran interessiert, viel mit Möbeln zu experimentieren. Ich möchte, dass die Frage gestellt wird: Was ist das eigentlich? Ist es ein Tisch oder ein Architekturmodell oder ein Gegenstand, über den Du nicht genau weißt, was es ist, aber du möchtest darüber nachdenken. Den Tisch, den ich in einer ungewohnten Weise in der Ausstellung aufgestellt habe, 'versucht' ein Teil der Architektur der Galerie zu sein. Der Tisch drückt diese Ambiguität aus: Es ist ein Tisch, aber er kann auch etwas anderes sein und bewegt sich dahin, etwas Anderes zu *werden* (im Original: „it moves into something else“).

[...]

Die Zeichnungen mit den Stühlen behalten immer noch den originalen Namen, das Jahr der Herstellung und andere Daten, die ich mit Bleistift auf der Bildoberfläche eingetragen habe. Diese Stühle sind für mich wie Gespenster. Es gibt einen sehr spezifischen historischen und sozialen Kontext, der an jeden dieser Stühle angeschlossen ist, aber wenn ich im jetzigen Zeitpunkt ihre Beschreibung notiere, entsteht eine Interferenz mit dem originalen Kontext. Es ist mir wichtig, Raum zu schaffen für diese Art von Beziehungen. Man kann eine sehr kleine Sache machen, aber die daraus entstehenden Beziehungen können in viele unvorhersehbare Richtungen gehen.“⁸

Bunga lehnt eine formal-historische Analyse zeitgenössischer Kunst ab und verteidigt eine werkimmanente Herangehensweise, die die Denkwege des Künstlers verfolgen und ausweiten soll. Es handelt sich um die Akzentuierung von Prozessen der Werkentstehung, mit allen Phänomenen, die dabei eine Rolle gespielt haben. Werke aus anderen Zeitspannen, die Auseinandersetzungen mit verwandten Ideenfeldern aufzeigen, Werke, die auf ähnliche oder gleiche formale oder konzeptuelle Lösungen stoßen – als häufige Ansätze der zeitgenössischen Kunstanalyse –, sollten aus Bungas Perspektive zunächst als eigenständige Phänomene, nach ihrem spezifischen und internen *modus operandi* hinterfragt und nicht aus ihrer Platzierung in einer kunsthistorischen Genealogie heraus interpretiert werden. In meinem Gespräch mit Bunga habe ich ihn aufgefordert, die Beziehungen zu beschreiben die

⁸ Interview März 2009 in Lissabon.

er mit Kunstwerken oder Ausstellungen, die ihn interessieren, aufbaut und in Verbindung damit sein eigenes Werk zu analysieren.

„Die Fragen, die wir in diesem Augenblick stellen und die Fragen, die Yves Klein in seiner Zeit gestellt haben muss, könnten vielleicht gleich klingen, aber mit Sicherheit vertreten wir andere Perspektiven. Im sozialen und politischen Kontext von heute wird jede Geste anders erdacht, auch wenn die Probleme dieselben geblieben sind. Ein Kontext kann natürlich vollständig die Gründe ändern, aus denen eine Frage gestellt worden ist (auch wenn die Frage in den beiden Kontexten gleich geblieben ist) und auch die Weise, in der eine gleiche Frage beantwortet wird.

Ich habe in letzter Zeit bemerkt, dass ein neues Interesse an der Leere entstanden ist und habe einige Ausstellungen verfolgt, die sich mit der Leere befassen haben. Denken wir an die letzte Biennale in Sao Paolo und auch die jetzige Ausstellung im Centre Pompidou. Es sind Ausstellungen, die einfach die Leere gezeigt oder sie aus anderen Kontexten heraus 'wieder ausgestellt' haben.

In diesem Augenblick bedeutet eine Gruppenausstellung über die Leere sicherlich etwas ganz anderes als das, was sich jeder der Künstler, der da einbezogen wurde, unter Leere vorgestellt hat. Ich würde sagen, dass es sich im jetzigen Moment eher um die Notwendigkeit handelt, leeren Raum – als Denkraum – in dieser Fülle von Bildern, in dieser Krise des Exzesses, in der wir uns jetzt befinden, zu schaffen. Die Leere ist für mich ein Raum, in dem wir den Ort und die Zeit haben, zu denken, zu reflektieren. Eine Ausstellung der Leere heute ist auf keinen Fall mehr ein formales Experiment mit der Potentialität verschiedener Konzepte und Materialien und ist auch nicht eine Hinterfragung der Grenzen der Kunst. Ich sehe eine derartige Ausstellung eher als einen autoreflexiven Zustand, in dem wir uns vornehmen, über die Kunst heute nachzudenken. Das ist doch so verschieden von den Gründen und den Effekten, die die Experimente mit der Leere bei Klein zum Beispiel gehabt haben!

Meine Auseinandersetzung mit der Leere und mit der Farbe als pures Pigment können natürlich mit den Arbeiten von Klein in Verbindung gebracht werden. Aber ich möchte dir nur ein kleines Detail, das für mich sehr wichtig ist, erzählen, welches die Perspektive völlig umkehrt. Die Pigmente, mit denen ich arbeite sind toxisch. Deswegen stelle ich sie auch in einer Vitrine aus. Und trotzdem sind diese Pigmente ein sehr kostbares Material. Als toxische Substanz bringen sie eine andere

Aussage als die Pigmente von Klein, die er in Verbindung mit der Leere als ein spiritualistisches, pures Territorium der Freude errichtet.

Für mich ist Pigment, diese konzentrierte Materie, ein purer, unerreichbarer Raum, zu dem man keinen Zugriff hat. Das Pigment trägt diese Dualität, die mich immer interessiert: Es ist so perfekt, so komplett, aber auch *toxisch*. Es trägt also auch dieses Potential an Destruktivität. Es repräsentiert für mich auch eine Möglichkeit, die Zeit aufzuhalten. Eine Reihe von Transformationen, die vom Pigment ausgehen und die die Farbe auf verschiedenen Materialitäten bewirkt oder die durch Farbe in Gang gesetzt werden können, sind unter der Form des Pigments in einer Vitrine zurück gehalten. Diese Prozesse werden gar nicht erst beginnen. Deswegen ist für mich diese pure, toxische Farbe eine Möglichkeit, *die Stabilität von Form und Bedeutung zu hinterfragen*. Mit verschiedenen Mitteln mache ich das auch durch die großen Installationen.

Ich glaube, dass der Versuch, programmatisch das Werk eines Künstlers, oder – als Künstler – die eigenen Werke mit denjenigen von anderen Künstlern, aus anderen Epochen der Kunst, zu vergleichen, als Perspektive beschränkend wirken kann. Es ist notwendig, freien Platz zu schaffen, um referenzlos neue Herangehensweisen zu entwickeln. Es gibt Momente in der Entwicklung eines Künstlers, wo alles in einem Zustand der Unvorhersehbarkeit gehalten werden muss. Wenn man aus einer historischen Perspektive das Werk zu hinterfragen beginnt, kann die Entfaltungsbahn des Künstlers in eine einschlägige, aber prognostizierbare und letztendlich unkreative Weise geleitet werden. Die Antworten auf Fragen über den Schaffensprozess eines Künstlers und zu der Bedeutung seiner Werke kommen nur, wenn man innere Verbindungen, die im Werk enthalten sind, feststellt und sorgfältig verfolgt und nicht das Werk auf eine formelle oder einseitige Weise untersucht.“⁹

Arbeiten wie <The Atlas of Contemporary Architecture> oder seine früheren Werken, in denen schon aufgebaute und ideologisch geladene Räume (wie der Innenraum einer Bank im <Culturgeste-Projekt>, 2005) von ihm bedeckt, transformiert und sogar zertrümmert werden, entfalten ein anarchisches Potential. Durch die gewählten Materialien, aber auch durch seine momentanen Interventionen, die zeitliche Zyklen und räumliche Ordnungen unterbrechen, werden vorhandene Werte, Fortschritt, Produktivität, der Drang nach Entwicklung und Entfaltung, momentan zu einem plötzlichen Ende gebracht. Stabilität, die

⁹ Ibid.

durch dauerhafte Materialien ausgedrückt wird und Status, der durch ein symbolisches Erbe der Form anerkennbar wird, setzen eine lange Dauer der Raumbesetzung voraus und werden von Bunga durch eine persönliche Geste, die Instabilität, Gefahr, Bedeutungsleere und Ambiguität einsetzt, destabilisiert. Unsinnigkeit und Absurdität sind ebenfalls Felder von Bedeutung, die ihr reaktionäres, anarchisches Potential in Verbindung mit einer etablierten Ordnung entfalten. Seine Versuche haben als natürlichen Ausgang die Unmöglichkeit ihrer vollständigen Durchführung, seine Aktionen kehren Prozesse um, aber setzen keine neuen Werte an ihre Stelle.

Andererseits sind Bungas Werke besonders plastisch. Ihre materielle Komponente ist expressiv und bringt eine große Ausdruckskraft mit sich. Die Materialien, die Farben, die er benutzt, auch wenn es sich nur um minimale Interventionen handelt, bringen eine Organizität, die von der Realität ihrer Aussage überzeugt. Der stabile *white cube* einer Galerie scheint als Hintergrund seiner Interventionen, eine formale symbolische Aussage, die wenig Überzeugungskraft zu entfalten hat angesichts des Ereignisses, das seine Zwischenkonstruktionen bedeuten. Diese plastische Komponente ermöglicht die Herstellung einer Verbindung des Besuchers mit der Präsenz des Werkes, die die kritische Dimension des Werkes steigert.

Referenzen, die aus einer kritischen Perspektive für ein Werk identifiziert werden können, entsprechen oft nicht den Einflüssen, die der Künstler selbst, unabhängig von formalen Übereinstimmungen, in seinem Werk identifiziert und als wichtig betrachtet. Im folgenden Interviewabschnitt diskutiert Bunga eine andere Referenz für sein Werk, Gordon Matta Clark.

„Das erste Mal als ich das Werk von Gordon Matta Clark gesehen habe, habe ich aufgehört zu arbeiten. Ich habe mich gefragt, welchen Sinn es machen kann, meine Arbeit fortzusetzen. Das ist für mich so problematisch geworden, dass ich begonnen habe, sehr systematisch die Arbeit von Gordon Matta Clark zu studieren. Was für mich in seinem Werk so interessant war, war, dass er einen Hintergrund als Architekt und in Immobiliengesellschaften gearbeitet hatte und dass er immer Interventionen in Bauten gemacht hat, die sozial konnotiert waren. Er hat letztendlich auf die urbane Konfiguration von Städten eingewirkt. Ich denke, dass für ihn, im Unterschied zu mir, das Interesse im Wohnungswesen liegt, in den sozialen Konventionen des Wohnens, in den urbanen Umstellungen, die in seiner Zeit in Amerika passiert sind, in den Auffassungen einer damaligen Bourgeoisie. Dies

waren auf jeden Fall seine Ursprungspunkte. Er hat in den letzten Phasen des Lebens von Häusern eingewirkt, Häuser, die ihre Geschichte hatten und die nahe an ihrem Zusammenbruch waren oder nahe an ihrer Zerstörung durch staatliche Maßnahmen. Es handelt sich um die letzten Momente, bevor ein Haus seine Existenz als gebaute Konstruktion beendet. Er arbeitet auch mit dem Haus als soziale Identität. Ich bin dagegen mehr interessiert an der Idee des Simulakrum¹⁰. Und nicht an der Idee der Habitation, des sozialen oder materiellen Zyklus einer bestimmten historisch fixierten Konstruktion.

Simulakrum ist für mich nicht eine Kopie, in einer formalistischen Weise, sondern ist sehr nahe an dem Konzept von Modell. Als ich meine ersten kleinen Modelle gemacht habe, waren sie sehr nahe an der Wirklichkeit. Sofort aber haben sie sich in einer anderen Richtung entwickelt. Ein Simulakrum ist für mich die Benutzung einer gewissen Wirklichkeit – aber ihre Benutzung in einer abstrakten Weise. Simulakrum ist eine Wirklichkeit, deren Inhalt geändert wurde. Ein Simulakrum macht auch eine Umstellung („shift“): Es könnte die Wirklichkeit sein, aber es ist gerade nicht die Wirklichkeit. Ich denke, dass Gordon Matta Clark mehr mit der Wirklichkeit seiner Häuser arbeitete und den daraus folgenden Qualitäten seiner Räume. Die Wirklichkeit der Gebäude, mit ihren sozialen Identitäten, mit den Geschichten ihres architektonischen und sozialen Lebens in einem bestimmten Kontext, ist das Material, mit dem Gordon Matta Clark arbeitet. Deswegen arbeitet er auch mit vorkonstruierten Gebäuden. Ich bin dagegen mehr am Prozess des Bauens, des Bauens eines Simulakrum und seiner danach folgenden Zerstörung interessiert. Es geht um die Fähigkeit des Simulakrum, eine Umstellung zu bewirken. Ich versuche, eine Transformation von etwas in etwas anderem, auf der Basis eines formal logischen Systems, zu provozieren. Ein Simulakrum, wie ein Modell, scheint etwas Konkretes zu sein, aber ist es nicht. Ein Simulakrum ist dagegen eine Projektion. Es ist eine Idee. Eher eine mögliche Idee von Raum als eine materialisierbare Idee. Ein Simulakrum ist eine Utopie – was, denke ich, nicht die Hauptproblematik bei Gordon Matta Clark war. Auch die Tatsache, dass ich Karton und Klebeband benutze, bringt meine Arbeit in den Bereich des Simulakrum (Simulakrum von Konstruktion). Ich führe auch ein Simulakrum von Aktion durch, wenn ich meine Gebäude zerstöre. Ich finde, dass ein Vergleich mit dem Werk von Gordon Matta Clark auf einer eher formalen Basis

¹⁰ Da dieser Begriff Carlos Bunga selbst (im englischen Original) benutzt hat, werde ich ihn im Verlauf meines Textes auch als solchen erhalten und nicht mit dem deutschen „Scheinbild“ übersetzen, da in diesem Kontext der lateinische Ausdruck sein eigenes Bedeutungsfeld hat.

beschrieben werden kann – was sicherlich auch interessant sein kann. Formale Vergleiche sind aber eine relativ einfache Übung, was am schwierigsten ist, ist die Suche nach anderen Perspektiven des Verständnisses. Das Werk von Gordon Matta Clark enthält auch diese Idee des Parasitismus von Vor-Konstruiertem, von Integration in eine Struktur, die mich, auch wenn es so scheinen mag, nicht beschäftigt.“¹¹

Als eine andere Referenz, die für den konzeptuellen Hintergrund seiner Arbeit relevant ist, bespricht Carlos Bunga im Kontext des gleichen Gespräches und in Verbindung mit seiner Ausstellung „Yuxtaposiciones“ zwei kürzliche Gruppenausstellungen, die sich mit der Leere befassen: die letzte São Paulo Biennale in Brasilien und die Ausstellung <Vides> im Centre Pompidou, Paris. Die beiden Ausstellungen sind von Bedeutung nicht nur auf einer thematischen Ebene, sondern auch aus der Perspektive ihrer besonderen Behandlung eines schon historisch gewordenen Kunstmaterials. Beide Ausstellungen umgehen eine historisch orientierte Präsentation der Arbeiten, thematisieren jedoch diese Fragestellung und erheben die Frage nach der Funktion der Leere in der aktuellen Kunstwelt.

2.2 Unbesetzt – Leere Ausstellungen

Die São Paulo Biennale, die 2008 in ihrer 28. Edition von Ivo Mesquita und Ana Paula Cohen kuratiert wurde, kann als eine „Non-Ausstellung“ bezeichnet werden. Im Nachhinein wurde viel spekuliert, ob die Ausstellung, deren zugewiesener Raum nur auf sehr geringen Flächen tatsächlich benutzt wurde, als ein Zeichen von karger Finanzierung oder von kuratorischem Nihilismus zu verstehen ist. Die Biennale hat zahlreiche Bereiche umfasst: eine Plaza, als Ort von Diskussionen und Events; eine Video-Lounge, ein komplett leerer Raum – das ganze zweite Stockwerk des Biennale-Pavilions (gebaut von dem Architekten Oscar Niemeyer); eine Bibliothek, in der nicht nur reichlich theoretisches Material zu kuratorischen Praxen heute, sondern auch fast alle Kataloge von vergangenen Biennalen weltweit zu finden ist und eine Serie von Publikationen über die Events, die in der Plaza stattgefunden hatten.

Einen großen Skandal erzeugte die Nichtbesetzung der umfangreichsten Fläche des Pavillons. Als seit seiner Gründung 1951 größtes art event in Lateinamerika bietet die Biennale für viele Künstler eine Plattform zur Manifestation, denen jetzt die Möglichkeit entzogen wurde, ihre Werke zu präsentieren – zugunsten einer rein theoretischen

¹¹ Interview März, 2009.

Herangehensweise, bei der Kunst durch Debatte und die Künstler durch Kritiker ersetzt wurden.

Die theoretisch fundierte Position von Ivo Mesquita präsentiert¹² seine kuratorische Entscheidung als einen Moment der Reflexion über die Funktion der Biennalen in der zeitgenössischen Welt. Zahlreiche andere Quellen verbinden diese Strategie mit einer erzwungenen Lösung in einer Situation, in der der Kurator nicht über ausreichende Finanzierung verfügte – ein Fakt, der nicht ohne Bedeutung für die politische Rolle einer Biennale bleibt. Diese Biennale sollte eher einen Halt bewirken, eine Unterbrechung der Produktion und einen Moment der Debatte, des Zusammenkommens von Künstlern und Kuratoren ohne den Zwang einer demonstrativen Herangehensweise, um die Ursprünge, die Mechanismen und die Potentialitäten von Biennalen zu analysieren und die Institution zu revitalisieren. So gesehen behauptete diese Biennale energisch eine Krise, die durch eine radikale Leere wieder die ökonomische und kulturelle Überproduktion und ihren inkonsistenten Inhalt ins Gleichgewicht bringen konnte. Aus dem kuratorischen Text geht hervor, dass die São Paulo Biennale nicht als eine Reflexion über die gegenwärtige Weltkunst gedacht war, so wie es viele andere Debatte-orientierten Biennalen praktizieren, sondern eher über die Biennale selbst – als Institution und Praxis. Aus dieser Perspektive scheint die Leere als eine Möglichkeit, eine Verwunderung der Betrachter und eine Umstellung in den Rezeptionsgewohnheiten zu bewirken, nicht fern von Bungs Beschäftigungen, die den Mechanismus, durch den das Werk selbst entstanden ist, in Frage stellt und sich davon ablöst.

Gleich danach, Anfang 2009, eröffnete im Centre Pompidou eine andere Ausstellung, die nicht nur die Leere ausstellte, sondern auch theoretisch problematisierte. Diesmal handelte es sich um eine Retrospektive mehrerer Ausstellungen, die während der letzten fünfzig Jahre die Leere thematisiert haben: <Vides. Une rétrospective>.

Die Pompidou-Ausstellung zeigt die Werke von neun internationalen Künstlern und verfolgt verschiedene Konzeptualisierungen der Leere, ihre ursprünglichen Kontexte und ihre weiteren Fortsetzungen in vollkommen leeren Ausstellungsräumen und einem umfangreichem Katalog mit kritischen Texten. Im Unterschied zur São Paulo Biennale wird die Leere nicht durch sekundäre Events und Performances vervollständigt oder begleitet.

Für die Gruppe von Kuratoren, Laurent Le Bon, John Armleder, Mathieu Copeland, Gustav Metzger, Mai-Thu Perret und Clive Phillpot, war es nicht nur ein Weg, eine radikal

¹² Diese Stellungnahme und andere kritische Texte und Interviews können auf der offiziellen Website der Biennale gelesen werden: (http://bienalsaopaulo.globo.com/artes/noticias/noticias_evento.asp?IDNoticia=144).

konzeptuelle Ausstellung zu kreieren, sondern auch eine Einladung, die Physikalität und Materialität der Räume, in denen sie leben, zu erfahren.¹³

Die Pompidou-Ausstellung inszeniert die Leere vor verschiedenen konzeptuellen Hintergründen. Einmal als Inbegriff eines sensitiven Zustandes durch die Wiederaufnahme der Ausstellung von Yves Klein in der Galerie Iris Clert (1958). Weiter zeigt sie die Leere auch unter dem Aspekten des Höhepunkts konzeptueller und minimalistischer Kunst durch die Wiederherstellung der Ausstellung Robert Barrys <Some places to which we can come, and for a while 'be free to think about what we are going to do' (Marcuse)> (1970). Leere ist auch ein Versuch auf die Ausstellungsräume an sich aufmerksam zu machen, wie in <The Air-Conditioning Show> von Art & Language (in The Visual Arts Gallery, New York, 1972). Leere kann auch das Manifest des Abbruchs aller künstlerischen Aktivitäten sein, wie im Werk von Laurie Parsons 1990 in der Lorence-Monk Galerie. Die Leere kann auch als eine Aufforderung verstanden werden, wie in Maria Eichhorns Werk, die in der Kunsthalle Bern 2001 kein Objekt zeigte und keine Intervention unternahm, sondern ihr Künstler-Budget für die Restaurierung der Halle spendete.

Die Aktualisierung der so verschiedenen Leeren findet tatsächlich, wenn auch in einem historischen Paradigma, den sich das Centre Pompidou im Unterschied zur São Paulo Biennale vorgenommen hat, auch einen entsprechenden Ausstellungsmodus, der die Regeln der klassischen Visualität provoziert und reformuliert.

In Verbindung mit der allgemeinen Situation, die eine Ausstellung kreiert, wo das Erscheinen von sichtbaren Formen zu erwarten ist, könnte das Konzept der Leere als eine negative Aussage funktionieren und etwas bezeichnen, was in einer erwarteten Konfiguration fehlt, aber implizit suggeriert wird. Trotzdem behauptet die Leere die Attribute des ausgestellten Raumes oder der Situation, ist also selbst mit Eigenschaften ausgestattet. Somit enthält die Leere ihre eigene Negation und erklärt zugleich ihre eigene Kapazität oder Potentialität. Die Leere also signalisiert den Bruch, nicht zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, sondern eher zwischen Aktualität und Potentialität: eine Potentialität, die als real, jedoch nicht präsent in ihrer Aktualität, erfahren wird. Die Suspension, die dadurch geschaffen wird, bewirkt ein Moment der Aktualisierung durch die Partizipation des Publikums.

Bunga bespricht die Pompidou-Ausstellung aus der historischen Perspektive, die sie vertrat, als eine radikale Geste, die weniger vorherige Ausstellungen betrifft, als vielmehr eine

¹³ Siehe die Pompidou-Website:
<http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Manifs.nsf/AllExpositions/F2B9220703A899FFC125754500368280?OpenDocument&sessionM=2.2.2&L=2>.

Aussage über den jetzigen gesellschaftlichen Moment formuliert. Im Unterschied dazu kritisiert Bunga die São Paulo Biennale wegen der Einschließung so vieler Events im Programm, die, anstatt den freien Raum, der geschaffen worden war, zu bewahren, ihn mit großen Namen der zeitgenössischen Kunstgeschichte füllten: von Marina Abramovici und Sophie Calle bis zu anderen wohl bekannten Namen, die die Listen der großen art events bevölkern. Es handelt sich, in Bungas Sicht, um eine Rechtfertigung einer leeren Biennale und einer maskierten Erhaltung des Betriebes. Bunga bedauert auch, dass ein derartiger Versuch nicht bis zu seinen letzten Konsequenzen geführt worden ist, entweder durch die Respektierung und Erhaltung dieser vollkommenen Leere (die zur Aktualität gehört und nicht ihre Füllung mit Material, dessen Legitimität auf vergangenen Epochen ruht) oder durch Ausstellungen, die sich durch ihre Exponate, Prozeduren und Gäste ganz den institutionellen Praxen entziehen.

In einem anderen Gespräch äußert Carlos Bunga, dass diese Beschäftigung mit der Leere, die jetzt so prägend ist, ein Zeichen ihrer Notwendigkeit sei. Die Freilegung von Leere stelle einen Kampf um ein konzeptuell unbelegtes Territorium dar, das nicht mit anderen Aussagen oder Systemen gefüllt werden, sondern einen Halt der Produktion von neuen Paradigmen darstellen soll, um die Möglichkeit der Reflexion zuzulassen – über den Moment in dem wir uns befinden, und über die alternativen Möglichkeiten, die dieser Moment bietet, die aber nicht ausgenutzt werden. Dieses „ökologische“ Denken, welches den Raum mehrfach verwertbar zu lassen versucht, entspringt aus dem Bewusstsein einer Krise und eines Bruches als einziger Möglichkeit, den nicht manifestierten Möglichkeiten einer Situation, eines urbanen oder mentalen Raumes, Ausdruck zu geben.

Im folgenden Ausschnitt aus einem Interview, das in schriftlicher Form geführt worden ist, erklärt Bunga in welchen Koordinaten er die site-Spezifität seiner Werke versteht: in welchem Maße seine Werke auf eine konkrete Situation reagieren und inwieweit das Erleben von Raum auf einer theoretischen Ebene untersucht werden kann:

M. J.: Your works are site-specific. Are you interested in an implementation of your work in a certain environment, in the history and social environment where it is exhibited? Or are you rather interested in showing in an abstract way certain mechanisms?

C. B.: My works are made in different media, taking elements from the environment as well as from the history of places and their social implications. Many of my works are made starting from a real referent, but are shown in a way, that can

contain different levels of abstraction. My work is strongly connected to the ideas of absence and emptiness or rests, which enhance other notions, such as the force of suggestion and potentiality. This manner of understanding the objects allows space for questioning. They are open works, which give the possibility to more flexible understanding of the way of thinking about and relating to the objects. The abstract mechanisms raise uncertainties, since they lack concreteness in regard to particular cases. Our thinking is structured between codes, categorizations or ideologies in the mental processes of grasping our surroundings. We inherit a tradition of thinking in the way we relate to the world. And so there exists a need of constant renovation and transformation in the way we adapt to and understand the ecosystem.”¹⁴

Als ein Beispiel dafür könnte Bungas Interesse für die Ruine stehen. Diese wird in seinem Werk zugleich als architektonische Form, im Sinne eines Ergebnisses von Prozessen des Bauens und Zerstörens, als urbane und soziale räumliche Aussage, als Resultat kultureller, historischer Prozesse, als ein Konjunktionpunkt zwischen Raum und Zeit angesehen – und zwar als virtueller Raum, der Absenz mit Prozessen der Dokumentation verbindet.

Die Ruinen werden als kondensierte Präsenz (bestimmter räumlicher Qualitäten) von Bunga selbst als ein Aspekt, unter dem sein gesamtes Werk betrachtet werden kann, verstanden. Ruinen bringen eine Dimension der Virtualität in jede verfallene architektonische Struktur. Durch die zeitliche Ellipse, die sie erst ermöglicht, lässt uns eine Ruine nicht nur eine Realität voraussetzen, die keine physische Präsenz mehr hat. Die Ruine enthält selbst in einer virtuellen Form diese Realität ohne Präsenz. Bungas Werke können jedoch nicht in einer literalen Weise als Ruinen behandelt werden, obwohl in der Kritik zu seinem Werk derartige Zugänge entwickelt worden sind, besonders aufgrund einer möglichen sozialen Aussage. Bunga jedoch lehnt eine derartige Interpretation explizit ab: Er zitiert durch seine Konstruktionen nicht urbane Gebäude am Rande des Verfalls, improvisierte Konstruktionen, zusammengebastelt mit kargen finanziellen Mitteln. Durch die Arbeit an einem Skizzenbuch über Ruinen verfolgt Bunga die möglichen Interpretationsrichtungen dieser architektonischen Form, die für ihn relevant sind. Seine Zeichnungen stellen pseudo-dokumentarische Skizzen von Installationen dar, unter dem Aspekt dessen, was als architektonisches Gebilde in dem bestimmten Kontext hätte existieren können und virtualisiert somit den Bereich des

¹⁴ Interview mit Carlos Bunga im März 2010.

Dokumentarischen. Das Dokumentarische ist für Bunga nicht der Vergangenheit zugehörig, sondern als Potentialität kann es vor, nach oder mit einem Ereignis zugleich stattfinden.

In einem Artikel über die Idee der Ruinen in der europäischen Kultur beschreibt Rosa Olivares¹⁵ die Ruinen in der aktuellen Gesellschaft als ein Produkt zwischen zahlreichen anderen kosmetisierten, artifiziell ästhetisierten Produkten. Diese gut verpackte Kosmetisierung der Ruine lässt für den Konsumenten Tragödie und Katastrophe annehmbar und rezipierbar werden und für eine intellektuelle Elite wird die Ruine eine ästhetische Kategorie. Rosa Olivares hinterfragt die Umstände, unter denen in der europäischen Geschichte Ruinen von der Renaissance her ein positiv konnotiertes Symbol geworden sind, ein Symbol für noble Werte, Transformation, Fortschritt und ästhetische Intensität. Dabei steht im Hintergrund auch die Tatsache, dass Ruinen ein Ergebnis von menschlicher Destruktivität und Katastrophen sind. Die zeitgenössische Ruine sieht die Autorin, anders als die romantische Ruine, einer extrem schnellen Transformation vom Moment der Zerstörung zu ihrer Verwandlung in ein künstlerisches Produkt ausgesetzt. Die in der vergangenen Kunst involvierte Ignoranz über weit in der Zeit zurück liegende soziale oder politische Aspekte einer Tragödie wird jetzt durch die Ignorierung der menschlichen Aspekte dieser Katastrophen ersetzt, die nur so, artifiziell gesäubert, von heute auf morgen in ein künstlerisches Produkt verwandelt werden können. Im Unterschied zu den Ruinen der Vergangenheit, die durch die Kraft einer kollektiven Erinnerung einen mythischen Charakter erhalten, teilen wir mit den Ruinen unserer Gesellschaft die gleiche zeitliche Sequenz. Diese Ruinen der Gegenwart können keine romantische Ladung und kein Zeichen eines zukünftigen Wiederaufbaus mehr sein, sondern für uns nur ein Symbol von Dekonstruktion bleiben. Für Rosa Olivares ist diese Beschäftigung der zeitgenössischen Kunst mit Ruinen ein Versuch, der aus einer Agonie entspringt – der Agonie, eine unakzeptable Wirklichkeit annehmen zu müssen, die nur objektiviert anschaulich wird.

In diesem Sinne könnten die Konstruktionen von Carlos Bunga, gesehen als zeitgenössische Ruinen interpretiert werden, als ein Versuch der Objektivierung und der Regenerierung sozialer Realität. Jedoch nicht auf einer symbolischen Ebene als Zeichen von Zerstörung und gesellschaftlicher Agonie, da Bunga eine symbolische Perspektive ablehnt, sondern als zeitlose Konstruktionen, regressiv gegenüber der sich ständig optimierenden Gesellschaft und somit eine kritische Haltung ausübend. Diese Kritik wird durch *Eliminierung* ausgeübt: Durch das Zerlegen und Abbauen der konkreten und aktuellen Konnotationen, die eine Konstruktion tragen kann, kommt eine Ruine zum Vorschein, im

¹⁵ Rosa Olivares (2008): „The Incomprehensible Beauty of Tragedy“, in *Exit Magazine*, Nr. 24.

Sinne einer nichtprogressiven Stellungnahme gegenüber der Gesellschaft und ihren ideologischen Symbolen.

In dem letzten Interview verbindet Bunga die Beschäftigung mit der Leere auf der Biennale 2008 in São Paulo mit einer aktuellen urbanen Landschaft, die, wie er sagt, eine Landschaft der Ruine ist, die aber nicht einem fatalistischen Verfall zugeschrieben wird, sondern die er unter dem Aspekt eines (Selbst)Konsumierens als notwendige Regeneration sieht.

„São Paulo ist eine wunderbare Stadt in ständiger Transformation, zugleich ist sie auch ein Zeichen dieser Ruinengesellschaft, in der wir uns global befinden. Ich betrachte aber diese Ruinengesellschaft als eine, die sich selbst konsumiert. Und ich finde, dass es so sein muss. Wenn diese Prozesse respektiert werden, dann kann der notwendige freie Raum, den eine Stadt natürlich produziert, erhalten werden. Dieser Selbstverbrauch bis zur Ruine und dann bis zur Freilegung von leeren Räumen ist eine Notwendigkeit. Und vielleicht wollte diese Biennale eben das veranschaulichen, hat aber leider diese Prozesse selbst nicht radikal genug verfolgt.“¹⁶

2.3. Zero – Materialität und Performativität

Die kurzzeitig aktive Düsseldorfer Gruppe Zero (1957-1966) bedeutet einen in der Kunstgeschichte einflussreichen Versuch einer reduktiven abstrahierenden Purifikation. Ihre Werke und theoretischen Manifeste werden hier als eine andere Form der Untersuchung von Performativität, die anhand der Leere formuliert wird, untersucht. In ihren Arbeiten werden systematisch die Potentialität der Materie und ihre pure Aussagekraft möglichst getrennt von externen Einflüssen und menschlicher Präsenz verfolgt. In Verbindung damit wird von ihnen das Nichts gesetzt: die Abwesenheit von Qualitäten. Aus dieser Perspektive stehen ihre rigorosen Experimente auch den Arbeiten der japanischen Bewegung Gutai nahe und werden weiter unten mit ihnen in Verbindung gebracht. Zugleich vertreten die Werke der Gruppe Zero, die nicht von dem Werk Yves Kleins zu trennen sind, da diese in enger Kollaboration mit ihm arbeitete, eine gezieltere Konstruktion eines nicht auktorialen Werkes, das zum Vorteil der Manifestierung des Selbstverständlichen außerhalb menschlicher Einflüsse jede Form von Intervention in die Potentialität der Materie vermeidet. Die Werke der Gruppe Zero konnten oft von denen Kleins auf formaler Ebene kaum unterschieden

¹⁶ Interview mit Carlos Bunga, März, 2009 .

werden, gemeinsame Einflüsse wurden sogar auf persönlicher Ebene¹⁷ und vor allem durch gemeinsame Gruppenausstellungen aufgebaut, die sie in Düsseldorf oder Paris (in der Galerie Iris Clert, die viele der Künstler des „Nouveau Réalisme“ vertrat) organisierten, sowie durch gemeinsame Verbindungen mit anderen Referenzkünstlern der Zeit (wie Lucio Fontana, Jean Tinguely). Trotzdem zeugen die künstlerischen Lösungen, die die Gruppe Zero in ihren Beschäftigungen mit der Leere und der Immaterialität fanden, von anderen Problemstellungen als denen ihrer schweizerischen, französischen oder italienischen Zeitgenossen.¹⁸

Heinz Mack und Otto Piene, die Gründer der Gruppe, beschäftigten sich schon vor dem Kontakt mit Kleins Werken mit Rauchzeichnungen, Feuerbildern und Luftskulpturen. So wie den Biographien Kleins zu entnehmen ist, wurden die Similaritäten zwischen Piene und Klein von den Künstlern selbst sorgfältig getrennt.¹⁹ Es geht darum, ein gegenseitiges Verständnis der parallelen Phänomene in ihren Werken zu akzeptieren, sie aber als Ergebnis verschiedener künstlerischer Persönlichkeiten und divergenter Auffassungen, Interessen und Einstellungen zu betrachten. In dieser Hinsicht wurde von beiden Künstlern der Prozessualität des Schaffens besonderes Gewicht verliehen: Yves Kleins weit umfassende Experimente suchten die Grenzen der Kunst auszuweiten, neue Kontinente *von dem, was Kunst bedeuten kann*, zu finden und öffneten eine spiritualistische Aufnahmeweise der Kunst, die sich auch um die Figur des Kunstschaffenden und subjektive Erfahrungsmöglichkeiten ordnete. Piene dagegen war eher mit der Multiplizierung der perzeptuellen Möglichkeiten, die die Malerei darbietet, beschäftigt. Er und seine Mitschaffenden in der Gruppe Zero suchten eine Öffnung des *Bildes* hin zu bisher unerforschten Gebieten und suchten auch die Malerei von einem Kreator zu entfernen und die Prozesse der Malerei ausschließlich auf die Materie zurückzuführen.

Eine historische Annäherung zwischen Yves Klein und der Gruppe Zero kann sich also nicht auf formale Gleichsetzungen als ausschließliches Kriterium und als vergleichendes Prinzip der Werke verlassen. Die von den Künstlern selbst unterstrichene Prozessualität ihres Schaffens als Differenzierungskriterium ihrer Werke ist von großer Relevanz aus einer zeitgenössischen Perspektive. Zero entsprang aus einem Wunsch nach einer nachkriegsmoralischen Purifikation, die eine einfache Technologie gegen das expressionistisch und

¹⁷ Zum Beispiel durch die Freundschaft zwischen Klein und Günther Uecker.

¹⁸ Für Informationen zur Gruppe Zero und ihren Verbindungen zu Yves Klein siehe: Centre George Pompidou (1983): *Yves Klein*, Ausstellungskatalog, Musée National d'art Moderne, Paris. Pierre Restany (1982): *Yves Klein*, Hachette, Paris. Duschek, Karl [Hg.] (1997): [Zero und Paris 1960, und heute, Hatje Cantz, Stuttgart.](#)

Westwater, Sperone (2009): *Zero in New York*, Arforum / February 2009. Wiehager, Renate, Duschek, Karl [Hg.] (1997): *Zero und Paris 1960, und heute, Hatje Cantz, Stuttgart.*

¹⁹ Berggruen, Olivier, Hollein, Max, Pfeiffer, Ingrid [2004]: *Klein, Yves, 1928-1962*, Schirn Kunsthalle, Frankfurt, S. 65-66.

faschistisch beladene Bild einsetzte. Das Manifest der Gruppe, die mittlerweile ungefähr fünfzig internationale Mitglieder umfasste, wurde 1963 in der Galerie Diogenes, Berlin veröffentlicht²⁰. Das Manifest drückte eine Suche nach dem Erreichen eines Nullpunkts, der Serenität der bildlichen Sensibilität aus: „Zero ist die Stille. Zero ist der Anfang. Zero ist rund. Zero ist Zero.“

Klein, der nicht nur einen großen Einfluss auf die Künstler der Zero-Gruppe ausübte, sondern selbst auch viele Inspirationen in ihren Werken fand, so wie es unter anderem aus ihrer gemeinsamen Ausstellung in Antwerpen („Vision in Motion – Motion in Vision“) hervorgeht, praktizierte eine extreme Radikalität, die in Gegenüberstellung zu den Werken der Gruppe Zero eine Investigation von persönlicherer Natur zu sein scheint. Für diese Ausstellung bereitete Klein eine Performance vor: Er rauchte eine Zigarette und breitete seinen blauen Rauch zwischen den Besuchern der Galerie aus. Dabei sagte er in der puristischen Kadenz, die auch Zero in ihrem Manifest ausdrückt: „Am Anfang gibt es ein Nichts, dann ein tiefes Nichts, darüber eine blaue Tiefe.“²¹

Die Anschauungen und Werke der Künstlergruppe Zero sind aus verschiedenen Blickpunkten von Relevanz für das Verständnis der Herangehensweise der Künstler, mit denen ich mich befasse, vor allem aus der Perspektive ihrer Erforschung der Materialität und performativen Potentialität ihrer Objekte. Ihre Werke betonen nicht, wie Kleins Arbeiten, eine persönliche, intime Methode der Untersuchung von Kunst als spirituelles Unterfangen, sondern präsentieren eher die Materialität ihrer Objekte, ohne auf sie einzuwirken und eher anhand der Möglichkeiten an Ausdruck und Bedeutung, die sie manifestieren.

Bei der Eröffnung einer Ausstellung der Künstlergruppe in der Düsseldorfer Galerie Schmela, die auch die Veröffentlichung der dritten Ausgabe der Zero-Zeitschrift (1961) feierte, wurde ein großer Luftballon vor der Galerie aufsteigen gelassen. Die so genannten „Luftplastiken“ wurden vielfach bei verschiedenen Beschäftigungen der Gruppe Zero praktiziert. In Verbindung dazu muss die einige Jahre vorher stattgefundene Performance Kleins, die <aerostatische Skulptur> (1957), erwähnt werden, die, obwohl eine ähnliche Form aufzeigend, eine eher ereignishafte Aktion war: 1001 blaue Luftballons wurden von Klein vor der Galerie Iris Clert freigelassen, die damit eine seiner Ausstellungen eröffneten. Klein praktizierte eine systematische Theatralisierung seiner Kunst, die nicht die Rolle des Betrachters erforschte, sondern eher den Betrachter seine persönliche Szenographie miterleben lassen wollte. Die Performance, eigene Musikstücke, die er für seine Werke

²⁰ Siehe das Manifest unter: <http://www.deutschkurse.de/veroeffentlichungen/duesseldorf/beispiele/148-149.pdf>.

²¹ Berggruen, Olivier, Hollein, Max, Pfeiffer, Ingrid [2004]: *Klein, Yves* (Anm. 19).

komponierte, eine persönliche Choreographie, die er um seine Werke baute und in die die Tänzer-Akteure mit einbezogen waren, sowie seine Selbstinszenierungen wurden in die Essenz des Werkes eingebaut, um eine möglichst starke expressive Steigerung zu erzielen.

Nicht wenig von Klein beeinflusst, wurden die Sky-Art Events von Piene und das Zero-Festival der Gruppe Zero (1962) zu einer systematischen Analyse des Punktes Null, der einen neuen, konnotationsfreien Inhalt in der Malerei liefern sollte. Die Befreiung, die die Gruppe von dem psychologischen Ballast der Malerei erzielen wollte, brachte als Instrumente und Substanzen, mit denen eine neue Kunst imaginiert und gemalt werden konnte, nicht nur die Luft, sondern auch das Feuer. Skulpturen aus Seifenblasen, aus hauchdünnen Aluminiumfolien, Reliefs aus Licht und Feuerwerke waren neue Gebiete, in denen Kunst weiter erdacht werden konnte. Unter dem Einfluss Kleins wurde immer mehr das Publikum in ihre Manifestationen einbezogen.

Otto Piene behauptet: „Wir verstanden von Anfang an Zero als Namen für eine Zone des Schweigens und neuer Möglichkeiten, nicht als Ausdruck des Nihilismus oder einen Dada-ähnlichen Gag.“²² Zero praktizierte nicht nur Prinzipien der industriellen Serialität, sondern arbeitete als Vorläuferin von späteren Fluxus-Praktiken auch mit Intermedialität. Ihre dynamische Kunst (*Dynamo* war ein Kernkonzept der Gruppe) und die durch den Beitritt von Tinguely aufgenommenen kinetischen Prozeduren im Umgang mit der Materie standen auch mit einer desubjektivierten Kunst in Verbindung.

Ihre Kunst habe ich deshalb hier in Erinnerung gebracht, da sie vielleicht gezielter als spätere Manifestationen der Fluxus-Bewegungen die subjektiven Inhalte in den Hintergrund schob, zugunsten einer offenen, der Wechselwirkung ausgesetzten Arbeitsweise, die als interne Komponente die Performativität der Elemente und der Materie involvierte. Subjektivität und Narrativität im Sinne einer dramatischen Abfolge von Ereignissen wurden in ihren Aktionen im Hintergrund gelassen zugunsten einer Sichtbarmachung der Prozesshaftigkeit der Materie, die möglichst unkontrolliert und unfiltriert durch persönliche künstlerische Positionen das Werk aufbauen sollte.

Wie oben gezeigt wurde, bringt Yves Klein die Leere seiner Räume oder die Farbe unter dem Aspekt ihrer räumlichen Aussagekraft zum Vorschein. In den Vordergrund seiner Beschäftigungen rücken somit bestimmte *Qualitäten* von Raum, dessen *Werte* und besonders dessen *Wirksamkeit* auf das Publikum. Farbe erklärt in seinen Arbeiten einen stabilen, unabhängigen und selbstgenügsamen Kontext.

²² Mack, Heinz u. Piene, Otto [Hrsg.] (1973): *ZERO 1, 2, 3*, Massachusetts Institute of Technology (MIT), Cambridge/ Massachusetts, S. XXIII.

Im Unterschied dazu scheint Bungas Werk den Betrachter in eine Richtung zu führen, die den Anschauungen und Arbeitsmethoden der Künstlergruppe Zero nahe steht. Es handelt sich bei Bunga nicht um die Erforschung von bestimmten Qualitäten des Raumes oder der Behauptung eines Kontextes von persönlichen räumlichen Erkenntnissen und Erfahrungen des Künstlers, der den Besuchern vermittelt wird. Bei Bunga handelt es sich, in der Denkrichtung von Zero, eher um ein Interesse an *Prozessen*, die alle Kontextualisierungen sprengen. *Rekontextualisierungs-* und Destabilisierungsprozesse bedeuten zugleich auch in ihrer zeitgenössischen Ausführung eine spezifische Beschäftigung mit dem Postkonzeptualismus.

Carlos Bunga erklärt die Performativität und Prozessualität anhand natürlich einsetzender Phänomene, die auf die Materie einwirken:

“The construction and deconstruction of spaces is a cyclical state, in permanent transformation, which is fundamental for the ecosystem of living organisms, and results from the interaction between elements. Architecture and its significance, isn't based merely on construction processes in itself, but instead on an adaptation of these construction processes through and their co-existence with the human being, which implies a set of changes and alterations of its substance. Human beings do not only live or move in architectures, but carry themselves the structure of an organism or system, that deals with the form and the transformations of the organic world and its beings. These transformations are implicitly related with the idea of time in human actions, and have the effect of potentiating space, that can therefore both include a lived experience and be experienced as a state, which bears a process.“²³

3. Postkonzeptualismus: „Ausstellungen bedeuten eine Ausübung von mentaler Flexibilität“²⁴

Ich möchte im Folgenden untersuchen, wie die Künstler, mit denen ich mich befasse, anhand ihrer Überlegungen zum Raum, ihrer Darstellung des Raumes und ihrer gebauten Räumlichkeiten mit einem Sinn für das Reale arbeiten, den ich im nächsten Kapitel mit ihrem Denken von Virtualität in Verbindung bringen werde und der mit den plastischen

²³ Aus dem Interview mit Carlos Bunga, März 2009.

²⁴ Ibid.

Mitteln der aktuellen Konzeptkunst (Postkonzeptualismus) zum Ausdruck gebracht wird. Die Vermittlung dieser Realität als Ereignis habe ich in dem vorherigen Kapitel mit Deleuzes Theorien von der Virtualität und, unter architektonischem Blickpunkt, mit dem Derridaschen Begriff des *Dazwischen* in Verbindung gebracht. Diese Werke, die durch ihre Performativität eine negative Präsenz und Zeitlichkeit sicht- und erlebbar machen, werde ich aus der Perspektive der Gespräche mit den Künstlern im Sinne wiederholter Selbstauflösungs- und Wiederkonstituierungsprozesse des Werkes besprechen.

Ausgehend von dem neoavantgardistischen Konzeptualismus, der sich mit der Verbindung von Leben und Kunst befasst hat, werde ich in diesem Kapitel verfolgen, welche Mittel der Postkonzeptualismus für die Konstruktion einer virtuellen Realität bietet, die ohne illusionistisch zu sein, die Werke nicht von ihrer prägnant materiellen und plastischen Präsenz trennt, und sie, oft anhand von Leere oder Hypostasen, die nicht in ihrer konkreten, aktuellen Präsenz erfahrbar sind, dennoch erfahrbar macht.

Da die Analyse, die ich mir hier vornehme, eher eine Analyse einer Denkweise der Künstler ist als eine Analyse ihrer Werke, werde ich es weiterhin auch in Bezug zu ihren postkonzeptuellen Beschäftigungen vermeiden, ihre Arbeiten bestimmten Kunstbewegungen zuzuschreiben. Konzeptualismus – nicht als Bewegung in den sechziger bis siebziger Jahren, sondern als ein sich entfaltender Modus, Kunst zu machen, oder eine Art, Kunst zu denken, den wir vielleicht entlang der gesamten modernen und zeitgenössischen Kunst identifizieren können, dient als Referenzpunkt in der Analyse der Denkweise dieser Künstler.

3. 1. Konzeptkunst, Konzeptualismus, Postkonzeptuelle Kunst

Konzeptkunst selbst hat sich am Ende der 1960er Jahre als ein kategorischer Moment des Bruchs verstanden: Es ging um eine radikale Trennung vom Greenbergischen Modernismus, der zu einen Paradigmenwechsel in der Denkweise über Kunst und zu einer Reorientierung der Praktiken, die mit Kunst in Verbindung gesetzt werden können, geführt hat. Die analytische Vision des Kritikers Clement Greenberg²⁵ beschrieb die künstlerische Kreation als intuitive und sensible Kognition, als emotionsgeladene Erfahrung und legte Akzent auf die gestische Expressivität in der Malerei, als direkte Übersetzung eines ästhetischen Bewusstseins. Diese Auffassung wurde von den neuen Künstlern als ästhetisierend bezeichnet. Durch eine programmatische anti-ästhetische Attitüde und durch

²⁵ Greenberg, Clement (1989), *Art and Culture: Critical Essays*, Beacon Press, Boston.
Greenberg, Clement (2000), *Homemade Esthetics: Observations on Art and Taste*, Oxford University Press, Oxford, New York.

die Einbeziehung der Philosophie kämpfte eine neue Generation gegen diese Vision und für die Anerkennung der Vorherrschaft des Intellekts in der Produktion und Rezeption der Kunst, die sie als eine Evidenz empfand. Außerdem ging es auch um das Thema der Medienspezifität, die Greenberg, die einflussreichste Stimme in der Kritik des Modernismus, als ein ausschlaggebendes Element des Verständnisses eines Kunstwerkes proklamierte: Die formalen Eigenschaften eines Werkes wurden von ihm als Ausdruck der künstlerischen Absicht identifiziert. Der Sinn des Werkes lag somit in dem, was perzeptuell vom Künstler ausgedrückt und vom Betrachter aufgenommen werden konnte.

Die Formulierung eines neuen Bewusstseins der Kunst wurde zu einer Umkehrung aller konstitutiven Prinzipien des Greenbergischen Werkes. Erstens wurde die kreative Arbeit des Künstlers von der „Fabrikation“ des Werkes getrennt: Eine Idee – diejenige des Künstlers – konnte in mehrfachen Realisationen, nicht nur durch den Künstler selbst, sondern auch durch Arbeiter, nach seinen Anweisungen in infiniten Serialisierung reproduziert werden. Daraus folgte, dass das Werk seinen Ursprung in einer Idee hat, die nicht nur eine einzige Materialisierung findet, sondern unendlich häufig existieren kann²⁶. Somit entstand zugleich die Idee der Kontextabhängigkeit des Werkes: Eine Idee kann verschiedene Formen erhalten, abhängig vom Kontext, in dem sie sich manifestiert; somit kann die Aussage des Werkes auch unendlich nuanciert werden. Um diese Schaffungsmethode bis zu ihren letzten Konsequenzen zu führen, versuchten die Künstler, die Form, die Kontexte, die Reproduktion der Werke durch reinen Zufall bestimmen zu lassen. Es ging auch um eine Verlagerung der Definition: Kunst konnte unter verschiedenen räumlich-zeitlichen Formulierungen existieren und unterschiedliche räumlich-zeitliche Aspekte verkörpern (sie konnte Luft, Ton, das Wachstum der Natur, eine Handlung oder die Absenz einer Handlung sein). Damit wurde Kunst aus dem isolierten elitären Bereich, der ihr vorher reserviert worden war, in das alltägliche Leben versetzt. Kunst konnte überall und immer sein oder passieren. Ephemerität und Kontingenz konnten also ihre konstitutiven Qualitäten ausmachen. Oder sogar materielle Inexistenz.

Der Begriff *konzeptuelle Kunst* oder *Konzeptkunst* bezeichnet in diesem Kontext die Bewegung der sechziger bis siebziger Jahre, ein Phänomen der so genannten Neoavantgarde, dessen Charakteristika ich hier kurz zusammengefasst habe. Dagegen werde ich den aussagekräftigen Ausdruck *Konzeptualismus* weiterhin für die Bezeichnung einer

²⁶ Vergleiche dazu die Kunst, die ausgehend vom späten Mittelalter bis in die späte Renaissance und das Barock reichte und in die anhand der metaphysischen Idee eine Konjunktion zwischen der neoplatonischen Ideenlehre und der Kunsttheorie eingebaut wurde. In seinem Buch *Idea* [(1960), Verlag Bruno Hessling, Berlin], theoretisiert Erwin Panofsky, wie die „Idee“ als Grundlage des Kunstwerkes und seiner Betrachtung angesehen wurde und wie sie in der späten Renaissance eine Übereinstimmung und ein Gleichgewicht zwischen dem Geist und der Natur (der äusseren Schönheit) bezeichnete.

künstlerischen Haltung benutzen, die nicht in einer bestimmten Zeitspanne lokalisierbar ist und auch nicht ein Manifest oder ein Programm verfolgt und verteidigt (wie es dagegen die Konzeptkunst getan hat). Konzeptualismus basiert jedoch vor allem auf den Erkenntnissen der konzeptuellen Kunst, die sie erweitert und flexibilisiert, um sie nicht als ein Credo aufzuerlegen, sondern internalisiert in verschiedenen künstlerischen Formen zu praktizieren. Konzeptualismus als künstlerische und kritische Haltung kann in verschiedenen Momenten der Kunstgeschichte erkannt werden, sogar auch vor den Manifestationen der Neoavantgarden.

Ich werde mich vor allem auf den Konzeptualismus konzentrieren, der in der neuesten Kunst entstanden ist. Als eine Geste der Ehrfurchtslosigkeit, der Ironie, der eine Selbstverständlichkeit durch eine unerwartete Geste bloßlegt und umkehrt, spielt Konzeptualismus mit dem Sinn, spielt mit Konventionen und mit all dem, was sich – durch Wiederholung – etabliert. Konzeptualismus ironisiert sogar sich selbst als einen Glauben an die Macht des Intellekts und an die Prinzipien der Rationalität. Er verneint nicht nur das Werk, sondern auch die Praktiken der Kreation und Repräsentation – in einer Weise aber, die nicht eine vorexistierende Struktur und Ideologie stürzt, um ein anderes Paradigma zu etablieren, sondern um sich durch Humor den Repräsentationskategorien und Denksystemen zu entziehen.

Tony Godfrey, ein Kritiker der konzeptuellen Kunst, versucht in einem kurzen Artikel die Verlängerungen der Konzeptkunst in der aktuellen Kunst zu identifizieren.²⁷ Sein Artikel systematisiert das, was die aktuelle Kunst aus der Konzeptkunst erhalten hat und das, was transformiert oder adaptiert wurde. Werke, die heute geschaffen werden, könnten aus einer rein formalen Perspektive der frühen Konzeptkunst zugeschrieben werden, aber trotzdem handelt es sich um ein Gleiten der ursprünglichen Prinzipien in eine andere Richtung.

Godfrey zählt folgende Abweichungen als Charakteristika der neuen, aktuellen konzeptuellen Kunst auf: a) die Globalität (die Künstler sind nicht mehr an einen bestimmten kulturellen Kontext gebunden, sind international vernetzt und sind ständig in Bewegung); b) die besonders kräftige Visualität des neuen Konzeptualismus (im Gegensatz zu der sehr puritanischen Anti-Visualität ihrer Vorgänger); c) die Kunst ist jetzt viel bewusster geworden in ihrer Benutzung von Medien; d) die neue Kunst ist viel stärker involviert in anderen Medien (Malerei, die von den neoavantgardistischen Konzeptkünstlern abgelehnt worden ist, kann jetzt auch als konzeptuell bezeichnet werden, Video und Installation lassen sich ebenfalls als Konzeptkunst bezeichnen).

²⁷ Tony Godfrey (2006): What Happened Next in Conceptual Art: Chapter Eleven, in: *Contemporary* 21, Issue 85, online unter: www.contemporary-magazines.com/profile85_1.htm

Die aktuelle postkonzeptuelle Kunst stellt ein Problem dar, das besonders sichtbar durch die von mir beschriebenen Werke wird. Die Absenz, die Leere, die Abwesenheit darstellerischer oder narrativer Mittel, die diese Werke charakterisieren, könnten mit der Tendenz in Verbindung gebracht werden, die die konzeptuelle Kunst entfaltet und die das Werk zu ihrer eigenen Auflösung trieb. Diese Selbstauflösung der konzeptuellen Werke der 1960er -1970er Jahre ist nicht nur mit einer formalen Auflösung verbunden (wie sie sich im Minimalismus manifestierte), sondern auch mit einer theoretischen Auflösung, die die Kunst durch die pure Idee, durch Philosophie zu ersetzen beabsichtigte und daher auf das Werk, als sichtbare Form, verzichtete. Ich möchte zeigen, dass das, was die aktuelle postkonzeptuelle Kunst praktiziert, eine Sichtbarmachung dieser unmöglichen Prozesse des Verschwindens der Kunst ist, ohne aber eine Antwort oder eine Form an die Stelle dieser Absenz zu setzen, sondern einfach Raum für eine Problematisierung zu lassen. Diese Werke behaupten, mit anderen Worten, nicht die Abwesenheit des Werkes, sondern versuchen visuell und materiell mit möglichst einfachen darstellerischen Mitteln diese zu rekonstruieren, um die implizite konkrete Unmöglichkeit des Werkes zu problematisieren.

Konzeptuelle Kunst, so wie sie in den 1960er-1970er Jahre praktiziert wurde, hat nicht eine neue stilistische Richtung entfaltet, sondern eine Redefinition der Kunst als Gattung vorgeschlagen. Es ging um eine Verleugnung der Kunst, als ästhetische und visuelle Erfahrung und ihre Definition durch ein anderes kulturelles Feld: die Philosophie. Nach Peter Osborne kann man zwei Typen von Konzeptkunst unterscheiden: die inklusive oder schwache Konzeptkunst (mit Künstlern wie Sol LeWitt, Adrian Piper in den Frühwerken) und die exklusive oder harte Konzeptkunst (praktiziert von Joseph Kosuth, „Art and Language“ unter anderen). Die letzten praktizierten eine eher restriktive, analytische und explizit philosophische Definition von Konzeptualismus.²⁸ Als Reaktion auf die Form von Kritik und die Position Greenbergs verband eine neue Generation von Künstlern zwei bis dahin unabhängige Gebiete: künstlerische und philosophische Produktion. Dabei wurde die Autorität des letzteren auf die des ersten transferiert – in einer experimentellen Investigation und einer konkreten Ausführung, die die beiden Gebiete zu vereinigen beabsichtigte (diesen radikalen Versuch bezeichnet Osborne mit dem Begriff der harten Konzeptkunst). Somit wird auch das Ende der Kunst proklamiert, wobei die Konzeptkunst mit ihrem Übergang in den Bereich der Philosophie deren letzte Etappe darstellt. Osborne erklärt, dass dieser Moment von der Aussage Kosuths „art as idea (as idea)“, einem Titel seiner theoretischen Schriften,

²⁸ Osborne, Peter (1999): „Conceptual Art and / as Philosophy“, in Newman, Michael; Bird, John (Hg.): *Rewriting Conceptual Art*, Reaction Books, London., S. 47-66.

markiert wurde.²⁹ Um die Werke von Duchamp zu charakterisieren, kehrt Kosuth die Beschreibung Ad Reinhardts von monochromer Malerei „art as art“ in „art as idea“ um, aber verdoppelt seine Aussage durch „(as idea)“, um die künstlerische Verkörperung einer meta-artistischen Idee zu bezeichnen. Dabei spielt eine besondere Rolle auch die Idee von der Selbstreferenzialität, die die harte Konzeptkunst, zum Unterschied von der schwachen, unterstützt. Diese Selbstreferenzialität bezeichnet nicht ein künstlerisches Objekt, im Sinne seiner ästhetischen Dimension (so wie bis dahin), sondern Kunst komplett als autonom und selbstreferenziell konzeptuell.

Im Unterschied dazu praktizieren andere Künstler das, was Osborne mit dem Begriff schwache Konzeptkunst bezeichnet, einen durch ontologische Ambiguität charakterisierten Konzeptualismus, so wie Osborne ihn am Fall von Sol LeWit zeigt. Praktiken, die von einigen dieser Künstler aus dieser Auffassung heraus bis zur heutigen Zeit weitergeführt worden sind, nennt Osborne generischen Konzeptualismus. Die von Osborne als Beispiel dafür genannte Adrian Piper arbeitet philosophisch in ihrer Kunst, produziert Werke über ihre philosophischen Reflexionen, aber ihr philosophisches Interesse liegt nicht in der Natur der Kunst selbst, sondern in weiteren Bereichen (wie Raum, Zeit, Identität, soziale Präsenz), die sie durch philosophisches Denken in ihrer Kunst erforscht. Die Auffassung der Konzeptkunst öffnet, so argumentiert Osborne, eine infinite Pluralität von Medien durch die Einbringung der Idee (der Philosophie) in die Kunst und nicht, so wie die starke Konzeptkunst, eine Erforschung der Idee als Kunst, durch eine definitiv philosophische Konzeption von Kunstpraxis. Für Osborne war es diese sich immer weiter entwickelnde Identifizierung der Kunst mit der Philosophie, die es unmöglich gemacht hat, das ästhetische Feld aus der Kunst auszuschließen. Was die konzeptuelle Kunst zu weiteren Formen brachte, war eben die Erkenntnis dieser Irreduktibilität der konstitutiven Rolle des Visuellen in der künstlerischen Sinnproduktion. Durch die Mediation der Philosophie, die, identifiziert mit der Kunst, das Ästhetische der Kunst – allerdings durch eine fehlgeschlagene Negation – neu positionierte, kam der sich somit entwickelnde „generische Konzeptualismus“ (wie ihn Osborne nennt³⁰) oder mit anderen Worten, der post-konzeptuelle Status in der Kunst nach der Mitte der 70er Jahre zum Vorschein, der als eine Kristallisierung des exklusiven und des schwachen Konzeptualismus bestehen konnte.

In den Werken, mit denen ich mich befasse, geht es einerseits um eine Auflösung der Form, der Funktion und der Visibilität der Objekte, andererseits aber um ihre Rekonfiguration. Es geht in diesen Werken, meiner Meinung nach, nicht um einen

²⁹ Ibid., S. 57.

³⁰ Ibid., S. 64-65.

Postkonzeptualismus, so wie er von Osborne beschrieben wurde: im Sinne eines „generischen Konzeptualismus“, der die Visibilität und das Ästhetische durch eine Pluralität von Medien, durch eine philosophisch geladene Problematik rettet. Aus der Perspektive eines exklusiven Konzeptualismus hingegen wird tatsächlich in diesen Werken die Leere und Absenz im Gegensatz zu einer expositiven Darstellung einer bestimmten Idee in den Vordergrund gestellt. Trotzdem kann nicht von einem exklusivistischen, nicht-visuellen Konzeptualismus gesprochen werden – sogar die Werke von Kosuth, gehen, wie Osborne behauptet, in eine Visualität des graphischen Designs über. Es kann auch nicht von einem generischen Konzeptualismus gesprochen werden, sondern eher von einer *Rekonfiguration des Objektes*. Diese Rekonfiguration sehe ich mit den Praktiken des Dekonstruktivismus und den starken Einflüssen, die diese Installationen von den dekonstruktivistischen Architekturpraktiken der 80er Jahre erfahren haben, verbunden (wie im vorigen Kapitel beschrieben wurde). Es handelt sich im Falle dieser Installationen nicht um einen Wunsch nach dem Verschwinden der Kunst im Leben, in der Funktionalität (Design) oder in Philosophie, sondern eher um einen Zustand der Kunst, in dem der Wunsch nach dem Verschwinden, nach der Assimilation der Kunst, mit dem Bewusstsein von Unmöglichkeit überlappt. Der leere Raum ist, wie ich den Aussagen der Künstler entnommen habe, nicht als eine Dissolution der Kunst in ihren sichtbaren und ästhetischen Aspekten zu verstehen, sondern, im Gegenteil, ein Raum für die Behauptung von unterschiedlichen und sich überschneidenden Hypostasen von Raum, die aber durch eine postkonzeptuelle Positionierung zum Werk erfahrbar gemacht wird. Der konstruierte Raum wird in den verschiedenen Medien der Arbeiten desintegriert, seine Kontinuität wird gebrochen, jedoch mit dem Bewusstsein seiner unmöglichen Dekonstruktion. Das Interesse von Carlos Bunga zum Beispiel richtet sich auf Ruinen und zerstörte urbane Landschaften, also auf eine Präsenz der Absenz. In seinen Arbeiten wird jedoch der Raum wieder errichtet in seinen funktionalen und sichtbaren Aspekten, auch wenn er nur anhand der Leere konstituiert wird. In den Arbeiten von Yukihiro Taguchi wird der Raum durch seine internen funktionalen Beziehungsnetze aus seiner stabilen aber nicht wahrnehmbaren, unsichtbaren leeren Form heraus in Bewegung gebracht, anhand seiner eigenen Prinzipien umgebaut und ebenfalls anhand einer neuen Funktionalität in einer unterschiedenen visuellen Form umkonfiguriert.

In diesen Werken handelt es sich also weniger um eine gezielte Auflösung der Form als um einen Aufbau des Werkes durch ein konstantes Gleiten und die dazugehörige Transformation des Werkes von einer Form und einem Medium in ein anderes: von ihren ursprünglichen Hypostasen als Objekte oder Skulpturen zum Beispiel, schließen sie Bewegung in ihrer Form

ein, gehen über zu Performances, variieren ihre Funktionen, dann werden sie zu architektonischen Gebilden, oder werden erlebbar als eine soziale Situation, ohne aber einen bestimmten vorgeschriebenen dramatischen Inhalt oder eine konkrete Szenographie erleben zu lassen. Zugleich findet ein Gleiten statt zwischen der totalen Auflösung des Werkes, seiner Erhaltung in einem Zustand der Latenz oder Suspension und der temporären Aktualisierung



Yukihiro Taguchi, *Giftplatz*, 2007

seiner Potentialitäten in seiner erfahrbaren Präsenz. Yukihiro Taguchis Werke erforschen einerseits das Verschwinden des Werkes in einer sehr konkreten Weise: In seinem Werk <Moments. Performatives Spazieren>, wo die Galerie aufgelöst wird und in die Straße übergeht, wird eine Konstruktion in Bewegung gebracht, und dann neuen Transformationen durch ihre Mobilität ausgesetzt, ohne aber ephemere zu bleiben; die ent-materialisierte Galerie wird letztendlich in ihrem ursprünglichen Zustand zusammengebaut. So zeigt der Künstler zum Beispiel in einigen der Varianten des Werkes <Giftplatz>, dass Luft nicht eine Konstante ist: Der Künstler pumpt durch das Betätigen eines Fahrrads Luft in einen Ballon, in dem sich dadurch Leute aufhalten können. Das Selbstverständliche (eine Räumlichkeit, die *durch* die

Existenz von Luft entstehen kann) kann in jedem Moment ihren Kehrwert erfahren, mit dem einfachen Aufhören des Künstlers, Fahrrad zu fahren. In diesem Kontext rückt bewusst die Aktion des Künstlers in den Hintergrund, zum Vorteil der Sichtbarmachung bestimmter Potentialitäten und Gesetze des Raumes, die sich unbemerkt, eigentlich unabhängig von der menschlichen Einwirkung, permanent entfalten.



Yukihiro Taguchi, *Giftplatz mit Fahrrad*, 2007

Seine Werke, die aus der Leere an sich konstituiert sind (wie seine Lufträume und Ballons), oder aus der Leere zwischen den Objekten oder Menschen (seine Luftpolster) machen eine positive Aussage (zum Unterschied von dem radikalen Konzeptualismus der anhand der Negation der Materialität seine Aussage formuliert), ohne dass das betrachtete Objekt aber den subjektiven Input eines Rezipienten reflektiert.



Yukihiro Taguchi, *Fieldwork. Pumpe*, 2006

In diesem Kontext möchte ich auf das Werk der Künstlerin Rachel Whiteread hinweisen. Ihre Skulpturen – Abgüsse des Inneren von Formen und Räumen – sind Skulpturen, die die Fülle der Leere beschreiben. Ihre abstrakte und spekulative Herangehensweise, realitätsreproduzierend und realitätsentfremdend zugleich, stellt einen Konjunktionpunkt zwischen Präsenz und Absenz dar. Der Raum, der entsteht, ist virtuell: der unmanifestierte kompakte innere Raum eines Gebäudes, der durch seine sozial oder persönlich erlebte Geschichte überspielt wird und im Präsenz nicht erfahrbar werden kann, wird von der Künstlerin in den eingefrorenen Moment seiner Aktualisierung sichtbar gemacht. Rachel Whiteread gewährt einer bestimmten Konjunktion von Raum und Zeit Materialität, die durch einen Prozess der *Inferenz* bestimmt wird (die Leere kann nicht direkt erfahren werden, sie kann nur durch Folgerung vorausgesetzt werden). Ihre Objekte beschreiben nicht direkt den Raum, der um die Objekte existiert, oder den die Objekte bilden, sondern eher einen Un-Raum, einen negativen Raum, der existieren könnte. Damit bringt sie den Betrachter dazu, konzeptuell ein Objekt hervorzubringen: durch einen „negativen Minimalismus“ oder unter Form einer umgekehrten Architektur (die ihre einrahmenden

Prinzipien umkehrt), indem Bautraditionen, Erwartungsfelder, soziale Werte verbunden mit Behausung, kulturellen Referenzen und Statussymbolen in einer postkonzeptualistischen Denkweise zitiert und reflektiert werden.

Nach Michael Newman³¹ gibt es zwei Möglichkeiten, dass ein Objekt als Kunstwerk verschwindet: entweder in seiner Funktion oder in einer Typisierung (in der Kodierung eines Objektes). Demnach repräsentiert jedes generische Objekt einen bestimmten Typ und reflektiert dabei den Prozess, durch den es ein generisches Objekt geworden ist, macht also eine Aussage, die das Objekt zwischen Modernität und Tradition platziert. Newman erklärt, dass ein generisches Objekt sowohl sichtbar als auch unsichtbar ist. Generische Objekte haben eine bestimmte Perfektion in ihrer Form erzielt, was ihre Visibilität steigert, aber sind andererseits typisch genug, um nicht aufzufallen und letztendlich unsichtbar zu werden. Ein generisches Objekt als Kristallisation eines allgemeinen Codes manifestiert aus der Perspektive seines Sinnes keine Exzesse und keinen Rückhalt. Es vermittelt auch den Eindruck, nicht handwerklich kreiert zu sein, sondern eher einfach *da* zu sein. Hier besteht auch sein Unterschied zu dem traditionellen Gegenstand (der für eine bestimmte historische Kultur *gefertigt* wird) und zu dem Ready-made (das übernommen, angeeignet ist). Funktionell – so wie eine gute Lösung für eine bestimmte Situation – wird ein generisches Objekt in seiner Kondition verschwinden, sichtbar und unsichtbar zugleich, wird es einen Raum der Sichtbarkeit durch seine Präsenz kreieren und zugleich darin verschwinden.

Eine postkonzeptuelle Arbeit, die Ready-made involviert und es so behandelt, dass es eine andere wahrnehmbare Realität einrichtet, ist die Skulpturensérie von Sherrie Levine. Levines Debüt war eine Verkaufskampagne mit gefundenen Schuhen in einer Galerie. Die ursprünglichen Schuhe wurden Jahre danach industriell re-produziert und in anderen Kontexten gezeigt. Somit wird das Ready-made (welches als eine Einrahmung verstanden werden kann) von Levine doppelt eingerahmt und noch einmal konzeptuell konnotiert: eine industriell re-fabrizierte Replika nach einem gefundenen Ready-made. Somit erhält das Ready-made den Status eines Originalobjekts, eines Unikats. In ähnlicher Weise verändert Levine die Konnotationen des „Fountain“ von Duchamp, indem sie das paradigmatische Ready-made der Kunstgeschichte in Gold gießt. Eine neue Wiedereinrahmung, die mit Anspielungen auf das Werk Constantin Brâncuși (durch die neue Materialität, die das Originalwerk erhält) das Objekt in einen Bereich des Dazwischen projiziert. Levine erklärt,

³¹ Newman, Michael (1999): „After Conceptual Art: Joe Scalan’s Nesting Bookcases, Duchamp, Design and the Impossibility of Disappearing“, in Newman, Michael; Bird, John (Hg.): *Rewriting Conceptual Art*, Reaction Books, London, S. 206-221.

dass sie an dem „*fast* Gleichen“ interessiert ist. Dieser Bruch der Signifikation, den sie provoziert, liefert zugleich auch einen Kommentar zu einer gebrochenen Modernität (die Tradition von Brâncuși, Arp, als der von Duchamp entgegengesetzt). Dabei arbeitet Levine mit Serialität und Repetition, die ihre Werke aus dem Gebiet des Ready-Mades auch in den Bereich der Pop-Art, des Minimalismus und des Neokonzeptualismus zurück transportieren.³²

Eine Beziehung zu dem Ready-Made kann auch in dem Werk von Yukihiro Taguchi gefunden werden, wo Gegenstände aus der Alltagswelt skulpturalen Wert erhalten und als ausgestellte Objekte Situationen und Ereignisse aufbauen, in die der Künstler nicht interveniert. Das Ready-Made ist jedoch in diesem Fall umgekehrt: Das gewöhnliche Objekt wird nicht mit dem Status eines Kunstwerkes versehen. Außerdem wird auch auf die Rolle des Künstlers verzichtet, aus dessen Autorität heraus ein Objekt mit bestimmten Funktionen „*ast* Gleichen“ interessiert ist. Dieser Bruch der Signifikation, den sie provoziert, liefert zugleich auch einen Kommentar zu einer gebrochenen Modernität (die Tradition von Brâncuși, Arp besetzt wird. Dagegen werden die Aussage und die eigenen Funktionen der Objekte und Situationen in ihrer ursprünglichen Konfiguration behalten und auf ein Kunstwerk, als eine von der Alltagswelt abgesonderten Aussage, wird verzichtet. Das Werk wird also auf den Status eines gewöhnlichen Objekts in einer alltäglichen Situation zurückgeführt. In seiner Ausstellung <Ordnung>, (2008) wurden Tische, Flaschen, Stühle, Leiter, alte Bretter, Gasbehälter, Besen, Staubsauger – alles, was zu einer Galerie dazugehört – nicht rekontextualisiert, so wie das mit einem Ready-Made der Fall ist, sondern weiterhin anhand ihrer kontextspezifischen Qualitäten, in ihrem generischen Zustand als massenproduzierte Konsumobjekte mit ihren spezifischen Funktionen, behandelt. Taguchis Vorschlag für eine Ausstellung in den neuen und noch nicht ausgestatteten Räumlichkeiten der Galerie der Künste Berlin (GDK) war, alle Gegenstände, die er im Raum vorfinden konnte, zu einer Installation aufzubauen und deren Bewegungen im Raum aufgrund ihrer Beziehungen in einem Video zu „dokumentieren“. Somit geschieht ein anderer Prozess, als der, den ein Ready-Made erfährt: Taguchi vollbringt nicht eine „An-Eignung“ eines Objektes, das durch eine künstlerische Intervention zum Ready-made wird und eine Re-Funktionalisierung erfährt. Im Gegenteil werden die Objekte in ihrem ursprünglichen Kontext erhalten und dort „verfolgt“. Die künstlerische Geste durch die die Gegenstände animiert werden, tritt in den Hintergrund zum Vorteil der Fokussierung und der Sichtbarmachung einer Situation, der Bewegung und der Lage, die die Objekte in ihrer alltäglichen Nutzung erfahren. Nicht nur dass Taguchi ein umkehrtes Ready-Made benutzt, er versetzt zugleich auch den

³² Siehe Buskirk, Martha (1994): „Interview mit Sherrie Levine“ in *October* Nr. 70, Herbst 1994, S. 177-181.

Akzent vom Objekt und seinem Status (der das Hauptanliegen des Ready-Mades ist) zu den Beziehungen zwischen den Objekten, also dem Raum, der zwischen den Objekten entsteht.



Yukihiro Taguchi, *Ordnung*, 2008

Im Werk <Moment. Performatives Spazieren> behandelt Taguchi den Galerieraum als Baumaterial, der ein persönliches oder soziales Universum dauernd neu formulieren kann. Postkonzeptuell ist diese Strategie dadurch, dass das Objekt nicht vollständig unter seinen

Funktionen verschwindet, sondern im Bereich der Selbstverständlichkeit bleibt und von da aus werden die Gegenstände und Situationen mehrfach refunktionalisiert. In der Ausstellung <Ordnung> ist auch ein Videowerk zu sehen, in dem die Gegenstände in einer unabhängigen Zirkulation im Raum eingebunden sind und den Raum – so wie Taguchi behauptet – „umräumen“. Die Stabilität des Raumes, die Stabilität der Konfigurationen, in denen die Gegenstände ihre Funktionalität ausüben können, werden dynamisiert und Bewegung wird zum inneren Funktionsprinzip des Raumes. Die Werke verkörpern somit zugleich auch ihren eigenen Übergang von einer Form in eine andere und überbrücken – auf eine postkonzeptuelle Weise – ihre eigene Negation.

Michael Newman deutet den Unterschied zwischen dem frühen Konzeptualismus der Avantgarde und einigen Prozeduren, die dem aktuellen, späten Postkonzeptualismus eigen sind: Duchamp selektiert ein generisches Objekt, welches als Kunst erscheinen wird, ohne ein Kunstwerk zu sein. Im Unterschied dazu produziert Joe Scanlan, der zeitgenössische Künstler, dessen Werke M. Newman bespricht, ein Objekt, das ein generisches Objekt zu sein scheint und durch die künstlerische Geste zu einem generischen Objekt wird. Alltagsobjekte werden von Scanlan in einem aufwandreichen künstlerischen Prozess re-produziert, und erhalten dadurch den Status des Unikats, obwohl sie in gleicher Form und mehrfacher Ausführung in der Konsumwelt verbreitet sind.

In dieser Hinsicht erklärt Newman, daß die Prozedur des Zitierens für die Sinnproduktion dieser postkonzeptuellen Werke von erhöhter Bedeutung sei: Duchamp zitiert durch Verlagerung (eines generischen Objekts in den Kunstbereich), Scanlan zitiert das Generische in einem Objekt, das nicht massenproduziert, sondern eine Kreation des Künstlers ist.

Das Zitat, ein spezifisches Ausdrucksmedium der postkonzeptuellen Kunst, ist als Prozedur aber der nötige Sprung, um die Kunst im Bereich des Humors, des Witzes oder der Ironie expressiv werden zu lassen. Eben durch die Ambivalenz, die Zwangslosigkeit, das Gleiten des Sinnes, die diesen Werken mehr als denjenigen des früheren Neokonzeptualismus eigen sind, rücken sie in den Bereich des Absurden. Ein Zitat, das einen Satz (ein Objekt) aus einem ursprünglichen Kontext loslöst, um ihn (es) in ein anderes Register zu transferieren, überlagert Kontexte. Die Werke, die mit diesem Prinzip arbeiten, katapultieren den Sinn in Bereiche, die einen Faktor der Unvorhersehbarkeit umschließen, wie das beim Humor ebenfalls zutrifft.

In Taguchis Werken wirkt die Ironie kritisch, zugleich aber legitimiert sie auch die ansonsten unmöglichen Sinnübertragungen und Umschaltungen. Ein Galerieraum, der plötzlich seine materielle Substanz wiedergewinnt und nomadisch auf die Straße wandert,

bedeutet nicht nur eine Rekontextualisierung seiner ursprünglichen Funktionalität, sondern auch ein Zitat: aus dem Bereich des Institutionellen, des Privaten in den Bereich des Alltäglichen, des Öffentlichen, und bezieht von daher auch sein kritisches Potential. Zugleich bleibt das Werk (in seiner formalen und konzeptuellen Dimension) durch dieses Zitat in einer Schwebe, die durch die Instabilität der Bedeutung kritisch wirken kann, sogar anarchisch.

Diese Übergänge des Werkes von einem Medium ins andere, von einer Funktion in eine andere, bis zu der Behauptung einer Autonomie, wirken wie Prozesse einer Appropriation der Geschichte des künstlerischen Objektes, die im Werk eingeschrieben bleiben: die Polemik des Objektes gegenüber den Kunstinstitutionen, die Entmaterialisierung des Kunstobjekts, seine plurale Medialität, die von der konzeptuellen Kunst als konstituierende Eigenschaften des Kunstwerkes erkannt worden sind.

Das Werk von Yukihiro Taguchi behauptet eine doppelte Unmöglichkeit: So wie der unmögliche Versuch, das Werk aus seiner Bedingtheit in den verschiedenen Netzen der Institutionen herauszulösen, so bleibt der Versuch, die Auflösung des Werkes sichtbar zu machen, unmöglich. Die Sichtbarmachung des Verschwindens des Werkes ist eine neue Form, das Werk in einem Kontext zu situieren, also zu erhalten. Durch den Ausdruck, den diese impliziten Ebenen der Signifikation bekommen, entsteht aber eine andere Dimension des Werkes: seine Performativität. Performativ ist vor allem die negative Präsenz, durch die sich diese Werke manifestieren. Es handelt sich zum Beispiel um die umkehrte Dokumentation in den Werken Bungas oder die umkehrten Evidenzen, durch die die Qualitäten der Installationen Taguchis erfahrbar werden. In seinen verschiedenen Varianten von <Giftplatz> wird die Luft aus den Räumen herausgezogen, die die Menschen verbinden. Die Absenz von Luft provoziert somit ein räumliches Bewusstsein und eine Alteration der räumlichen Konstanten. Taguchi macht dabei auch eine Anspielung auf die doppelte Bedeutung des Wortes Gift, die die Ambiguität seiner Substanzen signifiziert: eine Gabe im Englischen, die zugleich als Gift (im Exzess) wirken kann.



Yukihiro Taguchi, *Gift*, 2007



Yukihiro Taguchi, *Giftset*, 2006

Durch die Behauptung der performativen Wirkungskraft seiner räumlichen Konfigurationen, die mit einem Faktor von Unvorhersehbarkeit verbunden sind, wird vom Künstler zugleich auch ein Anlass gegeben, eine kritische Potentialität, die latent in jeder Situation enthalten ist, auszuüben und als Rezipient darüber zu verfügen.

3.2. Leap into documentation

“The documentation is related with the virtual because they both are based on records that belong to the past and help us understand the future. This virtuality of the record of historical events, in the work that I develop, is for me a constant presence in my working process. Between the past (documentation) and the future (virtuality) there is this mutual reflection: the experience of the present (the laboratory space).

In this intermediary temporality of every process, which develops in cyclical movement, the different times of the History interconnect. Therefore in the laboratory there is the possibility of transforming ecosystems: we can add, subtract, multiply, correct, restore or accelerate.“³³

Aus einer anderen Perspektive betrachtet, können auch die Prozesse der Dokumentation in den Werken der Künstler, mit denen ich mich befasse, mit den Kontradiktionen des Postkonzeptualismus in Verbindung gebracht werden. So wie Michael Newman zeigt,³⁴ besetzt die Dokumentation in der Konzeptkunst überhaupt eine kontradiktorische Position. Werke, die dazu tendieren, ihre eigene Auflösung zu erzielen, sich mit anderen Bereichen zu überlappen, sind Werke, die theoretisch die Dokumentation vermeiden. Für Newman ist die Dokumentation in dieser Hinsicht ein anderes Phänomen der Erkenntnis der Unmöglichkeit eines Verschwindens des Werkes, die die postkonzeptuelle Kunst erst ermöglicht hat. Die Neoavantgarde der 60er Jahre, die die Ephemerität und das Verschwinden des Werkes in seinem Kontext praktizierte, hat auch mit der vollständigen Aufhebung der Dokumentation experimentiert. Dokumentation wurde als ein Mittel empfunden, in einem umstrittenen Kunstsystem die Effekte der Werke zu verlängern, sie aktiv zu erhalten und ihre Visibilität nicht durch sich selbst (als Konzept), sondern durch ein ihnen fremdes System zu steigern. Die postkonzeptuelle Kunst dagegen erhebt die Dokumentation zu einem eigenständigen Werk. Newman betrachtet die Dokumentation in der Konzeptkunst als ein Symptom der Krise, die durch die innerlichen Kontradiktionen der Konzeptkunst bewirkt wurde. Die Ontologie des Objekts wurde durch die Dokumentation auf die Photographie übertragen, die die Einzigartigkeit des Kunstwerkes aufgelöst haben soll. Die eigenständigen Photoarbeiten konnten aber nicht eine Lösung dieses Widerspruches bewirken, sondern nur eine Umsetzung der Problematik.

³³ Interview mit Carlos Bunga, März, 2010.

³⁴ Newman, Michael (1999): *After Conceptual Art* (Anm. 31), S. 214.

Bunga praktiziert eine nachträgliche Dokumentation unvorhersehbarer Entwicklungsmöglichkeiten seiner Installationen: In den bereits beschriebenen dokumentarischen Arbeiten, in denen er durch skizzierte Nachzeichnungen seiner Installationen die Struktur der existierenden Konstruktionen modifiziert, und somit darauf indirekt einwirkt, oder in seinen Photographien, die Momente des Aufbaus seiner jetzt zerstörten und unsichtbaren Installationen aufzeigen. Damit wird in seinen Arbeiten die Problematik der Dokumentation nicht einfach umgesetzt (zu einem eigenständigen Werk), sondern regelrecht umschrieben. Die Dokumentation ist nicht mehr eine Nachzeichnung des Werkes, die die Erhaltung und Einschreibung in ein Wertesystem verfolgt, auch nicht die Sichtbarmachung von unsichtbaren Hypostasen der Werke (durch Aufzeigung einiger vergangener Momente des Werkes), sondern eine Versetzung der Problematik im Bereich der Potentialität, womit das Werk von seinem widersprüchlichen konzeptuellen Erbe befreit wird.

Eine andere Referenz, die, auch wenn sie sehr fern von Bungas künstlerischer Aussage steht, kann als postkonzeptuelle Strategie, die mit Dokumentation arbeitet, von Relevanz sein: Drei Models, die in London Ende der 1990er Jahre als „living artwork“ eine Künstlergruppe formten. Ihre Arbeit wurde nicht unter der Form von Body Art oder aufgrund der konkreten Präsenz der Models ausgestellt, sondern ausschließlich durch mediale Repräsentationen, und mehr noch: durch die Repräsentation (Dokumentation) ihrer medialen Repräsentationen. Ihre Arbeit ist zudem aus einer medientheoretischen Perspektive aussagekräftig, da sie mit dem Paradox arbeiteten, ohne irgendwelche persönlichen Informationen über sich selbst preiszugeben, ohne ein konkretes Werk zu leisten, eine konstante Präsenz in den Medien zu haben. Die Berichte, die über sie fortwährend erschienen, Dokumentationen über ihre angebliche Präsenz und Aktivitäten, basierten jedoch nur auf anderen Berichten, die ihrerseits eine Dokumentation des Möglichen darstellten, da überhaupt keine konkreten Informationen in Zirkulation gebracht wurden. Die drei Künstlerinnen machten die Dynamik des Medienapparates zum Kern ihrer Kunst und stellten die Presseberichte zu ihrem Werk (als Künstlerinnen und nicht als Models) in Galerien aus. Die Rezensionen ihrer Ausstellungen wurden zu neuen Exponaten in zukünftigen Ausstellungen.³⁵ Die Dokumentation des Werkes repräsentierte das Werk und das Werk bestand aus seiner Dokumentation, sodass beide Bereiche anhand eines Registers der Virtualität definiert wurden. Ihr Werk spielt nicht nur mit dem medialen Repräsentationssystem, nicht nur mit der Temporalität und dem Raum der Darstellung, sondern auch mit der Erkenntnis der Nichtdarstellbarkeit (in einem

³⁵ Siehe den Artikel, der in ihren Kunstwerken aufgenommen wurde und der von einem ihrer ersten Unterstützer über sie publiziert wurde: Dannatt, Adrian (2001): „The Three“, in *Parkett*, Nr. 63/2001, S. 166-168.

postkonzeptuellen Sinn). Das Werk der „Drei“ umgeht aber, so wie auch Bungas Werk, diesen Konflikt und lässt diese Unmöglichkeit zum ausgestellten Objekt werden. „Die Drei“ liefern durch ihre Kunstpraxis auch ein anderes Zitat aus der Konzeptkunst (das ihr Werk andererseits auch zu einem marktaktiven Produkt werden lässt): Jeder originale Artikel, der über sie publiziert wurde und den sie in ihren Ausstellungen sich aneignen, wird von ihnen unterschrieben, gestempelt und verkauft. Somit wird durch einen spezifischen Eingriff der Konzeptkunst – Appropriation – die Vermeidung des Originals durch die Konzeptkunst umgekehrt und in den Kontext der Repräsentation reintegriert. Ironischerweise geschieht diese Reintegration mit ökonomischen Zielen. Das Marktsystem wird mit seinen eigenen Mitteln entlarvt, kritisiert, benutzt und bekräftigt zugleich. Bis in die letzten Details konzeptuell ist ihre Strategie auch, weil die Künstlerinnen in ihre eigene Kunstarbeit überhaupt nicht einwirken; sie vermeiden sogar eine Wahl der ausgestellten Objekte zu treffen, da überhaupt alle Artikel und ihre Wiederaufnahmen durch andere Artikel ausgestellt werden. Die Künstlerinnen generieren auch nicht diese Prozesse der Dokumentation in einer vorsätzlichen Weise und kontrollieren nicht ihren Verlauf, auf den sie nicht einwirken können, so wie es Künstler tun, die die Mediendynamik in ihren Werken gewollt einführen und integrieren. Ein Beispiel dafür ist die Kritikerin Lucy Lippard, die ihre Rezension über die Arbeit von Robert Barry als eine eigene Arbeit ausstellte oder Jeff Koons Anzeigenkampagnen, die anschließend verkauft wurden. Ein (postkonzeptueller) Witz wird somit als Werk aktiv.

3.3. Konzeptuelle / Kontextuelle Kunst

Für Tony Godfrey ist der Begriff „Conceptual Art“ schon von seinem Ursprung her sehr problematisch. Der für die heutige Kunst so oft benutzte Ausdruck bezeichnet aber mit dem gleichem Begriff sowohl die Kunst der sechziger Jahre und die aktuelle Kunst, die im Unterschied zu ihrer Vorgängerin weniger exklusivistisch und eng ist. Godfrey zieht somit in seinem Artikel einen anderen Begriff vor: „Contextual (Art)“, der 1984 von Douglas Huebler vorgeschlagen, aber nie etabliert wurde. Die neue Kunst ist tatsächlich eine Antwort auf bestimmte Kontexte, mit denen sie in Verbindung kommt und denen gegenüber sie das Bewusstsein des Betrachters zu erwecken sucht. Verschiedene Werke heutiger Künstler, private Umfeld der Künstler, soziale oder gemeinschaftliche Kreise, in denen der Künstler wirkt, oder die Gesellschaft an sich, als politischer und sozialer Makrokontext, sind Bereiche, die Godfrey mit dem Begriff des Kontext bezeichnet. Die Herangehensweise der Künstler beschreibt er wie folgt:

„I don't think any of these artists invented a new type of art; they built on a history of work (call it a tradition if you like), but provide coherent experiences that help us understand the world.“³⁶

Die Arbeiten der Künstler, mit denen ich mich befasse, können, obwohl sie kontextsensitiv sind, nicht der Contextual Art im Sinne Godfreys zugeschrieben werden, da sie nicht einen bestimmten Kontext behandeln, im Sinne einer verbessernd wirkenden Intervention. Aus den Stellungnahmen der Künstler geht hervor, dass im Vordergrund ihrer Beschäftigungen der Versuch steht, ihre Arbeiten mehrfach zu konnotieren und in unterschiedlichen Kontexten, in denen sie platziert werden, aussagekräftig werden zu lassen, nicht als bloße künstlerische Reaktionen auf einen Kontext, von dem das Werk, durch einen Bedeutungstransfer, abhängig ist, sondern anhand einer dialogischen Bedeutungsstruktur. Sancho Silva erklärt, wie er die site-Spezifität und die Kontextresponsivität seiner Werke imaginiert:

„Es interessiert mich, in meinen Werken eine bestimmte urbane Umgebung, in die die Werke platziert sind, zu reflektieren. Andererseits möchte ich auch die künstlerische Umgebung reflektieren. Ich veranlasse eine Reflexion über das Museum

³⁶ Tony Godfrey (2006): „What Happened Next (Anm. 27).“

als eine Maschine der Perzeption, die selektiert, eliminiert, die etwas unterstreicht. Museen sind unglaubliche Maschinen. Wenn man ein beliebiges Objekt in diese musealen Bedingungen stellt, wird es ein „schönes“ oder ein „wichtiges“ Objekt (zum Beispiel durch Beleuchtung, durch einen Sockel, etc.). Ich spiele jetzt auch oft mit der Idee der Ausstellung, des Museums als einer Maschine, die zeigt, selektiert, die aktiv ist.“³⁷

3.4. Tautologie

Die dialogischen Beziehungen, durch die das Werk entsteht, die keine Finalität aufzeigen, im Sinne eines Ergebnisses, eines Endproduktes dieser Prozesse, führt in manchen Fällen zur Tautologie oder Selbstreflexivität des Werkes.

Im Grunde nicht anders als in den digitalen Simulationen kann der Rezipient der Werke die Laufbahn, die das Werk nimmt, manipulieren und auf die Zeitlichkeit des Werkes einwirken: Die ursprüngliche Idee des Künstlers, der Prozess der Werkkonstitution, der Prozess der Sinngebung des Werkes in einem Kontext sind alles Prozesse, die durch die leibliche oder konzeptuelle Beteiligung des Betrachters umformuliert oder in ihrer Abfolge und Kausalität umgestellt werden können. Es handelt sich nicht um Interventionen in der dramatischen Abfolge des Werkes (in der „Handlung“, die sie entfaltet), sondern in dem mentalen oder physischen Aufbau verschiedener Dimensionen, in denen das Werk – virtuell – unter verschiedenen Formen existieren kann. Es handelt sich um Experimente mit den Potentialitäten des Werkes, die den Betrachter und Mitwirker letztendlich zu dem Werk zurückführen und die Möglichkeiten des Mediums selbst (der Raum als Medium, das Werk selbst als Medium einer Sinnzuschreibung) problematisieren. Die Selbstreferenzialität dieser Werke als Experimente mit sich selbst können in eine mehrdeutige Tautologie münden. Diese Tautologie der Werke ist jedoch nicht illusionistisch im Sinne einer Bereicherung ihrer materiellen Präsenz durch visuelle Multiplikation, sondern eher reflexiv.

Carlos Bungas erwähnte Installationen, wie das <Artists Space Project>, 2005 oder sein Projekt in der Galerie Elba Benitez Galerie 2005, bringen den Besucher in die Situation, einige Prozesse rekonstruieren zu müssen und somit auf die Zeitlichkeit, die die Konstruktion in der Galerie voraussetzt, direkt einzuwirken und das Werk auf einer virtuellen Ebene zu konstruieren. Das Werk wird zu einem Experiment mit seinen eigenen Grenzen der

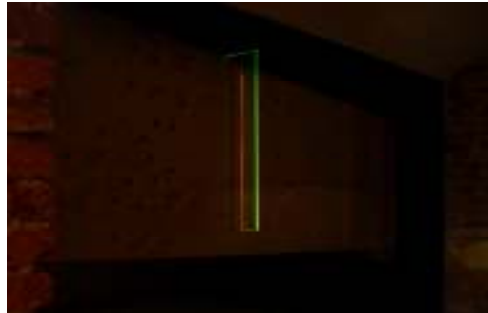
³⁷ Interview mit Sancho Silva, April 2009.

Bedeutung, mit den physischen und konzeptuellen Grenzen des Objekts (bis zu welchem Punkt macht ein Gegenstand noch Sinn und nach welchem Punkt ist er vollkommen inkohärent?) und der Visualität (Grenzen der Sichtbarkeit). Im Ambiguitätszustand zwischen Visibilität und Invisibilität wird letztendlich aus bestimmten Prozessen oder künstlerischen Aktionen kein Endprodukt extrahiert und das Werk wird eine Analyse seiner selbst, ohne einen symbolischen Charakter aufzuweisen.

Diese Tautologie, die in seinen Werken besonders prägnant ist – besonders auch auf formeller Ebene – bespricht Sancho Silva im folgenden Interviewausschnitt in Verbindung mit der Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Dimensionen des Realen in einem Objekt anhand des bereits behandelten Werks <Kunstgriff>, (2006) und des Werks <Fly in the Eye> (2008):

„Zum Unterschied von meinen anderen Werken arbeite ich in <Kunstgriff> nicht mit Mitteln außer der Konstruktion selbst, auch nicht mit der Camera Obscura. Das, was die Arbeit konstituiert, ist nur ein Mittel der Einrahmung (i.e. *framing* im englischen Original) von zwei Details einer Malerei. Der Rest ist eliminiert: die ganze Malerei, der Museumsraum, etc. Man hat auch die Möglichkeit, aus dem Einrahmungssystem auszusteigen und es dann zu beobachten, zu sehen, wo es platziert ist und den Kontext wahrzunehmen. Man hat also die Möglichkeit zu sehen, was sich zwischen den Fragmenten abspielt. In meinem Werk <Fly in the Eye> habe ich den Plan eines Gebäudes geändert und einen Tunnel gebaut, der das Fenster mit der Tür direkt verbindet, mit der Ausnahme einer Scheibe Glas, die den Tunnel aufschneidet. Im Glas wird das Licht von draußen reflektiert und bildet eine ungewöhnliche Luminosität auf seiner Kante. Dieser Schnitt durch den Raum hat auch eine aggressive Komponente, die ich provozieren wollte und die eine Desorientation bewirkt. Man verliert das Bewusstsein von dem, was passiert. Es ist wie eine Dysfunktion, die entsteht, wenn etwas im Sichtbarkeitsfeld des Auges interveniert. Diese unangenehme Seite der Erfahrung ist oft verbunden mit der Sichtbarmachung. Was in dieser Arbeit offenbart wird, ist das Funktionieren des Auges, der Betrachter des Werkes bekommt das Bewusstsein seiner eigenen Sehfunktion. Zugleich ist, was offenbart wird, nicht nur die Dysfunktion des Auges, sondern auch der Architektur, weil die Arbeit einen Schnitt in der Architektur unternimmt. Man wird sich selbst bewusst und die Position, in der man steht: die Architektur ist sehr stark verbunden mit dem Auge und umgekehrt, weil die Architektur auch eine Maschine der Vision, der Wahrnehmung (*a machine of vision* im englischen Original) darstellt. Durch das Werk sieht man

letztendlich, wie die architektonische Konstruktion die Sicht blockiert, öffnet, einrahmt, wie sie sie versteckt oder offenbart, ähnlich wie das Funktionieren des Auges.³⁸



Sancho Silva, *Fly into the Eye*, Konstruktionsplan und Ansichten, 2008



³⁸ Interview mit Sancho Silva im April 2009.

4. Ein unwahrscheinlicher Raum

4.1. Zerstörung

Die Reflexion zu Leere und Tautologie in Verbindung mit der Kontextresponsivität der aktuellen konzeptuellen Kunst anhand postkonzeptualistischer Prozeduren kann mit einer anderen Problematik fortgeführt werden, die ausdrücklich oder nicht, in den Werken zum Vorschein tritt: Zerstörung.

Weiter oben habe ich die Prozesse der systematischen Zerstörung bei Bunga unter dem Aspekt eines anarchischen Gestus besprochen. Es geht um das Durchbrechen aller vorbestimmten Kategorien, um eine Inversion der Prozesse der Entwicklung, des Fortschritts, der Produktivität und des Aufbaus (gleich, ob es sich um einen materiellen oder ideologischen Aufbau handelt), letztendlich um eine Dekonstruktion der Stabilität von Werten. Bunga, so wie er in den Interviews mehrmals erklärte, legt in der Besprechung seiner Werke den Akzent sowohl auf die Infragestellung eines symbolischen kulturellen Erbes als auch auf die Prozesshaftigkeit seiner Aktionen. Es geht nicht nur um das Aufzeigen der Kehrseite von Konstruktion, von Hierarchie und Wert, sondern vor allem um die Prozesse, durch die es zu einer Inversion von Konstruktion kommt. Aus der Perspektive dieser von Bunga provozierten *Destabilisierungsprozesse*, kann auch die Ambiguität der Konditionen, in die seine Räume eingelassen werden, interpretiert werden. Absenz, Zwiespalt sind also nicht Zustände des Raumes, sondern eher Prozesse, die seine Räume erfahren. Zerstörung und Ambiguität als Prozesse, die jeden Kontext sprengen, entfalten die katalytische Funktion, den Raum zu rekontextualisieren, um ihn dann wieder aus dem Kontext zu entfernen, ad infinitum.

Deutlich ist diese Prozessualität in den sehr frühen Videos von Carlos Bunga zu sehen, Filme, die noch vor dem Bau der großen Installationen seine ersten Beschäftigungen mit Raum dokumentieren. In <Paintings> (2000), <Lamp> (2002), oder <Bottle> (2002) werden Räume durch minimale Interventionen aus einem Zustand in einen anderen gebracht. <Paintings> zeigt, wie Bunga seine eigenen Malereien (Leinwände) zerstört, nachdem er sie fertig gemalt hat. <Lamp> und <Bottle> zeigen erst die Zerstörung (mit einem Hammer) einer Glühbirne und einer Plastikflasche und dann den Versuch des Künstlers, die beiden Gegenstände wieder zu reparieren. Bunga klebt mit Klebeband die Fragmente wieder zusammen, aber was entsteht, sind neue Objekte, die einer Flasche oder einer Glühbirne zwar ähneln, aber einen völlig fremdem räumlichen Ausdruck und eine neue räumliche Bedeutung

erhalten. Die Videos werden im Loop gezeigt, die beiden Aktionen – Destruktion und Konstruktion – wiederholen sich und folgen einander. Es wird hier ersichtlich, dass Bunga eher mit dem Auslösen dieser Reihe von Transformationen in einer ansonsten räumlichen Konstante beschäftigt ist als mit dem Objekt und seinen Qualitäten. Wir sind eher mit einigen Brüchen in der Identität eines Raumes konfrontiert als mit einer Narration, die diese Prozesse darstellt. Die 2008 veranstaltete Ausstellung <Yuxtaposiciones> in der Galería Elba Benítez könnte (in ihrer Gesamtheit) auch als eine Darstellung dieses Prozesses der Rekontextualisierung betrachtet werden. Wie Bunga in dem oben zitierten Interview erwähnt, wird Raum von einem Zustand in einen anderen (durch die verschiedenen Werke in der Galerie) gebracht und die Ausstellung selbst wird zum Dokument dieses Rekontextualisierungsprozesse. Die Ausstellung zeigt die *Instabilität des Raumes* unter der Form von *Transformationen*, denen der Raum ausgesetzt ist.

Zerstörung, Bruch und Schock in der Kontinuität der Repräsentation und in jeder Form von Narration scheint eine Kondition der modernen ästhetischen Erfahrung zu sein. Diese gebrochene Kontinuität, die Walter Benjamin mit dem Erscheinen des Filmes angekündigt sieht, setzt dieser auch mit dem Beginn einer kritischen, politischen Erfahrung von Kunst in Verbindung. Seine ersten Symptome findet Benjamin in der Kunst des Dada manifestiert.

„Aus einem lockenden Augenschein oder einem überredenden Klanggebilde wurde das Kunstwerk bei den Dadaisten zu einem Geschoß. Es stieß dem Betrachter zu. Es gewann eine taktische Qualität. Damit hat es die Nachfrage nach dem Film begünstigt, dessen ablenkendes Element ebenfalls in erster Linie ein taktisches ist, nämlich auf dem Wechsel der Schauplätze und Einstellungen beruht, welche stoßweise auf den Beschauer eindringen. Man vergleiche die Leinwand, auf der der Film abrollt, mit der Leinwand, auf der sich das Gemälde befindet. Das Bild auf der einen verändert sich, das Bild auf der andern nicht. Das letztere lädt den Betrachter zur Kontemplation ein; vor ihm kann er sich seinem Assoziationsablauf überlassen. Vor der Filmaufnahme kann er das nicht. Kaum hat er sie ins Auge gefaßt, so hat sie sich schon verändert. Sie kann nicht fixiert werden. Der Assoziationsablauf dessen, der sie betrachtet, wird sofort durch ihre Veränderung unterbrochen. Darauf beruht die Schockwirkung des Films, die wie jede Schockwirkung durch gesteigerte Geistesgegenwart aufgefangen sein will. [...]

Der Film hat die physische Schockwirkung, welche der Dadaismus gleichsam in der moralischen noch verpackt hielt, aus dieser Emballage befreit.³⁹

Das Ereignis, das auf Schock und Bruch basiert, ein symptomatisches Phänomen seit der Moderne und über die Postmoderne bis in die aktuelle Gegenwart hinein, fand kontinuierlich nuancierte Interpretationen auch angesichts der Probleme, die es in unserer Perzeption von Raum und Zeit stellt. Benjamin folgend, geht es um die Effekte der Technologie, durch deren repräsentationale Funktionen Zeit und Raum gebrochen, geschnitten, gestoppt und dann wiedergegeben werden. Das neue Objekt der Darstellung und seine neuen Medien, die durch ihre Kapazität Unterbrechungen in Zeit, in der Darstellung und in der Kontinuität des Raumes provozieren, behaupten auch Diskontinuität und Wiederholung in der Erfahrung. Die Ahistorizität, die Diskontinuität und Indeterminiertheit von Raum und Zeit bringen auch ein Objekt (Kunstobjekt) mit sich, das nicht nur kontingent ist, sondern vor allem auch performativ. Es ist ein Objekt, das nicht nur ein Ergebnis einer Darstellung ist, sondern eine eigene Realität produziert, zum Vorschein bringt und aktiv manifestieren lässt. Das Objekt als performatives produziert aber auch die Mittel, durch die es aufgenommen werden kann. Ein Kunstobjekt ist somit weniger ein Objekt als eher ein performatives Ereignis, das den Betrachter durch die Erfahrung von Kontingenz, Bruch und Schock zu der Rezeption des Ereignisses und zur Partizipation veranlasst. Der Betrachter ist nun alternativen, gleichzeitigen Repräsentationsmodi ausgesetzt, die in seine tägliche Erfahrung eindringen und von denen er sich nicht lösen kann. Die moderne Erfahrung der Kunst ist für Benjamin durch ihre technologischen Darstellungsmittel vor allem eine traumatische Erfahrung der Wirklichkeit, die im digitalen Zeitalter zu extremen Konsequenzen geführt worden ist. Gleichzeitig ist für Benjamin diese Erfahrung durch Schock und letztendlich Trauma wegen ihrer 'Unnatürlichkeit' ein Mittel, durch das der Rezipient ein reflexives, sogar kritisches Bewusstsein gegenüber dem Werk entfaltet.

Als Referenz für den performativen Umgang mit Zerstörung können auch manche Praktiken der Moderne angesehen werden. Hanno Ehrlicher beobachtet in seinem Buch „Die Kunst der Zerstörung. Gewaltfantasien und Manifestationspraktiken europäischer Avantgarden“⁴⁰ Diskurse der Aggression, Macht und Gewalt, die die klassischen Avantgarden als utopische Diskurse in einer Zeit der Weltkriege, der neuen Maschinen und militärischen

³⁹ Benjamin, Walter (1989): „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, in: ders., *Gesammelte Schriften*, Bd. VII, Frankfurt, S. 379f.

⁴⁰ Ehrlicher, Hanno (2001): *Die Kunst der Zerstörung. Gewaltfantasien und Manifestationspraktiken europäischer Avantgarden*, Akademie Verlag, Berlin.

und medialen Technologien entfaltet. Die Bewegungen der Avantgarde werden entlang ihrer inszenatorisch-militanten Phantasien und theatralischen Visionen im Buch ausführlich verfolgt. Es zeugt von drastischen ideologischen Kämpfen, von einer Rhetorik, die destruktiv bis ins Absurde rückt, von der zynischen Steigerung der sozialen und medialen Konflikte, von einer katastrophischen Atmosphäre, von moralischen Provokationen und Exzessen. Diese „Praktiken“ der Avantgarden sind nicht nur zerstörerisch, sondern vor allem selbstzerstörerisch und die Gewalt, die in der Zeitspanne von 1910-1939 durch künstlerische Diskurse zu ihren letzten Konsequenzen gebracht wurde, könnte sogar als performativ angesehen werden. Die anschauliche Macht und die selbstangelegte Autorität dieser Manifeste, die durch ihre (wenn auch auf einer utopischen Ebene manifestierte) Gewalt das tun, was sie proklamieren, lässt sie zu einem performativen Werk werden.

Schock, Zerstörung und Dekonstruktion, Unterbrechung der Repräsentation oder der räumlichen Konstanten werden in den Werken der Künstler, mit denen ich mich befasse, immer durch die Vermittlung eines Mediums zu Bewusstsein gebracht. In Sancho Silvas Werk, wie im oben beschriebenen Werk <Fly in the Eye>, spielt zum Beispiel eine Holzkonstruktion die Rolle des Mediums, das einen Schock in der Betrachtung verursacht. In Carlos Bungas Werke werden mit gleichen Mitteln Prinzipien der Erfahrung und der Rezeption problematisiert und das historisch gewordene Erbe der Moderne, das jedes Bild mit sich trägt, anhand sehr einfacher Bau- und Abbauprozesse zum Vorschein gebracht.

Eine gewisse Unheimlichkeit, die diese Werke charakterisiert, der Akzent, den manche auf Gefahr in der Erfahrung legen, die Ambiguität, in der die Räume gehalten sind, problematisieren die *mediale* Aussagekraft des Raumes. Die Werke zitieren durch ihre zeitliche Entwicklung, die der Wirklichkeit nahe kommt und eine Modifikation der Realität hervorruft sowie ereignishaft mit einer eigenständigen räumlichen und zeitlichen Entfaltung wirkt, filmische Repräsentationsmodi mit ihrem fast willkürlichen Schnitt durch die Wirklichkeit. Zugleich platzieren sich diese Werke auch in einem Bereich der Überlappung der Realität mit der Virtualität, die, wie im nächsten Kapitel gezeigt wird, das Bewusstsein ausdrücken, außerhalb des Diskurses der digitalen Medien nicht existieren zu können.

Die erweiterte Temporalität in Carlos Bungas Werk, die Art, wie er in die Zeitlichkeit seiner architektonischen Konstruktionen durch Interventionen und bewirkte Unfälle eingreift, die Erfahrung von abgesonderten und kontrarhythmischen Zeitlichkeiten in verschiedenen Räumlichkeiten, sein Akzent auf den Qualitäten von Raum und Zeit, die ihre Potentialität nur erhalten, wenn sie unausgedrückt bleiben, sein Interesse für Wiederholung von Zyklen und für das unwiederholbare Ereignis scheinen latent ein tief eingebettetes, kulturelles Trauma der

Repräsentation und der Erfahrung zu tragen. Die Zerstörung von vorexistierenden architektonischen Konstruktionen, die Zerstörung von zeitlicher Kontinuität, die Zerstörung der eigenen Bilder durch Bunga stellen aus dieser Perspektive Zerstörungen der Bildlichkeit und letztendlich der Mittel der Repräsentation dar. Diese Zerstörung ist also nicht ein *Effekt* des Benjaminischen Traumas, sondern *repräsentiert* eher dieses moderne Trauma der Visualität. Es geht im gesamten Werk von Bunga um eine Repräsentation der Zerstörung als Analyse der zeitgenössischen Repräsentationsmodi und Erfahrungsmodi. Dadurch entsteht auch die Ambivalenz der Position des Betrachters in Bungas Werk: Er ist sowohl im Ereignis des Werkes eingeschlossen als auch ein kritischer Beobachter und Zeuge. Die architektonische Qualität der Installationen dieser Künstler unterstreicht den Einschluss/Ausschluss des Betrachters, so wie auch die Moderne eine architektonische (räumliche) Erfahrung der Kunst eingeführt hat (durch den Film und die Installation), die den Betrachter *in* das Geschehen und die Struktur des Werkes einführt und einschließt.⁴¹

In diesem Zusammenhang ist die Aussage Bungas von Bedeutung, dass seine Werke nicht durch das, was sie darstellen, verstanden werden können, sondern eher durch die Idee des Simulakrum, die sie in den Bereich der Re-Präsentation und Reflexion bringt. So wie das Simulakrum vom Symbol durch einen Bruch in der Signifikation zu unterscheiden ist, so stehen auch die postkonzeptualistischen Mittel, die Bunga benutzt, nicht für eine paradigmatische Darstellung (ein Zeichen steht für ein anderes), sondern als Dialog zwischen mehreren Repräsentationsmöglichkeiten.

In dem kuratorischen Text, der seine Sektion in der Ausstellung <Iconoclash> begleitete, schreibt Dario Gamboni⁴² über die Darstellung von Bildzerstörung in der Geschichte der Kunst. Die Ausstellung, die 2002 im ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) in Karlsruhe stattfand, nahm sich vor, in Wissenschaft, Religion und Kunst das Phänomen des Bilderstreits und des Vandalismus gegen künstlerische Darstellungen zu verfolgen.

Für Gamboni ist jede Darstellung der Zerstörung eines Bildes nicht eine bloße Dokumentation, sondern vor allem eine Reflexion über die Bedeutung der Beschädigung oder Zerstörung eines Werkes, verstanden als Produkt einer bestimmten Kultur, ob es sich um ein Denkmal, ein Bild oder ein religiöses Symbol (Ikone) handelt. Gamboni schreibt, dass in der Geschichte der Kunst die Darstellung der Zerstörung eines Bildes durch eine Übermalung meistens als Vandalismus verurteilt wurde, da die Künstler, die diese Bilder machten, auch

⁴¹ Siehe hier auch den oben erwähnten Text von Sardo, Delfim (2007): „Low-tech connections and performativity“, in *Anamnese Catalogue*, Lisboa, aufrufbar unter: <http://www.anamnese.pt/?livro>.

⁴² www.iconoclash.de.

Teil der Bildproduktion waren. Aus der Perspektive der Bildöffentlichkeit gehört Zerstörung eines kulturellen Gutes in den Bereich der Irrationalität und Barbarei. Die Debatte scheint sich immer zwischen zwei Polen zu bewegen: der mühsame und lang andauernde Prozess, eine Kultur aufzubauen und seine Embleme zu fixieren und dagegen die momentane Aktion, die aus einem Impuls zu entspringen scheint, diese Embleme zu zerstören und damit alles, wofür sie als Symbole stehen, zu vernichten. Dadurch, dass die ikonoklastischen und bildverehrenden Diskurse mithilfe von Kunstwerken geführt werden, können diese als ein extrem mobiles Medium angesehen werden. Jenseits der Versuche, sie zu fixieren, sie zu verabsolutieren und sie in einem Bereich der Permanenz zu erhalten, werden die Bilder beweglich. Ein einziges Bild kann also auch mehreren Diskursen und Ideologien dienen, abhängig von dem Kontext und dem Diskurs, in dem es funktioniert.

In diesem Zusammenhang möchte ich auch Carlos Bungas Werk sehen, dessen Zerstörungsaktionen nicht so stark auf ein bestimmtes Symbol bezogen sind (er vandalisiert nicht ein bestimmtes Denkmal, eine bestimmte Bank, die er durch seine Kartonkonstruktionen umformuliert), sondern eher Bezüge zu einer Repräsentationstradition feststellen. Gamboni zeigt, dass es sich im Falle des Sturzes von Monumenten eines politischen Regimes um eine Attacke gegen die Instrumente dieses Regimes handelt, aber meist nicht um eine vollständige Vernichtung. Es geht vielmehr um die Absicht, die Funktion dieser Denkmale zu transformieren. Die Bruchstücke werden also in vielen Fällen konserviert und dienen einem anderen Diskurs (sie existieren weiter unter der Form von Souvenirs, Reliquien oder neuen Monumenten). Ihre Erhaltung wird damit aussagekräftiger als ihre vollständige Vernichtung. Die Strategie, die Bunga benutzt, ist mit diesem politischen Bewusstsein der Macht der Bilder in Verbindung zu setzen. Bunga, so wie er im oben erwähnten Interview sich äußert, beabsichtigt nicht, eine Zerstörung vorzuspielen oder zu performieren, sondern *simuliert* eher Zerstörung und Vandalismus. Diese Simulation der Zerstörung der Bilder erhält die Bilder, stellt jedoch die Permanenz und Objektivität der Diskurse in Frage, die sie entfalten. Stabile Strukturen oder Symbole werden von Bunga nicht regelrecht zerstört, sondern in einen transitorischen Zustand gebracht, in vergänglichen Materialien umgebaut, wobei der Zyklus dieser Transformationen von dem Besucher mitverfolgt werden kann.

Im Unterschied dazu war die lange Geschichte der Zerstörung von Bildern eher mit einer Suche nach dem Fortschritt verbunden. Ein kulturelles Erbe wurde zerstört, um freien Entfaltungsort für ein neues Ideal zu schaffen. Die Avantgarde und Neoavantgarden in der Kunst sind, wie Gamboni zusammenfasst, paradigmatisch für einen derartigen Ikonoklasmus. Der Anspruch bestimmter Kunstrichtungen auf Einzigartigkeit, auf Einmaligkeit ihrer

kulturellen Produkte, auf Modellhaftigkeit und Originalität wurden zerstört durch den Versuch, eine Vision zu prägen und letztendlich als neue Norm zu behaupten. Ein extremer Fall dieser Zerstörung als Selbstbehauptung und eine andere Wendung gegen die Autorität des Originals war in der Geschichte der Kunst auch die Behauptung, dass Zerstörung von Kunst als Aktion eine andere Form von Kunst sei: Nach Aneignung anderer Bilder und Interventionen in ihrer Aussage wurde allein der Gestus der Zerstörung, ohne Begründung und ohne Kompensation, zum radikalsten Protest. Diese radikalen Gesten wurden so ausgeführt, dass sie auch nichts mehr an den leeren Ort zu stellen brauchten. Der leere Ort blieb also die höchste Form von Protest.

Zerstörung, verstanden als Appropriation, war die Waffe, die von der Neoavantgarde gegen die klassische Avantgarde gerichtet wurde: <Erased de Kooning Drawing> (1953) von Robert Rauschenberg wird als erste neokonzeptuelle Geste betrachtet: Rauschenberg löschte eine Zeichnung des Expressionisten Willem De Kooning. Das neu entstandene Bild befindet sich jetzt als Klassiker im San Francisco Museum of Modern Art. 1971 reduzierte Chris Burden Skulptur und Performance in einer sekundenschnellen, selbstgerichteten Attacke, bei der er sich in den Arm schießt. Mittel, Medium, Objekt und Subjekt sind dadurch in einer einzigen Geste komprimiert.

Vandalisierung hat auch eine starke Tradition in der Malerei: Maler zerstören ihre eigenen Bilder, die sie in dreidimensionale Objekte verwandeln, nicht nur als Reaktion auf die Fetischisierung der Malerei, sondern auch als Überbleibsel und Dokument ihrer Performances oder Aktionen. Eine vandalisierte Malerei ist eine neue Malerei. Der Künstler Steven Parrino⁴³ richtet sich gegen die Suprematie und Selbstgenügsamkeit des Monochromen: Er zerstört seine monochromatischen Malereien auf Leinwand und heftet sie dann wieder mit Falten und Rissen in einer anderen Position zurück in ihren Rahmen. Alexis Harding, der eine Dekade später gearbeitet hat, lässt die Malerei aus sich selbst heraus gleiten und sich im Raum bis zum Verschwinden ausbreiten. Angela de la Cruz zerstört ihre Malerei bis zu einem Punkt, an dem sie ihren malerischen Ausdruck verliert und als ein kaputtes, unnötiges Objekt im Raum zurück bleibt. Andere Künstler richten sich gegen die Perfektion ihrer eigenen Malereien: Noel Dolla hat begonnen, seine eigenen monochromatischen Malereien durch die Anbringung von drei Farbdosen über seinen Gemälden, von denen die Farbe auf die Leinwand fließt, zu vandalisieren. Pascal Pinaud, einer seiner Schüler, zerkratzt, bekritzelt und überzeichnet seine Malereien. Zerstörung ist bei diesen Künstlern eine Möglichkeit, die selbstreflexive und selbstreferentielle Struktur der bisherigen Malerei umzukehren – durch

⁴³ Für eine kontextualisierte Analyse dieser monochromen Malereien siehe: Muller, Brian (2008): „212121painting“, in *Contemporary Magazine*, Issue 58, S. 33-41.

eine neue Materialität und prozessuale Interventionen, die die fast ikonischen Monochromen aus dem Gleichgewicht bringen. So wie Brian Müller erklärt⁴⁴, war nun auch die Beziehung des Bildes zu dem Betrachter reformuliert: Das Bild hängt nicht mehr wie ein kostbares Objekt über dem Betrachter an der Wand, sondern wird von oben angeschaut, da es zerstört auf dem Boden liegt.

Carlos Bunga, der sich selbst auch als Maler definiert, arbeitet mit monochromer Malerei, indem er ihre skulpturalen, sogar architektonischen Qualitäten behauptet. Farbe externalisiert und vermittelt die Prozesse der Zerstörung, die der Raum erfährt und registriert auch die zeitlichen Transformationen, denen Raum ausgesetzt ist. Nachdem die Wände seiner Konstruktionen eingestürzt sind, kommt die abstrakt bemalte Landschaft seiner Kartons zum Vorschein, die als ein Überlappungspunkt der verschiedenen Ebenen der Darstellung, die sein Werk involviert, angesehen werden kann. Die Farbe, die einerseits die Leere seiner Räume visuell einrahmt und bekräftigt, funktioniert auch als aktiver Auslöser für den Betrachter, das Werk anhand seiner Prozessualität zu interpretieren. Die Farben leisten auch eine sensible Annäherung des Betrachters an das Werk, die aus dem Bereich einer konzeptuellen Kontemplation heraus durch seine emotionale Beteiligung bekräftigt wird.

Sogar in seinen kleinformatischen Werken mit Pigment (in der Ausstellung <Yuxtaposiciones>) gehört für Bunga Farbe aber einem inneren Bereich an, der durch die Dekomposition der Formen und Konstruktionen zum Vorschein kommt, oft durch zerstörerische Aktionen, die einen langen Prozess der Konstruktion umkehren. Somit wird der Malprozess ebenfalls mit einer zeitlichen Dauer assoziiert und ihre Sichtbarmachung hängt mit Zerstörung, analytischer Dekomposition oder Fragmentation zusammen.

⁴⁴ Ibid, S. 33-35.

4.2. GUTAI

Während meiner Gespräche mit Carlos Bunga über die Idee der Zerstörung ist oft der Name der japanischen Avantgarde-Gruppe Gutai gefallen, von deren Aktionen Bunga mehrmals bekannte, dass er sich ihnen vor allem unter dem Aspekt der Behandlung von Raum besonders nahe fühlt. Zwei sehr frühe Performances von Bunga, <Paintings> (2000) und <Behind> (2000), zeigen, wie er seine Gemälde zerstört. Die Performances sind durch zwei kurze Videos dokumentiert: In dem einen zerstört er seine schon beendeten Malereien durch Risse in die Leinwand, und erinnert dabei auch an die Risse von Lucio Fontana. Das andere Video zeigt ihn, wie er durch einen Reißverschluss, der an der Leinwand der Malerei angebracht ist, hindurch steigt und im Bild verschwindet. Bunga evoziert im Gespräch die berühmte Performance von Saburo Murakami, <Passage>, in der dieser 1955 durch eine Reihe von Bildern hindurch springt.

Die japanische Künstlergruppe, die unter anderem mit Zerstörung, Materialität und Raum arbeitete, so wie aus ihrem Manifest entnommen werden kann, wird heute als Vorläufer der euro-amerikanischen Neoavantgarden angesehen (obwohl selten in theoretischen Texten erwähnt).

In einem Interview zwischen Rossitza Daskalova und den beiden Gutai-Künstlern Yoshio Shirakawa und Masachi Ogura⁴⁵ erzählen diese, dass man in Japan über zwei Avantgarden sprechen kann: Die eine hat sich *vor* den Weltkriegen abgespielt und war stark von europäischen sozialistischen Bewegungen und marxistischen Ideen beeinflusst und musste im Kontext der unter kaiserlicher Obhut veranstalteten offiziellen Okzidentalisation im Untergrund bleiben. Die andere Avantgarde, aktiv *nach* den Weltkriegen, entsprang aus den Auseinandersetzungen, die die erste Avantgarde vorbereitet hatte: Die Künstler, die damals nicht ihre Arbeiten zeigen konnten, traten jetzt in den Vordergrund, um direkt auf die Gesellschaft einzuwirken. Diese Bewegungen, zu denen offensichtlich die Gutai-Group gehört, haben auch eine Auseinandersetzung mit der Materie gebracht, die von dem Einfluss sozialistischer Diskurse zeugt, verbunden mit einer genuinen spiritualistischen Perspektive, die der japanischen Kultur der Betrachtung des Objektes eigen war. Gutai war auch eine sehr frühe Reaktion auf den Abstraktionismus: Der Name Gutai bedeutet „konkret“ und bewirkte eine Dekade vor dem Erscheinen des Nouveau Réalisme und des Konzeptualismus eine Überlappung von Kunst und täglichem Leben.

⁴⁵ Siehe die offizielle Webseite der Gutai Group: http://pagesperso-orange.fr/articide.com/gutai/fr/sy_om.htm.

Ausgehend von ihrer Auseinandersetzung mit der Materie, stießen mehrere Gutai-Künstler auf die Problematik des Raumes und versuchten durch das Studium des Zerfalls der Materie, der Prozesse ihrer natürlichen Zerstörung oder durch künstlerische Einwirkungen, Materie und Raum zu „erwecken“.

Ich gebe im Folgenden einige Ausschnitte aus ihrem Manifest⁴⁶:

„Die Gutai-Kunst verändert nicht die Materie, aber bringt sie zum Leben. Gutai falsifiziert nicht die Materie. In der Gutai-Kunst reichen sich der menschliche Geist und die Materie, die ansonsten sich gegenüberstehen, die Hände. Die Materie ist nicht vom Geist absorbiert. Der Geist unterdrückt nicht die Materie. Wenn man die Materie so lässt wie sie eben ist, und sie nur als Materie sich vorstellt, dann beginnt sie uns etwas mit einer kräftigen Stimme zu kommunizieren. Indem man das Leben der Materie erhält, hält man auch den Geist wach und indem man den Geist erhebt, bringt man die Materie zu den Höhen des Geistes.

[...]

Was interessant ist (i.e.: aus der Perspektive der Materie), ist die neue Schönheit, die in Kunstwerken oder Architekturen aus der Vergangenheit gefunden werden kann, die ihr Erscheinen geändert haben, durch Zerstörungen durch die Jahrhunderte oder Katastrophen. Diese beschreiben wir als die Schönheit des Zerfalls; und ist es nicht vielleicht diejenige Schönheit, welche die Materie annimmt, wenn sie von artifizieller Schminke befreit ist und ihre originären Charakteristika aufzeigt? Deswegen respektiere ich auch die zeitgenössischen Werke von Pollock und Mathieu, die einen starken Ausdruck der Materie vermitteln. [...] Die Gutai Art Society, die vor drei Jahren gegründet wurde, wird von dem Slogan begleitet, die Grenzen der abstrakten Kunst zu sprengen, weshalb auch der Name Gutaiism (Konkretismus) gewählt wurde.

Vor allem müssen wir einen Ansatz finden, der zentrifugal ist und das zentripetale Herangehen der abstrakten Kunst verlassen. Für uns liegen die Verdienste der abstrakten Kunst in der Tatsache, dass sie die Möglichkeit eröffnet hat, eine neue, subjektive Form des Raumes zu kreieren. [...] Wir probieren also, die menschliche kreative Fähigkeit mit den Eigenschaften der Materie zu verbinden, damit wir diesen abstrakten Raum konkretisieren können. [...] Wir waren von diesem Raum überwältigt, ein Raum, der uns bisher unbekannt war, den wir noch nie gesehen oder

⁴⁶ Das Manifest ist auf der englischen Version des Japan [Ashiya City](http://www.ashiya-city-museum.jp/) Museum of Art & History zu finden: (http://www.ashiya-web.or.jp/museum/10us/103education/nyumon_us/manifest_us.htm). Meine Übersetzung aus dem Englischen ins Deutsche.

erfahren hatten. [...] Wir haben versucht, eine originale Methode zu finden, um diesen Raum zu schaffen. [...] Wir wurden manchmal mit dem Dadaismus verglichen, dessen Errungenschaften wir gänzlich anerkennen. Dennoch denken wir anders als Dada: Im Gegensatz zu ihrem Werk ist unsere Arbeit ein Resultat der Investigation der Möglichkeiten, durch die man die Materie ins Leben rufen kann.“

Yoshihara Jiro gründete die Gruppe Gutai 1954 in Osaka unter dem Namen Gutai Bijutsu Kyokai (Gutai Art Association). Jiro wurde als älterer unter den Künstlern als ein Meister angesehen, er verwaltete nicht nur, sondern finanzierte auch die Gruppe. Die Grenzen der Gruppe, die von Jiro geleitet wurde und der 1956 das Manifesto der Gruppe verfasste, waren besonders flexibel: Künstler wurden ständig aufgenommen oder zogen sich, abhängig von ihren Beschäftigungen, zurück. Ihre Werke können jetzt ohne Zweifel mit Begriffen, die die euro-amerikanischen Neoavantgarden prägten, bezeichnet werden. 1955, 1956 und 1957 fanden die ersten Gutai-Ausstellungen statt, noch vor den frühen Happenings von Allan Kaprow (das erste Happening von Kaprow, das das Publikum zur Beteiligung aufforderte, wurde 1958 in New York veranstaltet, dann folgten <18 Happenings in 6 Parts> [1959]). Die Künstlergruppe Gutai organisierte ihre Ausstellungen noch vor den ersten Manifestationen von Fluxus (die ersten Performances von Yoko Ono 1961 und die ersten „feministischen“ Performances von Carolee Schneemann 1963) und vor den Arbeiten von Joseph Beuys (1958 setzte Beuys erstmals die für die Kunst ungewöhnlichen Materialien Fett und Filz ein). Gutai war ein Vorgänger auch des Nouveau Réalisme der '60er Jahre.

Die Gutai-Künstler waren nicht nur Ankündiger späterer Kunstrichtungen, so wie sie oft bezeichnet wurden, sondern realisierten bereits regelrecht Landart, earth works, kollektive Kunst, partizipatorische Kunst (durch Beteiligung des Publikums), process art, performance art, benutzten nicht nur feste Substanzen für ihre Werke (sondern auch Luft, Wasser, Feuer, Himmel), brachten die Skulptur in einen Bereich des Transitorischen und praktizierten systematische Body Art. Die französische Webseite der Künstlergruppe, 2001 erstellt, enthält ein sehr gut dokumentiertes Archiv mit Texten und Bildern⁴⁷. Die Anerkennung der Gruppe außerhalb Japans beruhte auf den Bemühungen von Michel Tapié, dessen Treffen mit der Gruppe 1957 stattfand, und setzte sich dann fort durch Allan Kaprow, der in seinen Schriften die für ihn erstaunlichen Manifestationen der Gruppe im Bereich des Happening pries.⁴⁸

⁴⁷ Die offizielle Website unter: <http://pagesperso-orange.fr/articide.com/gutai/fr/accueil>

⁴⁸ Kaprow, Allan (1966): *Assemblage, Environments and Happenings*, New York, Harry N. Abrams.

Shiraga Kazuos Werk ist paradigmatisch für die frühe Body- und Performance-Art der Gutai-Künstler: <Challenge to the Mud> 1955, in dem er im Morast schwimmt, folgten Werke, in denen er mit großer körperlicher Anstrengung und Gewalt mit den bloßen Beinen riesige Leinwände auf dem Boden bemalt – so wie es dem Gutai-Manifest zu entnehmen ist. Andere Werke erforschen verschiedene Formen von Action Painting: Murakami Saburo machte Malereien, indem er einen Schwamm voll Farbe auf eine Leinwand warf (1954) und Shimamoto Shozo zerbrach mehrere Gläser voll mit Pigment auf Leinwänden, die auf dem Boden lagen. Gutai erhebt auch die Kunst von Nicht-Professionellen zum Status von High Art und schloss in der Kunst die Dimension des Zufalls, des Experiments und des Misslingens ein. Die Kunst konnte jetzt auch Nicht-Kunst sein. Toshiko Kinoshita, ein Chemie-Professor, machte Malereien, die ein unvorhersehbares Resultat chemischer Experimente waren: Die Malereien wurden erst viele Stunden nach ihrer Realisation sichtbar.

Wie ebenfalls dem Manifest zu entnehmen ist, hat Shozo Shimamoto „im Unterschied zu der sehr organischen Methode von Kazuo Shiraga, mit mechanischer Manipulation gearbeitet: Seine Malereien mit Spray projizieren durch eine Explosion Farbe auf die Leinwand.“⁴⁹ Eine andere interessante Information, die als Kommentar zu den Werken von Yoshihara Jiro im Manifest geliefert wird, ist die Feststellung, dass die Künstler selbst, im Unterschied von ihren Vorgängern, nicht an der Interpretation/Dekodierung ihrer Werke interessiert waren und ihre Werke auch nicht betitelten – eine Tatsache, die Yoshihara Jiro als besonders bemerkenswert preist. Das Werk soll also nicht für eine bestimmte Botschaft stehen, oder eine Einstellung der Künstler repräsentieren, sondern offen für Assoziationen bleiben. Shozo Shimamotos Musikexperimente mit Tönen waren verbunden mit Kunstwerken, die nicht anfassbar waren, oder mit Werken, die Gefahren für die Besucher involvieren (zum Beispiel die zitternde Brücke von Shozo Shimamoto, die fast unmöglich zu überqueren ist). Yoshihara Jiro unterstreicht im Manifest, dass die Gruppe ihren Mitgliedern keine Restriktionen aufzwingt. Andere Arbeiten sind auffallende Land Art: die hängenden organischen Strukturen aus Polyethylen, die mit Wasser gefüllt sind, und integriert in die Natur zwischen Bäumen in einem Wald aufgehängt wurden (die Arbeit stammt von dem Künstler Motonaga Sadamasa). Atsuko Tanakas Werke verwenden artifizielles Licht als Medium und bauen Installationen aus nur flackernden Birnen. Die Werke von Sadamasa Motonaga benutzen Rauch und Wasser.

⁴⁹ Vgl. Gutai Website (Anm. 45).

Auf der gleichen Website wird ein Text wiedergegeben, der in einem umfangreichen Ausstellungskatalog zur japanischen Avantgarde erschien. Es handelt sich um die Kommentare von Alfred Pacquement⁵⁰, der einige Experimente der Gruppe mit Film, Photographie und dem, was man Transmedialität benennen könnte, nämlich die Überlappung der Medien und ihren Übergang von einem in das andere, beschreibt. Shimamoto macht ein filmisches Porträt, indem er einen fixen Frame minutenlang auf dem Gesicht erhält; Yoshihara Michio stellt seine Malereien aus, nicht in ihrem ursprünglichen Medium, sondern indem er sie auf einen Bildschirm projiziert. Yamazaki benutzt als Material unbenutztes Filmband. Bei der zweiten Ausstellung der Gruppe wurde sogar eine Platte mit Graffiti von der Straße in die Galerie gebracht und direkt ausgestellt – eine andere Form der Appropriation Art.

Gutai praktizieren durch ihre Ausstellungen auch das, was später die non-auktoriale Kunst genannt wurde: Werke, deren Form und Wirkung sich in der Zeit und unabhängig von ihrem Autor entfalten. In ihren Ausstellungen wurden fast nie die einzelnen Werke einem Künstler-Autor zugeschrieben, sondern alle mit Gutai signiert, eine Entscheidung, die auf die Mischung von verschiedenen künstlerischen Mitteln in den einzelnen Werken und die Nichtprivilegierung von spezifischen Darstellungsweisen zurückzuführen ist – eine rein konzeptuelle, non-auktoriale Auffassung von Kunst, die die Werke nicht anhand der Autorität des Künstlers differenzierte. Die Künstler verfolgen auch nicht die Behauptung eines persönlichen Stils, sondern involvierten ganz verschiedene Medien und Mittel, die jeder unternommenen spezifischen Investigation gezielt dienen konnten. In einer Zeit, in der in Europa und Amerika Tendenzen und Ideologien durch einen Theoretiker oder Künstler behauptet, später von Anhängern befolgt und dann wieder abgelehnt wurden, ignorierten die Mitglieder der Gutai-Gruppe jeden dogmatischen Zwang. Shimamoto praktizierte Zufallsmalerei, schnitt Löcher in seine bemalten Leinwände, komponierte experimentelle Musik mit Geräuschen; Murakami machte Performances, indem er Leinwände durchbrach, malte mit einem Schwamm mit Farbe, baute ein Teleskop, mit dem man die himmlischen Sphären betrachten konnte und produzierte organische Skulpturen-Installationen aus Plastiktüten.

Von besonderer Bedeutung für Carlos Bunga sind die Arbeiten des Gutai-Mitbegründers Shozo Shimamoto. Wie wir der Website von Shozo Shimamoto, der jetzt

⁵⁰ Pacquement, Alfred (1987): „Gutai; l'extraordinaire intuition et documents joints“ in *Japon des avant-garde : 1910-1970. Repères chronologiques et documentaires*. (Katalog), Centre Georges Pompidou.

Professor an der Kyoto Universität ist, entnehmen können,⁵¹ hat er 1950 eine Serie von Arbeiten begonnen, in denen er die Oberfläche der aus gepressten Zeitungen gefertigten Leinwände durchbrach. Seine Malereien, die Löcher aufweisen, erregten viel Aufsehen in der Gruppe und dienten als Inspirationsquelle für verschiedene andere Experimente mit der Spatialität von Kunstwerken. Shimamoto erklärt, dass er die Experimente von Lucio Fontana zu der Zeit nicht gekannt hatte, sie erst eine Dekade später entdeckte. Für Shimamoto waren seine Experimente mit Musik, so wie er auf seiner Website erklärt, weniger eine musikalische Kompositionsarbeit. In dieser Hinsicht ist er ein Vorläufer der Experimente mit Ton und darstellerischen und theatralischen Mitteln am Black Mountain College, die sich eher als Kunstexperimente verstanden haben. Shimamoto schreibt: „Obwohl meine Experimente mit konkreten Tönen auf der Bühne vorgestellt wurden, waren sie vor allem basiert auf der Idee von Zeit, mit anderen Worten: sie waren Kunst, die sich verändert / verwandelbare Kunst.“⁵²

Shozo Shimamoto wurde 1998 vom Los Angeles Museum of Contemporary Art (MOCA) zusammen mit anderen 150 Künstlern eingeladen, mit ihren Werken die Kunst der letzten 100 Jahre zu repräsentieren. Die dreimonatige Ausstellung, die darauf folgend auch in Wien und Barcelona gezeigt wurde, präsentierte das Werk von Shimamoto im Kontext der Arbeiten von John Cage, Jackson Pollock und Lucio Fontana. Eine Entdeckung, die 1994 gemacht worden ist, lieferte die Begründung für diese bisher nicht ausgedrückte Anerkennung. Bei der <Japanese Art After 1945: Scream Against the Sky>-Ausstellung, die 1994 im Guggenheim Museum in New York stattfand, und bei der Shimamoto vertreten war, entdeckte die Kuratorin Alexandra Monroe, dass die Bilder mit Löchern, die aus zusammengepressten Zeitungen als Unterlage der Malerei bestanden, das Datum 1950 trugen.⁵³ Somit wurden sie als Vorläufer der Bilder von Fontana anerkannt, was eine eingebürgerte historische Perspektive der Kunst wieder umkehrte.

Aus der Perspektive der Analyse von Bungas Werk möchte ich auch die Arbeit eines anderen Gutai-Künstlers aufgreifen, nämlich die spektakuläre Performance von Murakami Saburo. 1955 installierte Murakami eine Reihe von Leinwänden hintereinander, die durch ihre Form und Position Malereien evozierten und durchbrach sie, indem er im Laufenden durch diese sprang. Die Performance, <Laceration of Paper> wurde in der ersten Gutai-Ausstellung 1955 präsentiert. Die Beschäftigung Shimamotos mit der Zerstörung der Bildoberfläche, um eine

⁵¹ <http://www.shozo.net/prof/indexe.html>.

⁵² Ibid., meine Übersetzung aus dem Englischen.

⁵³ Munroe, Alexandra [Hg.] (1994), *Japanese Art after 1945:scream against the sky*, H.N.Abrahams, New York.

neue Spatialität des Bildes erfahrbar zu machen, die Durchbrechung des Bildes durch Murakami, die explizite Faszination der Gruppe durch Ruinen, Zerfall, Dekomposition und Destruktion, die in dem Manifest erkennbar ist, und die als ein Mittel anerkannt wurden, um eine neue Dimension der Objekte oder der Materialität zu entdecken, sind zugleich sehr relevante Aspekte für das Werk von Carlos Bunga. Außerdem betrachten sowohl die Gutai Gruppe als auch Carlos Bunga ihre Aktionen und Installationen als Malerei, nicht nur wegen ihres Interesses am malerischen Raum, sondern aus der Perspektive eines malerischen Prozesses, der als Handlung die Potentialitäten der Materie hervorbringt.

Jenseits formaler Überlappungen, können Annäherungen zwischen den Künstlern, die ich hier bespreche und der Gutai Gruppe vor allem aus drei Perspektiven gesehen werden: Spatialität, Performativität und die Auffassung eines künstlerischen Werkes durch Bewegung.

Die Perspektive, die die Gutai-Group einbringt, finde ich in diesem Kontext besonders interessant. Die Gutai Group erkennt in ihrem Manifest Jackson Pollock als einen bedeutenden Künstler, und knüpft durch einige ihrer Werke an die bereits existierende Tradition des Action Paintings an,⁵⁴ die durch ihre performance-hafte Malweise wahrscheinlich in der Tradition einiger früherer Bewegungen wie des Futurismus oder Dada steht. Im Gutai-Manifest wird auch die mögliche Annäherung an Dada besprochen, jedoch aufgrund der Tatsache abgelehnt, dass die Gutai-Werke auf einer anderen Denkweise basieren und ein Resultat der Investigation der Möglichkeiten der Materie sind. Obwohl die Werke von Gutai als Vorläufer von Body Art, Happening und Performance eine bedeutende Rolle gespielt haben, möchte ich hier den Aspekt unterstreichen, dass in ihrem Manifest explizit die künstlerischen Aktionen für eine Herausarbeitung der Performativität des Raumes, der Materie, eingesetzt werden und weniger als künstlerische Manifestationen eines Künstlers-Autors – als Performance⁵⁵. Meiner Meinung nach wird damit auch eine Untersuchung ihrer Kunst als Aktion unmöglich (wie sie legitim für einige Manifestationen von Dada, Action Painting, Happening und letztendlich der Performance-Kunst sein kann), zum Vorteil ihrer Betrachtung als eine Hervorhebung der Eigenschaften der Materie und des Raumes – also durch Performativität („Wir haben versucht eine originale Methode zu finden, um diesen Raum zu kreieren [...] einen Raum, der uns bisher unbekannt war, den wir noch nicht gesehen oder erfahren hatten.“). Auch die Platzierung ihrer Werke in die Tradition der Performance-

⁵⁴ So wie es von der offiziellen Website von Jackson Pollock hervorgeht (<http://www.jackson-pollock.com/action-painting.html>), wurde in der Dezember Ausgabe von ARTnews (1952) durch den Kunstkritiker Harold Rosenberg der Begriff Action Painting lanciert. Der Begriff wurde in diesem Kontext von Rosenberg für Künstler benutzt, „die die Bildleinwand als einen Raum für Aktion betrachten“.

⁵⁵ Elisabeth Jappe erklärt (1993) in *Performance, Ritual, Prozess*, Prestel Verlag, München, New York, dass die Performance eine Prozesskunst repräsentiert, die sich aus Action Painting und Happening entwickelte.

und Aktionskunst erhält daher wenig Relevanz und in den Vordergrund rückt eine Beschäftigung mit Raum, die eher mit den Arbeiten von Kurt Schwitters und Lucio Fontanas *tagli* (i.e. der italienische Begriff für seine Schnitte) zu verbinden sein könnte – als künstlerische Interventionen, die im Hintergrund der Investigation des Raumes bleiben, um somit eine a-subjektive Erfahrung der Materie vermitteln zu können. Die Werke der Künstler, mit denen ich mich hier befasse, sind einheitlich eher unter dem konzeptuellen Standpunkt der persönlichen Experimente des Künstlers als auf formaler Basis, wie es auch im Falle der Gutai-Werke festzustellen ist.

Aus der Perspektive einer expliziten Beschäftigung mit der Performativität der Materie nennt Carlos Bunga einen seiner Referenzpunkte, die durch den Kritiker Pierre Restany 1960 in Frankreich gegründete Gruppe „Nouveau Réalisme“. So wie Gutai war auch diese Bewegung eine Antwort auf die abstrakten expressionistischen Strömungen. Die Künstler, wie zum Beispiel Daniel Spoerri, verwendeten alltägliche Gegenstände und Ereignisse, die auf besondere Art und Weise verarbeitet wurden, zum Beispiel durch das Miteinanderverbinden oder in Bewegung Setzen von Dingen – auch eine Form, das Leben in der Materie zu erwecken. Als Mitglied der Gruppe brachte Yves Klein durch seine Aktionen und Performances die Räumlichkeit der Farbe aufgrund ihrer Handlungs- und spirituellen Wirkungskraft hervor. Klein war auch ein leidenschaftlicher Anhänger und Praktikant von japanischer Zen-Philosophie und Kunst. In verschiedenen biographischen Quellen wurde die Frage gestellt, ob Klein, der mehrmals in Japan gewesen ist, über die Werke der Gutai-Bewegung informiert (zum Beispiel durch Michel Tapié) und direkt in Kontakt mit den Künstlern gekommen war. Durch Klein könnte man auch womöglich Einflüsse von Gutai auf die deutsche Künstlergruppe Zero feststellen.⁵⁶

Exkurs

Einige Jahre vor der Gründung der Gutai-Gruppe publizierte eine sehr umstrittene aber einflussreiche Persönlichkeit in Japan, Okamoto Taro (1911-1996), das Buch „Today's Art“. Der Autor war nicht nur Kunstkritiker, sondern auch Ethnologe und Folklorist (er hatte in den dreißiger Jahren an der Sorbonne bei Marcel Mauss studiert), ein Freund der französischen Surrealisten und vor allem von André Breton, Louis Aragon und Max Ernst und ein Künstler, dessen Werke der so genannten japanischen Avantgarde (1920-1970) zugeschrieben werden. Er war 1938 mit einer Skulptur bei der Internationalen Surrealistischen Ausstellung in Paris beteiligt. Sein Geschmack für Mystik und Okkultismus, der auch in seinen surrealistisch

⁵⁶ Siehe zum Beispiel Restany, Pierre (1982): *Yves Klein* (Anm. 18).

geprägten Kunstwerken seinen Ausdruck fand, ließ ihn prähistorische, vorchristliche und alt-japanische Kunst preisen, die mit funeraren Ritualen verbunden war. Eines seiner sechs Bücher, „Today’s Art“, wurde in Japan zu einem großen Erfolg, aber nach der ursprünglichen Publikation 1954 erst 1996 wieder publiziert und war als ein Lehrbuch für Nichtprofessionelle gedacht. Die zweite Publikation brachte den großen Einfluss Okamotos auf die japanischen Künstler seiner Generation ans Licht. Parallel mit seinen theoretischen Beschäftigungen mit dem Surrealismus (auch als Künstler ist er stilistisch von dem Surrealismus beeinflusst und sucht seine Inspiration in Monumentalität, Grausamkeit und Grotteske), entfaltete er Kunsttheorien, die ihn zu einem Verteidiger des Konzeptualismus in der zeitgenössischen Kunst werden ließen. Er ist bekannt für seine klaren und präzisen Aufforderungen an die Künstler seiner Zeit. In „Today’s Art“ macht er eine Unterscheidung zwischen der Kunst der Moderne und der Avantgarde unter folgenden Aspekten: Die Moderne kreiert Kunst durch einseitige Theoretisierung, durch eine expositive Methode, durch Selektion und Klassifikation. Dagegen sollte die Avantgarde eine Kunst produzieren, die nichts beweisen will, die nicht imitiert, auch nicht die Vorläufer und auch nicht sich selbst. Okamoto theoretisierte eine neue Kunst, die Bewegung umfasst, die nie leicht zu akzeptieren und zu verstehen ist. Das Buch enthält und begründet 1953 eine Aussage, die aus der Perspektive der Betrachtung der Kunst, die kurz danach durch die Gutai-Group aufkam und alle Grenzen der Form oder des Kunststils sprengte, von großer Relevanz schien: „Gute Kunst zwingt zu denken.“⁵⁷

4.3. Ei Arakawa: Painting Action

In dem Versuch, die Einstellungen der besprochenen Künstler anhand ihrer Performativität, ihrer non-auktorialen Recherchen und eines transformatorischen Objektes zu verfolgen, die das Kunstprodukt als Ziel und Resultat aufheben und Kunst aus veränderlichen Beziehungskonstitutionen zwischen Konzepten und Situationen entstehen lassen, kann an Gutai anschließend auch das Werk eines anderen japanischen, diesmal zeitgenössischen Künstlers von Bedeutung sein. Ei Arakawa leistet durch sein Werk eine Art von Hommage an Gutai und führt Gutais künstlerisches Manifest in aktuellen Parametern

⁵⁷ Die Informationen für diesen Abschnitt entstammen aus folgenden Internetquellen:

http://en.wikipedia.org/wiki/Tar%C5%8D_Okamoto

<http://www.japanvisitor.com/index.php?cID=416&pID=1435>

<http://www.ringolab.com/note/daiya/archives/005051.html> und von unpublizierten Übersetzungen aus dem japanischen Original von: Okamoto, Taro (1999): *Today’s Art*, Kobunsha, Tokyo.

weiter. Ei Arakawa, der zurzeit in New York lebt, praktiziert durch seine Performance-Kunst eine permanente Rekonfiguration von Kontexten und Beziehungen. Seine Werke involvieren das Publikum, dessen Partizipation in keiner Weise vom Künstler vorbestimmt wird. Es handelt sich nicht um interaktive Werke, in denen die Besucher an dem Werk des Künstlers mitwirken, sondern eher um ein provisorisches, wandelbares Zusammentreffen zwischen Objekten, zeitliche Momenten und Menschen (Besucher), die den gleichen Raum teilen und dadurch das Werk aufbauen. Seine „Performances“ verneinen jede Form von spezifischer Bedeutungskonstitution durch die Bestreitung der eventuellen Versuche aus der inhaltlichen Entfaltung der Geschehnisse einen Sinn zu entziehen – und zwar durch immer neue Ereignisse, die konstant die Logik der Geschehnisse brechen. Seine Performances sind sequentiell, nicht linear, nicht narrativ, ohne ein bestimmtes Ende oder einen Anfang. Sie verwerten Material aus der künstlerischen, sozialen oder politischen Aktualität, aber konstituieren sich nicht in Kommentaren, sondern präsentieren eher Bedeutungsbrüche, die eine gewohnte Aufnahme von Information konsequent in Frage stellen und den Besucher als Kunstrezipienten provozieren.



Ei Arakawa, *BYOF (involving the paintings of Amy Silman)*, 2007, New York



Ei Arakawa, Mari Mukai, 1979 *Pink Floyd as Reconstruction Mood*, 2008



Ei Arakawa, *A Naive Pacifist Liaison*, Taka Ishii Gallery, Tokyo, Kyoto, 2009

Arakawa baut zusammen mit seinen Mitarbeitern und dem Publikum (die oft ihre Rollen tauschen) Räume durch Handlung und durch minimale Konstruktionen, die sich während der Performances unvorhersehbar entfalten. Arakawa arbeitet ebenfalls mit Konstruktion und Dekonstruktion, nicht nur im architektonischen Sinne, sondern auch mit Hilfe von Tönen, Wörtern (oft werden Texte vorgelesen) und Bewegungen. Seine Räume entstehen, verschwinden dann, basieren immer auf einer instabilen Substanz, gehen in etwas anderes über, transformieren sich aus einer Leinwand für Malerei in ein Gehäuse oder verschwinden zum Fenster hinaus, getragen vom Künstler, der selbst zu einer mobilen Skulptur wird. Instabilität, Austausch und Wechselwirkung werden nie aufgehoben, bis der Versuch, einen Sinn zu finden, selbst seinen Sinn verliert.

Arakawas Performance <BYOF (Bring Your Own Flowers)>, die sich im November 2007 in der Japan Society abspielte und Teil der newyorker <Performa 07> (kuratiert von RoseLee Goldberg) war, trug den Untertitel: "Live performance of painting-actions (not action-painting). Lives of paintings in and out. True paintings will dance and move in many ways. Including two real paintings of Amy Sillman".

Arakawa kreierte im Medium der Performance eine interpretative Live-Übersetzung der Malereien und der Arbeitsweise der Künstlerin Amy Sillman. Ihre Malereien wurden vorgespielt, dramatisiert und mit vielen Referenzen und Zwischenkommentaren verwebt. Der ganze Ausstellungsraum wurde zu einer dynamisierten Komposition Sillmans, die sich durch Überlagerung von verschiedenen Ebenen von Objekten, Aktionen, die sich alle gleichzeitig im Raum abspielten, konzeptuell ins Unbestimmte erweiterte.

Die Performance begann unbemerkt, indem die Performer den Zuschauerraum ordneten und die Besucher zu ihren Plätzen führten. Arakawa und seine Mitarbeiter sammelten die Blumen, die die Besucher auf seine Aufforderung hin mitgebracht hatten, und begannen, damit direkt zu malen, indem sie mit dem natürlichen Pigment auf einem Bildschirm und auf hängende Stoffe zeichneten. Die Stoffe wurden danach abgenommen, an einer auf der „Bühne“ erschienen Nähmaschine wieder zusammen genäht und wieder aufgehängt. Der Raum erhielt sofort eine neue Luminosität und Expressivität, begleitet von den Tönen eines Staubsaugers, der die Reste der Blumen entfernte. Zugleich wurden Auszüge aus Peter Handkes Buch „Publikumsbeschimpfung“ („Offending the Audience“) vorgelesen, wie in einem Versuch, die anscheinende Narrativität der Aktion (Dramatisierung eines malerischen Prozesses) zu dekonstruieren.

Gleich danach wurden zwei Malereien von Sillman zwischen die Besucher getragen und in einer architektonischen Konstruktion eingebaut, die sie zugleich wie auf einem Podest dem Publikum vorzustellen schien. Innenwände des Raums wurden abgebaut und in dieser neuen Konstruktion eingebaut, bis der vorher kompartimentierte Raum zentralisiert wurde und die Malereien im Zentrum erschienen. Während des Umbaus der Malereien (mit seinen spezifischen handwerklichen Tönen) wurde Bier verkauft, getrunken und von Arakawa eine Power Point Präsentation des Textes „12 Steps Towards Non-Alcoholic Paintings“ von Patrick Price vorgeführt. Zwischendurch wurden Reproduktionen von Sillmans Malereien von Arakawa versteigert und tatsächlich am Ausstellungsort verkauft. Die Auktion und die Präsentation wurden von verschiedenen choreografischen Übungen von Arakawa begleitet, die die Rolle hatten, die Besucher/Käufer aufzumuntern und anzuregen. Mittlerweile arbeitete Arakawas Mannschaft noch weiter an der Konstruktion.

Nach der Beendigung der Auktion begann fast unbemerkt der Prozess des Abbaus der Konstruktion, der die Malereien wieder zum Vorschein brachte. Arakawa und seine Mitarbeiter beseitigten alle Überbleibsel der Konstruktion und der Performance und reinigten den Raum. Währenddessen spielten wie auf einer Bühne zwei Mitarbeiter ein Interview von 2006 mit Sillman und einem New Yorker Journalisten nach. Musik begleitete das kleine Theaterstück und betonte und ironisierte wie eine rhetorische Stimme aus dem Hintergrund den Dialog.

Über Arakawa, geboren 1977, wurde noch kein Buch publiziert. Informationen über ihn sind meistens Museumsinternetseiten und Kommentaren in Blogs zu entnehmen, die durch oft spontane Meinungsäußerungen eine unzensierte Perspektive der Zuschauer seines Werkes bieten. Eine Online-Zeitschrift für Performance Art, <Naked Attic2>⁵⁸, geht auf Arakawas Performance, BYOF ein. Der Autor des Blogs beschreibt wie folgt den Ablauf des Interviews mit Sillman:

„Ich habe versucht, für einige Momente die Dialoge zu verfolgen, aber ich wurde ständig durch den Bauprozess und die Bewegungen der Arbeiter abgelenkt, die sich neben den zwei Vortragenden entfalteten. Die vorfabrizierte Konversation beschleunigte ihren Rhythmus und erhielt in Verbindung mit dem gelegentlichen Verzehr von Snacks durch das Publikum einen chaplinesquen Ton. Der Inhalt des Interviews wurde vollständig durch die Performance vernebelt. [...] Arakawa hat meisterlich die Performance interessant gestaltet, um unsere Aufmerksamkeit zu erhalten, aber machte es uns zugleich schwer, etwas zu sehen und zu hören. Der Performance fehlte auch merkwürdigerweise ein überzeugender Inhalt. Die Aktionen waren wie Fußnoten zu einem Text über Malerei, aber konnten nicht eine ganze Narration durch sich selbst bilden.“

Arakawa arbeitet mit vielen Teilnehmern zusammen, deren Position selbst nicht klar ist: Sind sie Teil der Zuschauer oder sind sie seine Mitarbeiter und Angestellte? Seine Performances geben den Eindruck von kleinen Manifestationen, Versammlungen, deren Ziel nicht klar ist, kleine Kommunen, in denen die Rollen und Positionen der Teilnehmer, die Gründe der Aktionen und die Geschichten ständig gebrochen und verändert werden. Arakawa benennt seine Performances „Proben“ (*rehearsal*) oder „Markt“ (*market*). Dabei wird

⁵⁸ <http://nakedattic.blogspot.com/2007/11/ei-arakawa-at-japan-society.html>, siehe auch <http://artcriticism.sva.edu/degrecritical/?p=66> und <http://www.contemporaryartdaily.com/2008/12/nikolas-gambaroff-ei-arakawa-at-balice-hertling/> (für Bilder von einer Ausstellung 2008 in der Balice Hertling Gallery, Paris von Ei Arakawa und Nikolas Gambaroff).

tatsächlich wie in einem Spiel mit Gewohnheiten und Konzepten, mit den Prozessen und Produkten der Kunstproduktion gespielt und ihre Rollen werden vertauscht und gehandelt.

In seiner Performance <Kissing the Canvas>, im Oktober 2008 im New Museum in New York hat er mit Tänzern, anderen Performern und Schriftstellern kollaboriert. Es entstanden zahlreiche amorphe Performances während der Zeit der Ausstellungen, durch die eine Konstruktion progressiv gebaut und im Raum hinterlassen wurde. Die Rollen der Mitarbeiter wurden dabei immer wieder umgeformt oder in Frage gestellt. Dabei wurden wie auch in anderen Performances von ihm, Texte mit offenem Ende wie in einer letzten Wiederholung vor der Show gelesen, in denen es um Objekte, deren Zustand oder Rolle nicht besonders klar ist, ging. Diese wurden von Leinwänden abgelesen, hingen vom Plafond und wurden während der Performance gelegentlich benutzt.



Ei Arakawa, *Kissing The Canvas*, 2008

Der Künstler selbst wird hier in verschiedenen Etappen von seinen Mitarbeitern bebaut: Er wird in eine hölzerne Struktur integriert und entweder Teil der Skulptur und mit ihr Teil der Architektur der Galerie, oder die skulpturale Architektur wird mobil, weil Arakawa den Raum durchs Fenster hinaus damit verlässt. Die Struktur blieb nach der Performance im

Fensterrahmen stecken und könnte als „Werk“ im Ausstellungsraum nach der Performance gelten.

Arakawa scheint uns etwas zu zeigen, aber hindert uns daran, es zu sehen, lässt aber die Momente des Übergangs, die Distorsionen der Narration, Brüche der Eloquenz und Momente der Sinnlosigkeit in den Vordergrund treten – Aspekte eben, die wir im Prozess der Konstruktion der Realität überspringen. In dem Prozess dieser Verlagerungen von Bedeutung, die Arakawa praktiziert, entsteht eine Multiplizität von Erfahrungen seines Werkes, durch jeden seiner Zuschauer, der diese Momente der Absenz oder des Ausgleitens der Signifikation zu erfassen versucht. So wie der Kommentator des „NakedAttic“-Blogs behauptet, trifft Arakawa eine besondere Auswahl in der Art und Weise, wie er den Raum benutzt. Ganz anders als viele Künstler benutzt Arakawa den Raum nicht, um seine Arbeiten einzurahmen, sondern erhebt diesen Raum zum Inhalt seiner Arbeiten. Der Inhalt seiner Arbeiten wird dieser Raum in Transformation. Für den Kommentator sind Arakawas Werke durch ihre Relevanz für die Konstitution der Prozesse der Kreativität interessant, die ebenfalls nicht da erscheinen, wo man sie erwartet, sondern in den vergänglichen Momenten, die wir vergessen oder missachten.

In einem in „Texte zur Kunst“⁵⁹ publizierten Artikel beschreibt Adam Kleinman eine Ausstellung von Arakawa in der Pariser Galerie Balice Hertling (November - Dezember 2008), die sich in Kollaboration mit dem Maler Nikolas Gambaroff abspielte. Die Ausstellung trug den doppelten Titel <8864 3362 2250 Z1 CDGRT> (von Gambaroff) und <TCCA Magazine 1> (eine Reihe von aufeinander folgenden Performances von Ei Arakawa, die sich um seine Malereien abspielten).

⁵⁹ Adam Kleinman (2009): „Crisis Manuals“, in *Texte zur Kunst* Nr. 73, März 2009; online zu finden unter: <http://www.textezurkunst.de/73/crisis-manuals-de/>.



Ei Arakawa, Nikolas Gambaroff, 8864 3362 2250 ZI CDGRT, 2008



Ich gebe im Folgenden einen Ausschnitt aus den Kommentaren Kleinmans wieder:

„Diese Aktivitäten (i.e. von Arakawa) begannen während der Eröffnung damit, dass Arakawa und Gambaroff aus Latten ein Faksimile der Fensterrahmen der Galerie im Größenverhältnis 1:1 bauten, welches dann aber doch nicht genau gleich aussah. Die Konstruktion schien sich mit ähnlichen Fragen zu beschäftigen wie Gambaroffs „Malereien“: Der Träger der Leinwand, also die Rahmenleisten, wurde metonymisch auf eine Faszination für die senkrechte Stütze der Galeriefenster bezogen – auf die „Bildfläche“ der Galeriefassade, die ankündigt, was innen vor sich geht. Die Lattenstruktur wurde dann tatsächlich als aufrecht stehender Träger verwendet, als einige „Gemälde“ der Ausstellung von den Wänden genommen und an diesen Rahmen draußen vor der Galerie gehängt wurden. [...] Angelehnt an diese Aktion wurde ein Segment der hölzernen Struktur in eine benachbarte Bar gebracht, wo wiederum ein Bild daran gehängt wurde. Arakawa befestigte dann Heiratsanzeigen aus der New York Times und forderte die Umherstehenden auf, diese in ein Mikrofon hinein vorzulesen und so den Barbetreibern aus den Leben von Investmentbankern zu berichten. Wie nebensächlich diese Lesungen auch scheinen mögen, mit jeder weiteren Performance fangen ihre Andeutungen an, sich immer mehr zu verdichten. Das Auftauchen eines ökonomischen Leitmotivs wurde am deutlichsten, als Arakawa das Publikum aufforderte, fast drei Meter lange Linien zwischen zwei Stücken Hartschaum zu zeichnen, die in das Holzgerüst der Künstler eingebaut waren. Einige Zeichner versuchten, so gerade Striche wie möglich zu ziehen, aber die mangelnde Beherrschung ihrer Handbewegung führte zu Linien, die unetw und ab zitterten, wie bei einem EEG oder wie die omnipräsente Liniengrafik des schwankenden Dow Jones Index, der zur derzeitigen Finanzkrise in jeder Zeitung täglich erscheint – und von den Galeriebesuchern diskutiert wurde. Eine subtilere, leisere Tonart entwickelte sich in späteren Performances, die sich spezifischer mit Gambaroffs „Gemälden“ selbst und ihrer Position in der Galerie beschäftigten. Wie bei den Performances in der Bar und auf der Straße nahm Arakawa die „Gemälde“ von der Wand und benutzte sie wie Requisiten zur Ausstattung der nachfolgenden Performances. Jede dieser Aktionen missachtete den Status der „Gemälde“ als wertvolle Objekte – keines wurde jedoch beschädigt – und kümmerte sich auch nicht darum, was sie darstellten oder wie sie gemacht waren. Stattdessen wurden sie unter den Vernissagegästen wie heiße Kartoffeln schnell herum gereicht. Bei einer anderen Aktion bildeten sie zusammen mit dem

Holzlattengerüst eine wacklige Hütte, bei einer weiteren wurden sie auf einem am Boden liegenden Besucher aufgestapelt. Dann wurden die Bilder zu opaken Oberflächen, hinter denen sich die Leute verstecken konnten, so dass die Galerie aussah, als wäre niemand bei der Eröffnung, danach waren sie klingende Platten, deren Oberflächen aneinandergerieben wurden. Am schönsten wurde es, als eine der „Malereien“ mit Klettband an dem automatischen Sicherheitsgitter der Galerie befestigt und von diesem dann auf und ab bewegt wurde. Aber Spaß beiseite, der Zusammenbruch dieser Kunstwerke zu einfachen und tatsächlichen Objekten im Kontext des Ortes ihres Verkaufs und in Anwesenheit verschiedener Sammler stellte das stärkste Statement dieser Ausstellung dar. Ohne Gambaroffs Bereitschaft, all die Rhetorik um sein Vorgehen zu verlagern, hätte die Ausstellung den Beigeschmack eines Künstlers, der allzu sehr von seinen Vorbildern fasziniert ist und seine eigene Sprache erst noch finden muss. Nimmt man aber die Ausstellung als Ganzes, also „Malerei“ + Performance, wird man als gerissener Besucher erkennen, dass dies alles eine gigantische Inszenierung war.

<8864 3362 2250 Z1 CDGRT> könnte leicht im Kontext des historischen Kanons gelesen werden, der durch Gambaroffs „Gemälde“ als selbst-reflexive Ausstellung über Malerei-als-Malerei gründlich untersucht, kommentiert und präsentiert wird. Doch indem die „Gemälde“ zu Requisiten werden und nicht ernsthaft zu studierende Kunstwerke sind, stellt sich die Frage nach dem effektiven sozialen Wert dieser Kunstgeschichten – wenn sie denn überhaupt lesbar sind.“

Arakawas Kunst, die auch als eine Form von kultureller Investigation betrachtet werden kann, erforscht denselben demokratisierten Bereich, den die Gutai Group errichtet hat und der durch Variieren der künstlerischen Mittel eine Kritik aufbaut, die ein hierarchisches Denken durch Aktion untergräbt.

Die Notiz Arakawas anlässlich seiner <BYOF> Performance, die ankündigt, dass es sich nicht um Action Painting handelt (seine Blumenmalerei könnte als eine Form von Action Painting angesehen werden), sondern um Painting Action, ist relevant im Kontext der bisher besprochenen Problemtiken. Arakawa verlegt damit den Akzent von der Malerei im Raum, die ein Kunstprodukt hervorhebt, auf eine Aktion. Der Übergang von der Moderne in die Neoavantgarde brachte den Übergang vom Kunstprodukt zu einer subjektiven Aktion, in der das Universum des Künstlers zur Kunst-Aktion gemacht wird. In Arakawas Performances,

die, obwohl sie den Künstler selbst als Leiter und Protagonisten haben, wird eine Reihe von zufallsbedingten Ereignissen, die Personen, Objekte, Töne involvieren, zu einer Malerei im Raum, eine Manifestierung des Raumes, in der dieser zum Darsteller wird.

Arakawa knüpft auch konzeptuell an der Zielsetzung von Gutai an, das Leben aus der Materie heraus zu erwecken – durch Konstruktion, Dekonstruktion, Zerstörung und Zerfall. Seine Ankündigung „[...] Lives of paintings in and out. True paintings will dance and move in many ways“ evoziert deutlich die Diskurse und Ausdrucksweise von Gutai. Arakawa benutzt eine aggressive, sogar rauhe Ästhetik, die die halbgeformten Gegenstände, Materialitäten und Räumlichkeiten an der Grenze ihrer Nichtexistenz erhält und durch ihre Antithese oder Verleugnung sichtbar macht. Was Arakawa präsentiert, entsteht nur durch den Druck, den er auf die Elemente seiner Performances ausübt, nicht mehr das zu sein, was sie eben sind und eine Transformation durchzumachen. Somit kann gesagt werden, dass Arakawa wie die anderen Künstler auch, mit Räumen als katalytischer Präsenz arbeitet, die sich in diesen Installationen performativ durch Absenz (der Eigenschaften, der Stabilität ihrer Form) behaupten und propagieren.

Zugleich erweckt er – wie es das Credo der Gutai Group ausdrückt – die Potentialitäten der Materie, der Situationen, des Raumes zum Leben, lässt sie sich manifestieren, macht sie erlebbar – in einer polemischen Weise, die sich nicht anhand einer dramatisierten Handlung abspielt, sondern durch Querreferenzen aus verschiedenen Kontexten. So wie bei der Gutai Group gibt es keine Zielsetzungen, der Prozess der Werkkonstitution ist abhängig von vielen Faktoren und somit verlieren Objekte (die Malereien, die Akteure, die skulpturalen Charakter erhalten), Architektur (die ephemeren Konstruktionen Arakawas), die performance-artigen Aktionen, die Aussagen, die Wort mit Musik verbinden, letztendlich ihre generische Spezifität und werden nur im Bereich des Performativen verständlich. Regress und Progress der Konstruktionen, der kreierte Räumlichkeiten, die Willkür seiner Performances sind, ähnlich wie bei der Gutai Group, daher nicht gewollte, studierte Attribute seiner Werke, sondern eher ein natürliches Resultat von Prozessen, die von ihm eingeleitet und dann nicht mehr gesteuert werden, sondern sich willkürlich abspielen.

Somit sind auch alle üblichen Rollen umgekehrt: Die Architektur behauptet nicht die Aktionen des Künstlers, sondern fragmentiert die Möglichkeit ihrer Aufnahme, visuell und inhaltlich. Der Besucher hört etwas, das er nicht sehen kann, riecht etwas, aber kann nicht lokalisieren, woher der Geruch kommt. Der Blick der Zuschauer auf die Performance ist blockiert durch sehr viele Ton- und Bildaufnahmegeräte, durch Bildschirme und gleichzeitige

Bewegungen der Akteure und des Publikums, die einander stören. Das Publikum wird nicht dazu gebracht eine Partizipation zu leisten im Sinne einer *relationalen* Beteiligung an einer Inszenierung oder der Aufnahme einer Botschaft, sondern eher als ein temporäres Agieren in dem, was Caroline Busta die Irrationalität und Schizophrenie der Performances von Arakawa nannte.⁶⁰ In diesem Sinne sind Arakawas Performances performativ im Sinne Austins: als eine Behauptung, die eine Situation kreiert, dadurch, dass sie stattfindet (dass sie ausgedrückt wird). Diese Behauptung, deren Entfaltung offen bleibt, unkontrollierbar ist und sich unabhängig von ihrem Autor abspielt, bewirkt Kontextverlagerungen, die schizophren sind, im Sinne der Abwesenheit der als Referenzebene verstandenen Realität.

5. Deaths of Art

Ich möchte mich zum Abschluss dieses Kapitels den Debatten um das Ende der Kunst annähern und der damit verbundenen Problematisierung des Neuen zuwenden, sowie auch der Erkenntnis, dass die Proklamation der Auflösung der Kunst, die aus verschiedenen Perspektiven und mit verschiedenen Zielen und unterschiedlicher Radikalität ausformuliert wurde, eine Form von Kritik ausdrückt. In den Besprechungen des Endes der Kunstgeschichte werden die Ursprünge der Problematiken, mit denen ich mich in diesem Kapitel befasst habe, als Schlüsselproblematiken der aktuellen Auffassung vom Kunstwerk behandelt: die Abwesenheit von historisch verfolgten Narrationen, die Abwesenheit von Signifikationen, die durch eine Tradition etabliert worden sind, die inhaltliche Leere der Werke, das Verschwinden des Autors aus dem Werk, das selbstreflexive und transformative Werk.

Julio Carlo Argan und Arthur Danto zusammen mit Hans Belting möchte ich als Schlüsselfiguren in diesen Debatten in Verbindung mit Hal Foster und seiner Kritik der Neoavantgarde bringen. Ihre Theorien setzten als Ausgangspunkt die Erfahrung eines Bruches mit der Moderne und der Zersplitterung der als ein Ganzes verstandenen Geschichte der Kunst. Zwei Interpretationsrichtungen in diesen Diskursen werden durch den Kunstkritiker Lorenzo Mammi⁶¹ unterschieden, die den für ihn antagonistischen Visionen Argans und Dantos entsprechen. Mammi unternimmt eine Aktualisierung der Debatten durch die Referenz auf zeitgenössische Kunst.

⁶⁰ Siehe hier: Busta, Caroline (2008): „The actor's studio“ in *ArtForum*, February 2008. Auch zu finden in http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_6_46/ai_n31297517/.

⁶¹ Mammi, Lorenzo (2007): „Recent Deaths of Art“ in *Dardo* Nr. 4, S. 45 -54.

Argan formuliert die Behauptung⁶², dass die Konsequenzen der Verwischung der Grenzen zwischen Kunst und Leben eine Kunst zum Vorschein bringt, die nicht mehr aufgrund ihrer formalen Eigenschaften zu verstehen ist, sondern dem Bereich des Ethischen, Politischen oder Sozialen angehört und nur durch deren Kriterien ihre Relevanz erhält. Die Neoavantgarde hat aber auch eine andere Position hervorgebracht: Kunst ist, entleert von ihrem Inhalt, eine eigenständige Kritik, die durch ihr eigenes Kommunikationsmedium auf einer anderen Ebene eine unabhängige Aussage formulieren kann, unabhängig von biographischen Koordinaten des Künstlers und von historischen Zwängen (zum Beispiel eines Stils). Somit entfaltet sich aus dieser Perspektive im Unterschied zu der anderen Tendenz eine Vision von Kunst als objektiver Instanz, die nicht von weltlichen Umständen und Kontingenz betroffen werden kann – eine Vision, die Kunst als eine metaphysische Instanz interpretiert. Damit rückt die Kunst auf die Position der Kritik und die Kunstkritik als eigenständige Disziplin, wird erneut überflüssig.

Argan zufolge ermöglichen diese Positionen nicht nur die Autonomie der Kunst, sondern bringen auch die Erkenntnis, dass die kritische Funktion der Kunst stets einen reformulierbaren Bereich repräsentiert, der dadurch, dass er durch seine eigenen Grenzen bestimmt wird, sich immer neu definieren muss. Aber da diese Kunst entweder eine autonome Position gegenüber der Welt besetzen will oder sich mit der Welt zu identifizieren sucht, wird letztendlich ihre Rolle in beiden Fällen aufgehoben. Die Krise der Kritik ist für Argan somit die Krise der Position des Werkes gegenüber der Wirklichkeit.

Für Lorenzo Mammi präsentiert sich jedoch die Situation aus einem umgekehrten Blickpunkt. Angesichts der letzten Rollenwechsel in der zeitgenössischen Kunst zeigt seine rückblickende Perspektive nicht den Künstler als Kritiker, sondern den Kritiker als Besetzer der Position des Künstlers. Nicht zu Zeiten Argans aber in der neueren Kunstszene sehen wir oft, dass eine theoretische Idee dem Entstehen von bestimmten Werken vorausgeht und sie direkt bedingt.

Arthur Dantos Idee des Endes der Kunst, wie er es in seinem Buch „After the End of Art“ behauptet, findet ihre Inspiration und Ausgangspunkt in der Kunstphilosophie Hegels. Das Ende der Kunst ist für Danto eine dramatische Weise, das Ende der großen Narrationen, die die Kunst definiert haben, zu behaupten⁶³. Für Danto ist die zeitgenössische Kunst ein „post-historisches Moment“, welches nicht mehr die Masternarrationen zulässt, die selbst

⁶² Argan, Giulio Carlo (1988), „A crise da critica e a crise da arte“ in *Arte e Critica de Arte*, Estampa, Lisboa, S.159-161.

⁶³ Danto, Arthur (1997): *After the End of Art*, Princeton University Press, Einführung und S. 13-14 und S. 30-31.

bestimmte Traditionen und Kunstpraxen ausgeschlossen hatten. Die Kunst nach dem Ende der Kunst bedeutet dann, mit Anlehnung an Hegel, die Kunst nach dem Aufstieg zur philosophischen Selbstreflexion, in der ein Kunstwerk ein beliebiges Objekt sein kann und die Frage sich erhebt: Warum ist es ein Kunstwerk? Danto erinnert an Hegel,⁶⁴ für den Kunst zur intellektuellen Betrachtungsweise einlädt, nicht um eine neue Kunst zu schaffen, sondern zur philosophischen Erkenntnis dessen, was Kunst ist.

Die Zeit der Selbstreflexion ist die Zeit, die nur nach dem Ende der Kunst der Manifestos entstehen kann. Für Danto ist die Moderne, die sich als Phänomen durch die schnelle Sukzession von einander entgegengesetzten Manifesten definiert, eine Zeit, die nach dem, was mit/in der Kunst gemacht werden kann, fragt. Jede Antwort, entsprechend einem Stil und festgelegt durch ein Manifesto, kann nicht anders als exklusiv sein, kann sich also nur durch Opposition zu anderen Stilen selbst definieren⁶⁵.

Die berühmte und wiederholte Heranziehung der <Brillo Boxes> Andy Warhols durch Danto ist zurückzuführen auf die Behauptung Dantos, dass nun nicht ein neuer Stil, sondern eine andere Art, Kunst zu verstehen, sich durchgesetzt habe. Die <Brillo Boxes> verursachen diesen Bruch, eben weil sie die Pluralität der Kunstformen zulassen (ein Stil ist nicht besser als ein anderer und ein Künstler kann in verschiedenen Stilen arbeiten) und weil sie keine Grenzen mehr des Kunstobjektes, das ein beliebiger Gegenstand sein kann, und der künstlerischen Aktionen auferlegen. Die Reflexionen über Kunst bewegen sich von einer narrativen, historischen Vision zu einer philosophischen oder ästhetischen Vision, die die eigenen Mittel hinterfragt. Ein Übergang zur Kunst als Philosophie setzt aber eine essentialistische Auffassung von Kunst voraus, die Danto auch persönlich verteidigt. Da es nach Duchamp und Warhol nicht mehr möglich ist, ein Kunstwerk durch Observation zu erkennen und somit es nicht mehr durch Klassifizierung definierbar ist, schlussfolgert Danto, dass nur eine essentialistische Definition des Werkes die Disjunktion der verschiedenen Kategorien von Werken erklären könne. Und in Anlehnung an Hegel lautet somit seine Definition, dass die Essenz der Kunst a) etwas behandelt und b) ihren Sinn verkörpert.⁶⁶ Diese Essenz wird in zeitgenössischen Werken nicht so sehr durch die sensorielle Präsenz des Werkes erfasst, sondern vor allem durch intellektuelle Prozesse. Um aber nicht auf eine normative (weil essentialistische) Definition von Kunst zu stoßen, und weil sich Danto vor allem auch als Historist betrachtet, zeigt er, dass – was weiterhin die Definition nuanciert –

⁶⁴ Hegel, G. W. F. (1835-1838): *Vorlesungen über die Ästhetik*, II. Entwicklung des Ideals zu den besonderen Formen des Kunstschnen, Clarendon Press, Oxford, 1975. Im deutschen Original ist der Gesamttext in der Internetbibliothek zu finden unter: <http://www.textlog.de/3423.html>

⁶⁵ Danto, Arthur (1997): *After the End of Art* (Anm. 60), S. 37.

⁶⁶ Ibid., S. 194f.

entlang der Zeit die Objekte, die als Kunstwerke betrachtet werden, variieren können.⁶⁷ In der zeitgenössischen Kunst kann eben jedes beliebige Objekt diesen Sinn verkörpern. Es gibt im Prinzip nichts, das Kunst nicht machen kann, somit ist Kunst ein Objekt der intellektuellen Reflexion und nicht der sensorischen Aufnahme, der Philosophie und nicht der Kunstgeschichte.

Lorenzo Mammì führt Dantos Interpretation weiter und betrachtet sie als Kernargument, das eine Beschreibung der aktuellen Kunst als Ergebnis der Theorie rechtfertigt. Danto folgend und in der Annahme, dass Kunst ein Objekt der Philosophie sei, ist die Differenzierung der Werke durch Wertverleihung kein relevantes Kriterium. Das, was die neue Kunstphilosophie braucht, um eine Definition von Kunst möglich zu machen, sind also nicht bestimmte Werke, sondern ein Prozess der künstlerischen Aktivität. Welcher Wert den einzelnen Werken verliehen wird, ist in dieser Hinsicht irrelevant. Mammìs Schlussfolgerung seiner Analyse der zeitgenössischen Kunstwelt ist, dass letztendlich Kunstkritik gar nicht mehr Kunst – verstanden als spezifisches Objekt – braucht.

Im Unterschied zu Danto ist Argans Denken restriktiv historisch: Den Sinn erhält ein Werk durch seine Angehörigkeit zu einem bestimmten, in der Zeit lokalisierbaren Kontext. Der Wert ist ebenfalls strikt historisch determiniert und ein Kunstwerk verkörpert als historisches Objekt das Wertesystem einer Epoche. Somit ist ein Werk nicht eine Essenz an sich, sondern hat (ist) nur eine Funktion in einem Wertesystem. Das Werk verkörpert auch keinen ästhetischen Wert, was zwangsläufig zum Ende der Kunstgeschichte und somit auch der Kunst und der Kritik führt.

Danto verweist in seinem Buch auf die Schriften von Hans Belting und betrachtet sie als eine der seinen gleichsinnige Theorie, obwohl die beiden Autoren anfangs über deren Similaritäten sich nicht bewusst waren. Belting, der in seinem Buch „Das Ende der Kunstgeschichte“⁶⁸ ursprünglich die Zukunft seiner eigenen Disziplin, der Kunstgeschichte, hinterfragt, und dabei nicht das Ende der Kunst als Frage stellt oder vorhersieht, behauptet, dass die Moderne einen Bruch zwischen Theorie und Kunst vollführt habe. Die Tatsache, dass die Kunst, die sich in der Moderne durch wiederholte Brüche mit der Tradition und durch Neudefinitionen entfaltet hat, ließ die Interdependenz zwischen Kunstgeschichte und Praxis unmöglich werden.

⁶⁷ Siehe *ibid.* das gesamte 11. Kapitel.

⁶⁸ Hans Belting (2002), *Das Ende der Kunstgeschichte. Eine Revision nach zehn Jahren*, C.H.Beck Verlag, München. Siehe auch: Belting, Hans (2005): „Towards an Anthropology of the Image“ (S. 41-58), in Westermann, Mariet (Ed.): *Anthropologies of Art*, Sterling and Francine Clark Art Institute, Massachusetts.

Belting zufolge haben trotzdem die moderne Historiographie und die moderne Kunst die Kunstgeschichte immer noch als einen autonomen Bereich angesehen, sie durch ihre internen Koordinaten ausgeübt und somit ermöglicht, dass die beiden Bereiche (Kunst und Kunstgeschichte) in fruchtbaren Dialogen verbunden blieben. Nachdem jedoch die Kunst als Disziplin es abgelehnt hat, durch sich selbst betrachtet zu werden und durch die Mittel ihres Mediums analysiert zu werden, und nachdem sich die Kunst außerhalb einer Kunstgeschichte zu definieren trachtete, ist diese Verbindung in Krise geraten und auseinander gegangen.

Für Belting ist das Ziel eine Wiederverbindung der beiden Bereiche, die in seiner Sicht, nur möglich sein kann durch das Schreiben einer Kunstgeschichte, die alle Manifestationen der Kunst einschließt. Für Belting kann eine derartige historiographische Theorie nur dann existieren, wenn sie auf ihre gewohnte Autonomie als Disziplin verzichtet, sich in einer weiteren Geschichte des Bildes platziert und die Funktionen, die die Bilder in der Geschichte gehabt haben, hinterfragt. Belting betrachtet Kunst aus der Perspektive ihres visuellen Wertes, der sich in der Geschichte immer wieder redefiniert. In der zeitgenössischen Kunst zum Beispiel kann sich dieser Wert nicht mehr auf der formalen Autonomie von visuellen Stimuli aufbauen.

Lorenzo Mammi geht von der Aussage Dantos über die Similaritäten zwischen seiner Theorie und der von Belting aus. Für Mammi sind allerdings die beiden Kernfragestellungen antagonistisch. Danto vertritt eine Auffassung, die essentialistisch das Kunstwerk in seiner Autonomie erhalten möchte. Er verzichtet daher auf die Geschichte dieser Kunst und auch auf die Verbindung zwischen der Essenz des Werkes und seinem ästhetischen Wert. Belting dagegen versucht, die Geschichte der Kunst zu retten und verzichtet dafür auf die totale Autonomie der Kunst.

Für Mammi selbst ist die zeitgenössische Kunst (für ihn beginnend mit Jackson Pollock) nicht mehr eine Kunst, die durch ikonische Zeichen operiert, sondern durch das, was er Indikationen nennt. Der Raum in dieser neuen Kunst ist ein Raum der nicht ikonisch repräsentiert wird, sondern signalisiert durch Indikationen. Ikonizität – ein Werk stellt dar, was es bezeichnet, oder, anders gesagt, steht in einer isomorphen Beziehung mit seinem Sinn – wird durch Indikation ersetzt, wenn ein Werk in einer Beziehung von Konsequenz (zum Beispiel Ursache und Effekt) mit seiner Bedeutung steht. So erklärt Mammi, dass seit Pollock und vor allem seit dem Minimalismus oder der Pop Art, die Kunst mit Indikationen arbeitet. Was in diesen Werken die Bedeutung ausmacht, ist nicht die formale Konfiguration (zum Beispiel eine minimalistische Skulptur), sondern sind die Prozesse der Entstehung des Werkes und seine konzeptuelle Organisation, die es *indiziert*. Die Wiederaufnahme von

Massenproduktionsprozessen in dem von Danto erwähnten Kernwerk der Pop Art, der Brillo Box, hat ebenfalls eine indikative Funktion (weist auf die Reproduktionsprozesse des Bildes hin) und nicht eine ikonische (die Form oder Abbildung der Box ist nicht von Relevanz). Somit wird die Möglichkeit, ein Kunstwerk in visuellen Begriffen zu interpretieren, zu ihrem Ende gebracht.

Mammi betrachtet persönlich das sogenannte Ende der Kunst aber aus folgender Perspektive: Die aktuelle Kunstproduktion, so behauptet er, charakterisiere sich erstens dadurch, dass sie nicht ein selbstständiger Bilderzeuger ist und sich immer an der Schnittstelle von verschiedenen Bereichen der Bildproduktion befindet (zum Beispiel naturhistorische, technische, etc.), was eine andere Kategorie von Fragestellungen zum Bild hervorruft (zum Beispiel ethische Fragen); zweitens wird diese konfliktuelle Spannung zwischen verschiedenen Bereichen der Welt nicht im Kunstwerk selbst aufgenommen und gelöst, sondern nur indiziert. Die zeitgenössischen Werke erhalten, laut Mammi, die kritische Funktion des Werkes aus der Moderne, aber sie stehen kritisch zu Systemen von Bildern, die vom Kunstsystem nicht aufgenommen werden können. So zum Beispiel wird in einem Bild von Mondrian das Theoretische und das Ethische im Bild aufgenommen und durch das Bild in eine ästhetische Einheit aufgelöst. Ein Werk von Damien Hirst hingegen kann den Zusammenbruch von ethischen und theoretischen Fragestellungen nur aufzeigen, aber nicht im Werk aufnehmen und lösen.

Außerdem fordert ein aktuelles Kunstwerk, um als solches wahrgenommen werden zu können, die Vorannahme des Betrachters, dass es sich um ein Kunstwerk handelt. In der Moderne hatten, laut Mammi, die Werke immer noch Zeichen getragen, die sie als Kunstwerke identifizierbar werden ließen (durch die Ausstellungsweise etc.). Heute werde ein Kunstwerk nicht durch diese Zeichen, die das Objekt trägt, ausgemacht, sondern durch die Verlagerung vom Objekt her auf die Prozesse, die das Objekt zu einem Kunstwerk werden lässt. Somit schlussfolgert Mammi, dass die Aussage Dantos, dass in der zeitgenössischen Kunst ein beliebiges Objekt zu einem Kunstwerk ernannt werden kann, nur dann zu akzeptieren ist, wenn man nicht annimmt, dass das, was ein Kunstwerk ausmacht, nur die Wahl des Objektes ist, sondern das „Werden“ („the becoming“ im englischen Original) des Kunstwerkes – der Prozess, der vom Objekt zum Werk führt. Für Mammi besteht dieser Prozess aus allen kuratorischen Praxen, die im Kunstfeld stattfinden. Die Prozesse, durch die ein Objekt zu einem Werk wird, werden also durch diese neue Position des Kurators geleitet. Das Werk ist also ein variabler Prozess des 'Werkwerdens'. Somit ist auch das aktuelle Kunstwerk nicht nur eine Übung für das philosophische Denken, sondern eine Intersektion

zwischen verschiedenen Ebenen von Operationen (Manipulation, Präsentation), die besonders komplex ist.

Aus einer anderen Perspektive verfolgt auch Hal Foster die Verbindung zwischen dem Tod der Kunstgeschichte, Theorie und Kunst und dem Raum, so wie er in der zeitgenössischen Kunst verstanden werden kann. Fosters Fokus sind die Wiederaufnahme der historischen Avantgarden, kritische Modelle in der Kunst und der Theorie seit 1960 und das Phänomen der verschiedenen Neoavantgarden, die er beschreibt und bespricht.⁶⁹ Fosters Perspektive schildert auch einen Tod, scheinbar ähnlich dem, über den auch die vorher erwähnten Theoretiker schreiben. Ich möchte aber nicht an sein Buch aus einer inhaltlichen Perspektive anknüpfen, sondern eher aus einer methodologischen: als ein mögliches Modell der Betrachtung zeitgenössischer Kunst, die den Tod einer linearen historischen Perspektive verteidigt. Foster bringt nicht direkt die Idee des Todes der Kunst(geschichte) in den Diskurs ein, betrachtet aber die aktuelle Kunst als verbunden mit einer aus ihrer Zukunft gekommenen Avantgarde, einer nachträglichen Avant-Garde. Foster arbeitet nicht genau mit dem Vorstellung des Todes, sondern mit dem Trauma: Das Reale ist für ihn eine traumatische Wiederkehr. Die Ende des Jahrhunderts wiedergekehrte Avantgarde ist für Foster nicht eine einfache Wiederaufnahme, sondern eine kritische Form von Aufnahme.

Foster betrachtet die postmoderne Kunst als eine „deferred action“, eine nachträgliche Handlung und geht dabei von Freuds Deutung eines traumatischen Ereignisses aus. Für Freud wird ein vergangenes Erlebnis nur durch eine (in der Zeit) später gelegene Erfahrung als traumatisch empfunden, die das erste Erlebnis retroaktiv wieder aktualisiert und erlebt. Die Bedeutung der Avantgarden ist für Foster in einer ähnlichen Weise erzeugt – als Ergebnis einer komplexen Überlappung von Antizipation und Rekonstruktion vonseiten der Neoavantgarden. Foster betrachtet die kritische Theorie als ein historisches Objekt, nicht aber in einer narrativ sich entwickelnden Geschichte, sondern als Synchronizität und Interdependenz zwischen Zukunft und Vergangenheit der verschiedenen Avantgarden. Foster vertritt einen spezifischen Begriff von Postmodernität:

„Ich glaube, dass Moderne und Postmoderne in einer analogen Weise konstituiert sind, in nachträglicher Aktion, als ein kontinuierlicher Prozess von antizipierten Zukünften und rekonstruierten Vergangenheiten. [...] Es existiert kein einfaches Jetzt: Jede Gegenwart ist nichtsynchron, ein Mix von verschiedenen Zeiten; somit gibt es keinen zeitlichen Übergang zwischen der Moderne und der Postmoderne.

⁶⁹ Foster, Hal (1996): *The Return of the Real: Critical Models in Art and Theory since 1960*, October Book, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

In dieser Hinsicht müssen Moderne und Postmoderne zusammen betrachtet werden – in *parallax* (ein technischer Begriff, der den Winkel der Verlagerung eines Objektes durch die Bewegungen seines Betrachters beschreibt). Unsere Einrahmung/Einschätzung („framing“ im englischen Original) der beiden ist von unserer Position im Präsens abhängig und diese Position ist selbst durch derartige Einrahmungen definiert.“⁷⁰

In seinem Buch bespricht Foster die verschiedenen Wiederaufnahmen der Avantgarde, vom Minimalismus zu Text und Sprache als künstlerischer Form und zu der Wiederentdeckung eines bildlichen Konventionalismus in den '80er Jahren, um letztendlich zu einer neuen Entdeckung des Realen als Reaktion auf diese Phänomene zurückzukehren. Die Wiederkehr des Realen, manifestiert durch traumatisierte Körper (in verschiedenen Formen von Body Art) und durch das traumatisierte Subjekt, bringt auch eine Neufixierung des Subjekts durch eine Identität oder eine Kommunität (in dieser Hinsicht spricht Foster vom Künstler als Ethnograph, als aktiv engagiert in den realen, sozialen Problematiken).

Was Foster letztendlich verfolgt, der Punkt, auf den sein Buch zuläuft, ist eigentlich, was er die *korrekte Distanz* nennt. Es handelt sich um die kulturelle und politische Verhandlung – und ihre künstlerischen Implikationen – der Distanz zwischen dem individuellen Subjekt und dem kulturellen Anderen.⁷¹ Diese verhandelbare und stets in Bewegung erhaltene Distanz analysiert Foster im 20. Jahrhundert durch drei Blickpunkte: die Behauptung des Subjekts, die Visionen über den Anderen und die technologischen Phantasien.⁷²

Diese korrekte Distanz, die Foster für seine Aktualität zu finden und zu definieren versucht und anhand der kulturellen und politischen Analyse des Modells der Avantgarde verfolgt, ist nichts anderes als die richtige *kritische Distanz*. Für Foster konfiguriert sie sich in der postmodernen Gesellschaft, durch parallaktische Einrahmungsprozesse, die die aktuellen Denkkonstellationen in Beziehung zu ihren vergangenen und zukünftigen Projektionen in Verbindung halten.⁷³ Fosters Vorschlag einer richtigen kritischen Distanz zwischen dem Subjekt und den Anderen und sein in diesem Buch vorgestelltes Modell ist auch eine Apologie der Postmoderne, so wie sie von ihm verstanden wird. Somit bezweifelt Foster zum

⁷⁰ Ibid., S. 207.

⁷¹ Den Begriff der „korrekten Distanz“ übernimmt Foster von Catherine Clement, die ihn (auf C. Lévi-Strauss bezogen) benutzt, um den Raum der Beziehungsverhandlung zwischen Individuum und Gesellschaft zu benennen.

⁷² Siehe das gesamte 7. Kapitel: *Whatever happened to Postmodernism?*

⁷³ Ibid., S. 217.

Beispiel, dass der Poststrukturalismus diese Distanz hätte finden können. Foster stellt die Frage der Natur der dekonstruktivistischen Kritik und des Ausmaßes ihres kritischen Potentials in Verbindung mit Postkolonialismus und Postmoderne. Foster erinnert an die neo-orientalistischen und neo-primitivistischen Fluchtungsöasen, die viele der poststrukturalistischen Autoren ausarbeiteten: zum Beispiel Roland Barthes Japan (als Möglichkeit einer Erneuerung eines ineffizienten symbolischen Systems), Derridas chinesische Schrift (als eine Möglichkeit der Unterbrechung des westlichen Logozentrismus) oder die chinesischen Frauen, die für Julia Kristeva neue Identifikationsmöglichkeiten vorschlagen. Für Foster sind diese orientalisierenden Öasen ein Beweis, dass der Poststrukturalismus nicht eine richtige Distanz unterstützen konnte und aus ihr heraus Ausfluchtsgenden erfinden musste. Dennoch ist für Foster Dekonstruktivismus wichtig für die Ausführung einer Problematisierung der Differenz als Opposition, der Problematisierung einer Opposition zwischen Subjekt und dem Anderen, Drinnen und Draußen, etc.

Virtualität

1. Einführung	225
2. Undarstellbarkeit	227
2.1. Digitale Erscheinung	228
2.2. Die Kehrseite des Schattenspiels	238
2.3. Eine Frage der Dichte	250
2.4. Boris Groys: der submediale Raum des Verdachtes	254
3. Darstellbarkeit	259
3.1. Ruins are a space for thinking	260
3.2. Soziale Raum-Zeit	277
3.3. Humor. Das Neue	280
4. Das Werk als Simulakrum	286
4.1. Das Ereignis	286
4.2. Illusion, das Mögliche	292
4.3. Simulakrum. Concepts are mental images	304

1. Einführung

Dieses Kapitel nimmt sich vor, das Denken der Künstler zur Virtualität zu referieren und vor allem die Konzepte und Kontexte, aus denen es entspringt, zu verfolgen. Die Überlegungen der Künstler zur Virtualität ihrer Räumlichkeiten und zu ihrem Umgang mit dieser Virtualität werden in einem Kontinuum aufgebaut, das ihr Denken in der Form einer *mental map* nachzuzeichnen versucht. Ihr Denken wird mit einer Auffassung von Virtualität in Verbindung gebracht, die nicht außerhalb des von den digitalen Medien eingeleiteten Denkens erdacht werden kann, das aber von diesen Künstlern auf neuen Koordinaten verortet wird. Ihre hauptsächlich analoge Methode konstruiert ein Denken der Virtualität, in dem Ideen wie das Simulakrum, die Ruine, Invisibilität und Medialität eine unmittelbare Erfahrung der Virtualität (die sich sowohl konzeptuell als auch körperlich konfiguriert) für den Betrachter ermöglichen.

Dieses Kapitel nimmt sich ebenfalls vor, mit der Unterscheidung zwischen Virtualität und dem Möglichen durch die künstlerischen Problemstellungen den Aufbau einer virtuellen Realität von einer möglichen Welt zu unterscheiden. Wie in der gesamten Arbeit werde ich auch hier versuchen, mich eng an die Begriffe, die die Künstler benutzen, zu halten. In vielen Fällen entsprechen die Bedeutungen, die die Künstler ihren Schlüsselbegriffen zuschreiben, nicht einer kolloquialen Bedeutung und sind somit erklärungsbedürftig. Ein Bruch kann in der Ausdrucksweise der Künstler zum Beispiel zwischen den beiden Begriffen Simulation und Simulakrum entstehen, die in einer alltäglichen Sprache durch ihre identische etymologische Wurzel einem gleichen Bedeutungsfeld angehören. Für Carlos Bunga zum Beispiel umschreibt das Simulakrum einen innovativen Gegenstand, der durch eine Alteration der Realität durch ein kreatives und unvorhersehbares Neues diese potenziert und in den Bereich des Virtuellen übergehen lässt. Im Unterschied dazu wird der Begriff der Simulation eher mit den digitalen Medien, die die Realität mit Hilfe ihrer spezifischen repräsentativen Mitteln „nachbilden“, in Verbindung gesetzt, im Sinne einer Kopie, die eine ursprüngliche Realität einfach übersetzt. Die Bedeutungen, die manchen Begriffen von den Künstlern oder ihren Rezipienten zugeschrieben werden, fluktuieren aber von Kontext zu Kontext. Deshalb wird ihre Interpretation in jedem besonderen Fall spezifiziert und ebenfalls mit theoretischen Texten konfrontiert, um ihr Potential vielfältiger nuancieren zu können.

In den folgenden Abschnitten möchte ich versuchen zu zeigen, wie diese Künstler die Virtualität auffassen und produzieren und welche Nuancen sie im zeitgenössischen Denken über Virtualität zum Vorschein bringen. In den Werken von Sachs und Höfner, Sancho Silva, Bunga, Ei Arakawa und Taguchi wird eine Virtualität gebildet, die unabhängig, sogar getrennt von digitalen Medien konzipiert und vermittelt/veranschaulicht wird. Um der Spezifität dieser Konstruktion von Virtualität näher zu kommen, versuche ich erstens, sie in Verbindung mit der in den Kulturwissenschaften dominierenden Debatte um Virtualität als Ergebnis von digitalen Mitteln der Realitätskonstitution und -wiedergabe zu setzen. Dafür bringe ich einige Theorien zu digitaler Simulation, Interface und Computerwelt in den Vordergrund der Argumentation und differenziere Unterschiede in der Konzeption und den Zielsetzungen der Werke, mit denen ich mich befasse, aus. Letztendlich geht es darum, eine Auffassung von Virtualität im Werk dieser und anderer Künstler zu formulieren, die aus der Entdeckung von Cyberspace, der Digitalisierung und der computerisierten erweiterten Realität entspringt, aber die sich ihrer spezifischen technischen Ausdrucksmitteln enthält und extrem einfache, sogar analoge Repräsentationsmodi einsetzt.

Die Werke, mit denen ich mich befasse, möchte ich nicht einer allgemeinen Tendenz in dieser Hinsicht zuschreiben, aber sie mit anderen Werken in Verbindung bringen, die sich mit virtuellen Räumen befassen, die aber ebenfalls, ohne anachronistisch zu sein, auf minimalen und äußerst einfachen Mitteln (von einem technischen Standpunkt aus gesehen) basieren. Meine Darstellung platziert diese Werke nicht *außerhalb* der digital geprägten Welt und versteht sie weder als eine gewollte Gegenreaktion dazu noch als eine notwendige Verbindungslosigkeit mit zeitgenössischen Repräsentationsmodi. Im Gegenteil, so wie ich weiter unten zeige, bedeuten diese Werke eine Auseinandersetzung mit den wichtigen philosophischen Problematiken, die das digitale Zeitalter gebracht hat, die sie aber in einer eigenartigen Richtung weiterführen – dadurch, dass sie diese Problematiken von der High-Tech Welt loslösen und sie in eine nicht-technische Welt übertragen und reformulieren. Diese besondere Konstitution von Virtualität, die diese Werke experimentell versuchen, möchte ich weiterhin in Verbindung setzen mit Raumkonstruktion, Performativität, Konzeptualismus und Problematiken der Dokumentation, die die anderen Achsen darstellen, die diese Recherche strukturieren.

Die Behandlung der Virtualität in der Kunst kann nicht außerhalb der Ideenwelt der digitalen Realität und ihrer Darstellungsmodi aufgefasst werden. Die Assoziation von Virtualität und Digitalität ist nicht nur in dem Bereich der Kunst eine der häufigsten Koordinaten in einer Theoretisierung des Virtuellen, wobei ein unübersichtlich

weites Feld der Bibliographie hierzu erschienen ist, das zu systematisieren oder zusammenzufassen nicht mein Ziel ist. Von Relevanz sind aber in diesem Kontext die Begriffe durch die sich die Definition der Virtualität in Konjunktion mit der digitalen Kultur ausprägt.

Dieses Kapitel verfolgt einleitend anhand der Theorien des Cyberspace, der digitalen Simulation und des Interface die Mittel, durch die die Virtualität in artifiziellen, digital erzeugten Umwelten konstituiert wird, um die Überschneidungen zwischen Virtualität und Realität und dem, was die progressive Virtualisierung der Realität genannt worden ist, zu erkunden. Im Bewusstsein einer unmöglichen Existenz außerhalb der „erweiterten Realität“, die das digitale Zeitalter gebracht hat, bringen die besprochenen Werke eine Vision von Virtualität, die auf die digitalen Medien verzichtet und konstituieren sich anhand der konstanten Wechselwirkungen zwischen Realität und Virtualität. Dieses Kapitel verfolgt die Mittel, durch die die Prozesse der Aktualisierung der Virtualität stattfinden und bespricht die fluktuierende Grenzsetzung zwischen Visibilität und Invisibilität anhand einiger Konzepte, die im Denken der Künstler eine bedeutende Rolle spielen: die Ruine, das Ereignis und das Simulakrum. Als Ruine überschreiten die Werke ihre konkrete Präsenz und bauen Räumlichkeiten und zeitliche Erfahrungen auf, die sich virtuell miteinander verbinden und das Potential an neuen räumlichen Konfigurationen freilegen. Anhand des Begriffes des Ereignisses wird erneut eine Distinktion unternommen zwischen dem Virtuellen, das durch eine ereignishafte Hervorbringung des Neuen aktualisiert wird und dem Möglichen, das einer Realisierung entspricht, die die gegebene Realität reproduziert und somit in den Bereich der Illusion mündet. Wenn Virtualität von den meisten der von mir besprochenen Künstler erkundet wird, interpretiere ich das Werk von Sinta Werner als eine Erforschung des Möglichen, der Illusion. Das Simulakrum dagegen, mit dem Ereignis eng verbunden, unternimmt eine Nachahmung der Realität, aber provoziert dabei ihre Umstellung und bleibt ohne Modell. In dieser Lücke zwischen seinen Referenzen ist der Sitz der erneuernden, transformatorischen Kraft des Simulakrum, das durch die unendlichen Differenzierungsmöglichkeiten, die es darbietet, dem Bereich der Virtualität angehört.

2. Undarstellbarkeit

Ausgehend vom psychoanalytischen Werk Jacques Lacans unternimmt Slavoj Žižek¹ eine Analyse des Realen aus der Perspektive seiner Virtualität. Die Psychoanalyse Lacans –

¹ Žižek, Slavoj (1996): “From Virtual Reality to the Virtualization of Reality”, in Timothy Druckrey [Hg.]: *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, New York: Aperture, S. 290-295.

basierend auf der Annahme, dass das menschliche Bewusstsein der Wirklichkeit durch die Exklusion der (traumatischen) Realität geformt wird – bringt Prozesse der Wirklichkeitskonstitution in den Vordergrund, die letztendlich auf Phantasie basieren. Die Realität wird erzeugt durch einen Umweg in der Phantasie, um eine andere Realität zu unterdrücken. Genauso schreibt Žižek, dass in dem berühmten Freudschen Traum des brennenden Bruders, aus dem der Vater erwacht, um die Traum-Realität seines brennenden Sohnes nicht erdulden zu müssen, die Änderung des Bewusstseinsregisters (vom Traum zum Wachsein) den Sprung von der unmöglichen Wahrnehmung der Wirklichkeit des Traumes zum befreienden Phantasie-Effekt (Irrealitätseffekt) der Realität bewirkt. Durch das gleiche Prinzip wird auch die digitale Realität der Computerwelt von Žižek erklärt, die er eine erfolgreiche Metapher nennt, ein *evokatorisches* Objekt². Die Simulation des menschlichen Denkens durch den Computer wird so nahe an das Original gebracht, bis die Situation ihren Umkehrwert zeigt und die Frage sich stellt, ob dieses Modell nicht das Modell eines Originals ist, und ob nicht die menschliche Intelligenz wie ein Computer operiert und selbst programmiert wird und als programmiert verstanden werden kann. Žižek fasst seine Argumentation wie folgt zusammen: So wie der Computer auf einer Ähnlichkeit mit der *Realität* basiert, die, um mit dem Computer fassbar zu werden, ausgeschlossen werden muss, so basiert das, was wir unter Realität verstehen, letztendlich auf Phantasie, da es auf der gleichen Exklusion von dem, was wir als die „harte, externe“ *Realität* erfahren, die wir nicht in unserem Realitätsbild einschließen können, gegründet ist. Somit erbringt in Žižeks Argumentation die Virtualität ihre fundamentale Lektion dadurch, dass durch sie die Realität virtualisiert wird. Durch die Faszination der Virtualität wird die so genannte *echte* Realität als eine Kopie ihrer selbst, als ein pures symbolisches Konstrukt wahrgenommen. „Die Tatsache, dass der 'Computer nicht denkt', bedeutet, dass unser Preis für unseren Zugang zur Realität darin besteht, dass etwas ungedacht bleiben muss.“³

2.1. Digitale Erscheinung

Žižeks Perspektive, die vielfach von anderen Denkern in den letzten zwei Jahrzehnten aufgenommen wurde, löst die virtuelle Realität aus einer technischen Dimension, die mit konkreten, quantifizierbaren medialen Apparaturen und Bedingungen in Verbindung steht, und projiziert sie in eine philosophische Dimension, die, eingebettet im zeitgenössischen Denken, ihre konkreten Folgen hat. In den bis jetzt besprochenen Werken, die an sich eine

² Ibid., S. 292.

³ Ibid., S. 295

konkrete, reale skulpturale Präsenz aufzeigen (eine Kartoninstallation, zum Beispiel), wird eine Virtualität *implizit* vorausgesetzt und suggeriert. Das Werk (seine konkrete Realität) bedeutet, so wie es Žižek ausdrückt, eine Kopie seiner selbst (eine Kopie einer Konstruktion, eine Kopie ihrer möglichen konzeptuellen Aussage), wie ein Modell. Somit kann die Realität dieser Werke nicht außerhalb ihrer virtuellen Dimension existieren, so wie auch ihre virtuelle Dimension nur durch eine Exklusion ihrer Realität formuliert wird: Das Werk kann nicht durch seine konkrete, in Echtzeit empfundene Dimension verstanden werden – oft handelt es sich auch nur um einen leeren oder sogar abwesenden Raum. Es geht im Falle der hier besprochenen Werke also nicht um Simulation einer anderen Realität, in der diese Werke durch bestimmte darstellerische Mittel rezipiert werden können, sondern um das Bewusstsein der unmöglichen Vermittlung der Realität ohne ihre Virtualisierung – eine Erkenntnis, die durch die Computerwelt geprägt worden ist.

Data-Gloves und Headset und ihre sensorischen Auswirkungen, deren Potential in den früheren neunziger Jahre konstant in der Kunst erforscht wurde, sind in ihrer Relevanz in der jüngeren Kunst nach den frühen experimentellen Versuchen im Kunstkontext weniger auffällig. Im Vordergrund bleiben eine konzeptuelle Haltung und eine philosophische Erkenntnis, die aktuelle Diskussionen um Digitalität und Medialität problematisiert. Wie ist die Virtualität dieser Werke zu verstehen, anhand welcher Elemente könnte man ein Werk beschreiben, das eine Galerie „virtuell“ auf den Straßen von Kreuzberg spazieren lässt (Taguchi), oder ein Werk, das Raum als Virtualität erzeugendes Medium versteht und es ausschließlich anhand des Blickes aufbaut (im gesamten Werk von Sancho Silva), oder ein Werk, das vergangene Momente in der Geschichte eines Raumes „vermittelt“, ohne sie aber darzustellen (bei Carlos Bunga)? Die Werke bestehen aus einer Koinzidenz zwischen der Virtualität und der Realität, also aus immer erneuerten Varianten von Aktualisierungen ihrer virtuellen Potentialitäten. Diese *unmöglichen* Aktualisierungen in dem alltäglichen Zustand der Objekte werden erzielt durch eine ereignishafte Hervorbringung/Potenzierung der Performativität der Objekte oder Situationen und der Aktivierung der Potentialitäten des Objektes, in der der Betrachter konzeptuell ein Mitwirkender wird.

Die im Kontext der Literatur, die der Cyberwelt gewidmet ist, häufigste Bezeichnung von Virtualität ist der spezialisierte Begriff „virtuelle Realität“ – *virtual reality*, der nach dem *Cyberculture Reader*⁴ „Computersysteme, die eine *real-time* 3D audio- und visuelle Erfahrung kreieren, die eine Simulation der Realität oder eine imaginierte Realität darstellt.“

⁴ Bell, David; Loader, Brian D.; Pleace, Nicholas; Schuler, Douglas [Hg.] (2004): *Cyberculture, The Key Concepts*, Routledge, London, S. 290-295.

Wie der gleichen Quelle zu entnehmen ist, bezeichnet der Begriff vor allem eine Umwelt (*environment*), in dem eine genuine Immersion möglich ist, natürlich mit der Hilfe von Informationshandschuhen (*data-gloves*) und Kopfset (*head-set*). In diesem Bereich bezeichnet jetzt die virtuelle Realität (üblicherweise abgekürzt als VR) eine durch 3D-Modelle und Simulationen konstruierte Welt – ob sie in Computerspielen und -animationen, für pädagogische Ziele oder für architektonische Modelle und *environment*-Szenographien eingesetzt wird. In diesem Kontext kann sie mit dem Begriff Cyberspace assimiliert werden, der, so wie ich hier zeigen möchte, in diesem Kontext eher spezifisch und prozessual zu verstehen ist und obwohl er in seiner Bedeutung eine virtuelle Realität bezeichnet, nicht im Allgemeinen mit dessen Bedeutungsfeld gleichgesetzt werden kann. Cyberspace bezeichnet die instrumentale Welt, die eine virtuelle Realität generiert. Letztendlich ist Cyberspace ein virtueller Raum, den ich weiter unten aus der Perspektive seiner Produktion von Virtualität analysiere. Begriffe, die mit der Cyberkultur assoziiert werden und implizit mit der virtuellen Realität eine phänomenale Verwandtschaft aufweisen, zitiere ich nach der genannten gleichen Quelle: artifizielle Intelligenz, Computer generierte Imagerie, Cyberspace, digitale Kunst, Informations- und Kommunikationstechnologie, Interaktivität, Interface, Prothetik, Simulation. Diese Begriffe werden im „Cyberculture-Reader“ mit der Dimension der Virtualität assoziiert und dienen im Kontext meiner Arbeit dem Zweck, eine genauere Verortung des Begriffes VR zu leisten, indem das Bedeutungsfeld seiner Verwendung in Erinnerung gerufen wird. Weiter unten werde ich auch andere theoretische Quellen einbeziehen, die die VR aus einer künstlerischen und technologischen Perspektive behandeln und frühere Werke oder Editionen heranziehen (um 1990 herum gab es eine Explosion von theoretischer Literatur in dieser Richtung), um die ersten Problemstellungen zu verfolgen und möglichst nahe an den früheren Begriffen, mit denen die virtuelle Realität in Verbindung gebracht und der Cyberspace imaginiert wurde, zu bleiben. Dieser Moment markiert vielleicht die letzte Zeitspanne, bevor die Theorien der virtuellen Realität programmatisch und systematisch von der Entertainment-Industrie aufgenommen und adaptiert wurden und somit den Begriff der virtuellen Realität um neue Schichten erweiterten, die danach zurück in das Kunstfeld einfließen.

„Le virtuel est une image efficace du monde, une image qui permet d’agir sur le réel.
C’est une nouvelle forme de représentation du réel qui, avec des images de synthèse,

permet de plonger dans un monde. Au fond le virtuel c'est quoi? C'est le monde, [...] l'image qui devient un monde.”⁵

In diesem Interview über die Grenzen zwischen dem Virtuellem und dem Realen spricht der Wissenschaftler Philippe Quéau über ein Risiko, das die virtuelle Welt mit sich bringt: die Konfusion zwischen Virtuellem und Realem (bewirkt durch die Spektakularität und die Faszination des Virtuellen) und die Betrachtung des Realen durch das Prisma des Virtuellen. Für ihn ist das Virtuelle nicht eine neue Realität, sondern ein neuer Zustand der Realität. „Donc le réel, qu'est-ce que c'est? On ne sait pas trop en fait. Il y a plusieurs définitions. Avec le virtuel on a simplement une nouvelle réponse.”⁶ Was Quéau am Virtuellen (als einem Zustand des Realen) interessiert, ist eben die Distanz zwischen dem Realen und dem Virtuellen. Diese Distanz versteht er als ein permanentes gegenseitiges Hin und Zurück, als einen ständigen Übergang, der die Natur der Virtualität ausmacht. Eine Maschine, der Intelligenz zugerechnet wird, bringt den Menschen dazu, eine neue Rolle für seine Intelligenz zu finden, die die Computer nicht besetzen könnten. Somit schlussfolgert Quéau, dass uns das Virtuelle zwingt, unserer Natur näher zu kommen, im Sinne einer tieferen Verwurzelung im Realen, ohne das Virtuelle zu verachten, aber als nutzbares Instrument anzusehen.

So wie aus vielen theoretischen Texten zur Virtualität hervorgeht, ist die Erfahrung einer virtuellen Welt konstitutiv verbunden mit dem Visuellen, egal, ob es sich um eine literarische Fiktion, ein chemisches Experiment oder um tägliche Kontakte mit der Virtualität handelt, die Teil unserer gewöhnlichen Erfahrungen sind. Die prägnante Visualisierung der Welt (in ihrer Vermittlung) geht einher mit einer generellen Tendenz in den Massenmedien, zur Verbildlichung der Information. Unabhängig davon wird aber häufig behauptet, dass die Virtualität durch eine visuelle Übertragung der Information erfahren werden kann. In einem von Bernd Flessner herausgegebenen Sammelband schreibt Ingrid Stoppa-Sehlbach in einem Text zur Wirklichkeit im Zeitalter der Virtualität: „Virtuelle Welten sind visuelle Welten.“⁷ Die Hypothese einer notwendigen Rolle des Visuellen für den Prozess des Verständnisses der Virtualität hat wichtige und weitgehende Implikationen, die im Umfang des Artikels von

⁵ Quéau, Philippe und Kerckhove, Derrick de (1995) (Interview), „Le frontières du virtuel et du réel“, in Poissant, Louise (Hg.): *Esthétique des Arts Médiaux*, Presses de l'Université du Québec, Québec. S. 347-352.

⁶ Ibid., S. 348.

⁷ Ingrid Stoppa-Sehlbach (1997): „Wirklichkeit im Zeitalter der Virtualität“, in Flessner, Bernd [Hg.], *Die Welt im Bild. Wirklichkeit im Zeitalter der Virtualität*, Rombach, Freiburg im Breisgau, S. 207-238, hier S. 230.

Ingrid Stoppa-Sehlbach allerdings eher aus der Perspektive der kommerzialisierbaren Aspekte einer visuell und sensoruell vermittelbaren Dimension behandelt werden.

Ausgehend von dieser Einstellung möchte ich zeigen, dass die Beschäftigung mit Virtualität, die die hier behandelten Arbeiten manifestieren, erstens die Virtualität nicht in einer imaginierten Welt situieren, etwa als ein Produkt der Phantasie (eines Künstlers oder eines Zuschauers); zweitens konzentriert sich das Anliegen der Künstler nicht auf die Darstellung oder visuelle *Übertragung* einer Phantasie, einer Information oder einer Idee durch ihr Werk. Die oben genannte Verbindung zwischen Visualität und Virtualität scheint implizit eine darstellerische Dimension als Möglichkeit der Vermittlung der Virtualität zu vermuten. Im Gegensatz dazu entsteht in diesen Arbeiten eine Verbindung zwischen Virtualität und der Erfahrung der Invisibilität, wobei die Interpretation der Virtualität dieser Werke außerhalb von Deskriptivität und Narrativität formuliert wird.

Die virtuelle Dimension, die die Werke zum Vorschein bringen, wird in den meisten als Potentialität ins Bewusstsein gerufen. Die Präsenz der Werke suggeriert, dass sich ihr Funktionieren in einer uns implizit dargestellten Dimension abspielt, in der die Bedeutung der Werke auch angesetzt ist, von der heraus das Werk erfasst werden kann. Die Werke haben aber auch eine sensoruell erfahrbare Dimension (die Arbeit, der wir als ausgestelltes Objekt oder Aktion begegnen), die den Betrachter mit dieser virtuellen Ebene der Erfahrung in Verbindung bringt.

In den Arbeiten von Sachs und Höfner zum Beispiel werden unmögliche Situationen kreiert. Trotzdem geht es in ihren Werken um Funktionalität: Eine Funktionalität, die nicht konkret anwendbar, sondern in einer virtuellen Dimension effektiv angesetzt ist. Ihre Konstruktionen – zum Beispiel die scheinbare Zollbrücke, auf der Wohnungseinheiten plötzlich in der prä-existierenden urbanen Struktur erscheinen (<Douaneville>, 2004), die von den Besuchern bewohnbaren Innenwände einer ansonsten leeren Galerie (<Interieur>, 2004), oder ihre Installationen aus Müll, die neue Räumlichkeiten zum Vorschein bringen und bewohnbar werden lassen (<Rosapark>, 2005; <Privat>, 2004) – sind alle Refunktionalisierungsmaßnahmen, die aber ihre Funktionalität nur temporär und auf einer virtuellen Ebene ausüben können und ihren Zweck und ihre Finalität nur auf einer mentalen Ebene erfüllen. Die Arbeiten besetzen mental ansonsten unmöglich bewohnbare Räume durch konkrete, meistens sogar begehbare Installationen, die aber nicht in der präexistierenden gesellschaftlichen Ordnung funktional sein können. Ihre Funktionalität spielt sich also eher auf einer konzeptuellen Ebene ab und die Erfahrung der Besucher ist auf die nicht manifesten Potentialitäten der konkreten Räume gerichtet – ein Umgang mit dem Werk und mit

Repräsentation, der meiner Meinung nach mit dem zeitgenössischen Denken der Virtualität als digital erzeugter Dimension eng verbunden ist.

Das Kult gewordene Werk von Michael Heim⁸, einem leidenschaftlichen Apologeten der mit elektronischen Mitteln erzeugten virtuellen Welten, untersucht, wie sich unser Sinn für Wirklichkeit durch die häufigen Wechsel aus einer Welt in die andere, ändert. Virtuelle Realität wird von Heim nicht einfach als eine neue Technologie betrachtet, sondern vor allem als eine neue Form von menschlicher Erfahrung, deren Wurzeln er im Denken anderer Epochen wiederzuerkennen sucht (zum Beispiel in der Monadologie von Leibniz). Heim zeigt auch, wie der so genannte Hypertext ein neues Denken stimuliert. In seiner extrem pointierten und präzisen Einleitung zu dem Text Heims, unterstreicht Myron W. Krueger⁹ die Tatsache, dass ein virtueller, elektronischer Text eine neue interne Logik unterbreitet, und ein Denken provoziert, das nicht auf Linearität und Sequenzialität, sondern auf freier Assoziation basiert. Durch die Immersion im Cyberspace, wo Text und Bild ihre Grenzen vermischen, gelangt der Mensch zum Wissen, indem er seinen Körper involviert. Heim argumentiert in seinem Buch, dass dies eine große Umstellung in unserer Beziehung zum Wissen und für den Zugang zu Informationen bedeutet: Die virtuelle Realität wird zur ersten intellektuellen Technologie, welche die aktive Partizipation des Körpers im Prozess des Erwerbs von Wissen zulässt.

Für Heim bedeutet virtuelle Realität vor allem Simulation, und zwar „etwas real scheinen lassen, was eigentlich nicht real ist [...] es bildet den 'Effekt' auf unsere Sinne, von Entitäten, die eigentlich 'nicht real sind'.“¹⁰ Die Möglichkeit der Interaktion mit der dreidimensionalen virtuellen Realität ist für Heim auch eine distinktive Qualität dieser Realität und ihres Raumes. Die folgenden Eigenschaften und Charakteristika werden von Heim als fundamental für die Natur der virtuellen Realität identifiziert, aber auch im Allgemeinen in der Literatur und Theorie mit VR verbunden: Simulation, Interaktion, Artifizialität, Immersion, Telepräsenz, vernetzte Kommunikation. Simulation wird von Heim als ein Faktor der Konstitution von virtueller Realität identifiziert, abhängig vom Grad ihres Realismus in Bild und Ton. Für ihn wurde die *high fidelity* der früheren Dekaden in der Technologie zur *virtual reality*. Interaktion (die banale Interaktion mit einem Computer-Monitor), die das Verhalten des Benutzers neu gestaltet hat, wird für Heim zu einer Bedingung der Existenz der virtuellen Realität: Die Benutzung oder das Ein/Mitwirken auf ein virtuelles System lässt dieses erst recht erscheinen. Die virtuelle Realität bedeutet

⁸ Heim, Michael (1993): *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, New York.

⁹ Myron W. Krueger wurde in den späten sechziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts der Vater der virtuellen Realität genannt, vor allem wegen seiner *interaktiven environment* Installationen.

¹⁰ Ibid, S. 109-110.

ursprünglich, d.h. seit den ersten technischen Experimenten mit *datagloves* und *headset*, sensorielle Immersion in eine virtuelle Umwelt (*artifizielle* Umwelt, die nicht natürlich gegeben ist). Telepräsenz ist davon ein anderer technischer Aspekt: die Teilhabe an einer Realität, d.h. die Möglichkeit, eine ferne Realität zu beobachten und eventuell auch ohne physische konkrete Präsenz darin einzugreifen (findet Verwendung zum Beispiel auch in der neueren Medizin). Damit verbunden ist auch die vernetzte Kommunikation, die die virtuelle Realität ermöglicht. Es handelt sich also um eine geteilte Virtualität, eine gemeinsame virtuelle Welt, die mehreren Personen zugleich Zugriff ermöglicht und die gleichen Daten vermittelt. Diese *geteilte* imaginäre Welt braucht auch keine Referenzen aus der äußeren Welt und der Sprache, um verstanden zu werden und funktionieren zu können. Sie entbehrt auch der traditionellen Logik der verbalen und visuellen Information.

Letztendlich ist für Heim die virtuelle Realität eine neue, andere Vision der Welt, die eine eigenartige philosophische Aussage macht und neue Fragen aufwirft, oder die gleichen Fragen mit neuen Instrumenten zu beantworten sucht, die die Geschichte der Menschheit formuliert hat. Für Heim ist also die virtuelle Realität nicht eine Technik oder eine Technologie, eine Form von Kontrolle oder eine Art, der Kontrolle auszuweichen, ein Mittel der Unterhaltung oder ein Mittel der Kommunikation, sondern Kunst.¹¹ Die virtuelle Realität *als Kunst* ist eine transformative Kraft, die gestaltend fundamental auf unser Realitätsbewusstsein einwirken kann.¹² Heim erwähnt auch die dichotome Erfahrung, zu der uns die virtuelle Welt führt und damit eine Loslösung von der „realen“ Welt, oder zumindest die Übung einer Distanzierung von der konkreten Realität, bewirkt. Heim zufolge ersetzt allmählich die Präsenz der virtuellen Realität in unserer alltäglichen Erfahrung eine Vormacht des Blickes in der westlichen Kultur, mit einer Möglichkeit zur Aneignung von Wissen, das alle Sinne und den gesamten Körper involviert. In einem prophetischen und für die ersten Theoretiker der virtuellen Realität typischen Ton behauptet Heim, dass VR die Kraft der Kunst, die Realität zu transformieren, übersteigen werde.¹³ Einer der wichtigsten Gründe dafür ist, dass VR den Rahmen der Betrachtung bis hin zu einer *erhöhten* Realität erweitert. Heim lanciert einen Aufruf an die künftigen Denker und neuen Künstler – *„the-virtual-worlds*

¹¹ Ibid., S. 124.

¹² Für Heim ist die Virtualität als Kunst eine metaphysische, esoterische Dimension, die auf keinen Fall auf technologische Entwicklungen oder Maximierungen reduziert werden kann. Hier vergleicht er die virtuelle Realität mit dem Gesamtkunstwerk von Wagner. So wie dieses nicht einfach eine neue Form von Dichtung oder Vergnügung ist, oder ein Zusammenbringen mehrerer Gattungen, sondern eine neue Form von Realität, die die bisherige Vision von der Realität fundamental transformieren werde. Die Parallele mit Wagner ist Teil eines umfangreichen Versuches von Heim, das Denken, das zum Erscheinen der virtuellen Realität geführt hat, in der kulturellen Vergangenheit zu identifizieren.

¹³ Heim, Michael: *Metaphysics of Virtual Reality*, (Anm. 8), S. 128.

-makers“: „Cyberspace ist das weite elektronische Netz, in dem die virtuellen Realitäten gewoben werden.“¹⁴

Cyberspace ist letztendlich die abstrakte Welt der synthetischen, nonlinearen Information, ein virtueller Raum, wo die Information gelagert und wo sie abgerufen werden kann. Genauer gesagt, repräsentiert Cyberspace die Konjunktion zwischen digitaler Information und menschlicher Wahrnehmung.¹⁵ Hypermedia, eine multimediale Auffassung von Information, die Hypertext, Hyperbilder und Hyperaudiodateien verbindet, ist der Träger der Datenbasis im Cyberspace.

Die Kategorie der Simulation stellt eine Problematik dar, die für das Denken von Cyberspace eine große Rolle gespielt hat, und die die Redefinition des Begriffes in diesem Kontext voraussetzt. Simulation und ihre Verbindung mit Virtualität bedeutet eine essentielle Fragestellung für die hier besprochenen Werke, die selbst von einigen der Künstler aufgeworfen wurde und die in einer ersten Etappe weiter unten aus der Perspektive ihrer Funktion im Cyberspace thematisiert wird.

Im Kontext der Cyberkultur ist das Problem der Simulation aus einer unerwarteten Perspektive von Benjamin Wooley, einem der ersten Theoretiker des Cyberspace, aufgebracht worden: Eine jede virtuelle Realität (also jeder Computer) vollbringt eine Simulation, die die Simulation eines idealen Computers, einer universellen Maschine ist.¹⁶ In diesem Fall scheint Simulation die Zugehörigkeit zu einem universellen und absoluten Prototyp zu bedeuten. Simulation als Begriff steht, der gleichen Quelle folgend, auch für *Imitation* und *Repräsentation* – der Realität oder der menschlichen Intelligenz. Simulation kann in diesem Kontext auch Fiktion im Zeitalter des Computers bedeuten. In der Simulation liegt auch die kreative Kraft des Computers, weil Simulation, so wie Wooley erklärt, nicht nur eine Form von Mimikry ist, sie bedeutet mehr als nur eine Fähigkeit, Handlungen zu produzieren, die denen gleich sind, die simuliert werden sollen. Weil Simulation auf eigenen, besonderen Prinzipien beruhe,¹⁷ werde Simulation schon von den ersten Computer-Programmierern als ein Mittel angesehen, um die menschliche Kreativität zu steigern.¹⁸ Simulation könne als eine Kopie von etwas betrachtet werden, das keine physische oder imaginäre Präsenz hat. Vor allem aber ist sie bestimmt von den Gesetzen der Mathematik. Wooley erklärt die Eigenartigkeit der digitalen Simulation (was sie von einer Imitation der Wirklichkeit unterscheidet), dadurch, dass sie mathematische Objekte produziert, die eine *unabhängige*

¹⁴ Ibid., S. 134.

¹⁵ Ibid., S. 150.

¹⁶ Wooley, Benjamin (1993): *Virtual Worlds*, Penguin Books, London.

¹⁷ Ibid., S. 44. Eines dieser Prinzipien ist für Wooley der Algorithmus.

¹⁸ Ibid., S. 247.

Existenz entfalten, die weder imaginär noch aktuell ist. Die virtuellen Objekte haben keinen Autor mehr.¹⁹ Diese Simulation, die *unbedingt* nicht eine Simulation von etwas Realem darstellt, enthält eine Referenzlosigkeit, die unter anderen Formen in der späteren Kunst aufgegriffen werden wird. Computer sind pur abstrakte Entitäten, sie sind unabhängig von jeder Form von physischer Verkörperung, aber sie sind trotzdem real.

Virtualität ist eine autonome Welt, autonom sowohl in Beziehung zur Realität als auch in Beziehung zur Fiktion. Sie wird in der Fachliteratur öfters auch als eine Kopie ohne Quelle genannt, eine Imitation, die ihr Original verloren hat und somit in Verbindung mit dem Begriff der Simulation gebracht wird. Die Simulation, die, indem sie die Realität ursprünglich widerspiegelt, sich progressiv immer weiter von der Realität weg bewegt, sich dann von ihr trennt, verliert letztendlich die Referenz der Realität, bis diese endgültig verschwindet und die Simulation eine autonome Präsenz erhält.²⁰

Simulation wird auch üblicherweise mit einem anderen Knotenbegriff in der Cyberkultur in Verbindung gebracht und zwar mit dem 1956 erstmals lancierten „artificial intelligence“:²¹ Artificielle Intelligenz, kurz AI, ist nicht nur eine Reproduktion oder Kopie des menschlichen Denkens, sondern ist konzipiert als eine Möglichkeit der Überschreitung der menschlichen Denkkapazität anhand ihrer eigenen Funktionsprinzipien. Simulation operiert auch durch Prozesse der Synergie – zum Beispiel in der visuellen Gestaltung der virtuellen Realität, die verschiedene Repräsentationstechniken aus der visuellen Geschichte neu komponiert und zusammenspielen lässt: aus Photographie, Zeichnung, filmischen Prozeduren, usw. Die Tendenz, das zur Zukunft hin orientierte Noch-Nicht-Dargestellte zu erzeugen, um wissenschaftliche Fiktionen zu kreieren,²² schreibt den gegenwärtigen Mitteln die Potentialität zu, die Zukunft darzustellen zu können. Diese Faszination und die jeweilige Praxis der Darstellung der Zukunft mit den Mitteln der Gegenwart ist zugleich auch eine Faszination der Darstellung, Manifestation oder der Suggestion (mit anderen Worten Simulation) des Undarstellbaren, die wir in vielen Tendenzen der aktuellen Kunst wieder finden können.

Cyberspace, der Begriff, den William Gibson in seinem Buch „Neuromancer“ zum ersten Mal formulierte, und der danach extensiv von der Cyberpunk-Literatur aufgenommen und weiter vermittelt wurde, wird von ihm wie folgt definiert: „[...] A consensual hallucination [...] a graphic representation of data abstracted from the bank of every computer

¹⁹ Ibid., S. 55.

²⁰ Bell, David; Loader, Brian D.; Pleace, Nicholas; Schuler, Douglas [Hg.]: *Cyberculture* (Anm 4), S. 171.

²¹ Ibid., S. 7.

²² Ibid., S. 26.

in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the non-space of the mind, clusters and constellations of data. Like city light receding.“²³

Die „neu“ eroberte virtuelle Realität hat aber auch sofort als gemeinnütziges Gebiet ein politisches Versprechen formuliert, das eine demokratische Kommunikation, unabhängig von autoritären und hierarchischen politischen Kontrollsystemen ermögliche. Durch seine Virtualität wird dieser Raum einer, in dem eine neue soziale Ordnung nicht nur experimentiert oder suggeriert, sondern sogar ausgeübt werden kann. Es ist ein Raum, in dem durch ein jedes Individuum, völlig unabhängig von seinem Status, die ganze Menschheit direkt und sofort angesprochen und erreicht werden kann. Diese Ausdrucksfreiheit kann natürlich auch ein neues Individuum erschaffen, welches über neue Kräfte und neue Freiheiten verfügt. In den Schriften von J.P. Barlow²⁴ ist diese anti-staatliche Perspektive besonders prägnant ausgedrückt und verbindet sich mit der Ankündigung einer neuen intellektuellen Freiheit, die von keiner autoritären Macht mehr dominiert werden kann. Zentralisierte Politik wird ersetzt durch eine selbst verwaltete Politik mit Hilfe der Gemeinschaft, die die virtuelle Kommunikation dem Individuum bietet. Das Individuum kann somit auch nicht mehr sozial, politisch oder historisch von einer Autorität fixiert werden, weil seine Identität in Bewegung bleibt und verschiedenen Transformationen ausgesetzt werden kann. Diesem Individuum, das nicht durch die Souveränität von nationalen Grenzen und durch die Unterdrückung seines Körpers von einer ihm äußeren Autorität bedingt werden kann, bleibt als höchstes Gesetz die persönliche Moral.

Unzählige andere Fantasien wurden mit der Cyberrealität in theoretischen Texten assoziiert: Diese versprach eine neue räumliche und zeitliche tägliche Erfahrung, sie versprach eine göttliche Omnipotenz und ein allumfassendes Wissen und unerschöpfliche Kreativität dem Menschen zu verleihen, sie kündigte eine von der menschlichen Begrenztheit, die den Menschen so stark konditioniert hatte, befreite Zukunft an, sie versprach eine neue soziale und politische Ordnung wie auch eine neue technologische Transzendenz. In seinem Artikel „Cyberspace and the World We live in“ unternimmt Kevin Robins²⁵ eine Analyse der Diskurse, die die Cyberwelt anpriesen und als ein „neues Gebiet“ verstehen wollten. Robins

²³ Gibson, William (1984): *Neuromancer*, Victor Gollancz, London, S. 51.

²⁴ Barlow, John Perry (1996): „Thinking Locally, Acting Globally“, in *Time*, 15 Januar (auch im Internet aufrufbar unter: <http://www.interesting-people.org/archives/interesting-people/199601/msg00016.html>); Barlow, John Perry und Kapor, Mitchell (1998): *Across the electronic frontier*, Electronic Frontier Foundation, Washington DC. Siehe auch Bell, David; Loader, Brain D.; Pleace, Nicholas; Schuler, Douglas [Hg.] (2004): *Cyberculture*, (Anm. 20), S. 51.

²⁵ Robins, Kevin (2000), „Cyberspace and the World we live in“ in Bell, David, Kennedy M. Barbara [Hg.]: *The Cybercultures Reader*, Routledge, London. S. 77-98. Der gleiche Artikel ist auch zu finden in: Featherstone, Michael; Burrows, Roger [Hg.] (1995): *Cyberspace/Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publication, London, S. 135-156.

versucht in einem ironischen Ton, die akademische Welt von diesen utopischen Konstrukten und ihrem technologischen Imaginären abzubringen und ihr zu beweisen, dass Cyberspace als nichts anderes in diesen Schriften erscheint als eine Konjunktion von *outopia* – die Welt, die nirgendwo ist – und *eutopia* – die gute Welt²⁶, und dass ihre Theoretisierungen letztendlich nicht der reklamierten Neuigkeit ihres Objektes entsprechen. Robins plädiert für eine Repolitisierung und Resozialisierung der „amoralischen“²⁷ Cyberwelt, die nicht als außerhalb unserer alltäglichen Erfahrung verstanden werden darf, um nicht in regressive Phantasien zu münden. Robins analysiert die kritische Behandlung der virtuellen Realität als eine Verlängerung der postmodernen Entertainment-Welten wie etwa Disneyland. Genauso wie diese scheint – so wie sie in den theoretischen Werken reflektiert wird – eine restaurierende und kompensatorische Funktion ihre Rolle zu sein, die aus ihrer Position als *Alternative* zu der realen Welt entspringt. Robins plädiert in seinem Artikel für eine Analyse, die ihren Ausgangspunkt in der „realen Welt“ hat, wo Konflikt, Asymmetrie und Differenz konstitutive Aspekte sind. Für ihn muss das Denken von der virtuellen Realität einen Rahmen zur Repräsentation pluraler Antagonismen bereit halten. Sein Artikel, publiziert im Jahr 1995, scheint ein Phänomen zu behandeln, das sich nicht nur in der theoretischen Literatur zu Cyberspace, sondern auch in der digitalen Kunst manifestierte: Die digitale Welt wird hier *woanders* als in unserer alltäglichen Realität lokalisiert, sie scheint ein Territorium anzukündigen, das nicht in Interdependenz zu *der* Realität steht, die wir konkret erleben. Die Realität wird dabei in einer Suspension gehalten und *zum Surrogat, zum Klon des Virtuellen*. Robins plädiert für eine Befreiung der virtuellen Welt von dem illusionistischen Charakter, mit dem sie oft verbunden wird – eine Perspektive, die auch in der neueren Kunst, mit der ich mich befasse, zum Ausdruck kommt.

2.2. Die Kehrseite des Schattenspiels

Neuere Werke, die sich mit Virtualität befassen, ob es sich um Video oder Performances oder sogar Zeichnungen und Installationen handelt, lassen ein Denken über Virtualität zum Vorschein kommen, welches – auch wenn es sich digitaler Mittel bedient – sie als analoge Mittel benutzt. Dabei wird Virtualität als ein transformatives, transitorisches Potential betrachtet. Einige der vielen möglichen Beispiele für ein derartiges Herangehen stellen die Videoarbeiten der Künstler David Claerbout und Mat Collishaw dar. Die Simulation scheint sich an der Wirklichkeit auszurichten, verliert aber in ihren Werken den

²⁶ Der griechischen Etymologie der Begriffe folgend.

²⁷ Robins, Kevin, „Cyberspace and the World we live in“, (Anm. 25), S. 144.

Referenten der Wirklichkeit und gleitet in einen ausdrücklich a-subjektiven, non-auktorialen Bereich, der eine autonome Welt behauptet, autonom sowohl in Beziehung zur Realität als auch in Beziehung zur Fiktion. Virtualität als autonome Präsenz kann somit in diesen Werken auch nicht als eine alternative Welt zur Realität verstanden werden, sondern als ineinander verflossene Bereiche, wobei jede der beiden Realitäten (falls sie noch zu unterscheiden wären) eine transformative Kraft auf die andere ausüben könnte. Die Beziehung Virtualität-Realität kann zugleich von oft konfliktueller Natur sein, die durch komplexe Beziehungsnetze und oft paradoxe Situationen geprägt ist.



Carlos Bunga, *Corner*, 2006



Carlos Bunga, *Pillar*, 2006

In den Ruinen-Arbeiten von Carlos Bunga (zum Beispiel in seinen Werken <Ruin>, (2008) bei Art Basel oder <Corner> und <Pillar>, (2006) bei Art Fair Miami Beach), wird die Realität als eine Form der Virtualität verstanden: Was wir sehen, ist weder eine imaginäre Präsenz noch die Präsenz einer Absenz. Durch den Titel der Arbeit <Pillar> (Säule), wird die Säule nicht nur konzeptuell hervorgerufen, sondern auch physisch erlebbar in der

unmittelbaren Realität, die der Besucher mit dem Werk teilt, da die Präsenz von dem, was wir nur virtuell sehen können, aktualisiert wird: Der Titel vergewissert den Betrachter, dass, was wir zu sehen bekommen, nicht Abwesenheit oder eine Ruine ist, sondern ein Säule, nicht die minimale Kartonlandschaft, sondern die Säule, die da gewesen ist oder hätte sein können, und die im Moment der Betrachtung somit aktualisiert wird. Diese virtuelle Säule erhält in ihrer Vernetzung mit der Realität, durch die dynamischen Wechselwirkungen mit ihr, ihren realen Charakter; die reale Säule ist real nur durch das Erlebnis des Besuchers der virtuellen Säule.



Yukihiro Taguchi, *Locker*, 2008, Videostill



Yukihiro Taguchi, *Nest*, 2008, Videostill

In Yukihiro Taguchis Videowerken <Locker>, <Nest> und <Ordnung> (alle 2008) wird Virtualität als transformative Kraft der Realität vermittelt, die ebenfalls in Unmittelbarkeit zur „Realität“ sich befindet, aber unter Form von transitorischen Momenten zum Vorschein kommt. In diesen Videowerken wird die Ordnung des Selbstverständlichen (die übliche Position, die die Gegenstände im Raum einnehmen) gekippt, und ein kurzes

Durcheinander bringt eine darunter liegende Ordnung zum Vorschein: Die Schränke bewegen sich vom Innenraum in den Außenraum, Schaum bedeckt eine ganze Wohnung, und die Objekte im Lager einer Galerie füllen durch ihre Bewegung die Räume und werden zum Exponat. Die Gegenstände werden durch die Stop motion-Technik (die Aneinanderreihung von Photographien) in einem Video als beweglich dargestellt; in ihren unterschiedlichen Anordnungsvarianten bewegen sich die Gegenstände im Raum und fluidisieren die übliche Ordnung. Der Raum gleitet von einer Situation in die andere, wobei nicht nur das Provisorische und die Instabilität des „Realen“ zum Vorschein kommen, sondern auch abwechselnd der „reale“ und der „virtuelle“ Raum. Einen transitorischen Moment, der sich sonst unauffällig zwischen einer vergangenen und einer zukünftigen Ordnung verlieren würde, fängt Yukihiro Taguchi auf und verwandelt ihn in einen Bewußtsein erregenden Zustand – das, was er den Zustand des *Um*-Räumens nennt. Trotzdem wird der Betrachter nicht in eine Illusion versetzt, sondern nimmt den Zwiespalt des Realen wahr. Um-Räumen produziert einen vergänglichen „Um-Raum“, der als Zustand des „Dazwischen“, auch einen Krisenzustand bedeutet. Im „Um-Räumen“ werden Potentialitäten freigelegt oder blockiert, ist aber auch die Idee der Performativität des Raumes enthalten, durch die die Objekte Organizität erhalten, in Bewegung geraten und in der Zeit immer neue Konfigurationen bilden können. Durch diese Performativität wird die Verbindung zwischen Objekt und Kontext festgestellt und die Virtualität *aktualisierbar*.

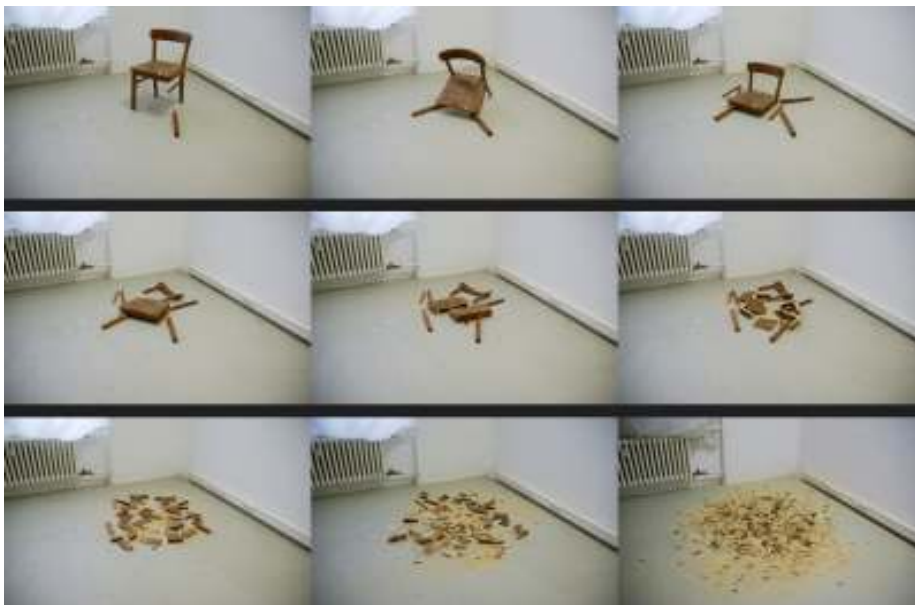
Somit ist auch Taguchis Stop Motion-Film nicht ein artifizieller Effekt: Er nimmt dagegen einen realen Zustand des Raumes auf, der aber sonst nicht wahrnehmbar ist. Durch aneinander gereihte Fotografien, entsteht eine andere Kontinuität, eine andere Ordnung. Sie provoziert das Erlebnis einer Transformation der Funktionen des Raumes und die Transformation von Erlebnissen, die ein bestimmter Raum generieren kann.

Interface, ein Begriff der unentbehrlich im digitalen Zeitalter geworden ist, markiert den Bereich oder die Ebene, in der die virtuelle Welt die „reale“ trifft. Interface repräsentiert den Kontaktpunkt zwischen dem „Benutzer“ und einer nicht-konkreten Welt, und trägt somit Attribute von beiden Bereichen. Interface hat die Kapazität, die Interaktion zwischen demjenigen, der die virtuelle Welt abrufen, und der virtuellen Welt selbst zu beeinflussen und zu formen. Es bedeutet eine kodierte Übersetzung der unverständlichen virtuellen Welt in unterschiedliche, von der beabsichtigten Wirkung abhängige Formen. Interface hat also nicht nur eine deskriptive, sondern auch eine strukturierende Rolle, es ordnet und vermittelt eine Logik, durch die die virtuelle Welt funktioniert. Viele der frühen oder späteren interaktiven Werke, die die so genannte digitale Kunst ausmachen, scheinen die Position eines Interface zu

besetzen. In den experimentellen frühen digitalen Werken, zum Beispiel von Judith Barry, oder in den jüngsten Werken von Gezira Babeli scheinen die Werke, also die auf einen Monitor projizierten Bilder oder komplizierte Ton- und Bildinstallationen, ein Interface der „dahinter“ liegenden virtuellen Realität zu sein. Die Videos und Photographien von Gezira Babeli scheinen eine oft interaktive Verbindung herzustellen zwischen dem Betrachter und der virtuellen Welt – als dreidimensionale Umgebung, in der sich die Abenteuer ihres Avatars abspielen.



Yukihiro Taguchi, *Last Chair, Ordnung*, 2008, Ausstellungsansicht



Yukihiro Taguchi, *Last Chair, Ordnung*, 2008, Videostills, Loop

Im Unterschied zu den Filmen Gezira Babelis, wo mit Hyperrealismus oder trompe l'oeil das Interface des Werkes eine virtuelle Realität konstruiert, suchen die Werke, mit denen ich mich befasse, nicht eine realitätsgetreue Darstellung. In manchen Fällen wird sogar

eine realitätsnahe Darstellung mit den Mitteln der Konzeptkunst ironisch behandelt. In diesem Kontext möchte ich zwei Werke von Yukihiro Taguchi zitieren. Beide waren im Jahr 2008 Teil der Ausstellung <Ordnung> in der Berliner Galerie GDK: in <The Last Chair> sehen die Besucher in dem Ausstellungsraum einen Haufen Holzstückchen und eine Kamera auf einem Stativ. Beim Blick durch die Kamera sehen sie einen Sekundenfilm, in dem der Stuhl aus dem Holzhaufen wieder „von selbst“ zurück in seine „Stuhlform“ aufsteigt und dann wieder zu einem Holzhaufen wird. Das Video wurde mit sehr einfachen technischen Mitteln gefilmt: ausschließlich hintereinander gereihete Fotografien, die in einem Film zusammengesetzt und projiziert wurden. Man könnte sagen, dass die Arbeit einen virtuellen Zustand eines Holzhaufens beschreibt und die Nähe des Virtuellen zu unserer täglichen Erfahrung ins Bewusstsein bringt. Das Stativ der Kamera spielt ironisch auf die Idee des Mediums als Interface an. Die Kamera ist ein falsches Interface, das nicht das wiedergibt, was sich „darunter“ abspielt und nicht den Betrachter mit der Realität verbindet (das, was wir durch die Kamera zu sehen erwarten), sondern einen Bruch in der Signifikation zeigt – der eben die Substanz des Werkes ausmacht. Ebenfalls in der minimalen Tradition der konzeptuellen Darstellungsmittel und visuell besonders anschaulich ist ein anderes, diesmal verstecktes und miniaturhaftes Werk in der Galerie: der kleine Bleistift, der an beiden Enden gespitzt ist, und der (indem er schreibt) die Vorstellung des Moments zwischen der Vergangenheit und der Zukunft herstellt (Vergangenheit und Zukunft sind die Wörter, die neben den beiden Enden des Bleistifts geschrieben stehen). Dieser Moment gehört natürlich dem Bereich des Virtuellen an, er kann nicht aktuell erfahrbar sein.

Die digitale Welt hat eine Erfahrung der Virtualität ermöglicht, die sich nicht nur deskriptiv präsentiert, sondern vor allem auch sensoruell mittels einer Sensibilisierung für imaginäre Räume. Vermittelt durch eine zunehmend optimierte Technik wurde eine Steigerung der Erfahrung bis hin zu vorher kaum vorstellbaren Ausmaßen erzielt. Die Rolle des Betrachters aber wurde ebenfalls enorm gesteigert: Der „Benutzer“ der digitalen Kunst ist nicht nur ein „Partner“, der mit dem Werk interagiert, so wie der aktive Betrachter, den die Kunst der Neoavantgarden geformt hat, sondern ist ein Kreator, der den Verlauf des Werkes beeinflussen und somit die Konfiguration der digitalen Welt selbst gestalten kann – eine Position, die die aktuelle Kunst, unter verschiedenen Formen, beibehalten hat. Im Allgemeinen wurde die Rolle des Betrachters auf einer konzeptuellen Ebene gesteigert, die ihn zu einer intensiven intellektuellen Partizipation aufforderte. In manchen Fällen können die Arbeiten ohne den konzeptuellen Input des Betrachters überhaupt nicht *als Kunstwerk* existieren, sind vollkommen sinnlos und erfüllen keine ästhetische Funktion. Im Allgemeinen

aber kann gesagt werden dass die Kunstrezipienten eine Autonomie gegenüber dem Kunstwerk durch das digitale Zeitalter gewonnen haben. Auf intellektueller Ebene ist seine Position ähnlich der eines Programmierers, der das Werk (mit jedem einzelnen Betrachten neu) immer wieder rekonfigurieren kann.

Die Werke von Taguchi, Bunga, Silva u.a. verzichten auf die digitale Technik, auf den Künstler-Engineer, und eine möglichst gesteigerte multisensorielle Vermittlung der virtuellen Dimension und befassen sich mit einer konzeptuellen, synthetischen Form der Rezeption. Sie veranlassen, dass virtuelle Räume, Hypostasen von Räumen oder virtuelle Situationen ebenfalls physisch, sensoruell erlebbar werden, aber ersetzen die technisch-digitalen Prozeduren durch rein konzeptuelle Mittel.

Somit findet auch eine Umstellung der Zielsetzung des Werkes statt. Beabsichtigt ist nicht die *Täuschung* – eine möglichst stabile, konsistente und kohärente virtuelle Welt zu schaffen, die die Gesetze der „realen Welt“ *simuliert/nachspielt* bis zur Verwischung der Grenzen zwischen den beiden Welten und die auf einer immer präziseren Perfektionierung der technischen Mitteln basiert –, sondern eher die Kehrseite dieser Prozesse aufzuzeigen, mithin die Verbindungen zwischen Realität und Virtualität kritisch zu beobachten, die Prozesse der Entstehung der Virtualität zu analysieren und dabei den Betrachter zu bewegen, konzeptuell daran teilzunehmen.





Sancho Silva, *Dolle Molle*, 2008

In der Installation <Dolle Molle> (2008) von Sancho Silva sind drei Werke zugleich versteckt. Die Arbeit baut eine architektonische Umgebung im Inneren einer Galerie auf, durch die der Besucher eingeladen ist, die Galerie zu betreten. Es gibt in dem Tunnel, der durch die Räumlichkeiten der Galerie läuft, verschiedene Welten, jede mit ihrer spezifischen Visualität, die als Stationen in der Installation der Reihe nach erlebt werden können. Ich gebe hier einen Teil der Analyse dieses Werkes durch Sancho Silva selbst wieder:

„'Molle' ist ein flämisches Wort für Maulwurf, eine *dolle*, ein verrückter Maulwurf. Die Arbeit beginnt in dem inneren Hof und da öffnen sich eine Reihe von Tunnels, durch die der Betrachter wie ein Maulwurf laufen kann. Die drei Arbeiten, die sich in dieser Installation befinden, repräsentieren drei Momente der Wahrnehmung. Erstens ein Schattentheater des Büros, wo die Galeristen arbeiten, das man aus dem Tunnel verfolgen kann; zweitens ein Werk, das < Infinitesimal> heißt und ein flackerndes Objekt ist, eine Fischerfliege, die die Blicke raubt. Durch einen Ventilator wird die Fliege in Bewegung gehalten und mit dem Licht eines Stroboskops beleuchtet, so dass ihre Bewegung von innen her sehr schnell und blinkend scheint. Das dritte Werk ist eine Camera Obscura, die Bilder von draußen, von der Straße, im Tunnel vermittelt. Die Arbeit kann nicht nur von ihrem Inneren her betrachtet werden, sondern auch von außen her, um dann alle Mechanismen der drei Arbeiten beobachten zu können. Die beiden Seiten enthüllen die Konstruktion. Die Kehrseite kann von dem Betrachter wahrgenommen werden, dabei kann er die Leute, die im Tunnel sind, hören, aber nicht sehen, er kann auch den Bürobereich besuchen und so weiter.

[...]

Ich bin nicht gegen die Benutzung von Video, aber wenn ich eine Idee in einer sehr einfachen Weise realisieren kann, dann möchte ich nicht die Dinge komplizieren. Es geht aber natürlich auch um andere Eigenschaften des Bildes. Die Camera Obscura kreiert einen anderen Effekt als Video. Es ist ein anderer Mechanismus und eine andere Qualität des Bildes und hat andere Implikationen. Die Camera Obscura ist unmittelbar; was sie vermittelt, ist die gleiche Zeit, in der sich die Ereignisse abspielen, zum Unterschied von Video, wo die Zeit aufgenommen wird. Camera Obscura funktioniert nicht in der Nacht, es ist ein viel einfacheres Medium, fast wie ein Fenster. Aber manchmal ist es einfacher, eine Öffnung in eine Wand zu machen um ein bewegtes Bild zu haben. Ein Fenster zu haben oder eine Projektion zu haben,

das hat ganz verschiedene Implikationen: wie man das, was man sieht, konstruiert und wie man interpretiert, was man sieht.“²⁸

Silva spitzt aktuelle Debatten um Visibilität und Medialität ironisch zu, indem er in vielen seiner Werke eine Camera Obscura einführt. Gehört das bewegte Bild in einer Camera Obscura dem Bereich des Virtuellen oder des Aktuellen an? Bedeutet die Camera Obscura einen technischen Eingriff in die Realität, oder ist sie ein natürlich entstandenes Medium? Einerseits vermittelt sie eine visuelle Realität, die nicht in der Aktualität des Betrachters existiert, andererseits teilt es mit dem Betrachter die gleiche temporäre Aktualität. Sie bewirkt also eine Disjunktion zwischen Raum und Zeit, so wie es die meisten hier behandelten Werke provozieren. Welche ist dann die semantische Grenze zu einer extremen Reduktion, dem Fenster als medialem Apparat?

Die Werke demonstrieren eine Vision der Realität, die von der digitalen Welt in Gang gebracht wurde und in einem kollektiven kulturellen Bewusstsein einen festen Platz erlangt hat: die zerlegte, duale Realität, von der Paul Virilio behauptet²⁹, dass sie bedeutet, dass es sich nicht mehr um ein Problem der Simulation handelt, sondern um ein Problem der Substitution. In Opposition zu Baudrillard erklärt Virilio den Begriff der Simulation der „realen“ Realität durch die virtuelle für schon veraltet: Es handelt sich für ihn eher um eine Substitution (durch die Mittel der Technik) der aktuellen Realität durch die virtuelle – das, was Virilio als einen großen Unfall (*accident*) bezeichnet. Es gibt nun zwei Realitäten: die virtuelle und die aktuelle, die in einer Beziehung von Symmetrie zueinander stehen.

In einem anderen Werk von Taguchi, <Fabric/k> (2008), eine Kollaboration mit dem Modedesigner Vladimir Karaleev, der auf die beiden Bedeutungen des Wortes Fabrik im Englischen und Deutschen anspielt, wird ein Galerieraum in Bewegung gebracht und anhand der architektonischen Umformungen, denen er durch die Bewegung von Stoffen im Raum unterworfen wurde, verschiedenen räumlichen Transformationen ausgesetzt. Das Projekt macht Anspielungen auf Prozesse der (künstlerischen) Produktion zwischen Industriellem (Fabrik) und Manufaktur (*fabric*) und breitet sich in der Zeitspanne von fünf

²⁸ Sancho Silva, in einem Gespräch am 4. April 2009, Lissabon,

²⁹ Louise K. Wilson: “Cyberwar, God and television: Interview with Paul Virilio”, in Timothy Drucken (Hg.) (1996): *Electronic Culture: Technology und Visual Representation*, New York: Aperture, S. 323.



Yukihiro Taguchi, *Fabric/k*, 2008

Wochen aus, in denen die behausende Funktion des Raumes fluidisiert und personalisiert wird. Am Ende kann man den Raum anziehen, so wie uns ein Video als Ergebnis der fünfwöchigen Raumbekleidung zeigt. Damit wird die Möglichkeit der Substitution einer Realität des Raumes durch die andere als eine Selbstverständlichkeit erfahrbar.

Virilio verkündet den Unfall der Realität, der durch die Cybertechnologie bewirkt wurde, vor allem durch den Simulator, der in den frühen Experimenten mit der Cyberwelt dazu diente, für die auszubildenden Piloten der US-Airforce das Fliegen mit allen seinen physischen Empfindungen vorzutäuschen. Die „vorgetäuschten“ Flugstunden und die realen wurden bald als gleichwertig angerechnet, eines der ersten Phänomene der „Virtualisierung“ der Realität. Abgesehen davon, dass der Simulator Unfälle vortäuschte, bedeutete die Cyberwelt der ersten Piloten nicht nur das Einwirken auf die Realität, sondern eine Zerstörung der Realität, nach Virilio ihre „Verunfallung“. Es handelt sich nicht um eine durch Cyberspace provozierte Verunfallung des Objektes, sondern Verunfallung der Realität des Objektes. Somit wird durch die virtuelle Realität – mit Virilios Ausdruck – *die ganze Welt* verunfallt. Folglich macht Virilio auch eine Unterscheidung zwischen Cyberspace und virtueller Realität: „Cyberspace ist ein Unfall des Realen. Virtuelle Realität ist ein Unfall der Realität an sich.“³⁰

Den Simulator versteht Virilio³¹ als einen Moment, eine Phase, die sich zwischen dem Monitor und der virtuellen Realität platziert. Er bringt das Gerät in Verbindung mit dem Cyberspace, als einen Moment, der dazu geführt hat, über eine aktuelle und eine virtuelle Realität eines jeden Objektes verfügen zu können, aber zugleich ist für ihn virtuelle Realität

³⁰ Ibid.

³¹ Ibid., S. 323. Virilio unterstreicht, dass für ihn Fernseher und virtuelle Realität keine Gemeinsamkeiten teilen. Der Unterschied und Bruchpunkt liegt zwischen Photographie und Kino einerseits und zwischen Fernseher und virtueller Realität andererseits.

als Begriff wichtiger als der Begriff Cyberspace. Von daher kann vorausgesetzt werden, dass für ihn der Cyberspace mit den technischen Experimenten und der Entfaltung der Simulationen der digitalen Welt in Verbindung zu setzen und eher prozessual zu verstehen ist, wobei der Begriff virtuelle Realität nicht nur eine Etappe in einem Prozess darstellt (so wie Cyberspace), sondern eine Realität verkörpert, die die gleiche Kraft und den gleichen Impact hat, wie das, was wir bisher Realität nannten. Die beiden ko-existieren als zwei separate Welten. Damit kommt es auch zu dem, was Virilio das „Drama der Aufteilung des menschlichen Wesens“³² nennt. Diese Prozesse werden natürlich durch die Technologie akzeleriert und der vorhersehbare Moment, in dem die virtuelle Realität aussagekräftiger als die aktuelle Realität wird, ist eben der Moment des großen und bis jetzt noch nie erlebten Unfalls der Humanität, den Virilio prophezeit. Somit wird die ganze Realität an sich nicht Subjekt der Kunst, sondern die Materie der Kunst. Mit ihr wird Kunst gemacht. „Dies ist die Kunst des Motors. Kunst war vorher Musik, Malerei, Skulptur etc. Jetzt aber ist die ganze Technologie Kunst geworden. Sicherlich ist diese Form von Kunst immer noch sehr primitiv, aber sie ersetzt langsam die Realität. Das ist, was ich die Kunst des Motors nenne.“³³

Zwei andere Aspekte dagegen – einerseits die Rolle von Politik in der Entwicklung von Cyberspace und somit das manipulative Potential von VR und andererseits die kulturelle und historische Homogenisierung durch die Zugehörigkeit zum Cyberspace – sind selten thematisierte Fragen in den frühen theoretischen Werken zum Cyberspace. Erst später wurde in der allumfassenden virtuellen Realität eine latente, durch emotionale Sensibilisierung, Manipulation und Einwirkung auf die Rezeptivität hervorgerufene Aggression entdeckt. Dies ist auch ein Thema, das in der neuere Kunst häufig problematisiert wird, zum Beispiel durch Anspielungen auf die Kehrseite der Visualität und ihrer Apparatur – so wie es Sancho Silva in seinem Werk unternimmt, und zwar durch eine beabsichtigte Übersimplifizierung dieser Problematik und der Übertragung des globalen, digitalen Systems ins Analoge, ins Mechanische. Andererseits wird dieses Thema auch implizit behandelt, vorausgesetzt als Referenz im Werk, die vom Betrachter als Bedeutungsebene eines jeden Werkes identifiziert und interpretiert werden kann. Eine derartige indirekte Behandlung taucht im Werk von Carlos Bunga auf, wo ein kritischer Umgang mit Raum, verstanden als Medium einer normativen und unterdrückenden institutionellen Macht, in seinen Arbeiten eine konstante Ebene der Bedeutung darstellt.

Die digitale Computerwelt brachte die Möglichkeit, ein Objekt mit artifizieller Intelligenz zu versehen und so in eine dialogische Beziehung mit ihm einzutreten. Trotzdem

³² Ibid.

³³ Ibid, S. 328 (meine Übersetzung aus dem Englischen).

rief die digitale Welt auch ein Misstrauen in die Artifizialität des Objektes hervor, die von Vilem Flusser extensiv als *digitale Apparition* theoretisiert wurde³⁴. Flusser stellt die Frage, warum die synthetischen Bilder, Töne und Hologramme für uns einen Irrealitätseffekt hervorrufen, warum wir ihnen nicht als „echt“ trauen. Die scheinbare und nahe liegende Antwort ist, dass sie auf nichts basieren, dass sie hintergründig leer sind – eine Annahme, die die Realität mithilfe der Dichte der Distribution ihrer Materie überprüft. Die Fragestellung, zu der Flusser demzufolge kommt, ist: Entweder sind die alternativen Welten so real wie die gegebene Welt, oder die gegebene Realität ist so gespensthaft wie die alternativen Welten. Diese Frage markiert also nicht die Dualität der beiden Welten, sondern im Gegenteil, eine Konjunktion, zu der auch Žižeks Text führt. Diese implizite, angenommene Konjunktion wird von den von mir beschriebenen Künstlern als Substanz ihrer Arbeiten eingesetzt, wobei das Werk zu seiner momentanen (in Performances oder Installationen), ereignishaften Manifestation gerät. Zugleich ermöglichen sie auch eine andere Fragestellung, die als typisch für die im digitalen Zeitalter entstandenen Auseinandersetzungen angesehen werden kann. Wenn das Bild trügerisch ist, kann sich dann, und wenn ja, wie, eine Dimension des Objektes außerhalb dieses Trügerischen konfigurieren? Eine alte Frage, die jetzt mit den spezifischen Mitteln unserer Zeit neu gestellt wird. In seinem oben genannten Artikel erklärt Flusser, dass der Unterschied zwischen den Kalkulationsversuchen in der Geschichte der Menschheit und dem Computer darin besteht, dass ein Computer synthetisieren kann, also Raum schafft für artifizielle Gebiete und Gestalten.

2.3. Eine Frage der Dichte

Im Falle dieser Überlappung der Realität und der Virtualität, ist die Welt mit allem, was sie umfasst, konkret oder synthetisch erzeugt, einschließlich unserer Gedanken und kulturellen Erbschaft, eine digitale Apparition. Der Begriff Apparition macht dann aber auch keinen Sinn mehr. Was den Unterschied in Flussers Sicht konstituiert, ist die Densität (der Bits, der Pixel), die das Digitale aufweist. Ein Gegenstand ist somit um so realer, je größer seine Densität ist und um so „*potentieller*“³⁵, je niedriger oder zerstreuter seine Dichte ist. Das Reale ist somit nichts anderes als eine Anhäufung möglichst vieler Realisierungen von Potentialitäten. Das *Ich* wird von Flusser eine derartige dichte digitale Distribution genannt – eine neue Anthropologie, die zu verstehen und in Aktion zu verwandeln, Flusser auffordert –

³⁴ Flusser, Vilem (2004): „Digital Apparition“, in Timothy Drucken (Hg.) (1996): *Electronic Culture* (Anm. 29), S. 242-245.

³⁵ Ibid., S. 244.

also alternative Welten zu realisieren und sich somit selbst zu realisieren. Diese Aktion ist genau „das Gestalten (the design) von Realitäten, die je dichter sie sind, desto effektiver sind.“³⁶ Das menschliche Wesen ist ein Knotenpunkt von Möglichkeiten und realisiert sich selbst durch die Anhäufung mehrerer Möglichkeiten, wird also zu einer Projektion alternativer Welten (die Position des Subjekts und die Beziehung Subjekt-Objekt wurde also verlassen). Ein Computer ist, in Flussers Sicht, eine Maschine für die Realisierung von inter- oder transhumanen Möglichkeiten.

Flusser problematisiert auch das allgemeine Misstrauen in die digitale Welt und die Tatsache, dass die digitale Erscheinung eine artifizielle Welt ist, eine Welt, die vom Menschen kreiert wurde, also nicht Anspruch auf Perfektion haben kann. Eben dies ist auch der Punkt, auf den die Künstler anspielen: Die Virtualität der Galerie, so wie sie im Werk von Taguchi zum Vorschein kommt, oder die virtuelle Dimension der Malereien von Amy Sillman, so wie sie in den Performances von Ei Arakawa erscheint, ist eine künstlerisch produzierte Welt, der sich der Künstler entzieht, sodass das Werk den Eindruck erweckt, sich aus sich selbst heraus zu entfalten. Die künstliche Welt, die das digitale Zeitalter gebracht hat, ist im gleichen Maße künstlerisch. Diese künstliche, trügerisch kreierte Welt, bringt das Problem der Rolle der Kunst zum Vorschein. Das postkonzeptuelle Werk, das Übergänge von einer Bedeutungsebene in eine andere provoziert und im Werk eine *tricky*, trügerische Dimension einschliesst, bedeutet eine bewusste Überlappung der Dimensionen der „realen“ und „künstlichen“ Welt. Damit wird nicht nur eine virtuelle Dimension in die Präsenz des Werkes eingefügt, sondern auch die Position des künstlich/künstlerisch agierenden Autors. Die digitale Apparition ist für Flusser das Phänomen der Digitalisation, durch das alle Kunstformen genaue wissenschaftliche Disziplinen werden und nicht mehr von Wissenschaft unterschieden werden können. Schönheit wird in diesem Ideenzusammenhang das einzig akzeptable Kriterium der Wirklichkeit, der Wahrheit. Zu diesem Punkt ist aber mit anderen analytischen Mitteln auch die konzeptuelle Kunst gelangt.

Simon O'Sullivan unternimmt eine interessante Unterscheidung zwischen der Auffassung von Virtualität bei Gilles Deleuze und derjenigen, die allgemein aus den Theorien über Digitalität, besonders unter dem Aspekt der Spezifität von Aktualität in ihrer Konjunktion mit Virtualität zum Vorschein kommt.³⁷ Sullivan behauptet, dass die Theorie der digitalen Medien vor allem auf einer Auffassung von Virtualität aufbaut, die diese mit der

³⁶ Ibid.

³⁷ O'Sullivan, Simon (2006), *Art Encounters Deleuze and Guattari, Thought beyond representation*, Palgrave, Hampshire.

Materialität des Objektes/Bildes assoziiert, also die Virtualität durch die Referenz zur Ebene der Materialität zu erklären sucht. Die Virtualität entsteht in einer mit Information durchtränkten Materie. Dagegen wird bei Deleuze die Virtualität in Verbindung mit dem Geist gebracht.³⁸ O'Sullivan erklärt, dass auf der Linie von Bergson und Deleuze die Virtualität und die Aktualität, als verschieden in ihrer Natur, getrennt sind. Deleuze assoziiert die Virtualität nicht mit der Materie, sondern mit dem Geist und bringt die Materie eher in Verbindung mit der Möglichkeit, die einem geschlossenen Kreislauf angehört. In den Prozessen der Aktualisierung kommt der Technologie eine entscheidende Rolle zu. Die Kamera wird von Deleuze eine „Aktualisierung-Maschine“ genannt. O'Sullivan bespricht die Rolle der Technik bei Deleuze, so wie sie aus seinen beiden Büchern über das Kino hervorgeht: „Cinema 1“ und „Cinema 2“.³⁹ Er erklärt, dass für Deleuze die Kamera die Perzeption und das Gedächtnis für/von eine/r Welt eröffnet, die sich schon jenseits des strikt Humanen befindet, wobei es sich in „Cinema 1“ um den Bereich einer puren Perzeption handelt, und in „Cinema 2“ um jenen einer puren Erinnerung. Damit, und das kennzeichnet, was Deleuze in den beiden Bänden unternimmt, wird die Rolle der Kamera und aller Technologien der Visualität in den Bereich der Philosophie transferiert, wo ein Jenseits des Humanen erdacht wird, jenseits der Repräsentation. Aus dieser Perspektive bespricht Deleuze in diesem Zusammenhang Aktualisierungsprozesse, die nicht mit dem Humanen verbunden sind, die sogar spezifisch nicht-human sind und durch ein maschinenhaftes, technologisches Bewusstsein funktionieren.

In den Kunstwerken hingegen, die ich hier beschrieben habe, findet die Aktualisierung, nicht durch digitale Medien statt und basiert auch nicht auf einer immer wieder zu optimierenden Qualität, die damit eine progressiv getreuerere Aktualisierung performiert. In dieser Hinsicht bedeuten die Werke der hier vorgestellten Künstler eine Aussage, die, wie ich anhand eines Textes von Brian Massumi zeige, eine politische Dimension bereithält, aber zugleich auch eine Verschiebung der Problematik realisiert. Bedeutung wird der Aktualisierung unter Form von fluktuierenden Prozessen der Werkkonstitution zugeschrieben, die oft ausgangslos bleiben. Brian Massumi versetzt den Akzent von den eigenständigen Bereichen der Virtualität und der Aktualität, von den Folgen der Aktualisierungsprozesse auf den Prozess der Aktualisierung selbst und konstruiert eine

³⁸ Ibid., S. 104.

³⁹ Deleuze, Gilles (1986): *Cinema 1: The Movement-Image*, University of Minnesota Press, Minnesota. Deleuze, Gilles (1989): *Cinema 2: The Time-Image*, University of Minnesota Press, Minnesota.

feine Trennlinie, das Grenzgebiet zwischen Virtuellem und Aktuellem, wo auch das größte Potential an kreativer Transformation für ihn zu finden ist.⁴⁰

Die hier beschriebenen Werke verkörpern Aktualisierungsprozesse, die dadurch, dass sie auf einer konzeptuellen und nicht darstellerischen Manifestation, im Sinne von Sichtbarmachung/Verbildlichung basieren, sich in einer permanenten Oszillation zwischen Abwesenheit und Visibilität befinden. Somit konkretisiert sich ihre Aussage nicht durch ein objekthaftes Ergebnis, sondern bleibt eher im Bereich der Trennlinie angesetzt und erarbeitet immer neue *ereignishafte* Aktualisierungen.

Für Massumi ist die Welt der Gegenstände das Ergebnis, das aus dieser Beziehungskonstitution entsprungen ist. Die Aktualisierung geschieht dann durch jedes Individuum (durch körperliche und mentale Prozesse, durch seine eigene Subjektivität) und durch die spezifischen Technologien, die ihm zur Verfügung stehen – damit weisen auch die Aktualisierungsprozesse unterschiedliche Konfigurationen auf. Für Massumi ist Technologie das, was einerseits die Prozesse der Aktualisierung ermöglicht, andererseits was dieses Erscheinen (die Aktualisierung) kontrolliert und manipuliert. Die zeitgenössische Welt hat auch ihre entsprechenden Kontrollsysteme dieser Aktualisierungsprozesse hervorgebracht, kontrolliert also die Möglichkeiten und Wege dieser Prozesse des Erscheinens. Für Massumi tritt hier die Rolle der Kunst ein, die andere Wege der Aktualisierung ermöglicht. Dadurch, dass Kunst auf Intuition basiere, versetze sie den Bedeutungspunkt: von dem Aktuellen auf das Virtuelle, mit dem, sobald eine Beziehung festgestellt wird, die Möglichkeit entspringe, neue Wege der Aktualisierung zu finden, wobei sich Kunst auf der Trennlinie zwischen Aktuellem und Virtuellem positioniert.

Massumi beginnt in seinem Text zur Dimension der Virtualität in der Kunst die Besprechung von Virtualität durch die Idee der Realität des Ereignisses als Realität der Virtualität. Er bespricht die konkrete Unmöglichkeit, dass eine aktuelle Form/Präsenz das Ereignishafte verkörpert, da diese auf der kontinuierlichen Transformation des Objektes beruht. Es kann also im Prinzip kein Gegebenes existieren, das das Virtuelle in seiner aktuellen Form umfassen kann. Somit kann das Virtuelle nicht in Situationen oder Objekten vorhanden sein, sondern nur in Zuständen des Überganges.

„This immediately raises a number of problems for any domain of practice interested in seriously entertaining the concept. If the virtual is change as such, then in any actually given circumstance it can only figure as a mode of abstraction. For what is

⁴⁰ Massumi, Brian (1998): „Sensing the virtual, building the insensible“, in Stephen Perrella (Hg.), *Hypersurface Architecture, Architectural Design* (Profile no. 133), vol. 68, no. 5/6, May-June 1998, S. 16-24.

concretely given is what is--which is not what it will be when it changes. The potential of a situation exceeds its actuality. Circumstances self-abstract to the precise extent to which they evolve. This means that the virtual is not contained in any actual form assumed by things or states of things. It runs in the transitions from one form to another.⁴¹

2.4. Boris Groys: der submediale Raum des Verdachtes

Die Verbindung zwischen dem Erscheinen der Virtualität und den technischen Performanzen der digitalen Welt, hebt die Frage nach der Medialität hervor. Ein Kunstwerk setzt durch seine eigene Medialität eine Präsenz außerhalb seines Selbst voraus, die den Bereich formt, durch den die Erfahrung seiner virtuellen Präsenz vermittelt werden kann. In diesem Fall teilen und problematisieren die Werke bewusst die Natur des Kunstwerkes überhaupt – verstanden als Mittel, als Medium, hinter dem eine andere Dimension des Werkes liegt. Sie wecken, mit Boris Groys, im Betrachter den Verdacht, etwas könne sich unter ihrer medialen Oberfläche verstecken, im *submedialen Raum*.⁴² Der submediale Raum, über den Groys spricht, ist für ihn der Raum, der sich unter der Sichtbarkeit der Medialität verbirgt und ein Unsichtbares versteckt, das für den Betrachter unbekannt bleibt und verdächtig wird. Boris Groys erklärt, dass die Faszination für das Unbekannte, das die Medien verbergen, und das nicht durch eine faktische Untersuchung der Träger erklärt werden kann (da in diesem Fall das Medium seine Qualitäten als Medium verliert und zu einem gewöhnlichen Objekt wird), und der Verdacht (und die dazugehörige Neugierde), unter den der Betrachter das Medium stellt, nie vollständig beseitigt werden können. Dies hat zur Folge, dass der Betrachter fortwährend darauf wartet, dass das Medium zur Botschaft wird. Groys vergleicht das Neue mit dem Medialen in der Hinsicht ihrer Ökonomie, die so funktioniert, dass sie den Effekt der Unendlichkeit (des Neuen und des Medialen) hervorruft, der aber nur von sehr kurzer Dauer ist. Der submediale Raum, den Groys mit den kulturellen Archiven vergleicht, wird selbst durch den unendlichen (weil nicht stillbaren) Verdacht erhalten. Der submediale Raum ist für Groys der Raum der Subjektivität, in den der Betrachter seinen eigenen persönlichen Verdacht projiziert.

Da ich mich im Umkreis dieser Arbeit nicht mit dem Schicksal der Subjektivität in ihrer Beziehung zur Medialität befasse, beschränke ich mich lediglich auf die Annahme, dass das

⁴¹ Ibid., S. 16.

⁴² Groys, Boris (2000), *Unter Verdacht, Eine Phänomenologie der Medien*, Carl Hanser Verlag, München, Wien.

Werk durch seine Medialität einen Raum eröffnet, der sich hinter sich selbst und seiner Medialität verbirgt, von ihr produziert wird und sich von den persönlichen Interpretationen seiner Rezipienten gestalten lässt. Groys zeichnet die Beziehung zwischen Rezipient und Medium als auf Subjektivität basierend; das Subjekt erzeugt in einem Spiegelbild anhand seines Verdachtes die Medialität des Anderen, die nicht anders als subjektiv sein kann. Als einziges Gegenbeispiel dazu, nennt Groys den Poststrukturalismus der 1960/1970er Jahre, der, laut ihm, den einzigen Denkweg bedeutete, der eine Desubjektivierung hat erzielen können. Das Subjekt wurde im poststrukturalistischen Denken durch Zeichen ersetzt, die nicht mehr verschiedenen Formen der Macht und Kontrolle aussetzbar waren⁴³. Groys verbindet die bereits in die Konsumwelt aufgenommenen und vermarkteten poststrukturalistischen Auflösungen des Subjekts, des Diskurses und des Urteilsvermögens mit dem noch stärkeren und unüberwindbaren Verdacht auf einen absoluten Verfolgungswahn des Subjekts, der die Vermeidung einer jeden Festlegung des Subjekts zur Folge hat. Das Subjekt tendiert dazu, der Beobachtung mit Hilfe der scheinheiligen Auflösung der eigenen Position zu entgehen. Grund dafür ist der Markt, auf dem das Subjekt nicht versagen möchte⁴⁴. Groys behauptet, dass die poststrukturalistische Philosophie des Fließens durch ihre Einbeziehung in ein Netz von Differenzen die Grenzen zwischen den profanen Dingen und dem Archiv beseitigt, wobei die Unterscheidung zwischen Zeichen und Dingen sich im Prozess ihrer Dekonstruktion verliert. Für Groys bestätigen diese Übergänge die Existenz der Grenze, die die Übergänge erst ermöglicht. Durch den Poststrukturalismus bleibt für Groys die Frage bestehen, was sich hinter dem Zeichen und seiner möglichen Bedeutung unter der medialen Oberfläche versteckt.⁴⁵ Groys verfolgt Jacques Derridas dekonstruktive Analyse⁴⁶ einer Geschichte Baudelaire's – „Das falsche Geldstück“ – um zu der Frage nach dem Ready-Made (einem „analogen“ Werk mit dem Begriff von Deleuze, den Groys zitiert), zu gelangen, welches explizit die Ununterscheidbarkeit zwischen Realität und Kunst thematisiert. Das Ziel dieser absichtlichen Ununterscheidbarkeit ist eben, das Mediale zur Offenbarung zu bringen (die Übertragung eines Gegenstandes aus der Alltäglichkeit in den Bereich der Kunst ist eine mediale und bewusste Operation). Damit wird auch, nach Groys, das Mediale offenbart und der mediale Verdacht aktiviert.⁴⁷

⁴³ Ibid., S. 34.

⁴⁴ Ibid., S. 41.

⁴⁵ Ibid., S. 43.

⁴⁶ Derrida, Jacques (1993), *Falschgeld. Zeit geben I*, Wilhelm Finck Verlag, München

⁴⁷ Ibid., S. 176.

„Der Zweifel, der in Bezug auf die Bedeutung der Zeichen entsteht, bleibt zwar immer auf der medialen Oberfläche haften, aber er gewinnt die Unendlichkeit seiner Zeit vom medienontologischen Verdacht, der auf das Innere gerichtet ist, der sich hinter der medialen Oberfläche verbirgt. Dieser Verdacht zwingt uns nämlich nach der Ursache der Zeichenverschiebung auf der medialen Oberfläche zu fragen – und vor allem danach, ob diese Verschiebungen Effekte einer bewussten und potentiell gefährlichen submedialen Manipulation sind, oder ob sie einfach 'passieren', weil die Zeichen die angeblich ursprüngliche Angewohnheit haben zu fließen.“⁴⁸



⁴⁸

Ibid., S. 181.



Sancho Silva, *Scotoma*, 2009

Diese Verbindung zwischen Virtualität und Medialität unter dem Aspekt der Invisibilität, die die Werke unter ihren sichtbaren Aspekten verstecken, ist auch ein Punkt, der in den bis jetzt besprochenen Werken thematisiert wird. In Sancho Silvas Installation <Scotoma> (2009), die er im öffentlichen Raum vor der Kunsthalle Bern gebaut hat, suggeriert der Künstler eine Analogie zwischen Visualität und den Mechanismen des Sichtbaren, die das Auge generiert. Die panoramische Sicht, die die Landschaft umfasst, hat einen blinden Punkt, in dem ein Auge nicht „sieht“, in dem die Invisibilität vom Auge selbst generiert wird und einen konstitutiven Teil des Sichtbaren bedeutet. Sancho Silva assoziiert sein Werk mit der Institution des Museums als einem Apparat der Generierung von Visibilität und auch mit dem Stadtbild als mediale Repräsentation der Umwelt des Betrachters, der dabei mit der Sichtbarkeit und der eigenen Visualität konfrontiert wird.

„Scotoma bedeutet in Altgriechisch Dunkelheit und repräsentiert heute auch einen medizinischen Begriff, der einen blinden Fleck bezeichnet, den wir im Auge haben. In unserem Auge, wo der optische Nerv die Pupille berührt, gibt es einen schwarzen, blinden Fleck. Wir können ihn selbst nicht wahrnehmen, weil wir zwei Augen haben und jedes kompensiert das andere und weil das Gehirn diesen Bruchpunkt mit Information des anderen Auges füllt, so dass wir uns der Scotoma nicht bewusst sind. Mein Werk ist also ein Versuch, die Scotoma zu sehen. Die zirkuläre Konstruktion habe ich draußen vor dem Museum platziert, damit es eine klare Referenz zu dem Museum formuliert. Durch die schmalen Öffnungen kann die Landschaft der Stadt beobachtet werden und im Inneren der Konstruktion befindet

sich eine Rekonstruktion des Auges mittels einer Sphäre aus Keramik, auf die ein Bild der äußeren Landschaft durch eine Camera Obscura projiziert wird. Die Keramikugel hat aber eine Distorsion, so dass das Bild selbst auch verzerrt, deformiert ist. Ein Zylinder ist in der Luft suspendiert, so dass er eine dunkle Oberfläche auf der Sphäre hinterlässt, welche das Scotoma ebenfalls repräsentiert. Das Modell des Auges zeigt die Stadt mit einem Punkt der Dunkelheit in der Mitte. Meine Idee in diesem und anderen Werken von mir ist, einen Bereich der Ambiguität zu schaffen, Bereiche, in denen der Zugriff auf das und das Umgehen mit dem Objekt, mit dem Bild, nicht klar oder sogar gelöscht ist. Ich möchte vielleicht ein Gebiet kreieren, in dem keine Anweisungen existieren. Aber das ist eine nicht so leichte Mission, dadurch dass, wenn man einen leeren Raum hat, wenn man das 'Nichts' kreieren möchte, es gefüllt wird, mit dem, was um es herum existiert – so wie auch das Gehirn mit dem Scotoma operiert. Ein Versuch, das 'Nichts' zu kreieren, muss so beschaffen sein, dass man durch die Konstruktion selbst zugleich auch die Tendenz blockiert, dass die Leere mit den Dingen um sie herum besetzt wird. Dies aber ist nicht ein Versuch in Dysfunktionalität, weil man versucht, etwas zu blockieren, aber zugleich auch etwas zu öffnen, es offen lassen. Dies ist die Sprache des Designs. Es handelt sich also darum, etwas zu öffnen, damit Unerwartetes passieren kann. Dies bedeutet die Öffnung zur Unvorhersehbarkeit.“⁴⁹

Die Invisibilität als Bedingung der Visibilität ist eine oft behandelte philosophische Problematik. Bei Sancho Silva wird diese Beziehung zu einer Möglichkeit der Investigation der Mechanismen der Sichtbarkeit (Visibilität – das was gesehen werden kann) und auch der Visualität (der persönliche Apparat, durch den ein Subjekt „sieht“ oder gesehen wird). In seinen Installationen involviert Sancho Silva das Unerwartete als ausschlaggebenden Faktor in der Beziehung zwischen Visibilität und Invisibilität. Seine Benutzung der Camera Obscura nimmt eine unvorhersehbare „echte“ Zeit auf, die die Transformation einbezieht, die aber für den Betrachter abhängig vom Medium bleibt. Damit problematisiert Silva auch die Beziehung zwischen Medium – von dem das Sichtbare abhängig ist (eine Camera Obscura funktioniert zum Beispiel nicht bei Nacht) – und der Sichtbarkeit, die als solche nicht außerhalb des Mediums wahrgenommen werden kann (durch die Vermittlung einer Camera Obscura entsteht ein Bedeutung tragendes Bild). Die Unsichtbarkeit ist also hier ein entscheidender

⁴⁹ Interview mit Sancho Silva, April, 2009, Lisboa.

Faktor in der Konstruktion und Wahrnehmung der Wirklichkeit, der Erfahrung der Sichtbarkeit.

Diese Grenzen der Repräsentation wurden von Dana Hollander in einem philosophischen Sammelband, der der Sichtbarkeit gewidmet ist, untersucht.⁵⁰ Dort bespricht sie die Verbindung zwischen dem „Punktum“ bei Roland Barthes und dem, was Jacques Derrida aus der Perspektive des Diskurses, der durch das Unkommunizierbare und das Non-verbale eingerahmt ist, mit der Unsichtbarkeit – einer Grenze der Repräsentation – bezeichnet. Hollander bespricht vor allem den Text „Droit de Regards“, den Derrida zu dem fotografischen Werk von Marie-Françoise Plissart 1985 publiziert hat,⁵¹ und das quasi-autobiographische Buch „Mémoires d'aveugle, L'autoportrait et autres ruines“, das anlässlich einer Autoporträt-Ausstellung mit dem gleichen Titel 1991 im Louvre erschien.⁵² Derrida erwähnt in diesem letzten Text den *Punctum Caecum*, ein anderer Terminus für das Scotoma, der für ihn beweist, dass Wahrnehmung Nichtwahrnehmung einschließt und dass das Sichtbare sich nicht mit dem Unsichtbaren überlappt oder überschneidet, sondern dass das eine das andere einschließt. Den *Punctum Caecum* verbindet Derrida mit dem *Punktum* von Barthes, der genauso unsichtbar ist und unfassbar bleibt. Es geht daraus hervor, dass das Sichtbare durch den Diskurs, der es unterbricht, entsteht.

3. Darstellbarkeit

In diesem Kapitel wird die Erfahrung der Virtualität, die in den beschriebenen Arbeiten anhand von Leere, Unsichtbarkeit und der Darstellung des Objektes durch seine Absenz vermittelt wird, durch die Referenz zu ihrer sichtbaren Kehrseite beschrieben. Dabei rücken Konzepte in den Vordergrund, denen die Künstler selbst eine bedeutende Rolle in ihrem Denken zuschreiben. Zu diesen gehört zentral das *der Ruine*, die im Folgenden, als architektonische und modellhafte Form, sowohl mit der Materialität des Alltäglichen als auch mit einer Fluidisierung und Dynamisierung des Raumes und der Materie, die die Künstler praktizieren, in Verbindung gebracht wird. Ein anderes Konzept ist das *des Simulakrum*,

⁵⁰ Hollander, Dana (2002): „Puncturing Genres. Barthes and Derrida on the Limits of Representation“, in Wurzer, Wilhelm S. [Hg.]: *Panorama, Philosophies of the Visible*, Continuum, London, New York. S. 34-40.

⁵¹ Plissard Marie-Francoise, Derrida Jacques, Benoît Peeters (1985), *Droits de regards*, Editions de Minuit, Paris.

⁵² Derrida, Jacques (1991), *Mémoires d'aveugle, L'autoportrait et autres ruines*, Réunion des Musées Nationaux, Paris.

dessen Bedeutungsfelder, so wie sie in den Gesprächen mit den Künstlern vorkommen, mit der Verortung des Begriffes in theoretischen Texten konfrontiert wird.

3.1. „Ruins are a space for thinking“ (Carlos Bunga⁵³)

Die Benutzung alltäglicher Elemente, die die Künstler ihrer nächstliegenden Umwelt entnehmen und die Benutzung von bekannten architektonischen Elementen geht ebenfalls in die Richtung der Auseinandersetzung mit den Fundamenten der Materie und unserer Erfahrung. Es geht also um eine Hinterfragung der kulturellen Signifikationschichten, die sich unter der Banalität unserer Erfahrung mit den alltäglichen Objekten und Situationen verbergen. Wie es in Bungas Werk so explizit zum Vorschein kommt, geht es um geschichtliche Ruinen, kulturelle Überbleibsel, die im präsenten Objekt vorhanden sind und durch konzeptuelle Referenzen und Verbindungen erweckt werden. Es geht einmal um eine Refunktionalisierung durch spontane Benutzung und zugleich um eine Verbindung der unmittelbar erfahrbaren Präsenz des Objektes mit virtuellen Präsenzen und Ebenen, die ein Objekt umfassen kann. Diese vergrabene Geschichte des Objektes, welche in ihrer Materialität von einer Form in eine andere wandert (von einer Konstruktion zu einer abstrakten Landschaft der Fundamente bei Bunga, oder von einem Haufen Holz zu einem Ausstellungsraum bei Taguchi) liefert den Beweis von einem inhärent transformatorischen Objekt, das wir üblicherweise in einem Zustand der Latenz wahrnehmen und katapultiert es – paradoxerweise aufgrund seiner Materialität – in den Bereich des Virtuellen. Die Objekte und Umgebungen, die diese Künstler kreieren, ohne sie durch die Geschichte zu begründen, die sie erzeugt hat und ohne diese sichtbar zu machen, kondensieren eine Prozessualität, deren Ergebnis die Werke selbst sind.

Die urbane Landschaft Freiburgs, die Sachs und Höfner aus den vorgefundenen Materialien in einem Buchhandelslager bauen, <Rosapark> (2005), die weiter oben erwähnte Arbeit Yukihiro Taguchis <Domino> oder die Arbeit Bungas <Phaidon Atlas of Contemporary Architecture> in seiner Ausstellung <Yuxtaposiciones> 2008, die alle auf der Transformation eines Buches durch seine intellektuellen und materiellen Zitate basieren, sind Werke, die auf dem Prinzip einer architektonischen Konstruktion beruhen. Die Künstler verbinden Prinzipien der Architektur als Raumgestaltung durch Überlagerung von

⁵³ Interview Carlos Bunga, März, 2009.

Signifikationschichten mit Performativität als temporärer, fluktuierender Manifestation im Raum dieser Schichten von Bedeutung.

Der Galerist Michael Krome spricht in einem Interview zu Bungas Werk über dieses kulturelle Gedächtnis, das ein jedes Objekt in sich trägt und in den Arbeiten von Carlos Bunga besonders aussagekräftig zum Vorschein kommt – was Krome die *Memorabilität* der Konstruktion nennt⁵⁴. Die Galerie befindet sich im früher von sozialistischer Staatlichkeit geprägten Ostteil Berlins und die architektonische Intervention Bungas wird in diesem Abschnitt als Statement zu dem spezifischen urbanen Kontext verstanden.

M.J: Vielleicht wollen Sie über die Ambiguität dieser 'marxistischen' Architektur sprechen und wie Bunga selbst diese Ambiguität weiterführt und da eine Intervention konzipiert.

M.K: In den Vorgesprächen mit Bunga über die Galerie⁵⁵ haben wir oft die dreifache Ausrichtung der Galerie erwähnt – einmal der klassische Innenraum, dann der klassische Außenraum und der Zwischenraum, der am Modell ersichtlich ist, dazu der Raum auf dem Dach. Dieses Gebäude ist das einzige in dieser Reihe, das eine begehbare Dachterrasse hat und wir wollen durch Kunst diese Spezifitäten zu einem Bonus des Raumes ausarbeiten. Darüber habe ich sehr viel mit Carlos gesprochen und ich denke, dass mit seinem sehr *basic* künstlerischen, architektonischen Vokabular – Karton und Klebeband – mit diesen sehr einfachen Mitteln er einen sehr öffnenden und melancholischen, aber auch einen sehr agilen und poetischen Input geben kann. Damit bringt er auch eine Zerbrechlichkeit, aber auch eine Memorabilität in diese sozialistische Repräsentationsarchitektur.

M.J : Warum Memorabilität?

M.K: Eine Koinzidenz war der Einsturz des Stadtarchivs in Köln zur Zeit unserer Planung der Ausstellung. Wir haben auch sehr kontextuell über die Galerie gesprochen. Wir besprechen nicht den Raum im Sinne einer Frage, wo man die Arbeit hängen kann, sondern aus der Perspektive des urbanen Raumes, welchen die Galerie darstellt, auch in Bezug zu dem Außenraum, zu der Dialektik zwischen Außen- und Innenraum. Auch das Photo von der Ausstellungseinladungskarte sollte prognostisch das zum Ausdruck bringen. Die Implosion des Kölner Stadtarchivs, in einer der ältesten deutschen Städten, ist von großer symbolischer Kraft gewesen: Das ganze Stadtgedächtnis ist kollabiert. Rechts und links wurden Wohnhäuser freigelegt, Außenwände abgerissen. Wenn man

⁵⁴ Das Interview mit Michael Krome wurde im Juni 2009 in Berlin geführt.

⁵⁵ Die Galerie Krome befindet sich auf der Karl Marx Allee Nr. 82 in Berlin.

sich diese bemalten Flächen von Bungas Installationen ansieht, scheinen es Spuren zu sein, oder räumliche abstrakte Aufteilungen, die eine Anspielung auf Innenraum und benutzten Raum bringen. Sein Werk scheint ein abstraktes Spiel mit humanoiden Innenräumen und *forgotten history* und *lost space*⁵⁶ zu bringen und auch an Schinkel angelegte, sehr rhythmische, und an sozialistische Formen zu erinnern. Von dem Außeneffekt her, erinnert es auch an Potemkin.⁵⁷

Die überlappenden Schichten von Präsenz, die die Objekte von Bunga aufbauen, werden in einem prospektiven Unternehmen durch seine Werke zum Vorschein gebracht, die sich mit der Dokumentation ihrer eigenen Konstruktion befassen. Hier werden seine Gebäude aus der Perspektive einer Überschreitung der Kondition des „Gebauten“ (als stabile und definitive Form) durch das fluktuierende, transitorische Moment, das in einer Skizze verkörpert ist, konzipiert. Seine dokumentarischen Skizzen verorten den Prozess der Dokumentation als faktisches Archivieren einer Realität in einem Bereich, in dem die Realität einer nachträglichen Intervention ausgesetzt sein kann und nachträglich transformiert wird. Somit wird die gebaute Realität seiner Werke, die eine Diversität von Medien in der Substanz der Konstruktion einbaut, nicht mehr formal interpretierbar.

Carlos Bunga ist an einer gezielt historischen Perspektive interessiert, die mit Zerfall und Zerstörung zeigt, wie das urbane architektonische Bild in der Zeit entsteht. Dokumentation ist hier erneut ein Faktor, durch den das Verständnis der Urbanität als Transformation unterstützt wird. Im folgenden Interviewausschnitt spricht Carlos Bunga über seine Sammlung von Postkarten und Zeitungsausschnitten, in denen Zerstörungen von urbanen Landschaften geschildert und abgebildet werden. Die Ursachen dieser Katastrophen sind natürlicher Art oder Folgen von Krieg, Unfall, etc. Bunga erklärt die Gründe, warum diese Postkartenarchive eine grosse Bedeutung für seinen Schaffensprozess besitzen, obwohl sie bis jetzt noch nicht von ihm ausgestellt worden sind.

C.B.: Wo sie fielen, haben die Bomben in den zwei Weltkriegen die Temporalität der Stadt akzeleriert. Die Temporalität ist messbar in Materialität. Die Temporalität, ein plötzliches Verschwinden, die Vergänglichkeit, sind kontinuierlich, permanent, konstant, aber wir können nicht diese Kontinuität festhalten, wir haben nicht ein

⁵⁶ Die beiden Ausdrücke im Original im Englisch.

⁵⁷ Der Prinz Potemkin ist als der Erfinder der politischen Scheinarchitektur in die Geschichte eingegangen. Der russische Minister Grigorij Potemkin ließ komplette falsche Dörfer aus bemalten Kartonfassaden bauen, um die Zarin Katharina II. von den Entwicklungen in einem neu eroberten Gebiet auf der Krim unter seiner Administration zu überzeugen.

Bewusstsein davon. Wir können sie nur durch bestimmte Momente verstehen, die Teil aus diesem Prozess des Fließens sind. Die Sterblichkeit, durch deren Kraft die Dinge langsam, langsam sich verändern und verschwinden, wird unterbrochen durch einen Moment, in dem eine Katastrophe passiert, die diesen ganzen Rhythmus ändert und diese Temporalität akzeleriert.

M.J.: Dein Werk hält diesen Moment von Bewusstsein fest?

C.B.: Wir vollbringen (die Objekte ebenfalls) durch unsere Körperlichkeit eine Aufnahme dieser Temporalität in der Materialität, aber wenn die Temporalität akzeleriert wird, dann wird sie sichtbarer in der Materialität, sie wird konzentriert in einem Moment. So wie das Experiment der artifiziellen Wiederholung des Big-Bang: eine Möglichkeit, die Vergangenheit wieder herzustellen oder die Zeit zu akzelerieren, bis sie zu ihrem ursprünglichen Moment zurück kehrt. Wir können auch darüber als eine „umkehrte Temporalität“ (im Original: *inverted temporality*) nachdenken, und diese kann auch durch die Prozesse, die ein Objekt erfahren hat, determiniert werden.

[...]

Ich denke sehr viel über die Rolle der Dokumentation in der Kunst nach. In einer Arbeit wie meiner sollte die Dokumentation eine spezifische Aussage machen, die das Verständnis des Werkes ausweiten kann. Ich bin sehr interessiert an Gordon Matta Clark, der, nachdem er Fotos von seinen durchgeschnittenen Architekturen gemacht hat, sie sammelte und eine neue Komposition daraus machte. Im Allgemeinen ist es so, dass Dokumentation nicht einfach eine Repräsentation eines Stückes, das entstanden ist, bedeuten kann. Dokumentation kann auch unter der Form von Ruine gedacht werden. Ruinen sind ein Ort des Denkens.⁵⁸

Der Raum von Carlos Bunga, über den er sagt, dass es „ein konkreter und abstrakter Raum zugleich ist,⁵⁹“ bringt auch eine Kondition der Stadt zum Vorschein, die sich durch die Kontinuität der Zerstörung und der Über-Konstruktionen in einem Zustand eines permanenten Präsens befindet, zu dem auch der Karton als Material eine indirekte Referenz leistet: Karton geht wegen seiner Natur als verbrauchbares Material nie verloren: Es zersetzt sich und wird recyclebar als ein neues Kartonblatt. Durch Recycling und Wiedergebrauch bleibt es immer gleich: in sich dasselbe Stück Karton im Präsens seiner Geschichte.

Aus einer anderen Motivationsrichtung baut Sancho Silva architektonische Konstruktionen, die ebenfalls aus überlagerten zeitlichen und räumlichen Schichten von

⁵⁸ Interview mit Carlos Bunga, Lisboa, 10.03.2009.

⁵⁹ Ibid.

Information bestehen. Seine Sehmaschinen entstehen als behausende Konstruktionen vor allem durch eine Verfolgung der Dynamik des Blickes, die als ein funktioneller Gegenvorschlag zu einer Fixierung und Normativierung des gebauten Raumes verstanden werden kann. Nicht zufällig verwendet Silva die Camera Obscura als funktionellen Bestandteil seiner gebauten Installationen. Die Architektur, die üblicherweise als Akt des Abgrenzens von einem Äußeren entsteht und selbst als ein mediales System betrachtet werden kann, wird bei ihm durch Einbeziehung eines bewegten Bildes konstruiert. Dieses ist aber nicht nur ein Medium der Bildübertragung, sondern lässt die Äußerlichkeit zum konstitutiven Element des Inneren werden (die Camera Obscura vermittelt einen Ausschnitt der Realität, nicht nur als Bild, sondern auch als Zeitlichkeit in ihrer direkten Abspiegelung als Echtzeit). Silva erarbeitet somit eine Form von Architektur, deren konstruktive Komponenten Zeit und Raum in ihrer Verwandelbarkeit und Kontingenz sind. Architektur wird in Silvas Werken anhand kinematischer Prozeduren der Bildvermittlung gebaut, aber weist zugleich auch malerische Komponenten auf (seine Bilder behalten oft den medialen Rahmen der Darstellung). Sie umfassen zugleich eine voyeuristische Position des Betrachters (gegenüber Landschaften oder anderen Personen, eine Position, die erneut das Medium Film zitiert), aber zugleich auch die Irrealität des beobachteten Feldes, von dem man nicht wissen kann, ob es echt ist oder nur eine Projektion. Die Machtposition des Betrachters wird gegen die Machtposition, die das optische Gerät auf den Betrachter ausübt, ausgespielt, so dass beide letztendlich im Werk dekonstruiert werden.

In seinen Werken baut der Künstler architektonische Paradoxe auf: Die Architektur ist so gebaut, dass sie Bereiche der Ambiguität repräsentiert, die mehreren Repräsentationsordnungen zugleich angehören und unter ihrem scheinbaren System eine Abwesenheit von Kohärenz zu finden ist, die neue Wege der räumlichen und objektuellen Realität zum Vorschein bringt. In <Shortcut>, (2002) zum Beispiel, gehört der Raum des Tunnels, der das Gebäude von einem Eck zum anderen durchquert, weder dem Gebäude noch der Straße an, obwohl er mit beiden in Berührung kommt. Es ist ein „No Man's Land“, dessen Funktionalität real (einen direkten Durchgang von einer Straßenseite zu einer anderen zu schaffen) und absurd zugleich ist. Silvas Lektüre der Architektur bringt, wie das Werk der anderen Künstler auch, eine subversive Potentialität dieser Virtualität zum Vorschein.

In einem Sammelband, der dem Architektenatelier Herzog und De Meuron gewidmet ist, publiziert Peggy Phelan⁶⁰ einen Artikel zu der Architektur der Künstlergruppe, in dem sie

⁶⁰ Phelan, Peggy (2002): „Building the Life Drive. Architecture as Repetition“ in Phillip Ursprung (Hg.): *Herzog und De Meuron. Natural History*, Lars Müller Publisher and the Canadian Centre for Architecture, Montreal, S. 290-299.

über die neuen Prozesse der Erscheinungsweise und Produktion von Architektur aus der Perspektive der zeitgenössischen Temporalität schreibt und Architektur aus der Perspektive der Prozesse ihrer Oszillation, in denen sie gefangen ist, erklärt. Für sie ist eine Substituierung der Idee einer linearen Entwicklung der Konstruktion (von der Idee zur Realisation) notwendig. Diese Narration der Architektur kann nicht mehr der komplexen Temporalität, in der wir uns bewegen, entsprechen. Eine derartige lineare Narration würde eine Übersimplifizierung der Geschichte und der Historiographie bedeuten, die ihren Endpunkt in einem singulären Todespunkt fände. Phelan knüpft an eine Theorie von Freud an, in der dieser eine jede Entwicklung durch den Drang nach Leben und nach Tod zugleich erklärt: Ein Teil (eines Organismus) stirbt, indem der andere zu einem früheren Zustand zurückkehrt, um das Spiel (der Entwicklung) zu wiederholen.

Repetition ist ein wichtiger Begriff, der die Geschichte als eine Oszillation zwischen dem Drang nach Bewegung (Animation) und Stillstand beschreibt und die Möglichkeiten, die in jeder Entwicklung verborgen bleiben, nicht als kausale oder chronologische Bedingungen definiert, sondern als eine Wiederholung von persistenten Fragen und Antworten. Übertragen auf die Architektur geht es also nicht nur, wie bis jetzt verstanden worden ist, um die vielfältigen Ursprünge der Architektur, sondern auch um eine Mehrheit ihrer möglichen Endformen.⁶¹ Es geht somit nicht nur um die Konstruktion an sich, sondern um alle Skizzen, Ideen und Modelle, die alle die Endkonstruktion sowohl limitieren als auch in verschiedenen Endformen realisieren und sie sogar überschreiten. Aus dieser Perspektive sind alle Wiederholungen und alle oszillierenden Verbindungen zwischen der Entwicklung und dem Tod eine Form der Performance, argumentiert Peggy Phelan. Diese Performance kommt bei den Architekten, die Phelan bespricht, durch eine Öffnung des architektonischen Raumes sowie durch unterschiedliche mediale Interventionen zum Vorschein. Herzog und De Meuron beziehen in ihren Arbeiten verschiedene Medien wie zum Beispiel serialisierte Photographie oder Siebdruck-Techniken ein, durch die Repetition in die Architektur integriert wird.

Bei den Künstlern, deren Arbeiten ich hier beschreibe, wird Architektur nicht durch Hinzufügung anderer mobiler Ausdrucksmedien zu ihrer unbeweglichen Struktur formal dynamisiert, sondern einer inneren Transformation als Medium ausgesetzt. In der Stoffarchitektur, die in dem Werk <Fabric/k> von Yukihiro Taguchi und Vladimir Karaleev gebaut wird, ist Raum nicht durch symbolische Referenzen, Zitate, mediale Prozeduren oder das Einschließen anderer Repräsentationssysteme dynamisiert und erweitert. Yukihiro Taguchi und Vladimir Karaleev schaffen vielmehr eine Architektur, die durch

⁶¹ Ibid., S. 291.

Transformation zustande kommt: Die Arbeit entwickelt sich durch eine permanente rekursive Bewegung in einen Zustand des Stillstands und der Stabilität der Form (wir bekommen dadurch verschiedene Stoffinstallationen zu sehen, die auch die Sequenzen des animierten Videos bedeuten), von wo aus eine neue Konstruktion entspringt, ein neuer gebauter Raum, der sich wieder in etwas anderes verwandeln wird – ein Prozess, in dem nicht nur Zeit und geschichtete Handlung zu entdecken sind, sondern auch totale Absenz, mit Freud's Begriff Tod, etwas Unfassbares, aus dem die Substanz des Werkes geformt wird. Die Stoffarchitektur existiert (dauert) letztendlich nicht in der unendlichen Reihe ihrer Transformationen, aus denen sie produziert ist, sondern verliert sich in ihrer kinematischen Entfaltung.

Im Falle der Arbeiten Taguchis, in denen durch die Stop Motion-Technik Photographien in ein Video verwandelt werden, so dass durch ihre Hintereinanderreihung Bewegung in einem animierten Video entsteht, handelt es nicht um eine retrospektive Dokumentation oder Inversionen und Interventionen in einer linearen zeitlichen Abfolge. In Taguchis Arbeiten werden die Aktionen, die der Künstler oder das Publikum mit den Objekten im Raum durchführen, fotografiert und erst danach die Photographien, die als Dokumentationen dieser Prozesse angesehen werden können, zu einem Video umgewandelt, das scheinbar die ursprüngliche Bewegung dann wieder zum Ausdruck bringt. Die Technik Taguchis bringt Bewegung in ein Medium, das nicht die Bewegung miteinbeziehen kann (die Photographie), aber kreierte sie retrospektiv – nicht durch das Medium selbst, sondern durch ein virtuelles Nachbauen des Mediums, eine nachträgliche Vermittlung, die somit in den Bereich der Virtualität avanciert. Es handelt sich, so wie ich weiter unten zeigen werde, um ein Simulakrum von Bewegung und der Zeitsequenz bei Taguchi, also um eine simulierte Dokumentation, die das Kunstwerk als Darstellungsmedium hinterfragt. Yukihiro erklärt wie folgt die Bedeutung dieser Technik für sein Werk:

„In den Situationen, die in meinem Werk entstehen, erscheinen immer andere Leute, andere erlebte Momente, die ich zusammen gebracht habe und eine neue zeitliche Kontinuität wird gebildet, so wie auch eine jedes Mal verschiedene räumliche Kontinuität, weil die Zeit und der Raum anders verlaufen. [...] Es geschieht in einer ähnlichen Weise mit den Farben: Wenn sich die Komposition der Farben ändert und sie in einer anderen Kombination zu einander stehen, dann sehen

die ursprünglichen Farben auch anders aus. Die räumliche Situation wird anders, bedeutet etwas anderes, wenn ich da bin“⁶²

An einer anderen Stelle behauptet Taguchi:

„Jedes Moment ist ein Moment einer Bewegung. Meistens wird diese Bewegung nicht bemerkt. In einer Bewegung, die die gewohnte und für uns natürliche bisherige Situation umkippt, werden neue Momente freigesetzt, die ich einfach durch mein Werk aufhalten möchte. Nachdem ich die Arbeit zurück gebaut und die Dielen an ihren ursprünglichen Ort zurück gelegt habe, fragte ich mich, wohin die abgespielten Momente, die einfach nur aus der Transformation der Fixiertheit des Bodens in eine Bewegung entstanden waren, verschwunden sind?“⁶³

Diese Virtualität, die durch die *Divergenz* zwischen zeitlichen und räumlichen Zyklen und Sequenzen zu entdecken ist, betont Taguchi am Ende des Gespräches, indem er sagt: „Wenn du gehst, dann kommt eine andere Zeit und ein anderer Raum für mich und für dich.“

Daniel Lima bespricht in einem Interview zu Yukihiro Taguchis Werken <Moments, (2007)> und <Performatives Spazieren (2008)>, die er in seiner Galerie Air Garten realisiert hat, die Auffassung Taguchis von Dokumentation und die Verbindung, die er mit der Performativität seiner Werke dadurch herstellt:

„Die Videos, die Yuki mit seinen Aktionen macht, sind keine Dokumentationen, obwohl sie das dokumentieren, was mit dem Werk in der Vergangenheit passiert ist. Die Videos bedeuten unabhängige Werke, nicht Dokumentationen von Werken. So viele Stunden, in denen wir durch Kreuzberg gelaufen sind, materialisieren sich in einem drei-minütigen Video. Zeit... er ist wie ein Filmregisseur, der sehr präzise und im Voraus denkt. Manche Besucher fragen: Warum hat er die Bodendielen losgelöst? Sie brauchen einen Grund, Und wir antworten: Damit er eine Animation macht. Das ist wahr, aber die Animation bedeutet *zugleich* eine Konstruktion und der Prozess des Gehens.“⁶⁴

⁶² Interview mit Yukihiro Taguchi, Januar 2008, Berlin.

⁶³ Interview mit Yukihiro Taguchi, Mai 2007, Berlin.

⁶⁴ Interview mit Daniel Lima, July 2008.

Und Yukihiro Taguchi selbst äußert sich zu der Funktion der Dokumentation in seinem Werk: „Was mich interessiert, ist Dokumentation als ein Werk an sich, Dokumentation ist Experiment.“⁶⁵

Das Präsenz dieser Werke kann als ein implosiv-explosives Ereignis verstanden werden, das sich immer durch neues Beginnen und durch den sich immer neu entscheidenden Verlauf des Werkes, d.h. über seine aktuelle, aber stets transformierende Positionierung konstruiert. Damit definiert sich diese Präsenz durch Ambiguität. Das Präsenz unserer Erfahrung ist die Präsenz von dem, was im konkreten Objekt absent ist und unrepräsentierbar bleibt.⁶⁶

Aus einer ähnlichen Denkrichtung heraus haben sich jüngste architektonische Projekte als Versuche entfaltet, den gebauten Raum unter dem Aspekt seiner erfahrbaren Präsenz zu fluidisieren. Die Architektengruppe Coop Himmelblau hat das Konzept *liquid space* in die Architekturtheorie eingeführt, das einen Raum entstehen lassen soll, in dem keine Position oder Betrachterperspektive dominiert, sondern diverse Momente der Betrachtung des Raumes ineinander fließen – durch mehrere Ebenen, auf denen die Erfassung des Raumes möglich und der Raum nicht mehr in Bühne und Zuschauerbereich getrennt ist.⁶⁷ Der flüssige Raum ist für die Gruppe auch ein Raum, der in sich das Vergehen der Zeit inkorporiert.

Die Fluidisierung des Ausstellungsraumes (ob es sich um einen architektonischen Raum, einen institutionellen Ausstellungsraum oder den Raum einer Installation handelt)

⁶⁵ Interview mit Yukihiro Taguchi, Januar 2008.

⁶⁶ Ich möchte hier eine Parallele feststellen zu Peggy Phelans Beschreibungen der Natur der Performance, die sie durch die Absenz der Objekthaftigkeit und durch Rückzug deutet und als einem Feld der permanenten Präsenz angehörig sieht. In dieser Hinsicht wird Performance – aus der Perspektive ihrer Wirkungskraft – durch die gleichen Begriffe erfasst, mit denen auch Performativität von mir oben beschrieben wurde. Performance wird in Phelans Argumentation als ein subtiles Zwischenspiel zwischen Absenz und Präsenz erfahrbar. Ich werde kurz Phelans Hauptfokus in ihrer oft widersprüchlichen Betrachtung von Performance zusammenfassen, um mögliche Konfusionen mit Performativität zu vermeiden. Performance, als Genre, ist, wie aus Phelans Analyse hervorgeht, verbunden mit Subjektivität und mit der sozialen und politischen Präsenz des Subjektes (siehe Phelan, Peggy (1993), *Unmarked. The politics of Performance*, Routledge, London). Eben in der *objektlosen Produktion von Sinn* besteht in Phelans Sicht das politische Potential von Performance, die sie als Aufführung in einem breiten Sinn betrachtet. *Sichtbarkeit* ist in ihrer Argumentation ein Weg der ideologischen Fixierung, die die Unterschiede eliminiert und die Position einer Minderheit aus einer Autoritätsposition fixiert. Die Nichtrepräsentierbarkeit (oder Nichtfixierbarkeit) der Performance, die Tatsache, dass sie nicht in ein Fetischobjekt verwandelt werden kann, sieht Phelan als den Weg, die Vermarktung von Subjektivität zu vermeiden. Dokumentation von Performance ist zwar machbar, widerspricht aber der Ontologie von Performance und ist insofern unmöglich. Performance ist somit eine Form, die prinzipiell der Gegenwart angehört. Dadurch entweicht sie jeder Form von Kontrolle und stellt sogar einen expliziten Widerstand gegen sie dar und verkörpert die Unabhängigkeit ihres Diskurses. Diese Sicht der Performance versteht ein künstlerisches Genre als eine operationale Macht, was die jüngsten Ereignisse in der Kunst nicht bestätigt haben: Performance ist ein beträchtlicher Teil des heutigen Kunstmarktes und wird nicht nur durch ihre konkrete Objekthaftigkeit vermarktet. In Phelans Argumentation gibt es eine direkte Konsequenz von der Gegenstandslosigkeit von Performance zu ihrer exklusiven Zugehörigkeit zur Gegenwart, die sich insofern über Absenz manifestieren kann.

⁶⁷ Siehe Dimendberg, Edward (1994): „The Museum as Liquid Space“ in Jacobson, Karen (Hg.) : *Expressionist Utopias*, Ausstellungskatalog, Los Angeles County Museum of Art, und University of California Press, California. S. 175.

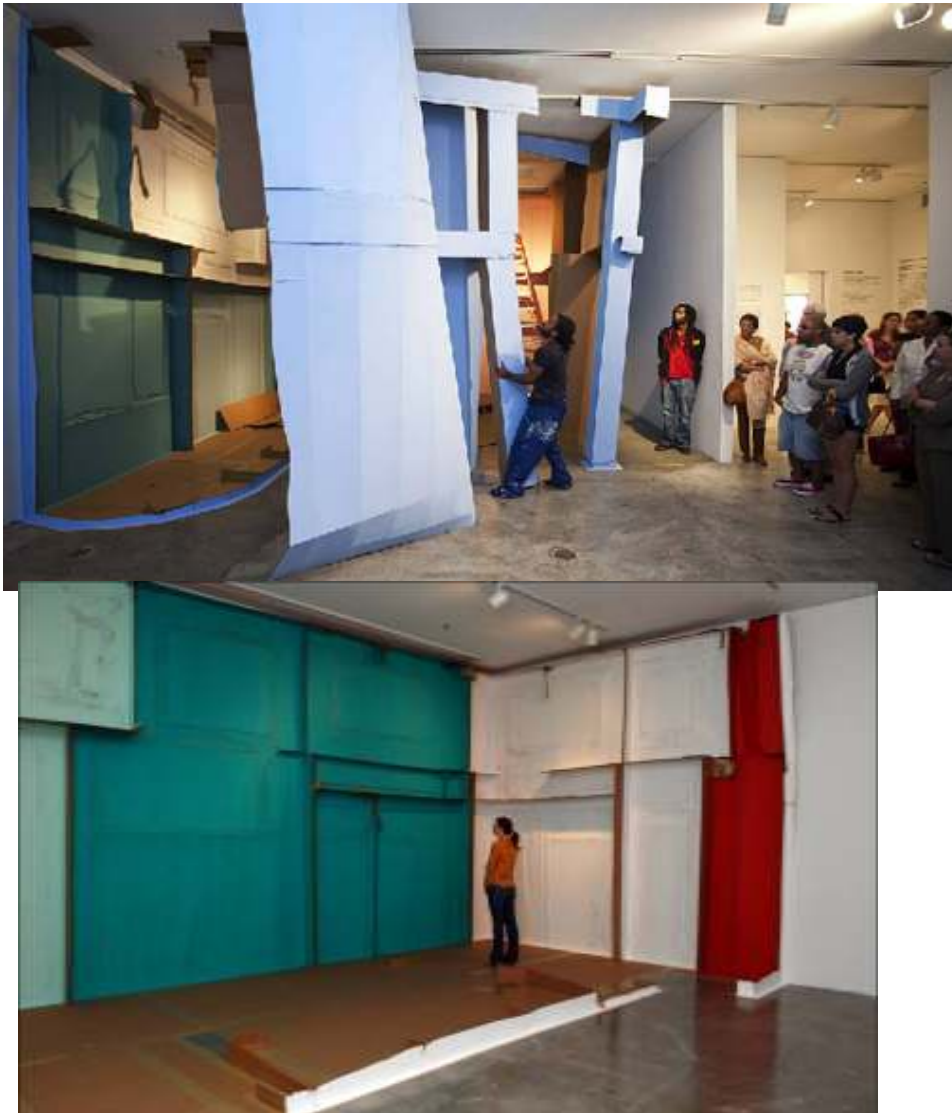
entspringt vor allem aus der Notwendigkeit, die Legitimität der Vorherrschaft von dominierenden Diskursen zu hinterfragen und polysemantische, kontingente, assoziative Reaktionen darauf zu provozieren. Die Rolle der individuellen Interventionen, der alltäglichen Aussagen und der Inspiration durch „un-orthodoxe“ Quellen im Kunstbereich wird durch diese Beschäftigungen gesteigert. Diese Ideen besetzen einen wichtigen Teil der theoretischen Analysen und der Experimente in der neueren Museologie,⁶⁸ die sich in Richtung eines immer kritischeren reflexiven und ethischen Ausstellungsraums entfaltet. Die Werke, die ich weiter unten beschreiben werde, zeugen von der Assimilation dieser Auseinandersetzungen. Sie bringen auch einige Vorschläge ihrer möglichen Weiterführung und Überschreitung der schon akademisch festgelegten Parameter der Diskurse.

Die Werke von Sachs und Höfner, Yukihiro Taguchi, Ei Arakawa oder Carlos Bunga problematisieren den Zugang zu dem Werk, die Anordnung des Raumes, die Konjunktion von betrachtetem und erlebtem Raum und der Zeit der Raumerlebnisse und suggerieren auch eine Verbindung zu dem museifizierten Raum, studieren, wie sich der Raum des Objektes auf den Raum der Ausstellung bezieht. In ihren Werken wird der Raum des Objektes fluidisiert: die Betrachterposition wird nicht von dem Werk diktiert, das Werk dominiert nicht den Betrachter, aber der Betrachter kann auch nicht die Entfaltung des Werkes bedingen (der Raum zerfließt in den vielen Temporalitäten, die im Werk eingeschlossen und erlebbar gemacht werden). Zugleich repräsentieren die Arbeiten, als konzeptuelle Räume, eine Problematisierung von Ausstellungspolitik, der Dominierung durch Diskurse. In diesen Arbeiten sind ironische Anspielungen auf die institutionellen Strukturen, mit denen das Werk unvermeidbar verbunden ist, zu finden und diese werden in manchen Fällen auch direkt angesprochen. In den verschachtelten und doppelsinnigen Arbeiten von Sancho Silva kann eine Erfahrung des Raumes gemacht werden, die sich Verhaltensvorgaben widersetzt, die durch eine räumliche Linearität egalisieren und normieren. Die Einbeziehung und Überlappung von virtuellen Ebenen des Objektes und seiner Erfahrung, zum Beispiel in Werken von Y. Taguchi, liefert eine Alternative zu räumlichen Umwelten, die durch ihre fixe und eingebettete Struktur eine indirekte Macht auf das Objekt ausüben.

In Verbindung mit der angestrebten Erfahrung der Fluidität des Raumes kann das Werk auch als Ruine angesehen werden. Die Ruinen werden in diesem Zusammenhang vor allem als fragmentarische Formen verstanden, in denen sich aber das Fragment als kohärentes System präsentiert. In Bungas Werk erscheint dieses Ruinenfragment zugleich unter der Form eines Objekts wie auch unter der einer architektonischen Struktur oder malerischen

⁶⁸ Die Verbindungen zwischen der neueren Museologie, Kunstaustellungsstrategien und der Anthropologie werde ich in in diesem Rahmen nicht weiter vertiefen können.

Landschaft. Seine Fragmente sind aber simuliert und nicht real, da sie nicht die Eigenschaften des Ganzen reproduzieren, sondern, im Gegenteil, es umgestalten.



Carlos Bunga, *Metamorphosis*, 2009-2010

Seine Installationen (zum Beispiel <Metamorphosis>, 2009-2010) scheinen eine in sich beendete Konfiguration vorzuzeigen, aber veranschaulichen als Prozess der Entwicklung von Raum in Zeit keine Finalität oder keinen Endpunkt ihrer Transformation. Damit entsprechen sie einer seit der Romantik sich entwickelnden Semantik der fragmentarischen Form, die ihren eigenen Kontext generiert. Andererseits bringen seine Werke das Fragment in den Bereich der Simulation. Seine Kartoninterventionen oder seine „Modelle“, die eine mögliche Form zwischen Architektur und Skulptur und zwischen deren spezifischen Funktionen darstellen, scheinen ein funktionales, integrales System zu sein, das andere räumliche Konfigurationen, die es umfasst, in einen Zustand von Latenz bringt: zum Beispiel

die Galerie, die durch diese fragmentarische Intervention ihre Kohärenz verliert. Bungas Fragment-Installationen sind also simulierte funktionale Systeme, die aber die Möglichkeit aufzeigen, ein ganzes System umzuschalten, zu *regenerieren*. Die konstruktive-dekonstruktive Kraft der Fragment-Arbeiten Bungas wirkt als aktiver Regenerationsfaktor des gesamten Systems, in dem es platziert wird, durch eine Beziehung von Referenzialität, die sie mit dem System, zu dem sie gehören, festlegen.

Diese Referenzialität kann nicht nur auf formaler Ebene verstanden werden, vor allem auch, wenn man bedenkt, dass eine Ruine eine räumliche Organisationsform ist, die organisch verbunden mit anderen Räumen ist, deren Konnotationen sie trägt und deren Quintessenz sie bedeutet. Eine Ruine ist ein Raum, der in sich verschiedene und mehrfache Raumformen trägt: nicht unbedingt vergangene, übereinander geschichtete Formen der selben Konstruktion, sondern auch verschiedene Konfigurationen/Varianten der Kontamination mit den umgebenden Räumen, verschiedene Querverbindungen mit Räumen, mit denen sie unter verschiedenen Umständen verbunden gewesen ist. Auf zeitlicher Ebene evozieren die Ruinen sedimentierte Momente oder aufeinander folgende temporäre Zyklen. Sie erzählen auch von einem Verfall der Materie, der auf natürliche Weise eingesetzt hat, ohne menschliche Intervention, und reproduzieren somit eine nicht-humane Temporalität, die dem Menschen unzugänglich bleibt.

Zugleich repräsentieren die Ruinen nicht nur die Vergangenheit, sondern durch ihre Form im Präsens auch die Zukunft. Durch progressives Löschen ihrer Form schafft eine Ruine Raum für neue Formkonfigurationen und gehört somit auch der Zukunft an. Eine Ruine ist auch eine architektonische Form, die aus ihrer Stabilität heraus in Bewegung geraten ist: Ihr Verfall ist ein zeitlicher Prozess, der konstant seine Form an die zeitliche Dynamik adaptiert. Andererseits erhält die Zeit (in ihrer Prozessualität) durch eine Ruine eine materielle, sichtbare Dimension. Aus dieser Perspektive können wir über Ruinen auch im architektonischen Werk der anderen Künstler reden, die ihre Konstruktionen mit der Prozessualität, mit dem kulturellem Gedächtnis der Materie, mit zeitlich-räumlicher Transformation und mit pluralen Existenzformen, die eine Ruine verkörpert, verbinden. Die Erinnerungen, die diese Werke hervorrufen, gehören eher einer kollektiven Erfahrung an und tragen kaum persönliche, narrative Elemente des Künstlers.

In „Warped Space“ spricht Antony Vidler am Rande auch die Situation des Fragments zwischen Modernität und Postmodernität an.⁶⁹ Hier behauptet Vidler, dass die Postmoderne in Form ihrer nostalgischen, historicistischen Auffassung eine Rückkehr zum Fragment erlebt hat

⁶⁹ Vidler, Anthony (2000): *Warped Space. Architecture and Anxiety in Modern Culture*; Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts.

und sich in dieser Hinsicht kategorisch von der Moderne ablöste, die das Fragment als Zeichen von Schock und Verfremdung in Kunst und Film inszenierte. Das Fragment der Moderne, inkomplett und gebrochen (von Walter Benjamin mit der Reproduzierbarkeit und den Effekten der Technik verbunden, wie im vorigen Kapitel erwähnt), war ein Ergebnis der Produktion und des Konsums, aber zugleich auch ein Mittel, ihnen Widerstand zu leisten und von daher entsprang auch sein reaktionäres Potential. Vidler zeigt, dass im Gegensatz hierzu, die Postmoderne mit der Form des Fragments zu einer romantisierten Sicht von Geschichte zurückkehrt. Die Geschichte wird in einer ironischen Komposition aus Fragmenten wieder aufgebaut, die nicht mehr aggressiv eine Ordnung durchbrechen, sondern sie durch Zitate aufbauen. Das postmoderne Fragment nennt Vidler sogar das Zeichen einer respektierten Tradition und eine Garantie der Gemütlichkeit in der Geschichte, mit der Mission, das Unbehagen der Moderne zu absorbieren.⁷⁰

Aus dieser Perspektive nehme ich an, dass die hier untersuchten Werke eine postmoderne Position bereits assimiliert haben, und sie nun umkehren und mit dem Blick auf die Moderne reformulieren. Zerstörung und Dekonstruktion haben nicht die polemische Ladung der Moderne, aber vollbringen stets einen Bruch mit Kontinuität und formeller Kohärenz. In diesen Werken findet sich eine implizite Referenz an etablierte kulturelle Werte, die aber nicht zitiert und wiederaufgenommen werden, sondern von einer symbolischen Ladung *gelöst* wurden. Die Konstruktionen von Carlos Bunga, Yukihiro Taguchi oder Sachs und Höfner scheinen vielleicht mit ihren historischen Konnotationen, die verschiedenen architektonischen Typen entsprechen, ihre Referenz zu einem Ganzen verloren zu haben und sich von eingebetteten Signifikationen loszulösen, obwohl sie trotzdem site-spezifisch kritisch wirken. Diese Fragmente sprengen ihre eigene Kategorie und bauen neue Potentialitäten auf, dadurch dass sie unter anderem nicht über die Verbindung zu einem Referenten funktionieren und nicht Teil einer Narration sind, die in ihrer Präsenz ablesbar wäre. Ein Aspekt, den Vidler unterstreicht und den ich besonders wichtig für die hier behandelten Werke finde, ist, dass für ihn das falsche Fragment, das losgelöst von seinem Ganzen funktioniert, auch ein Element ist, das keine symbolische Ladung mehr besitzt, nicht als Allegorie funktioniert und sich der Geschichte und (linearen) Temporalität widersetzt: Es ist als entfremdet zu betrachten.

In den benutzbaren und ebenfalls der funktionellen Transformation ausgesetzten Konstruktionen von Sachs und Höfner oder in den optischen Installationen von Sancho Silva, werden wir konfrontiert mit einem sozial sedimentierten Umgang mit Raumverständnis, mit Raumbenutzung, und mit dem sozialen, kollektiven Gedächtnis, das verschiedene

⁷⁰ Ibid., S. 150.

Raummodelle geformt hat. Die Werke, die wie ein Skelett/eine Ruine dieser in Zeit konstruierten kulturellen Werte funktionieren, erheben grundsätzliche Fragen zur Formung von Gedächtnis, zu den Kriterien, anhand deren die Gesellschaft ihre kulturellen Archive baut und stimulieren eine kritische Betrachtung von dominierenden Diskursen in ihren spezifischen räumlichen Konfigurationen. Die Ruine als eine Form von Rekontextualisierung (sie lässt verschiedene räumliche und zeitliche Konfigurationen gegeneinander ausspielen), und besonders eine provozierte Ruine (so wie bei Bunga), hat auch die Funktion, eine etablierte Hierarchie umzustürzen und eine Redistribution von Wert im Raum zu provozieren. Die dislozierten Strukturen bleiben offen und setzen die Möglichkeit einer anderen historischen Abfolge frei, die sich nicht linear durch die Werte der Vergangenheit rechtfertigen soll, um in die Zukunft zu avancieren. Die Prozesse der Konstruktion und Dekonstruktion bei Bunga, seine Konstruktionen, die aus der fixierten architektonischen Struktur einer Galerie zum Beispiel entspringen, signifizieren eine Trennung der Form von ihren ikonographischen Symbolen. Die Form wird von bildlichen Inhalten und somit von konkreten Ereignissen aus einer Vergangenheit der Konstruktion oder von politischen und kulturellen Vorkodierungen losgelöst. Diese werden somit nicht mehr implizit evoziert und die Form kann polysemantisch werden. Auf diese Weise vermitteln die Werke die Möglichkeit eines Aufbaus von Konstruktion durch Assoziationen, die den Sinn prozessual herstellen.

Eine umkehrte Verbindung mit dem Gedächtnis wird somit offensichtlich: Die Werke externalisieren eine Geschichte (zum Beispiel im Werk von Taguchi <Auf> - 2006), die aber die Werte, die sie ausstellt, umstürzt und annulliert. Der Teppichboden der Galerie wird gehoben, aber durch diesen Prozess zeigt der Boden nicht nur die Fundamente dessen, was wir im Moment sehen, sondern verneint zugleich die Legitimität der Fassade, des Galerieraumes als Raum der Wertsetzung.

In einer ähnlichen Weise funktionieren auch die oben erwähnten <Orange Works>, die Sancho Silva zusammen mit John Hawks in urbanen Umgebungen gebaut hat. Die Künstler überließen ihre Serie von unklaren Installationen der freien Benutzung. So wie Ruinen von vorexistierenden urbanen Gebilden die Elemente nicht mehr aktueller Funktionen tragen, so blieben diese Konstruktionen einfach im urbanen Raum stehen, ohne ihren Existenzgrund auszustellen. Als urbane Installationen sind zudem auch eine Aussage gegen die Kommodifizierung des gemeinschaftlichen und urbanen Raums durch geschichtlich

aufgeladene Symbole und die Nostalgisierung der Vergangenheit.⁷¹ Anhand des Erinnerungseffekts an andere Zeiten und Räume, die aus den Installationen eine archäologische Stätte oder ein Palimpsest werden lässt, wurden die Konstruktionen refunktionalisiert.

Michael Krome, der in seiner Krome Gallery in Berlin, 2009 Carlos Bunga für eine site-spezifische Installation eingeladen hatte, bespricht⁷² die urbanen Ruinenlandschaften, die Bunga kreiert und thematisiert Problematiken wie die Prägung von Gedächtnis im Raum oder das, was Tim Edensor „*memoryscapes*“ nennt⁷³, Landschaften der Erinnerung, sowie die assoziative Ambiguität seiner Werke und die konkrete Einbettung und das Einwirken in der architektonischen Landschaft der Galerie.

Michael Krome: Bungas Arbeit erinnert mich auch an den Film „Themroc“ von Claude Faraldo⁷⁴. Vom soziologischem Standpunkt her empfinde ich die Karl Marx-Allee nicht unbedingt als menschenfreundlich. Man sieht so wenige Leute, die Proportionen der Fenster sind sehr klein, nach innen gerichtet, im Gegensatz zu dem Berliner Kiez, wo das Leben auch auf der Straße sich abspielt. Hier ist es sehr geschlossen. Die Architektur lässt wenig Spuren von menschlichem Leben zu. Mit minimalen, logistischen, *trash* Materialien (das ist auch ein interessanter Aspekt: Die Geschichte des Kartons kommt aus dem Logistikbereich, ist verbunden mit der Industrialisierung und der Verpackungsindustrie), die eigentlich sehr fragile Materialien sind, eine Architektur zu konstruieren, die ihrerseits wieder vergänglich ist, und eine Öffnung zum Außen schafft, bedeutet eine Brechung der anderen hier repräsentierten Architekturformeln.

Diese Architektur von Bunga hat auch etwas Infantiles, im Sinne von Kindhaftem, darin aber auch eine starke gestalterische Kraft: 'Ich baue mir selbst etwas!'. Wir waren alle sehr überrascht: Ein Haufen Karton und Klebeband und daraus ist Architektur geworden. Wahrscheinlich die fragilste Architektur, die es geben kann. Für mich ist es auch eine sehr persönliche Arbeit, auch wenn man seine Geschichte kennt. Er hat doch

⁷¹ Siehe die zahlreichen Veröffentlichungen von Tim Edensor zu urbanen, industriellen Ruinen. Zum Beispiel: Edensor, Tim (2005), *Industrial Ruins, Space Aesthetics and Materiality*, Berg Publishers, Oxford.

⁷² Das Interview mit Michael Krome wurde im Juni 2009 in Berlin geführt.

⁷³ Edensor, Tim (2005), *Industrial Ruins* (Anm.71), S. 133.

⁷⁴ Im Film Themroc (1973) des französischen Regisseurs Claude Faraldo reißt ein gesellschaftlich und moralisch unterdrückter Bürger die Außenwände seiner Wohnungen ab und damit alle sozialen und urbanen Konventionen. Nach seinem Modell werden sämtliche Wohnungen in seinem Viertel zur Außenwelt geöffnet, die Eingangstüren zugemauert, die Möbel auf die Straße geworfen und ein anarchistisches und asoziales Leben in den Höhlenwohnungen begonnen, was die Ordnung der ganzen Stadt umkippt und sabotiert.

Anfang 2003 manisch und obsessiv in Außenräumen authentisch abstrakte Malerei gefunden. Es gab zwei Prozesse in seiner Arbeit. Er hat zum Einen seine fabrizierte Malerei als Exponate in die Außenräume gehängt – als ein *displacement Prozess*, und zum Anderen gab es eine Auseinandersetzung mit dem Malereidiskurs, der in den Raum übergeht: 'Muss ich selbst noch malen?' (i.e.: angesichts der abstrakten Malerei, die im Außenraum genuin zu finden war).

Für mich war es wichtig, für die Programmatik der Galerie, dass man Wege und Möglichkeiten findet, mit Parametern der Malerei nicht auf den traditionellen Malereiträger zu zeigen. Eigentlich aber ist seine Arbeit auch mit *abstract painting*, der abstrakten Farbfelder-Malerei aus der amerikanischen Tradition, zu verbinden.

M.J: Mit was bringen Sie die Melancholie, über die Sie gesprochen haben, in Verbindung?

M.K. Wenn man auch seine photographischen Werke sieht, dann kann man sehen, wie er sich obsessiv mit zerfallenen und Abrissgebäuden beschäftigt hat: Häuser, die von außen her zerstört sind und ihre Innenräume kommen zum Vorschein, so wie es auch in Köln (bei dem kürzlichen Einsturz des Stadtarchivs) gewesen ist: Man konnte noch eine blau bemalte Innenwand, ein Handtuch hängen sehen, an ein Kinderzimmer denken und möglicherweise waren alle im Schrott gestorben. Das ist für Städtebau auch eine sehr wichtige Auseinandersetzung gewesen: Wie öffnet sich der Mensch, wie lebt der Mensch, wie kapselt er sich ab in Satellitenstädten?

Mein Interesse ist immer gewesen, wie kann Kunst den öffentlichen Raum thematisieren, den öffentlichen Raum als Gedankenraum verbessern, optimieren, differenzieren. Melancholisch ist seine Arbeit als ein Maßstab in der Architektur, als eine Replik auf Fassadenrepräsentationsarchitektur, die hermetisch ist. Seine Arbeit zeigt eine Öffnung, die das humanistische, modellhafte, den Maßstab des Menschlichen ganz abstrakt (es ist keine narrative Installation) einbringt. Seine Arbeit weckt solche Assoziationen und dann wäre meine optimale Wunschrezeption, dass Leute, die hier stehen – denn hier ist ein Raum im Raum eingebaut und du kannst innerhalb der Galerie oder innerhalb des Bunga-Raums stehen (er hat ja auch eine Außenwand) – und während die Leute rausgucken, dieses Spiel mit der Architektur des Außenraums, aber auch mit dem ungeschützten Innenraum, rezipieren.

Die Melancholie kommt auch von der Farblichkeit her: Die Farbe hat diesen Old Style Effekt, Farben aus einer anderen Zeit...

M.J: Weil es industrielle Farben sind oder weil es monochrome, ganz einfache Farben sind?

M.K: Das ist jetzt sehr persönlich, aber ich empfinde sie als kubanische Tristesse-Farben, die eine bessere Zeit evozieren, aber jetzt schon verfallen. Farbe ist ja auch Textur und dieser Romantizismus, der in dieser Farbwahl steckt, verbunden mit der Textur des Kartons, der selbst vergänglich ist, wo man schon sieht, die Farbe wird bald abblättern, die Verzeitlichung von Farbe, eine Farbe die nicht besonders „gut“ aufgetragen ist.

M.J: Empfinden Sie das nicht auch als eine sehr kritische Aussage? Außerdem gibt es immer den Bezug zu einer Institution, im Rahmen derer er seine Arbeiten macht.

M.K: Ja, man könnte das auch sehr zynisch ausdrücken: Der Stasi-Sozialist ist ein Monument einer spät-faschistischen Präsentation – bewusst zugespitzt und zynisch formuliert – und da ist die Person Carlos Bunga, als moderner Mensch, als moderne Mischung von anthropologischen Mustern und Abstammungen, ein Fremdkörper. Er hatte während des Aufbaus der Ausstellung da gegenüber gewohnt und ich konnte ihn sehen, wie er vom Balkon eines anderen Gebäudes der Karl Marx-Allee aus die Galerie beobachtete und seine Ausstellung vorbereitete. [...] Deswegen empfinde ich diese Ausstellung auch als einen Akt der Revolte. Die Sozialisten haben die wilhelminische Architektur zerstört und dann mit billigsten Mitteln verschachtelt. Diese Wohnungen, die man hier vom Fenster sehen kann, sind erschreckend klein, niedrig, sie haben keine Großzügigkeit. Es gibt mehr Raum in den Gemeinschaftsräumen, unten in dem Flur, die Vierzimmerwohnungen sind äußerst klein für Berliner Verhältnisse. In diesem Kontext, ist eine Architektur wie die von Bunga, mit nichtrepräsentativen Materialien und die Figur Bunga, ein Fremdkörper, der das auch baut, und dann wieder weg fliegt und einen Haufen Pappe hinterlässt, ein kritisches Statement, obwohl er selbst kein zynischer Mensch ist. Für mich ist es immer schwierig gewesen, genau zu wissen, bis wohin seine Kritik geht. Er selbst weiß genau, was er will.

M.J: Also kritisch eher als Herangehensweise denn als ein direktes Statement?

M.K: Ja, genau!“

3.2. Soziale Raum-Zeit

Michael Kromes Analyse von Bungas Werk bietet eine vielseitige Nuancierung des Werkes aus der Perspektive seiner Wirkungsmacht in einer erweiterten kulturellen Landschaft, in die sie natürlich, durch ihre bloße Präsenz, eingebettet wird. Michael Krome kontextualisiert das Werk durch Bezüge zu Feldern von Bedeutung, mit denen das Werk auf einer symbolischen oder ästhetischen, sogar poetischen Ebene interferieren könnte. Somit behauptet Kromes Kommentar eine Setzungsmacht des Werkes, das Kontexte formen, beeinflussen und modellieren kann. Als ein solcher modellierbarer kultureller Interferenzpunkt erschließt sich die erwünschte Präsenz der Galerie, so wie es aus Kromes Ausführungen hervorgeht. Die gestalterische Kraft des installativen Werkes in ein architektonisches Kontinuum mit einem erneuerten symbolischen Patrimonium zu versetzen, behauptet einerseits eine immersive Qualität des Werkes (die Arbeit fügt sich in ein anderes System ein, bis es in diesen Strukturen fungiert), aber andererseits, so wie Michael Krome erwähnt, versieht Bunga alte Strukturen mit einer spezifischen Fremdheit. Diese Intervention durch Fremdheit, die ich an anderen Stellen durch Begriffe wie Inversion oder Shortcut bezeichnet habe, bedeutet auch ein polemisches Potential von Bungas Werk. Krome versteht die Immersion der Arbeit in die lokalen Kontexte nicht nur als formelle Positionseinnahme in einem symbolisch umstrittenen und aufgeladenen architektonischen Umfeld (die Karl Marx-Allee mit ihrer problematischen Vorgeschichte), sondern versteht die Arbeit selbst als funktionsabhängig von einem symbolischen Resonanzfeld, mit dem es – kontingent – in Verbindung kommen kann (wie der von ihm erwähnte Einsturz des Staatsarchivs, der sich in einer zeitlichen Übereinstimmung mit dem Werk abspielte). Damit steigert Krome die Aussagekraft der Arbeit, indem er sie nicht nur in Wechselwirkung, sondern in ihrer kulturellen Aktualität selbst als responsiv und konzeptuell modellierbar durch Akzidenz zu ihr nahe stehenden Ereignissen von größerer oder kleinerer Bedeutung betrachtet.

Im Kontext der Problematik der Rezeption finde ich interessant, in welchen sozialen Koordinaten Doreen Massey eine andere Arbeit bespricht (das in einem vorherigen Kapitel erwähnte <Haus> von Rachel Whiteread), die ebenfalls mit architektonischen Interventionen in einem urbanen konkreten Milieu und zugleich mit Absenz, Sinnbruch und Inversion arbeitet. Den Begriff, den Massey mit den Skulpturen-Architekturen von Rachel Whiteread in Verbindung bringt, ist der „soziale Zeit-Raum“⁷⁵. Es stellt sich die Frage, wie Masseys Konzept des „sozialen Zeit-Raum“ konkret gefüllt werden kann und welche Aspekte des

⁷⁵ Massey, Doreen (1995), „Space-time and the Politics of Location“, in Lingwood, James, *House*, Phaidon, London, Ausstellungskatalog, S. 34-50.

Werkes ein derartiges Herangehen belichtet. Kann eine derartige konzeptuelle Arbeit (auch wenn sie site-spezifisch ist) durch ihre konkrete soziale Einbettung in ihrer Wirkungsfähigkeit interpretiert werden?

Massey beschäftigt sich vor allem mit Whitereads Gebäuden, aber auch den ganz gewöhnlichen Gegenständen, deren Inneres (die Leere, die ein Objekt behaust) sie in skulpturale Masse transformiert. Whiteread platziert diese „umgekehrten“ Objekte an dem Ort, an dem sie normalerweise sich befunden haben. Ihr Inneres kann zum Beispiel plötzlich in dem gewöhnlichen urbanen Umfeld, in dem das Haus bis vor Kurzem gestanden hat, angetroffen werden, als Abguss der unsichtbaren Leere, die dieses Haus beinhaltete und die sonst nach ihrem Abriss in der umgebenden räumlichen Leere sich verloren hätte.

Sozialer Zeit-Raum nennt Massey eine Geographie, die mobil, stets verwandelbar, immer offen für eine Revision und potentiell fragil ist. Die Autorin unterscheidet auch zwischen verschiedenen Zeit-Raum Konfigurationen, die, wie es aus ihrem Text ableitbar ist, sich mitunter auch widersprechen. Diese verschiedenen Möglichkeiten von Zeit-Raum sind konzeptuelle Konstrukte, bleiben also auf der Ebene der Idee. Die schockierende Erfahrung einer Hybrid-Konstruktion von Rachel Whiteread beschreibt Massey als eine Disruption von Zeit-Raum in dem „normalen“ Zeit-Raum unserer täglichen Erfahrung. Die soziale Dimension von Zeit-Raum sieht Massey in diesem Werk dadurch so präzise vermittelt, dass das Haus eben alles dessen, was einen intimen oder sozialen Zeit-Raum ausmacht (und vom Menschen geleistet wird), beraubt wird: Töne, Bewegung, etc. Eben durch seine Absenz, durch seine Unmöglichkeit, wird der soziale Zeit-Raum erfahrbar.

Nachdem es abgerissen und durch Whiteread's Haus ersetzt worden ist, studiert Massey anhand von Interviews mit den Leuten, in deren Nachbarschaft das Haus existiert hatte (in Londons East End), die mögliche Bedeutung einer derartigen Konstruktion im urbanen Gedächtnis. Auf den Spuren dieses sozialen Zeit-Raumes deutet sie die Rezeption der Arbeit eher in Zusammenhang mit geteilten Affekten und in Verbindung mit der Idee vom geteilten Ort, vom eigenen Ort und Heim. Allgemein gewinnt die Nostalgie an Bedeutung. Es handelt sich um eine Nostalgie („für etwas, das eigentlich nicht genau so gewesen ist“ – mit Masseys Ausdruck) nach einem „Zuhause“, persönlich oder mit lokalen oder sogar nationalistischen Implikationen, nach einer Gemeinschaft, die auch als eine „postmoderne Nostalgie als Rückkehr der reprimierten (Affekte) der Modernität“⁷⁶ bezeichnet wird. Diese Nostalgie nach der Idee des Hauses kann unter verschiedenen Form auftreten, jede mit ihren spezifischen Implikationen: von der Erinnerung an die Unheimlichkeit des familiären Umfeldes bis zu

⁷⁶ Ibid., 47.

einer versteckten Exklusionspolitik durch gemeinschaftliche Identifikation. Somit ist das Haus ein Ausbruch eines vergangenen Zeit-Raumes in einem aktuellen Zeit-Raum. Die sozialen und politischen Dimensionen entspringen aus den Beziehungen, die zwischen der Vergangenheit und dem Präsens erscheinen.

Für Massey wird der soziale Zeit-Raum des Hauses besonders in seiner Repositionierung der Beziehung privat/öffentlich sowie als Tradition mit ihrer kulturellen Produktion und Manipulation von Nostalgie interpretierbar. Problematiken der sozialen Identität und der Politik des Raumes (vom Kiez bis zum „British-Sein“) werden von Massey in der spezifischen raum-zeitlichen Konfiguration des Hauses identifiziert und besprochen. Die offiziellen und persönlichen Reaktionen auf die öffentliche Skulptur von Whiteread und ihre Erhebung von ethnischen In-/Exklusionsfragen (unter ihnen die Gegenreaktionen vonseiten der Konservativen, die Akzeptanz einer kunstfreundlichen Elite, ihr touristisches Potenzial, etc.) erklärt Massey als einen Zusammenstoß der Problematisierung von Traditionen mit einer nicht-traditionellen Kunstform.

Anders als die Perspektive, aus der Michael Krome das Werk Bungas durch die Einbeziehung von Referenzen und Kontaminationsebenen für das Werk, die nicht unbedingt einem gleichen zeitlichen oder räumlichen Umfeld angehören, in das soziale Umfeld einbettet, interpretiert Massey das Werk von Whiteread aus der Perspektive seiner konkreten Zugehörigkeit zu konzentrisch gesehenen Feldern sozialer Identität. Massey behandelt das Werk nicht anhand seiner selbst, als künstlerisches Statement mit einer spezifischen Präsenz, sondern als Plattform der Hervorbringung von sozialen Fragen des Kontextes, die nach der Existenz der Arbeit auch weiter bestehen. In deren Umfeld und dem, was sie an Erfahrung einbringen, lokalisiert Massey auch das, was sie den „sozialen Zeit-Raum“ des Werkes nennt. In ihrer Herangehensweise wird die Untersuchung des Werkes zu einer Untersuchung dieses spezifischen Zeit-Raumes, wobei das Aussagepotential des Werkes mit dem des spezifischen sozialen Kontextes überlappt wird. Der von Michael Krome skizzierte Referenzkontext für Bungas Werk, dagegen, erweitert den Referenzrahmen des Werkes um die Dimension seiner Wirkung als kulturelles Diskurs, die nicht sichtbar und auch nicht unvermittelt zum Vorschein kommt, aber nachträglich einen Sinn der Ereignisse einschreibt. Aus dieser Perspektive erhält das Werk Aussagekraft auch hinsichtlich der Frage nach der Virtualität. Ohne die Zugehörigkeit zu einem konkreten Kontext (mit seinen architektonischen und spezifischen urban-ästhetischen Koordinaten) zu übersehen, und indem M. Krome Bungas Arbeiten als site-spezifisch behandelt, setzt er diese auch mit aktuellen Ereignissen in Verbindung, mit denen sie einen kulturellen Diskurs oder eine konzeptuelle Affinität teilen. Ein Referenzpunkt

in der Besprechung der Arbeit ist für Krome die Erwähnung des Filmes „Themroc“ von Claude Faral, der außerhalb räumlich oder zeitlich direkter Berührungspunkte mit dem Werk Bungas eine andere sozial geladene Vision von Destruktion und Konstruktionsprozessen bietet. Die Installation wird von Krome also hinsichtlich ihrer konkreten Wirkung auf die zeitgenössische Diskursführung eingeschätzt. Diese dynamische Wirkung des Werkes verlängert es (als effektives Potential) in eine Dimension, die nicht nur auf einer aktuellen Hypostase des Werkes basiert, sondern auch auf virtuellen Konjunktionen zwischen Ereignissen in einem „sozialen Zeit-Raum“, der ausgehend von der von Massey vorgeschlagenen Bedeutung über seine Aktualität im Präsens hinaus verstanden werden kann. Man könnte sogar die beiden Auffassungswege des Werkes als Fragen nach dem Möglichen und dem Aktuellen sehen: Die Analyse Masseys behandelt die site-spezifische Arbeit nach den *Möglichkeiten* ihrer Wirkung, ausgehend von einer konkreten und erfassbaren Realität; die von Krome gedeutete Richtung behandelt das Werk eher gemäß seiner Realität, unabhängig von seiner Aktualität (oder Aktualitätslosigkeit) im Präsens.

3.2. Humor. Das Neue

Die Rolle des Humors in diesen Arbeiten könnte einerseits unter der Form von Ironie als kritisch betrachtet werden, andererseits als eine Ausübung einer besonderen Art von Überzeugungskraft – Humor hat die Eigenschaft, einen Inhalt nicht nur kommunizierbar, sondern auch persuasiv aufnehmbar zu gestalten. Humor kann somit ansonsten unmögliche Sinnübertragungen und Umschaltungen legitimieren. Humor entsteht aus einem Sprung von einer Verständnisebene auf eine andere. Die Aussage dieser Werke stellt die eigene Kohärenz und Legitimität in Frage. Zugleich wird das Werk durch Humor, Absurdität und Kritik wieder legitimiert und autonomisiert – eine Strategie, die vor allem den postkonzeptuellen Werken nicht fremd ist. Der Betrachter wird provoziert, einen mentalen Sprung zu vollziehen: von einer präsentierten Realität auf eine andere Ebene, in der das Werk anders situiert und verstanden werden kann. Humor löst temporär das Werk aus seinem Eingebundensein in einen unvermeidbaren Zyklus von Reappropriation und Repetition ab. In diesem Moment der Umschaltung entsteht *das Neue*.

Das Neue ist in diesem Zusammenhang verbunden mit der Erfahrung einer virtuellen Ebene des Objektes. Das Neue bedeutet in der aktuellen Kunst nicht einen Neubeginn oder eine Verleugnung und Verneinung dessen, was vorher gewesen ist (so wie es der Wunsch der Moderne zum Ausdruck gebracht hatte), sondern eher eine kritische Wiederaufnahme des

Vorhandenen. Humor spielt in vielen postkonzeptuellen Werken eine motorische Rolle, durch die Er-Neuerung geschieht anhand von Rezeptionsprozessen, die sich kritisch mit den Potentialitäten des Objektes befassen und ihre Aktualisierung hervorrufen.

Boris Groys verbindet das Neue in der aktuellen Kunst mit den Paradoxa, die ihr eigen sind und durch die sie Ausdruck findet.⁷⁷ Was nach seiner Meinung von der Moderne her die Kunst bis heute bestimmt, ist vor allem, was gewöhnlicherweise ihre Pluralität genannt wird: Divergierende oder sogar sich ausschließende Tendenzen koexistieren in dem gleichen zeitlichen Rahmen (zum Unterschied etwa zur Kunst der Renaissance, wo man von konvergierenden Beschäftigungen sprechen kann). Somit existiert auch kein Werk, das als exemplarisch für eine Zeitspanne angesehen werden kann, was zugleich auch heißt, dass keine Generalisierungen möglich sind. Dieser Pluralismus ist, so erklärt Groys, nicht ein allumfassender, permissiver Pluralismus, sondern basiert auf dauernder Exklusion und Inklusion. Daher bietet sich eine wichtige Umformulierung des Begriffes Pluralismus an: Es handelt sich eher um innere Kontradiktion als um ein Paradox. Die Logik der Kontradiktion ist diejenige, die das Feld der Kunst regelrecht strukturiert. Dadurch entspringt auch der Glauben an eine Balance der Macht und Groys argumentiert, dass die moderne und zeitgenössische Kunst ein Ergebnis dieses Willens zum Ausgleich der Mächte bedeutet. Die kritische Kunst repräsentiert diesen Versuch und leitet ihre Autorität von dieser Macht ab. In der modernen Kunst, argumentiert Groys, wurde der unmögliche Versuch gewagt, das perfekte Gleichgewicht, den Moment Null dieser Machtbeziehungen zu verkörpern. Damit kann kein Bild den Anspruch auf Darstellbarkeit der absoluten Macht haben und somit teilen alle Bilder den gleichen Status, wobei die zeitgenössische Kunst ihr Interesse vor allem der Kategorie zuwendet, die jede Geschmackseinschränkung überschreitet. Dies ist für Groys auch eine Möglichkeit, einen Exzess an demokratischer Egalisierung festzustellen, der die demokratische Balance von Geschmack und Macht zugleich stabilisiert und destabilisiert. Dieses inhärente Paradox des Kunstobjektes kennen wir schon von Duchamp her: das Objekt, das zugleich Kunst und nicht Kunst ist. Groys zitiert in diesem Kontext auch andere Beispiele für dieses innere Paradox der zeitgenössischen Kunst: Malereien, die zugleich abstrakt und realistisch sind (zum Beispiel bei Gerhard Richter), oder Werke, die sowohl dokumentarisch als auch fiktional sein können und Werke, die die politische Absicht zeigen, aus dem Kunstsystem auszusteigen, die aber paradoxerweise im Kunstsystem verankert bleiben. Und wie sollte eine derartige Kunst interpretiert werden?

⁷⁷ Groys, Boris (2008), *Art Power*, The MIT Press, Cambridge Massachussets, London.

„These artworks may create the illusion that they invite the spectator to a potentially infinite plurality of interpretations, that they are open in their meaning, that they do not impose on the spectator any specific ideology, or theory, or faith. But this appearance of infinite plurality is, of course, only an illusion. De facto there is only one correct interpretation that they impose on the spectator: as paradox-objects, these artworks require a perfectly paradoxical, self-contradictory reaction. Any nonparadoxical or only partially paradoxical reaction should be regarded in this case as reductive and, in fact, false. The only adequate interpretation of a paradox is a paradoxical interpretation. Thus the deeper difficulty in dealing with modern art consists in our unwillingness to accept paradoxical, self-contradictory interpretations as adequate and true. But this unwillingness should be overcome—so that we can see modern and contemporary art for what it is, namely, a site of revelation of the paradox governing the balance of power.“⁷⁸

In diesem Paradox sieht Groys die Quelle des Neuen:

“The announcement made by Hegel that art is a thing of the past and that our epoch has become the epoch of the Concept was a proclamation of victory of the iconoclastic Enlightenment over Christian iconophilia. Of course, Hegel was right at the time to make this diagnosis, but he overlooked the possibility of conceptual art. Modern art has demonstrated time and again its power by appropriating the iconoclastic gestures directed against it and by turning these gestures into new modes of art production. The modern artwork positioned itself as a paradox-object also in this deeper sense—as an image and as a critique of the image at the same time [...] The desire to get rid of any image can be realized only through a new image—the image of a critique of the image.“⁷⁹

Groys erklärt das Neue durch „das Lebendige“ in der Kunst. Im Allgemeinen betrachtet befindet sich (seit der Moderne) das Lebendige in der Kunst außerhalb des Museums, der Archive oder der Bibliothek. Somit wird der Bezug zwischen lebendiger Kunst (aus der „realen“, „erlebten“ Welt entnommene Kunst) und neuer Kunst festgestellt und Groys argumentiert in seinem Essay „On the New“⁸⁰ dass diese Beziehung letztendlich durch das Sammeln in Museen generiert wird, das die Kunst dazu bringt, immer das Neue, das Lebendige, das Reale zu suchen, um es zu museifizieren.

⁷⁸ Ibid., S. 3.

⁷⁹ Ibid., S. 9.

⁸⁰ Ibid., S. 23-43.

„This is because the only possibility of being collected is by transcending the museum and entering life in the sense of making something different from that which has already been collected. Again: Only the new can be recognized by the museum-trained gaze as real, present, and alive. If you repeat already collected art, your art is qualified by the museum as mere *kitsch* and rejected.“⁸¹

Das Neue, das in die Museumskollektionen übergehen muss, ist das, was als historisch repräsentativ für eine bestimmte Epoche angesehen wird und nicht, so Groys, das, was eine Affinität mit den in der Vergangenheit fixierten Wertsystemen aufzeigt. Zum Unterschied hierzu führt Groys – und zitiert dabei Lévi-Strauss – die Kulturen an, die ohne Museen ihre Identität behalten: Kulturen, die dadurch, dass kein Museum ihre vergangenen Werte archiviert, stets durch präsenste Aktionen ihre Vergangenheit aktualisieren und wieder erleben und letztendlich auf diese Weise archivieren. Das Museum ist auch diejenige Institution, die die Produktion des Alten verhindert, und das Erscheinen des Neuen wird von Groys nicht einfach auf einen Wunsch nach Erneuerung zurückgeführt, sondern regelrecht auf die Unmöglichkeit (in Koexistenz mit dem Museum), Altes zu produzieren. Somit diktiert das Museum das, was nicht gemacht werden soll und sammelt somit die „neue“ Kunst im Prinzip, noch bevor sie realisiert worden ist.⁸²

Groys unterscheidet in seiner Analyse des Neuen dieses zunächst von dem Verschiedenen, das üblicherweise mit dem Neuen assoziiert wird.

„Being new is, in fact, often understood as a combination of being different and being recently produced. But as Søren Kierkegaard pointed out—especially in his *Philosophische Brocken*—being new is by no means the same as being different. Kierkegaard even rigorously opposes the notion of the new to the notion of difference, his main point being that a certain difference is recognized as such only because we already have the capability to recognize and identify this difference as difference. So no difference can ever be new—because if it were really new it could not be recognized as difference. To recognize means, always, to remember. But a recognized, remembered difference is obviously not a new difference.“⁸³

⁸¹ Ibid., S. 25.

⁸² Ibid., S. 27.

⁸³ Ibid., S. 29.

Groys demonstriert also, dass eine absolute Verschiedenheit unmöglich ist: Ohne ein Wiedererkennungselement, das das Verschiedene in ein Bezugssystem setzt, wäre dieses gar nicht erkennbar – das Verschiedene ist also nicht absolut möglich. Durch dieses Bewusstsein, welches zeitgenössischen Kunstdiskursen der poststrukturalistischen Theorie entspringt (worauf die Begriffe der Differenz und der Alterität hinweisen), erklärt Groys die Unterdrückung des Begriffs in der jüngsten Kunsttheorie, auch wenn dieser für die Kunstschaffenden immer noch von Relevanz sein kann.

Wenn das Neue nicht durch das Verschiedene erkannt werden kann, sondern – Kierkegaard folgend – nur durch eine Differenz jenseits der Differenz, dann ist die einzige Möglichkeit der Manifestation des Neuen das Gleiche, das Gewöhnliche, das Identische (damit es als Neues auch erkennbar werden kann). Und damit kommen wir, Groys folgend, in den Bereich des Ready Mades. Damit wird auch der Unterschied zwischen Neuem und Alten nicht mehr auf der Ebene der Visualität erkennbar – die beiden Bereiche können nicht objektiv voneinander getrennt werden. Das Ready Made behauptet auch eine Differenz jenseits der Differenz, zwischen dem Kunstwerk und der täglichen Erfahrung.

„A new artwork cannot repeat the forms of old, traditional, already collected art. But today, to be really new, an artwork cannot even repeat the old differences between art objects and ordinary things. By means of repeating these differences, it is possible only to create a different artwork, not a new artwork. The new artwork looks really new and alive only if it resembles, in a certain sense, every other ordinary, profane thing, or every other ordinary product of popular culture. Only in this case can the new artwork function as a signifier for the world outside the museum walls. [...] The new can be experienced as such only if it produces an effect of out-of-bounds infinity—if it opens an infinite view on reality outside of the museum. [...] This is, in fact, the primary function of the museum: to let us imagine what is outside the museum as infinite. The museum is, in this respect, not so much a space for the representation of art history as a machine that produces and stages the new art of today—in other words, produces <today> as such. Life looks truly alive only if we see it from the perspective of the museum, because, again, only in the museum are we able to produce new differences—differences beyond differences—differences that are emerging here and now. This possibility of producing new differences doesn't itself exist in reality, because in reality we find only old differences—differences that we can recognize.

To produce new differences we need a space of culturally recognized and codified <nonreality>” (i.e. das Museum)⁸⁴.

Damit ist auch das Neue nicht eine Repräsentation der Alterität und nicht ein Schritt in der Erklärung des Obskuren, sondern, so drückt es Groyes aus, eine Erinnerung, dass das Obskure obskur bleibt, dass die Unterschiede zwischen Real und Simulation doppelsinnig bleiben, dass der Zweifel an der Natur der Dinge nicht überschritten werden kann.⁸⁵

Also erscheint für Groyes die Innovation nicht in der Zeit, sondern im Raum: diesseits und jenseits der Grenzen des Museums. Das Neue und die Innovation ist nicht mit der Geschichte als linearer historischer Zeit zu verbinden, sondern muss dissoziiert werden (und damit werden auch die postmoderne Kritik des Fortschritts und die Utopien der Moderne irrelevant). Groyes rettet aber den Begriff des Neuen in der Kunst vor seinem Tod (der Kunstgeschichte), der schon längst proklamiert wurde: Neue Differenzen können jenseits der historisch erkennbaren Differenzen produziert werden. Damit ist das Museum eine Garantie, dass die Produktion des Neuen in der Kunst über das Ende der (Kunst)Geschichte hinaus funktionieren kann (vor allem, weil die Utopie eines transparenten, universellen Museums, das die ganze Geschichte umfassen soll, nicht realisiert werden konnte). Das Museum ist auch mit dem Neuen, in Groyes Argumentation, durch die Tatsache verbunden, dass es das Leben eines Gegenstandes verlängert und ihn lebendiger scheinen lässt, als er in der Realität außerhalb des Museums sein könnte, wo er einem zeitlichen Zerfall ausgesetzt wäre. Dieser unterschiedene Lebenszyklus eines musealen Objekts ist ebenfalls einer dieser unbemerkbaren Unterschiede jenseits der Unterschiede, über die Groyes schreibt. Durch die Konservierung des Neuen, des Lebendigen in einem Museum wird das Objekt auch einer Artifizialisierung ausgesetzt: Das Objekt wird ein Simulakrum seiner selbst, damit es die erwünschte verlängerte Lebensdauer auf Kosten seiner Authentizität überstehen kann.⁸⁶

„Every large exhibition or installation of this kind is made with the intention of designing a new order of historical memories, of proposing new criteria for collecting by constructing history. These travelling exhibitions and installations are temporal museums that openly display their temporality. The difference between traditional modernist and contemporary art strategies is, therefore, relatively easy to describe. In the modernist tradition, the art context was regarded as stable—it was the idealized

⁸⁴ Ibid., S. 30.

⁸⁵ Ibid., S. 41.

⁸⁶ Ibid., S. 38.

context of the universal museum. Innovation consisted in putting a new form, a new thing, into this stable context. In our time, the context is seen as changing and unstable. So the strategy of contemporary art consists in creating a specific context that can make a certain form or thing look other, new and interesting—even if this form has already been collected. Traditional art worked on the level of form. Contemporary art works on the level of context, framework, background, or of a new theoretical interpretation. But the goal is the same: to create a contrast between form and historical background, to make the form look other and new.”⁸⁷

4. Das Werk als Simulakrum

4.1. Das Ereignis

Die Besonderheit der bisher beschriebenen Werke manifestiert sich dadurch, dass sie sich unter der Form eines temporären und der Willkür ausgesetzten *Ereignisses* aktualisieren. Aus dieser Perspektive betrachtet ist das Ereignis ein Faktor, der die Erfahrung der Virtualität ermöglicht.

Deleuze, in dessen Werk das Ereignis eine zentrale Position besetzt, verbindet Ereignis mit einer abgesonderten Zeit- und Raumordnung, die mit der Virtualität und ihren Potentialitäten zu verbinden ist. Ich möchte im Folgenden versuchen, eine kurze Zusammenfassung mehrerer Schlüsselkonzepte in den Schriften von Deleuze zu skizzieren, um eine mögliche Verbindung zu finden zwischen der Virtualität, die ein jedes Objekt trägt, dem Kunstwerk und dem Ereignis, durch das das Kunstwerk performativ stattfindet und sich als Objekt temporär manifestiert. Wie kann diese Verbindung verstanden werden und inwiefern können Deleuzes Konzepte dafür eingesetzt werden? Ein Fokus der Untersuchung ist, die Differenzierung zwischen dem Möglichen und Potentiellen und die Applikabilität der Beziehung Potentialität–Virtualität angesichts der performativen Werke zu überprüfen.

Anlässlich eines 2003 organisierten Deleuze-Festivals am ZKM in Karlsruhe wurde ein Sammelband herausgegeben, der die Verbindung zwischen der Philosophie Deleuzes und ihren Folgen für die Kunsttheorie herauszuarbeiten sucht. In dem Band erschien auch ein Text von Deleuze über die Beziehung von Aktualität und Virtualität, aus dem ich zur Einführung

⁸⁷ Ibid., S. 41.

zitiere⁸⁸. Der Text widmet sich ausschließlich der Beziehungskonstitution und den Wechselwirkungen zwischen den beiden.

“Es gibt keinen rein aktuellen Gegenstand. Jedes Aktuelle umgibt sich mit einem Nebel von virtuellen Bildern. Dieser Nebel steigt von mehr oder weniger weitläufigen koexistierenden Kreisläufen auf, in denen sich die virtuellen Bildern ausbreiten und zirkulieren. So strahlt ein aktuelles Teilchen mehr oder weniger nahe virtuelle Teilchen unterschiedlicher Ordnung aus und absorbiert sie. Diese können als virtuell bezeichnet werden, wenn ihre Ausstrahlung und Absorption, ihr Entstehen und Zerstörung, in einer kürzeren Zeit stattfinden, als das kleinste denkbare Zeitkontinuum. Diese Kürze der Zeit unterwirft sie daher einem Prinzip der Ungewissheit und Unbestimmtheit. [...] Die virtuellen Bilder sind auch ebenso wenig ablösbar von dem aktuellen Gegenstand, wie es dieser von jenen ist. Die virtuellen Bilder wirken daher auf das Aktuelle ein. [...] Diesen mehr oder weniger weiten Kreisläufen von virtuellen Bildern, entsprechen mehr oder weniger tiefe Schichten des aktuellen Gegenstandes. Sie bilden den vollständigen Impuls des Gegenstandes: ihrerseits virtuelle Schichten, in denen der aktuelle Gegenstand seinerseits virtuell wird. [...] Die Immanenzebene schließt zugleich das Virtuelle und seine Aktualisierung ein, ohne dass es eine angebbare Grenze zwischen beiden gäbe. Das Aktuelle ist die Ergänzung oder das Produkt, der Gegenstand der Aktualisierung, deren Subjekt aber nur das Virtuelle ist. Die Aktualisierung gehört zum Virtuellen. Die Aktualisierung des Virtuellen ist die Singularität, während das Aktuelle selbst, die konstituierende Individualität ist. [...] Wir haben bis jetzt untersucht wie ein Aktuelles sich mit immer weitläufigeren, entfernteren und unterschiedlicheren Virtualitäten umgibt: Ein Teilchen erschafft Ephemeres, eine Wahrnehmung ruft Erinnerungen hervor. Aber auch die umgekehrte Bewegung gilt es zu beachten: wenn die Kreisläufe enger werden, sich das Virtuelle dem Aktuellen annähert und sich immer weniger von ihm unterscheidet. [...] Das Aktuelle und das Virtuelle koexistieren und treten in einen engen Kreislauf ein, der uns fortwährend von dem einen auf den anderen verweist.“⁸⁹

⁸⁸ Deleuze, Gilles (2007): „Das Aktuelle und das Virtuelle“, in Weibel, Peter, Gente, Peter [Hg.], *Deleuze und die Künste*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, S. 249-253.

⁸⁹ Ibid., S. 251.

In „Die Falte. Leibniz und der Barock“⁹⁰, und besonders in dem Kapitel „Was ist ein Ereignis?“ differenziert Deleuze Leibniz' und Whiteheads Auffassungen vom Ereignis, die er extensiv und gegeneinander ausspielend bespricht. Alfred North Whitehead, ein eng mit dem Denken von Albert Einstein verbundener Philosoph der Moderne, wird in Deleuzes Text als ein Denker der Dauer vorgestellt. Dessen Vision steht – zum Unterschied von der barocken Vielfalt der möglichen Welten (repräsentiert durch die Philosophie Leibniz!) – für die moderne Welt mit ihren Divergenzen, Gegensätzen, Unvereinbarkeiten. In dem, was Deleuze als spezifisch für die Moderne durch Whitehead zeigt, versteckt sich die Spezifität dessen, was er selbst als Funktionsprinzipien des Ereignisses in den Vordergrund rückt. Leibniz wird von Deleuze als ein Denker gedeutet, der das Ereignis als mit dem Möglichen verbunden betrachtet, als ein Ergebnis des Möglichen. Dagegen erfasst Deleuze selbst auf dem Weg, den Whitehead vor ihm bereitet hatte, das Ereignis als *temporäre Verdichtung von Potentialitäten*.

Für Deleuze entsteht ein Ereignis als Ergebnis eines Sets von bestimmten Kräften, und bedeutet zusammen mit den anderen Ereignissen, die zugleich stattfinden, ein einzelnes Moment der Änderung in einem Flux von Änderungen, die im Kosmos passieren. Jedes dieser Ereignisse hat eine bestimmte Spezifität während seiner Produktion erhalten.

In dem Kapitel „Was ist ein Ereignis?“ nennt Deleuze die Bedingungen des Ereignisses: *Extension, Intensität, das Individuelle und prehensions*. Deleuze verfolgt hier Whiteheads Theorie des „events“. Ereignisse stehen in einer extensiven Beziehung zu einander: Ereignisse, als transitive Phänomene, sind Teile anderer Ereignisse. Das Ereignis ist ein Teil einer unendlichen Serie von miteinander verbundenen Ereignissen.

Für Deleuze aktualisiert sich das Ereignis in Fakten, in Raum und Zeit, und erhält damit konkrete Daten und auch symbolischen Wert, aber an sich wird das Ereignis von einer anderen Räumlichkeit und Zeitlichkeit bestimmt und durch die Verdichtung von dem, was Deleuze die „*impossibilities*“ nennt, bewirkt. Damit geschieht eine Loslösung vom Denken des Barock in die Moderne, wo die Funktionsprinzipien des Ereignisses in Vorschein treten.

„We can better understand in what way the Baroque is a transition. Classical reason toppled under the force of divergences, impossibilities, discords, dissonances. But the Baroque represents the ultimate attempt to reconstitute a classical reason by dividing divergences into as many worlds as possible, and by making from impossibilities as many possible borders between worlds. Discords that spring up

⁹⁰ Deleuze, Gilles (2006), *The Fold. Leibniz and the Baroque*, Continuum, London.

in a same world can be violent. *They are resolved in accords* because the only irreducible dissonances are between different worlds. In short, the Baroque universe witnesses the blurring of its melodic lines, but what it appears to lose it also regains in and through harmony. Confronted by the power of dissonance, it discovers a florescence of extraordinary accords, at a distance, that are resolved in a chosen world, even at the cost of damnation.”⁹¹

„For Leibniz, as we have seen, bifurcations and divergences of series are genuine borders between impossible worlds, such that the monads that exist wholly include the compossible world that moves into existence. For Whitehead (and for many modern philosophers), on the contrary, bifurcations, divergences, impossibilities, and discord belong to the same motley world *that can no longer be included in expressive units*, but only made or undone according to prehensive units and variable configurations or changing captures. In a same chaotic world divergent series are endlessly tracing bifurcating paths. It is a <chaosmos> [...]”⁹²

Das *Chaosmos*, den Deleuze von Whitehead ableitet und als Raum der Moderne betrachtet, definiert sich durch eine Mehrheit von Anschlussmöglichkeiten. Das Ereignis wird verbunden mit Ort und zugleich mit Nicht-Ort, mit Aktion und Nicht-Aktion, mit Vielfalt, die auf eine Verdichtung von virtuellen Möglichkeiten zurückzuführen ist.

„This reconstitution could only be temporary. With the neo-Baroque, with its unfurling of divergent series in the same world, comes the irruption of impossibilities on the same stage, where Sextus will rape *and* not rape Lucretia, where Caesar crosses *and* does not cross the Rubicon, where Fang kills, is killed, and neither kills nor is killed. In its turn harmony goes through a crisis that leads to a broadened chromatic scale, to an emancipation of dissonance or of unresolved accords, accords not brought back to a tonality”⁹³

Das Ereignis befindet sich in der Moderne in der Gleichzeitigkeit von positiver oder negativer Bewertung, zwischen dem, was existiert oder nicht existiert, zwischen wahr oder falsch. Damit wird auch Reales oder Imaginäres, Vorgestelltes oder Geschehenes nicht festgelegt, bleibt unentschieden, wobei das Ereignis selbst einer Definition entgeht. Damit

⁹¹ Ibid., S. 91.

⁹² Ibid.

⁹³ Ibid.

wird von Deleuze das Ereignis mit dem Problem des Werdens und der Wiederholung in Verbindung gebracht.

Die Korrespondenz des „Inkompossiblen“ macht den virtuellen Charakter des Ereignisses aus. Anders als bei Leibniz geht es bei Deleuze nicht von den möglichen Welten zur Dichte der wirklichen Welt, sondern es geht hier um eine Umkehrung, eine Schwebelage, in der sich die Welt (die Realität) befindet. Das Ereignis ist Potentialität und letztendlich Virtualität. Dieses Ereignis als Virtualität ereignet sich im Zögern der Welt vor ihrem Geschehen, vor ihrem Aktualisieren in Raum und Zeit. Das Ereignis könnte eine Ereigniserwartung zwischen den vielen, koexistierenden Gegensätzen genannt werden.⁹⁴

„An event does not just mean that <a man has been run over.> [...] Events are produced in a chaos, in a chaotic multiplicity, but only under the condition that a sort of screen intervenes. Chaos does not exist; it is an abstraction because it is inseparable from a screen that makes something – something rather than nothing – emerge from it.“⁹⁵

Das Objekt wird von Deleuze nicht als ein singuläres Element verstanden, sondern als *prehension* – das nur durch alles, was ihm bevorstand und was ihm folgen wird, verstanden werden kann, als eine Aufnahme einer ganzen Welt in einem Element. In diesem Prozess entsteht auch das Ereignis: Durch eine Bewegung von der Welt zum Subjekt (eine Bewegung, die sowohl eine private als auch eine öffentliche Dimension haben kann) entsteht das *Neue*, in der Wechselwirkung zwischen konstanter Objektivierung einer *prehension* und der gleichzeitigen Subjektivierung einer anderen. Die Ereignisse haben auch innerliche Eigenschaften, notiert Deleuze, und deren Intensitäten werden Teil anderer Serien, in einem Prozess, der sich somit immer weiter propagiert.

Die dritte Komponente des Ereignisses ist für Deleuze *das Individuelle*. In dieser Hinsicht wird der Unterschied im Denken von Leibniz und Whitehead zugespitzt. In Whiteheads Diskussion erzeugt das Individuelle die Kraft des Ereignisses, das Neue zu generieren. Durch Individualität wird das Neue geformt. Ihre Bedeutung ist nichts anderes als *Kreativität*. Bei Whitehead ist Kreativität nicht mehr ein undefinierter, sondern ein persönlicher Zustand.

⁹⁴ Siehe Vogl, Joseph (2007): „Was ist ein Ereignis?“ in in Weibel, Peter, Gente, Peter [Hg.], *Deleuze und die Künste*, (Anm. 88).

⁹⁵ Deleuze, Gilles (2006), *The Fold* (Anm. 90), S. 86.

Durch die Theorie des Ereignisses von Deleuze nähern wir uns einem konzeptuellen Instrumentarium, das es uns ermöglicht, diese Werke als vorher ungedachte, vor-individuelle und außerhalb der Subjektivität sich entwickelnde Gegebenheiten zu denken. So wie oben gezeigt, wird von den Künstlern den Werken eine Dauer zugeschrieben, in der das Werk (auch wenn nur ephemer) „erscheint“: Diese mögliche Mannigfaltigkeit ihrer Aktualisierungshypostasen kann zu einer Aus- und Einfaltung ihrer Substanz führen (die Werke von Yukihiro Taguchi zeigen eben diese Unendlichkeit der Faltungsmöglichkeiten des Raumes als bestimmte Hypostasen dieser Prozesse). Diese permanent möglichen Differenzierungen und Vervielfältigungen der Potentialitäten in Zeit und Raum bringen das, was Deleuze mit dem Ereignis assoziiert, hervor: das Neue. Im Falle der beschriebenen Arbeiten bringt das Unerwartete, das die Arbeiten begleitet, Aspekte oder Hypostasen des Bekannten zum Vorschein, die nicht direkt aus den Möglichkeiten, die das Sichtbare, die Situationen oder die räumlichen oder zeitlichen Konfigurationen bieten, resultieren. Somit handelt es sich um das Ereignis der Kommunikation einer Virtualität des Objektes/der Situation, das/die vergegenwärtigt wird.

In „Differenz und Wiederholung“ weist Deleuze explizit aber darauf hin, dass es in seiner Sicht nicht möglich ist, eine einzige Art von Virtualität zu denken, sondern dass es viele Typen von Wiederholungen gibt, jede mit ihrem Weg, die anderen Ebenen der Virtualität hervorzurufen.⁹⁶

Michaela Ott erklärt den Bezug Virtualität-Aktualität bei Deleuze wie folgt:

„Die Begriffe von Virtuellem und Aktuellen sind daher nicht mit Potenz und Akt im aristotelischen Sinn gleichzusetzen, da ihr Verhältnis nicht eine Realisierung von Präformiertem meint. Aufgrund der als unendlich angenommenen Differenzialität der Virtualität, bedeutet die Aktualisierung unbeendbare Differenzierung, was für Deleuze immer heißt: Freilegung von Neuem, Artikulation von Zukünftigem.“⁹⁷

⁹⁶ Siehe auch Ott, Michaela (2007): „Virtualität in Philosophie und Filmtheorie von Gilles Deleuze“, in Weibel, Peter, Gente, Peter (Hg.), *Deleuze und die Künste* (Anm. 88).

⁹⁷ Ibid., S. 113.

Michaela Ott unternimmt eine Analyse von verschiedenen Filmen in Verbindung mit der Beziehung Virtualität – Aktualität. In ihrer Analyse wird die Virtualität eher mit im Film nicht gezeigten Ereignissen oder in einer anderen zeitlichen Abfolge sich abspielenden Szenen oder Perspektiven über das Sichtbare verbunden, wobei die Aktualität sich im Film explizit aus filmischer, bildlicher Perspektive manifestiert. Virtualität und Aktualität werden somit eher mit der narrativen Substanz des Filmes (und ihren bildlichen Folgen) verbunden und mit Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit gleichgesetzt. Im Unterschied dazu beabsichtigt mein Analyseversuch der Werke unter dem Aspekt der Beziehung Virtualität-Aktualität die beiden Begriffe nicht mit dem Unsichtbaren/Sichtbaren des Werkes (als Ebenen seiner Visualität) in Analogie zu setzen, sondern durch diese Begriffe die Prozesse der Werk-Konstitution, die Auffassung von den Potentialitäten des Werkes, seine aktive Wirkung, unabhängig von seinem narrativen Sujet und von den verschiedenen Hypostasen seiner Darstellung zu

4.2. Illusion, das Mögliche

Deleuze unterscheidet an vielen Stellen in den oben genannten Werken, dass das Mögliche durch Ähnlichkeit und Limitation *realisiert*, während das Virtuelle durch Differenz und Kreation *aktualisiert* wird. Das Mögliche hat keine Realität; im Gegensatz dazu hat das Virtuelle Realität, auch wenn sie nicht aktualisiert ist. Im Folgenden möchte ich die Linie des Möglichen entlang des Werkes der Künstlerin Sinta Werner verfolgen, um zu sehen, auf welche philosophischen und visuellen Koordinaten das Mögliche das Werk führen kann. Das Mögliche ist also eine Repräsentation des Realen, die dem Realen voranzugehen scheint. Das Mögliche hat keine Realität, aber ähnelt der Realität und ist durch sie bedingt (limitiert), gehört also dem Bereich der Illusion an, des Spiegelbildes, des Doppelten. Das Mögliche funktioniert dadurch, könnte man zugespitzt sagen, dass es uns glauben lässt, dass es selbst die Realität ist. Etwas Mögliches ist möglich nur, weil wir glauben, dass es real sein kann. Damit wirft das Mögliche auch ein anderes wichtiges Problem auf, das ich oben bereits in Verbindung mit dem Virtuellen behandelt hatte: das Problem des Neuen. Während das Virtuelle mit dem Erscheinen des Neuen und einer Dimension des Schaffens verbunden ist, bringt uns das Mögliche in den Bereich einer *scheinbaren* Neuheit. Das Mögliche scheint das Neue zu erzeugen, aber dadurch, dass dieses Neue von dem Realen abgeleitet ist (wie ein Spiegelbild), erzeugt es eigentlich die Illusion des Neuen.

verfolgen. Der Umgang mit den Ebenen der Virtualität und Aktualität, der sich in diesen Werken zeigt, scheint diese auch nicht mit einem inhaltlichen und dramatischen Inhalt des Werkes zu verbinden, sondern sie eher als analytisch-konzeptuelle Instrumente in die Frage nach den Auffassungsmöglichkeiten des aktuellen Kunstwerkes einzubeziehen.



Sinta Werner, *4x double fixed / Classical Aluminium*, 2009



Sinta Werner, *Der subversive Raum*, 2009

Sinta Werner arbeitet in ihren Werken mit der Illusion, die sie aber nicht nur als Mittel der Täuschung benutzt, sondern auch als eine bewusstseinsregende Praxis, die das Werk in seiner Illusion weiter verschachtelt bis seine eigenen illusionistischen Prinzipien zum

Vorschein kommen. Diese Illusion bringt uns in einen Bereich des Spiegelbildes, jedoch eines *reflexiven* Spiegelbildes, das umso überzeugender wirkt, je geschickter es den Betrachter von der Irrealität seiner Illusion überzeugt. Ihre Werke bestehen meistens aus Spiegelbildern der Räume, in denen sie sich als gebaute Installationen ausbreiten: Die ursprünglichen Räume werden verdoppelt, ins Irreale ausgedehnt, ihre perspektivischen Strukturkoordinaten verdoppelt, sodass sie in die Irre führen. Der reale und der illusionäre Raum finden in manchen ihrer Arbeiten (zum Beispiel in <Der Subversive Raum>, 2009) Kontaktmomente, sogar Ebenen der Überlappung, in denen die Realität bis zu ihrer Konfusion in die Illusion übergeht. Wie auch aus dem Gespräch mit ihr hervorgeht, aus dem ich weiter unten zitiere, arbeitet Sinta Werner mit den Prinzipien der Illusion, mit einem Raum, der nicht real ist, aber dem Realen nahe kommt und der mit den Instrumenten des Realen konstruiert wird, ein Raum, der von seiner Präsenz eben durch seine Ähnlichkeit mit dem Realen überzeugt. Dabei rückt die Realität selbst in die Wahrnehmung und wird zu einem konstitutiven Teil ihrer Installationen. Trotzdem sind Sinta Werners Arbeiten, ob es sich um raumgreifende Installationen, Collagearbeiten, Objekte oder um Malereien handelt, weniger illusionäre Arbeiten als Arbeiten *über* Illusion, die ihre eigenen Prinzipien und Grenzen, sowohl konkret (von der Perspektive ihrer Realisierbarkeit her) als auch perzeptuell (aus der Perspektive ihrer möglichen Aufnahme) mit Genauigkeit erkunden.



Sinta Werner, *Disjunction*, 2007

Im folgenden Interviewausschnitt beschreibt Sinta Werner, was sie am Raum interessiert.⁹⁸

S.W: <Der Subversive Raum>, eine Einzelausstellung im Kunstverein Baden, ist eine Spiegelung der gesamten Decke und einer Raumecke, die noch mal in sich gedreht wurde, sodass der kopierte Raum den Originalraum durchdringt. Hier sind die ganzen Lampen nachgebaut. Was mich hier interessiert hat, ist die Fragmentierung des Raumes, dass der Raum als eine kubistische Installation erscheint.

M.J: Du meinst eine Vereinigung mehrerer Perspektiven auf der gleichen Ebene?

S.W: Genau, und außerdem ist die Form sehr stark in sich verschachtelt und erinnert an den Kubismus. Der Betrachter erlebt einen Orientierungsverlust. [...] Eine letzte Arbeit, die ebenfalls aus diesem Jahr ist,⁹⁹ besteht aus transparenten Folien, die sich durch die Bewegungen der Besucher verändern. Ein Effekt von Entmaterialisierung und Desorientierung wird dabei hervorgerufen. Die Motive, die auf den Folien dargestellt werden, sind hier neutrale architektonische Elemente, Fluren, Türen in Institutionen, die immer gleich sind, in denen man sich verliert. Im Rahmen der Gruppenausstellung <Goldtausch> („Von jetzt bis dann“, 2008) im Kunstraum Kreuzberg, Berlin habe ich die Arbeit <Flur I / Flur II> gebaut. Die Glaswand in dem Flur habe ich als Spiegel behandelt und der Boden wurde auf die andere Seite der Glaswand wegen des visuellen Effekts der Verkürzung gehoben. Dieser Eindruck funktionierte, als man den Flur betreten und sich fünf Meter weiter bewegt hat. Was mich interessiert ist ein Collageprinzip: einmal den echten Raum, dann den gespiegelten Raum, ins Dreidimensionale zu bringen. Ich arbeite auch mit Spiegelreflexionen in Spiegelreflexionen, endlose Spiegelungen. [...]

⁹⁸ Interview mit Sinta Werner am 6. Juli 2009.

⁹⁹ <Somewhere or other II>, 2009 .



Sinta Werner, *Drillcores*, 2008

Ich arbeite auch viel mit dem Wiedererkennungseffekt, das, was man in der Installation sieht, hat man schon zuvor im Raum gesehen und befindet sich real hinter der betrachteten Person. [...]

In den Collagearbeiten habe ich mit den Perspektiven der Architektur gespielt, Fluchtlinien aufgegriffen und wieder aufgenommen, Knickpunkte in der Architektur habe ich im Foto auch abgeknickt und das gespiegelte Foto als Unterlage benutzt. Ein Raum wird zerlegt, die Logik der Konstruktion wird damit aufgebrochen. Es hat mich immer interessiert, die Illusion von Räumlichkeit durch Malerei zu zeigen, genauso wie umgekehrt den Raum zu verflachen (durch die Malerei). Man hat dann mit dem Raum einen *Bildeffekt*. Es ist für mich wichtig, diese Grenzen aufzubrechen zwischen dem Bild, der Skulptur und dem Ausstellungsraum – damit sie ineinandergreifen. In einem Werk, das ich am Goldsmiths College gemacht habe (<Changing Cubicle>, 2007) habe ich auch versucht, den Raum durch Farbe und Licht zu verflachen. Genau so auch in dem anderen Werk mit dem Werkzeugkasten, das war die Folgearbeit (<Cleaning Closet>, 2007). Hier entstehen graue, diffuse Flächen, ein blinder Fleck.

M.J.: Wie wichtig ist das Konzept von Illusion für Dich? Du machst eine Illusion von Illusion, weil Du eine Illusion von einem Spiegel vermittelst und der Spiegel ist selbst eine Illusion. Ist das ein Negieren von Illusion oder eine verstärkte Illusion, eine neue Utopie?

S.W.: Ich habe keine klare Antwort dazu, weil ich den Betrachter frei lassen möchte. Ich möchte ihn in Erstaunen versetzen. Der Betrachter kann andere Realitäten hinter der Realität entdecken. Was macht man, wenn man sein Spiegelbild im 'Spiegel' nicht sieht? Ich denke auch an Foucault mit seinen Heterotopien, die wie ein Spiegel den Betrachter einerseits an einen anderen Ort bringen, aber ihn auch bewusst machen über ein Hier und Jetzt und ihn da verorten und aufmerksam machen. Ich möchte diesen Raum ein bisschen undefiniert lassen.

M.J.: Interessiert es dich eher, wie man die Gesetze der Realität manipulieren kann oder wie man andere Räume projizieren kann?

S.W.: Mit der Mathematik und Geometrie hat man den Eindruck, die Welt kontrollieren zu können und für mich ist der Ausgangspunkt, mit diesen Regeln zu spielen, sie zu manipulieren und dann etwas Unlogisches zu schaffen. Dass man merkt, dass diese Regeln in der Installation nicht mehr funktionieren. Ich möchte mit diesen Regeln arbeiten, um etwas Irrationales zu schaffen [...]

M.J.: In den Texten zu deinen Werken, die du ins Internet gestellt hast, hebst du eine Auflösung von Raum hervor, eine Verbildlichung von Raum. Kommt es letztendlich zu einer 'Negativierung' von Raum, verfolgst Du danach, den Raum ins Negative umzukehren?

S.W.: Es geht eher darum, die Materialität aufzuheben. Und eine Erscheinung zu kreieren. Das kommt vielleicht von der Malerei her. Ich versuche, den Zustand zwischen Bild und Raum zu thematisieren, eine Entmaterialisierung hervorzurufen.

M.J.: Aber deine Illusion von Raum entsteht trotzdem durch Objekte, Deine Installationen sind materiell.

S.W.: Ich sehe diesen Bezug, so wie den zwischen der Leinwand und der Malerei, deren Träger sie ist.

M.J.: Es handelt sich um einen abstrahierten Raum. Er wird abstrahiert anhand welcher Prinzipien?

S.W.: Verkürzung von Perspektive oder Ausformulierung von einer Seite und von der anderen Seite, Sichtbarmachung des Konstrukts. So wie der Bühnenraum und die Kulisse. Der Raum ist da nicht ein wirklicher Raum, sondern eine Fassade. Bei meinen Arbeiten gibt es die Vorderseite, die sehr echt aussieht, in Szene gesetzt ist

und dann gibt es die Rückseite, die Holzkonstruktion. Auch die Ästhetik der Rückseite der Installation interessiert mich. Die Vorderseite ist bildhaft, perfekt und die Rückseite ist eher zufällig, so zum Beispiel wie diese Holzteile aufeinander treffen, aber sie ist funktional. Diese Gegenüberstellung finde ich interessant, durch den Kontrast.

M.J.: Die Erzeugung oder das Hervorrufen von Illusionseffekten ist aber nicht auch eine beabsichtigte Funktion deiner Arbeiten? Wie verbinden sich diese dann mit der Tatsache, dass die Rückseite der Illusion entpuppt wird?

S.W.: Es geht eher um innere Bilder, die im Gedanken haften bleiben können. Man behält die Idee von dieser perfekten Seite, und diese überlagert sich, während der Betrachtung der Arbeit in einer Gegenüberstellung mit der rauhen Seite. Diese beiden Seiten sind wie zwei Zustände, die es zugleich in der Zeit gibt. Sie bewirken eine Verlagerung in der inneren Wahrnehmung.

M.J.: Wohin führen dann letztendlich diese zwei Richtungen in deinem Werk: einmal Produktion (durch Illusion) und zum anderen Reduktion?

S.W.: Für mich geht es eher um Konstruktion und Dekonstruktion. Man konstruiert einen Raum nach, man führt den Besucher in die Irre und dann erfolgt die Zerlegung in Einzelteile. Auch durch meine Malerei, die ich in der Tradition der abstrakten, flächigen, minimalistischen Malerei, aufbrechen wollte, habe ich beabsichtigt, illusionistische Kunst zu schaffen – und zwar durch Anamorphose.“



Sinta Werner, *Grey Areas*, 2008



Sinta Werner, *Versionen*, 2008

Das Werk von Sinta Werner dreht sich um die Konstruktion einer anderen Realität. Hier befinden wir uns vor einer Welt, die nicht real sein kann oder eher supra-real ist und trotzdem durch die Konjunktion mit dem Realen in Erscheinung tritt und erlebbar wird. Es handelt sich, wie Sinta Werner erklärt, um die Erzeugung der Illusion einer haptischen

Erfahrung, einer Erfahrung, die mit allen perzeptiven Mitteln als real anerkannt werden kann. Wie eine im Mittelalter imaginierte umkehrte Welt, die die unakzeptablen Werte der realen Welt auf den Kopf stellt und sie in dieser Formel performiert, gehören die illusionären Landschaften im Werk Sinta Werners dem Bereich der Utopie an, an dem sie durch leichte Verzerrungen (z B. Anamorphosen), Alterationen oder Modifikationen der logischen Regeln der Visualität teilhaben. Wie eine Utopie, die das Neue „performiert“, an die Möglichkeiten der Realität gebunden bleibt, die sie augenscheinlich ausdehnt oder zusammen zieht, wird in Sinta Werners Werk das Neue als ein Spiel mit der Logik der Realität konstruiert. Sinta Werner erklärt zu Prinzipien ihrer Werkkonstitution solche, die die Elemente des originalen Raumes bewahren und ihre Logik zugleich aufbrechen. Ausgehend von einem realen Modul bewirken endlose Spiegelungen, die sich eine in die andere verschachteln, und die Zerlegung des Raumes einen beabsichtigten Orientierungsverlust des Betrachters, einen Effekt der Entmaterialisierung, der wiederum den Raum als eine Überlappung von Illusion und Realität zu einem Bereich der Desorientierung werden lässt, in dem sich der Betrachter verlieren kann. Der Betrachter kann andere Realitäten hinter der Realität entdecken, kann aber in den Werken von Sinta Werner nicht ausschließlich der Kontemplation ausgesetzt bleiben, sondern wird dazu veranlasst, reflexiv die Hintergründe der bildhaften Illusion und seine eigene perzeptive Beteiligung zu hinterfragen. Die Distorsionen in Sinta Werners Werk bleiben nicht in dem Bereich der Utopie haften, sondern drehen sich zu dem Betrachter immer zurück, um ihre eigene Manipulation zu entlarven. Die funktionale Logik der Utopie zeigt in diesen Arbeiten ihre Dysfunktionalität. Die Unlogik wird sorgfältig aufgebaut, die Materialität scheinbar aufgehoben, das Mögliche so inszeniert, dass es real erscheint, um unter einer analytischen Lupe sich selbst zu platzieren: Die Erscheinung zeigt ihre Rückseite und die Illusion wird eher zu einer Reflexion über Illusion. Das Gespräch mit Sinta Werner hatte auch eine Unterscheidung und eine Spezifizierung der Begriffe als Ziel, die mit ihrem Werk am besten in Verbindung gebracht werden könnten. Handelt es sich um Nachahmung, um Illusion, mit einem anderen Begriff um Mimesis oder eher um Simulation? Vor allem aber ging es im Vordergrund auch um die Absicht der Künstlerin und die Diskussion der Rolle, die die Mimesis-Prozesse in der Ökonomie des Bildes und speziell in ihrem Werk erfüllen können. Für Sinta Werner, so wie es aus der oben zitierten Diskussion hervorgeht, bringt die Rolle der Illusion den Betrachter zurück zum Objekt: Die Illusion sollte den Betrachter auf die Qualitäten des ursprünglichen Objektes aufmerksam machen und das Bewusstsein unserer Wahrnehmung erwecken, also diese über das Objekt und seine Realität hinaus erweitern.

In diesem Kontext sind von besonderer Relevanz einige Referenzen aus dem Artikel „Mimesis – Emergenz“ von Wolfgang Iser, der die Legitimation des Diskurses der Nachahmung durch die Notwendigkeit des Gegenstandes, verdeutlicht zu werden, begründet, aber zugleich auf der transformatorischen Kraft der Illusion insistiert.

Wolfgang Iser behandelt in seinem der Mimesis gewidmeten Text¹⁰⁰ den Diskurs, der diese als eine Möglichkeit zum Vorschein bringt, stets das kopierte Objekt auch mitzuverwandeln. Iser unterstreicht die Tatsache, dass der Diskurs der Mimesis nicht nur die Beschreibung des Gegenstandes leistet, sondern immer auch im Vordergrund seine Rechtfertigung (die Rechtfertigung und Begründung der Nachahmung) liefert. Die beiden Bereiche des Diskurses befinden sich in Interdependenz zueinander und entfalten sich einer durch den anderen. Diese Notwendigkeit der Selbstlegitimierung erkennt und bespricht Iser entlang der Geschichte der Mimesistradition. Iser beschreibt wie es im Falle, in dem die Legitimation des Diskurses durch die Notwendigkeit des Gegenstandes, verdeutlicht zu werden, begründet wird, zu einer interaktiven Rückkoppelung zwischen dem Gegenstand, dem Diskurs und der Diskursumwelt kommt, die eine Transformation hervorbringt. Durch diese Transformation (als Emergenz verstanden) wird zugleich auch die performative Dimension der Mimesis zum Vorschein gebracht. Somit kann auch nicht mehr von Nachahmung im Sinne von Wiederholung gesprochen werden, sondern nur im Sinne eines emergenten Phänomens. Wie kann dann die Nachahmung überhaupt verstanden werden? Iser nennt sie eine Ausstattung des vorgegebenen Gegenstandes, ohne die der Gegenstand selbst nicht zugänglich oder zu verstehen wäre. In diesem Kontext ist eine Betrachtung der Unterschiede zwischen Mimesis und Simulakrum von Interesse.

Dadurch kann die Beschäftigung mit Illusion und Mimesis von Sinta Werner und ihr Umgang mit der Realität als Referenzebene im Licht der bisherigen Auseinandersetzungen mit dem Simulakrum näher verfolgt werden. Iser erkennt eine Bewegungsrichtung von Mimesis zur Simulation über Simulakrum und Phantasma (also eine virtualisierte Gegenständlichkeit), die er als Etappen dieser transformatorischen Bewegung betrachtet und als Phänomene der Emergenz identifiziert. Die Bewegung durch diese Etappen hat die Emergenz zur Folge. Das Simulakrum betrachtet Iser als einen Ausläufer der Mimesis, dadurch dass die Simulation durch ihre Nachahmung eine Gegenständlichkeit vortäuscht, aber zugleich die Täuschung zu erkennen gibt. Im Falle der Simulation ist die Gegenständlichkeit,

¹⁰⁰ Iser, Wolfgang (1998): „Mimesis – Emergenz“, in Kablitz, Andreas, Neumann, Gerhard (Hg.) *Mimesis und Simulation*, Rombach, Freiburg im Breisgau, S. 670-686.

in Isters Begriff, ein reines „Als Ob“, wobei das Simulakrum dieses nochmal durchstreicht und seine Gegenständlichkeit verflüchtigt. Das Simulakrum nennt Iser eine Repräsentation des Nicht-Vorhandenen. In diesem Aspekt erkennt Iser auch den Unterschied zur Mimesis, dadurch dass es

„als Darstellung eines Nicht-Vorhandenen etwas zu leisten vermag, das durch den Gegenstandsbezug der Mimesis nicht zu erbringen ist. Als Repräsentation eines Nicht-Vorhandenen ist das Simulakrum Erbe der Mimesis und vielleicht auch eine Kompensation dessen, was im Verständnis der Nachahmung unverstänlich geblieben war, denn der zu nachahmende Gegenstand wurde durch die ihm widerfahrende Modellierung ständig in einer bestimmten Weise simuliert, während sich im Simulakrum diese schon der Mimesis eignende Gegenstandsmodellierung von aller Gegenständlichkeit befreit mit der Konsequenz, dass es zur völligen Phantomisierung vorgespiegelter Gegenständlichkeit kommt.“¹⁰¹

Der Gegenstandsbezug, den Iser in Verbindung mit der Mimesis bringt, ist ein prägnanter Aspekt in Sinta Werners Werk. Hier spielt sich die Rezeption in der dargestellten Ebene des Werkes ab, in der die Illusion erzeugt und aufgenommen wird. In den Werken, die mit Simulation operieren, handelt es sich dagegen, so wie Iser die Situation, die das Simulakrum kreiert, beschreibt, um eine Loslösung von der Gegenständlichkeit des Referenzobjektes und einer eher phantomhaften Präsenz des Werkes, das nicht mehr in seiner gegenständlichen Präsenz erlebt werden kann. Der Sinn dieser Werke ergibt sich also nicht durch eine gegenständliche Modellierung, sondern durch die Inszenierung einer absichtlichen und sichtbaren Ablösung von der Gegenständlichkeit, was auch zu ihrer Virtualisierung führt. Die Rezeption, die von jedem Betrachter neu gestaltet wird, rückt somit in eine konstitutive Dimension des Werkes.

Iser assoziiert die Gegenstandsmodellierung in der Mimesistradition mit einer Unbewusstheit, wobei das Simulakrum die falschen Ähnlichkeiten bewusst kennzeichnet, und die *Abbildfunktion* selbst zum Gegenstand des Simulakrums geworden ist (das, wie Iser meint, dazu dient, Phantome zu erzeugen). Iser unterstreicht hier nicht nur die Wirkungskraft des Simulakrums, sondern auch seine inszenatorische Macht, die zu einer Loslösung von aller Gegenständlichkeit führt. Die referenzlose Inszenierung durch das Simulakrum gehört, so Iser, dem Bereich des Imaginären an, weil diese Referenzlosigkeit letztendlich nur imaginär

¹⁰¹ Ibid., S. 676.

besetzt werden kann. Damit handelt es sich nur um die Möglichkeit einer *individuellen* Besetzung des Simulakrum. Iser erweitert die strukturellen Unterschiede zwischen Simulakrum und Mimesis noch eingehender: Dieser Phantomcharakter, der durch das Simulakrum der Gegenständlichkeit zugeordnet wird, eröffnet eine Leerstelle, die einerseits eine imaginäre Besetzung hervorruft, andererseits, weil sie nicht von Gegenständen abhängig ist, werden Vorstellungen produziert, die unbegrenzt variabel sind. In dieser Vorstellungsdimension, in der das Simulakrum nicht mehr, so wie die Mimesis, in einem Selbstlegitimierungsprozess gefangen ist, entsteht zugleich die performative Dimension des Diskurses. Durch die Freisetzung seiner performativen Aktivitäten werde das Simulakrum vergegenständlicht.¹⁰² Somit kann das Simulakrum vom Diskurs auch gar nicht mehr unterschieden und getrennt sein.

„Das Simulakrum als Diskurs ist Performanz, die ihre Hervorbringungen zu imaginären Vorstellungsbildern verschiebt, um in deren Entwertung für neue Platz zu machen. [...] Dadurch erweist sich das Simulakrum als eine Diskursfigur, die darauf angelegt ist, das wiederzugewinnen, was schon immer verloren ist.“¹⁰³

Iser bespricht in demselben Artikel auch die Natur der emergenten Phänomene, die, wie er begründet, nicht von den vorhandenen Situationen ableitbar und somit gar nicht vorhersagbar sind.¹⁰⁴ Iser verbindet Emergenz mit einer Störung, die die Vorgaben (die vorgegebenen Situationen) in ihren komplexen Zusammenhängen erfahren und aus denen heraus die Emergenz eine neue Ordnung hervorbringt. Der Autor erkennt eine transformatorische Bewegungsrichtung von Mimesis, zu Simulation, Simulakrum und Phantasma, die alle als Phänomene der Emergenz letztendlich eine Transformation (der bloßen Nachahmung der vorgegebenen Komponenten) als ihren Inhalt haben. Alle konstituieren sich aber durch Bilder, ob es sich um konkrete, reale Bilder handelt oder imaginierte. Emergenz gehört, so demonstriert Iser im letzten Teil seines Artikels, zu einem nicht-linearen, nicht-geschichtlich organisierten System, weil Emergenz als eine sich selbst organisierende Ordnung, eine Vermehrung dessen ist, was durch sie als Verarbeitung von Störung auftaucht.¹⁰⁵

¹⁰² Ibid., S. 677.

¹⁰³ Ibid., S. 678.

¹⁰⁴ Ibid., S. 682.

¹⁰⁵ Ibid., S. 684.

4.3. Simulakrum. Concepts are mental images

„[...] Yet images don't have to be descriptive, they can be concepts, and Deleuze and I often discussed this point. Concepts are mental images.“¹⁰⁶ (P. Virilio)

Auf der analytischen Linie, die Carlos Bunga in der Besprechung seiner Werke eröffnet hat, in der er seine Konstruktionen als Simulakren beschrieben hat, betrachte ich in den hier vorestellten Werken die Dimension ihrer Realität als Simulakren als ausschlaggebend für die Frage nach der Virtualität. Anhand des Denkens einiger zeitgenössischer Autoren über die Natur des Simulakrum will ich versuchen, das Aufkommen und die Vermittlung der Virtualität in diesen Werken zu verfolgen, vor allem anhand der theoretischen Unterscheidung zwischen den beiden Begriffen Simulation und Simulakrum.

Besonders aufschlussreich finde ich die Kommentare von Michael Krome zu Carlos Bungas Konstruktion von Virtualität und seine eigene Auffassung vom Simulakrum, die Michael Krome in dem folgenden Interviewausschnitt ausführlich behandelt.¹⁰⁷

M.J.: Ich wollte Sie einiges fragen zur Idee des Simulakrum in Verbindung mit Bungas Werk. Simulakrum ist ein Konzept, das er selbst benutzt, um seine Arbeit näher zu definieren. Bunga betrachtet sein Werk nicht dem Bereich der Virtualität angehörig, sondern eher dem Bereich des Simulakrums. Simulakrum von etwas, das hätte sein können. Und in diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, wie wird die Virtualität bei Bunga konstruiert, durch welche Parameter?

M.K.: Auf den Begriff des Simulakrum reagierend, finde ich ihn komplex und offen für eine Temporalisierung. Virtuuell bezeichnet er rein medial das Abbild. Für mich ist Simulakrum dagegen aktiv auf einer temporalen Achse. Bei dem Begriff Simulakrum erscheinen Implikationen von prospektiver und retrospektiver Natur. Bei Carlos bin ich mir nicht sicher, ob es nur prospektiv funktioniert: seine Konstruktionen als Modell für etwas, das kommen wird.

M.J.: Ich sehe es auch retrospektiv: etwas, das hätte sein können...

M.K.: Ja, hätte sein können oder sogar gewesen *ist*: die Melancholie. Die Verzeitlichung von Melancholie kommt eher aus dem, was hätte sein können oder gewesen ist.

¹⁰⁶ Louise K. Wilson (1996): "Cyberwar, God and television" (Anm. 29).

¹⁰⁷ Interview am 2. Juli 2009, Berlin.

Es gibt in Belgien und in Italien Baumaßnahmen, die als prospektive Ruinen gesehen werden können, mit vielen Bauproblemen, die letztendlich nicht mehr genehmigt werden und somit bleiben angefangene Konstruktionen in der Landschaft stehen. Halbkonstruierte Torsos, die verwittern und kaputtgehen. In vielen Schwellenländern, wo viel geplant wird und nichts mehr weitergeführt werden kann, sind es oft ganze Siedlungen. Finanzkrise oder Planungsfragilität, die Gebäude sehen gespenstisch aus und nur die Betonfundamente sind noch zu sehen. Es bleibt dann auch kein Geld mehr, um es abzureißen. Ich fand das immer sehr interessant, weil sie da stehen und einfach prospektive Ruinen sind. Die sind einerseits noch interessanter als Sachen, die alt und verfallen sind. Ein Prinzip der maroden Planung. Prospektive Ruinen. Insofern ist die Idee des Simulakrum auch sehr interessant. Für die Arbeit von Carlos finde ich, dass Simulakrum in beiden Richtungen verstanden werden kann: nach vorne und nach hinten auf der Zeitachse. Ich glaube, dass bei Carlos es wichtig ist, nicht nur die Vergangenheit von Geschichte zu betrachten, sondern die Material- und die Farbwahl bedenkend, ist er retrospektiv.

M.J: Manchmal macht er Interventionen auf Dokumentationen seiner schon gefertigten Arbeiten.

M.K: Dann sind es auch retrospektive Interventionen, die, so wie die prospektiven Ruinen, auch mit der Zukunft in Verbindung zu bringen sind.

M.J: Sie sehen Virtualität verbunden mit Raum und Simulakrum eher mit Zeit?

M.K: Bei Virtualität fehlt mir der temporale Aspekt. Virtualität ist für mich auf der bildtheoretischen Ebene Abbild und nicht mehr, es beschreibt nicht diese Zeitachse.

M.J: Dann ist Virtualität näher zu unserer erlebten Realität aus zeitlicher Perspektive, sie gehört nur einem anderem Raum an, wobei Simulakrum anderen zeitlichen Etappen, der Zukunft, der Vergangenheit angehört und mit unserer gelebten Realität sehr wenig Verbindung haben kann?

M.K: Ja, das stimmt. Virtualität ist eher auf einer bildtheoretischen Ebene zu verorten, Simulakrum ist dagegen situativer und offener für das, was man Szenarien nennt. Szenarien in der Zeit mit narrativen Aspekten. Auch in der Kunsttheorie ist der Begriff der Virtualität sehr stark von der Medientheorie okkupiert worden, von *fake*, von bipolaren, dualistischen Prinzipien. Simulakrum scheint mir der komplexere und bezugreichere, modernere Begriff zu sein. Es ist auch interessant, dass Carlos es so sehen will, dass er das präferiert.“

Die Diskussion des Begriffs „Simulakrum“ hat im Folgenden als Ausgangspunkt die Bedeutung, die Carlos Bunga dem Begriff gewährt. Bei Bunga hat er Folgendes zu bedeuten:

„Simulakrum ist für mich nicht so sehr eine Kopie, in einer formalistischen Weise, sondern ist sehr nahe an dem Konzept von Modell. [...] Ein Simulakrum ist für mich die Benutzung einer gewissen Wirklichkeit, aber ihre Benutzung in einer abstrakten Weise. Simulakrum ist eine Wirklichkeit, deren Inhalt geändert wurde. Ein Simulakrum macht auch eine Umstellung [im Original: *shift*]: Es könnte die Wirklichkeit sein, aber es ist nicht genau die Wirklichkeit. [...] Ich bin interessiert an dieser Qualität des Simulakrums, eine Umstellung, eine Transformation von etwas in etwas anderes auf der Basis eines formell logischen Systems zu bewirken. Ein Simulakrum, wie ein Modell, scheint etwas Konkretes zu sein, ist es aber nicht. Ein Simulakrum ist dagegen eine Projektion von (einem) Raum. Es ist eine Idee. Eher eine mögliche Idee, als eine materialisierbare Idee. [...] Ich führe auch ein Simulakrum von Aktion durch, wenn ich meine Gebäude zerstöre.“¹⁰⁸

An einer anderen Stelle im Interview meint er:

„Ich bin in meinen Aktionen an einer Simulation von Gefahr interessiert, nicht an Gefahr selbst. [...] Ich bin vor allem daran interessiert, neue Existenzmöglichkeiten für Räume zu kreieren, deswegen bin ich auch interessiert an der und erwähne die Idee des Simulakrum von Räumen.“

Die Unterscheidung, die Carlos Bungas in seiner Aussage unternimmt zwischen dem Prozess des Nachahmens, des Kopierens und einem Modell, das die Funktionen des Originals umstellt und eine Transformation, einen Bruch mit seinem Referenten bewirkt, könnte, in anderen Worten, der Differenzierung zwischen Simulation (als Kopie) und Simulakrum (als eine mentale Projektion) entsprechen. Simulation hat vor allem in einer alltagssprachlichen Terminologie die Konnotation einer gewollten Fälschung, die auf einer oberflächlichen, mit Bungas Worten, *formellen Ähnlichkeit* basiert. Somit rückt die Simulation in den Bereich der Imitation und ihrer spezifischen Techniken. Dagegen scheint das Simulakrum auf anderen repräsentationalen Techniken zu basieren. Zum Unterschied von der Simulation, die eher prozesshaft zu sein scheint, also Aktionen voraussetzt, durch die das Kopieren oder die

¹⁰⁸ Interview mit Carlos Bunga, März 2009, Lisboa.

Fälschung unternommen wird, entspricht das Simulakrum einer Idee, die in einem Objekt oder Handlung eine Materialisierung findet und entspringt einem Bruch, einer Umstellung der Realität, welche diese unter einem neuen Aspekt zeigt. Damit bleibt die Ähnlichkeit des Modells mit dem Referenten auf einer formalen Ebene – das Simulakrum teilt nicht die Substanz und die Qualitäten des Referenzobjektes. Michael Krome betrachtet die Virtualität als eher mit der Visualität verbunden. Sie errichtet Räume oder macht Räume sichtbar, die von unserer erlebten Realität fern sind, die aber unsere zeitliche Dimension teilen. Dagegen bedeutet das Simulakrum einen zeitlichen Sprung. So wie auch Bunga bespricht Michael Krome die Kapazität des Simulakrum, eine Variation gegenüber dem Realen zu realisieren, wie ein alternatives Szenarium, welches die Realität umstellt und hebt wie Bunga auch, die Ambiguität zwischen dem Simulakrum und seinem Referenten hervor.

In einem Artikel über Simulation als Stichwort eines den wichtigsten Begriffen in der zeitgenössischen Kunst gewidmeten Bandes schreibt Michael Camille,¹⁰⁹ Kunsttheoretiker des Mittelalters, dass Simulakrum vor allem dadurch seine Rolle in der Kunstgeschichte gespielt hat, dass es den Begriff der Repräsentation selbst gefährdete und die Dichotomie zwischen Modell und Kopie, Bild und Ähnlichkeit untergraben hat. Im Gegensatz zu dem mimetischen Bild, das als eine Behauptung des Realen gefeiert wird, wurde das Simulakrum im Mittelalter gefürchtet, als eine Verneinung des Realen. Dadurch, dass das Simulakrum ein Bild ohne Modell ist, stört es die übliche Ordnung der Priorität.¹¹⁰ Camille erklärt, dass diese spezifische Imitation, die das Simulakrum vollbringt, auf Platon zurück zu führen sei, bei dem das Simulakrum eine Abweichung und eine Perversion der Imitation darstelle – eine falsche Imitation. Darüber hinaus unterstreicht Camille noch im Zusammenhang mit Platons Auffassung von Simulakrum, dass bei Platon das Simulakrum als das Modellgetreue nur durch die Betrachtung aus einem bestimmten Blickpunkt erscheint, der das Ganze als etwas anderes *aussehen* lässt. Damit rückt in dieser Beziehung die Perspektive der menschlichen Subjektivität in den Vordergrund, die es erlaubt, aus einem besonderen Betrachtungsblickpunkt etwas als ein Modell zu erkennen. Von Anfang an also hat das Simulakrum nicht nur die Bildhersteller involviert, sondern auch die Betrachter des Bildes – was das rezeptionstheoretische Fundament der platonischen Philosophie darstellt.

¹⁰⁹ Camille, Michael (1996), „Simulacrum“, in Nelson, Robert S.; Shiff, Richard (Hg.), *Critical Terms for Art History*, University of Chicago Press, S. 31-44.

¹¹⁰ Wegen dieser konfusen Irrealität, die ein Simulakrum behauptet, wurde der Begriff im Mittelalter für etwas Unwahres eingesetzt und besonders auch für das, was als die Idole „der Anderen“ (der Muslime oder Juden) empfunden wurden.

Nach den letzten Gipfeln des platonischen Simulakrum, so wie Camille den Minimalismus nennt, bedeuten die Schriften von Deleuze eine „Umkehrung“ von Platon, da er den Dualismus des platonischen Modells entfernt. Hauptsächlich in seinem Werk zu Francis Bacon – „Logic of the Senses“ und hier in dem Abschnitt „The Simulacrum and Ancient Philosophy,“ (1967) - „Platon and the Simulacrum“ (1969) wird das Simulakrum als ein fundamentales Konzept für die Kunst unserer Zeit entwickelt. Deleuze unternimmt eine Distinktion zwischen Kopie und Simulakrum, wobei die Kopie ein Bild sei, das mit Ähnlichkeit versetzt worden ist, und das Simulakrum ein Bild ohne Ähnlichkeit. Deleuze ersetzt die platonische Priorität des Modells gegenüber der Kopie durch ein umkehrtes System, in dem das Simulakrum sich nicht als Kopie begründen muss und die dichotomische platonische Betrachtung vollkommen aufgelöst wird. Michael Camille fasst Deleuzes Herangehensweise als eine Ausschließung der Blickperspektive zusammen, die bei Platon den Unterschied bewirkt und die Natur des Simulakrum bestimmt hatte.¹¹¹

Bei Baudrillard dagegen erfährt das Simulakrum eine Immersion im Bereich des Sozialen, wo es in einem apokalyptischen Ton verschiedene Denkrichtungen aus Baudrillards Gegenwart zusammenbringt, unter denen Michael Camille die folgenden als ausschlaggebend identifiziert: Marcel Mauss (seine Theorie der Gabe), Marshall McLuhan und die marxistische Ökonomie des Bildes. „Simulacra and Simulations“¹¹² beginnt mit dem häufig zitierten und im Kontext der Kunst einflussreichen Essay „The Precession of Simulacra“. Dieser kehrt zu der platonischen Dichotomie zurück, aber erhält sie aufrecht und kehrt sie um, wie der Kritik zu Baudrillard zu entnehmen ist, während Deleuze eine Alternative dazu ausarbeitet. Baudrillard erklärt hier, dass das Reale durch Zeichen substituiert worden und die Illusion als solche nicht mehr möglich ist, weil auch das Reale nicht mehr möglich ist. Simulation ist für Baudrillard mehr als eine Täuschung, die ein „Falsches“ als Reales vorgibt und dabei die originale Realität intakt lässt, sie bedeutet die Zerstörung einer originalen Realität, was die Distinktion zwischen Wahr und Falsch ins Schwanken bringt. Diese Zerstörung der Wahrheit durch die Simulation bewirkt in Baudrillards Vision, dass die Welt nach den Effekten des allumfassenden Simulakrum von Sinn entleert übrig bleibt. Simulakrum als Produkt dieses Prozesses, durch den die Realität untergraben wurde, ist eine in sich kohärente Welt, in die aber leere Zeichen auf sich selbst verweisen und in der Sinn und

¹¹¹ Camille, Michael, „Simulacrum“ (Anm. 109), S. 33.

¹¹² Baudrillard, Jean (1988), „Simulacra and Simulations“, in *Jean Baudrillard, Selected Writings*, ed. Mark Poster, Stanford University Press, Stanford; „The Precession of Simulacra“, S. 166-184. Fragmentarisch zu finden in: Baudrillard, Jean (2002), „Simulacra and Simulations“, in Mirzoeff, Nicholas (Hg.): *The Visual Culture Reader*, Routledge, London, New York.
Zu finden online unter http://www.stanford.edu/dept/HPS/Baudrillard/Baudrillard_Simulacra.html.

Wert absent sind. Aus der Perspektive ihres Betrachters ist diese Welt ein Mittel der Entführung in die Dimension des Visuellen, hinter der nichts Weiteres zu finden ist. Der Betrachter/Benutzer dieser Welt ist gefangen in der Oberfläche und kann sich nicht von ihr losreißen, da er von ihr fasziniert und geblendet ist. Die Medien im Allgemeinen haben eine ausschlaggebende Position in diesem Spiel: Sie simulieren die Simulakrum-Realität, sind also eine doppelte Simulation, die nur dazu da ist, um uns durch eine wiederum falsche Opposition von der angeblichen, aber eigentlich längst verlorenen „Realität“ der Welt zu überzeugen und somit die Täuschung zu bekräftigen. Das Simulakrum ist also ein Medium der Vermittlung unserer alltäglichen Wirklichkeit, wobei die Medien nicht mehr die Rolle haben zu vermitteln, sondern unzertrennbar von der Realität werden. Die Bilder haben in Baudrillards Schreiben eine autoritäre, fatale Kraft. Das gigantische allumfassende Simulakrum ist ein geschlossener Zirkel in sich selbst, ohne Referenz und Grenzen. Im Unterschied dazu ist Deleuzes Vision weniger apokalyptisch und hebt die Konsequenzen der Vorherrschaft des Simulakrum als einer positiven Öffnung zu anderen kritischen Interpretationen hervor.

Dieses Simulakrum als Hyperrealität, das Baudrillard beschreibt¹¹³, profiliert ein Modell des Simulakrum, von dem sich die Werke, mit denen ich mich hier beschäftige, abgrenzen. Die Überlappung die Baudrillard zwischen dem Realen und der Täuschung sieht, das Simulakrum als perfekte Deskription des Realen, die alle Referenzen beseitigt und eine Simulation, die nicht mehr spekulativ und diskursiv ist bauen eine apokalyptischer Vision des Simulakrum auf. Im Gegensatz dazu rückt das Simulakrum in den hier befragten Werken in eine Position, die eine spekulative, interpretative Position gegenüber der Realität entfaltet. Das Denken im Rahmen der Dichotomie zwischen Absenz und Präsenz wird ebenfalls durch diese Werke aufgegeben. Baudrillard behauptet: „To dissimulate is to feign not to have what one has. To simulate is to feign to have what one hasn't. One implies a presence, the other an absence.“¹¹⁴ Baudrillard interpretiert die Auffassung von dem, was als das „Reale“ betrachtet wird wie folgt: „This is how simulation appears in the phase that concerns us: a strategy of the real, neo-real and hyperreal, whose universal double is a strategy of deterrence.“¹¹⁵

Eine andere Quelle zu Baudrillards Denken über das Simulakrum ist sein Buch „Das Ereignis“¹¹⁶. Der Band enthält die beiden Kapitel „Ereignis 1“ und „Ereignis 2“, die auf zwei Vorlesungen Baudrillards basieren, wobei das erste Kapitel sich mit der Beziehung des

¹¹³ Ibid., S. 166-167.

¹¹⁴ Ibid., S. 168.

¹¹⁵ Ibid., S. 172.

¹¹⁶ Baudrillard, Jean (2007): *Das Ereignis*. Schriften aus dem Kolleg Friedrich Nietzsche, Verlag der Bauhaus Universität Weimar, Weimar.

Virtuellen zu dem Ereignishaften befasst. Ich zitiere in diesem Kontext den Text Baudrillards nicht aus der Perspektive der Virtualität, sondern vor allem bezüglich seiner Überlegungen zum Simulakrum. Hier bespricht Baudrillard die Beziehung zwischen dem Ereignis und den Bildern, die es begleiten, gleich, ob es sich um Filme oder Bildpropaganda handelt. Diese behandelt er als Simulakra des Ereignisses und bespricht ihre Natur, indem er die Eigenheiten jedes dieser Medien ausdifferenziert in Bezug auf das Ereignis. Ausgehend von dem besonderen Fall, den Baudrillard hier kommentiert – die antizipierenden Filme vor dem Ereignis des 11. September 2001 in den USA – ist die Problematisierung eines Typs von Dokumentation interessant, der antizipativ wirkt und die Natur des Ereignisses selbst beeinflusst, auch wenn die Dokumentation als solche erst retrospektiv wahrgenommen wurde. Ich werde also in diesem Kontext den historischen Hintergrund, den Baudrillard erwähnt, beiseite schieben und versuchen, auf einer theoretischen Ebene das Bild als Simulakrum-Dokumentation in Beziehung zu dem Ereignis in der Auffassung Baudrillards zu entwickeln. Aus der Beschreibung Baudrillards¹¹⁷ geht hervor, dass diese Bilder für ihn eine Möglichkeit darstellen, in sich Ereignisqualitäten aufzuweisen und das faktische Ereignis an sich zu absorbieren, jedoch seine unvorhersehbare Natur zu bewahren. Diese Bilder des Ereignisses nennt Baudrillard *entschärfte Kopie* des Ereignisses, die aber in einer ständigen Auseinandersetzung mit dem Ereignis sich befinden. Das Ereignis produziert sich und setzt sich zur Wehr gegen sein eigenes Abbild.¹¹⁸ Dieses Bild und seine Beziehung mit dem Ereignis bezeichnet Baudrillard mit dem Begriff des Simulakrum. Diese Auffassung des Simulakrum, die in einem viel späteren Werk hervortritt als den bisher zitierten Schriften Baudrillards zum Simulakrum, hält sich auf einer Bedeutungsrichtung, die Baudrillard für das Simulakrum angedeutet hatte, bringt aber einen Aspekt zum Vorschein, der bis dahin nicht explizit ausarbeitet wurde: das Bild als Simulation-Dokumentation. Diese Aspekte des Dokumentarischen sind nicht nur im Werk der von mir erwähnten Künstler, sondern auch in ihren dazu gehörigen theoretischen Überlegungen wieder zu finden. Die Vision von einem Werk, das sich gegen seine eigene Dokumentation, die eher eine Simulation bedeutet, konstruiert und das von seiner Dokumentation absorbiert wird, ohne seine Unvorhersehbarkeit, also Ereignishaftigkeit zu verlieren, ist eine inhärente Dimension der hier beschriebenen Werke.

¹¹⁷ Ibid., S. 17.

¹¹⁸ Ibid., S. 18.



Yukihiro Taguchi, *Über. Performative Skizzen*, 2009

In dieser Hinsicht bringe ich das Werk Yukihiro Taguchis <Über. Performative Skizzen> (2009) und weiterhin alle seine Arbeiten in Erinnerung, die die „stop motion animation“-Technik involvieren, durch die mehrere Bilder mit ein und demselben Objekt mit Bewegungen, die dieses Objekt erfährt, synchronisiert werden. In allen seinen Werken geht

Taguchi von einer sehr gewöhnlichen Situation aus: In diesem Fall ein Galerieraum, der mit Skizzen bedeckt ist (das ist auch das, was der Betrachter bei Eintreten in die Galerie zu sehen bekommt). So wie in seinen anderen Werken auch, wird die ausgestellte Situation durch ein Video ergänzt, in dem wir Ereignisse ablaufen sehen, die der Raum erfahren hat, die also eine dokumentarische Qualität aufweisen, und in einer vorausgesetzten Vergangenheit platziert zu sein scheinen. Der Film selbst in <Über performative Skizzen> scheint eine Nachzeichnung zu sein, eine neue Skizze, die die Ereignisse, die der Raum und die Zeichnungen erfahren, nicht nur dokumentiert, sondern – und hier tritt der Aspekt, den Baudrillard betont, auf – auch ermöglicht. Im Film kombinieren sich die Zeichnungen in unendliche viele Konfigurationen, die den Galerieraum (der nun zum Zeichenraum geworden ist) verändern und in einer ständigen Selbsttransformation erscheinen lassen. Die Zeichnungen bewegen sich und bilden jedes Mal neue Räume im Galerieraum – was Taguchi selbst in der Mehrheit seiner Werke sogar im Titel mit dem Begriff „performativ“ bezeichnet. Somit wird Dokumentation (die die Funktion hat, zu vermitteln, was mit einem Objekt passiert ist) mit einer performativen Natur ausgestattet.

So wie Takeshi Hirata in einer Analyse zu Taguchis Werk richtig bemerkt, handelt es sich hier nicht um eine gewöhnliche Stop-Motion-Technik.¹¹⁹ In seinen Filmen bewegen sich nicht die Bilder, die in den Zeichnungen erscheinen, so wie in gewöhnlichen Animationsfilmen, sondern bewegen sich die Zeichnungen selbst, die in dem Galerieraum ansonsten statisch ausgestellt sind und bauen Installationen verschiedenen Typs auf und ab. Wie aber Takeshi Hirata bemerkt, handelt es sich trotz der Verbindung dieser Zeichnungen, die eine Aktion in der Zeit entfalten, nicht um eine narrative Welt. Der Kritiker nennt sie dagegen „stop motion documentaries“, weil durch dieses Medium Prozessualität und Raum verbunden werden. Der Prozess der Spatialisierung der Zeichnungen wird durch die Dokumentation aufgenommen, indem ein Film geschaffen wird. Damit ist Performativität ein konstitutiver Bestandteil von Dokumentation bei Taguchi. Die Dokumentation ist aber auch nicht eine Fiktion (retrospektiv durch einen animationstechnischen Effekt kreiert), weil sie tatsächlich den Prozess der Bildkonstruktion verfolgt. Die vielen Zeichnungen, die sukzessiv in der Zeit vom Künstler realisiert und an die Galerie (täglich per Fax) versendet wurden, setzen eine Variation in der Zeit voraus. Dokumentation und Ereignis können in dem Werk Taguchis (und das ist auch eines seiner Anliegen) auf mehreren Ebenen erkannt werden: die Prozesse (Dokumentation), durch die die Ausstellung (als Ereignis) entstanden ist oder auch

¹¹⁹ Hirata, Takeshi (2009): „Yukihiro Taguchi, Über performative Sketche“, in „Kalonsnet“ Magazine, 07/Dec/2009, http://www.kalons.net/e/review/articles_1790.html.

die Zeichnungen (als Dokumente in einem Prozess), durch die das Ereignis seines Filmes entstanden ist. Die beiden Elemente dieser Beziehung aber bleiben in einer dynamischen Verbindung zueinander, und sind nicht weit entfernt von Baudrillards Thesen: Die Bilder antizipieren das Ereignis, fixieren aber keine direkte Beziehung zum Ereignis, das unvorhersehbar bleibt und sich gegen sein Bild produziert und die Position eines Simulakrum des Ereignisses besetzt (dadurch, dass die beiden Elemente ihre Unabhängigkeit voneinander behalten). Die Bilder selbst haben eine doppelte Natur: eine dokumentarische und eine ereignishafte. Die gleichen Bilder existieren einerseits in der Ausstellung, andererseits in dem Prozess, einen Film zu bilden. Und wie Takeshi Hirata meint, sammeln die Werke Taguchis den Besucher in ihrer Sammlung, integrieren ihn in die Bilder, die Achsen über Zeit und Raum spannen.

In seinem Artikel zu dem Denken über Simulakrum versucht Michael Camille, eine Geschichte der Kunst zu imaginieren, die sich nicht mehr anhand der Idee der Realität und ihrer progressiven Eroberung durch technische Evolution formen würde, sondern anhand der Idee des Simulakrum. Eine derartige Geschichte der Kunst würde nicht die Autorität und Singularität eines Modells und die Tradition der großen Meister verfolgen und wäre vor allem, wie Camille behauptet, eine Geschichte der Kunst, die sich durch Werke aufbauen würde, die nicht auktorial sind. In seiner Vision einer derartigen Kunst unterstreicht Camille eine sensorielle Dimension, durch die sich das Werk zur Perzeption hin öffnen würde. Aus dieser Perspektive ist zum Beispiel der Minimalismus dem platonischen Denken durch die Ersetzung der Realität durch eine nahe an die Perfektion der Idee reichende pure Abstraktion bei weitem viel näher als etwa der Surrealismus, der dicht am Realen bleibt, aber die Ähnlichkeit von ihrer Macht über das Reale trennt. Diese Assoziierung des Simulakrum mit einer auf Phantasie basierenden Vision der Realität auf der Linie des Surrealismus, Freuds und Lacans, hat ihre Ursprünge in einem auf der Psychoanalyse basierenden Kunstkritizismus, der auf eine Konjunktion mit einem präverbalen, essentiell visuellen Register des Werkes baut.

Ich würde im Unterschied zu Camille dagegen das Herstellen von Simulakren besonders in zeitgenössischen Werken, die sich in der „Tradition“ der konzeptuellen Kunst sehen – in den Arbeiten eines Künstlers wie Micheal Beutler, in den Performances von Ei Arakawa und in Installationen von Michael Hakimi –, nicht vorrangig mit der sensorischen, phantasmatischen und mit der Psyche verbundenen Realität als Erbe des Surrealismus assoziieren, sondern mit der Aufhebung der Distinktion zwischen Apparenz und Essenz, wie

es von Bunga weiter oben formuliert wurde. Das Gewinnen des Spiegelbildes in der Konfrontation mit der Realität (so wie es von Baudrillard dem Simulakrum zugeschrieben wird) ist keine Frage in diesen Werken. Wobei bei Sinta Werner zum Beispiel, Illusion und Realität durch eine konstante gegenseitige Referenznahme prozessual entstehen und den Blickpunkt des Betrachters (seine Rolle in der Erzeugung der Illusion) behaupten, aber nicht mehr die Vorrangigkeit eines der Bereiche problematisiert wird. In den anderen von mir beschriebenen Werken, wo nicht mit Illusionseffekten gearbeitet wird, erhält, so wie Camille betont¹²⁰, das Simulakrum eine bedeutende Rolle in der Einbeziehung einer erlebten Erfahrung des Werkes, die sich an einer Konjunktion zwischen Sensation und Konzept platziert und jenseits von Kopie und Reflexion zu verstehen ist.

In diesem Zusammenhang finde ich von Bedeutung Michael Kromes Besprechung der Benutzung von Karton durch Carlos Bunga. Der Künstler selbst erklärt Karton als ein Simulakrum und verbindet es mit Prozessualität und Temporalität, letztendlich auch mit Virtualität. Krome dagegen skizziert ein Verständnissfeld der Benutzung von Karton, das mit der Geschichte des Materials und mit seinen kunstgeschichtlichen Referenzen verbunden ist und nuanciert eine Interpretationsrichtung von Bungas Werk, die Karton mit einer konzeptuellen Herangehensweise potenziert. Michael Krome stellt das Problem wie folgt dar:

M.K.: Es ist noch mal prospektiv für das Entwicklungspotential von Carlos' Arbeit, dass – und ich würde mir für ihn oder für das Entwicklungspotential seiner Arbeiten wünschen –, dass sich die Arbeit öffnet und sich von einer retrospektiven Materialität her öffnet: Karton, Verwitterung, Altern könnten vielleicht theoretisch hier auch in ein sehr modernes Material umgesetzt werden und dann in dieser Richtung der prospektiven Ruinen entfaltet werden. Es ist oft ein Problem, wenn sich ein Künstler über den Materialbegriff definiert. Ich habe auch mit ihm darüber gesprochen, ob bei ihm dieser Begriff zentral wird und ob er Referenzen zur Geschichte des Materials etc. einbringen sollte – aus der Verpackungsindustrie oder aus der Logistik kommend, Transport. Selbst diese Installation ist Billigkarton, einfach zum Sortieren und dann ist es schon weg, abtransportiert.

M.J.: Und was war Carlos' Stellungnahme dazu?

¹²⁰ Camille, Michael (1996), „Simulacrum“ (Anm. 109), S. 41.

M.K.: Für mich war wichtig eine sozial-historische Definition von Material, zu der sich Carlos nicht geäußert hat. Wann hat sich dieses neue, triviale Material popularisiert? Industrielle Produktion von Papier als ein sehr stabiles Produkt. Es gibt kaum eine geschriebene Geschichte des Kartons (ich habe einige Recherchen zu dem Thema gemacht), in Verbindung auch zu der Geschichte der Logistik, der Transportindustrie der Verpackungsindustrie (Bewegung, Geschwindigkeit, billig, Massenprodukt als Stichwörter). Solange er damit arbeitet, könnte das eine Möglichkeit der Erweiterung werden.

Sonst könnte es konzeptioneller werden, wenn er von dem spezifischen Material weg, das auch ein Gefühl von *bricolage*, *arte povera* mit einer gewissen materialästhetischen Konnotation bringt, zum Beispiel in Beton, der Vergänglichkeit folgen würde. Es gibt in Mitteleuropa auch ein bestimmtes Vorurteil, dass der südliche Künstler einen sehr taktilen, haptischen Geschmack über die Jahrzehnte hinweg gehabt hat, weniger konzeptuell, anti-intellektualistisch. Im ganzen 20. Jahrhundert gibt es diese zwei Strömungen: intellektualistisch oder eher sensorial. Vielleicht ist es auch ein Rezeptionsproblem, dass das Material in den Vordergrund rückt, obwohl er auch Video benutzt, graphische Arbeiten, wo er ausradiert. Deswegen waren mir die frühen Werke, die Bricolages, sehr wichtig, sehr lieb.¹²¹

Bungas Beschäftigung mit dem Simulakrum bringt das Werk in Richtung einer sich progressiv entfaltenden Konzeptualität. Camille fragt sich, ob es nicht paradoxerweise eine Nostalgie nach dem Realen ist, das die Schriften von Baudrillard, aber auch von Deleuze oder sogar dem Cyberpunk-Autor Phillip Dick auf das Simulakrum bringt.¹²² Im Unterschied zu einer derartigen möglichen dissimulierten Angst vor der Macht des Simulakrum profiliert er eine Vision, die oft in der Cyborg-Literatur oder -Theorie und in Science-Fiction zu finden ist und die das Simulakrum als eine befreiende Dimension versteht.¹²³ Eine analytische Positionierung gegenüber dieser Fragestellung, die die Dichotomie Repräsentation – Realität erneut und den Begriff der Authentizität im Vordergrund bringt, unternehmen diese Werke in einer entscheidenden Weise. Das geschieht vor allem dadurch, dass das künstlerische Objekt in diesen Werken, so wie Deleuze es vom Simulakrum behauptet, zwei divergierende Bedeutungsserien zugleich internalisiert und keines als Kopie und respektiv als Original

¹²¹ Interview mit Michael Krome, am 2. Juli 2009, Berlin.

¹²² Camille, Michael (1996), „Simulacrum“ (Anm. 109), S. 42.

¹²³ Diese Perspektive habe ich in Verbindung mit dem Cyberspace und seiner Produktion von Virtualität weiter oben entfaltet.

ausgezeichnet werden kann. Die Realitäten, die diese Werke konstruieren, privilegieren keinen Blickpunkt (als persönliche Position des Betrachters), keine besondere Perspektive (als Realität des Werkes) und insofern kann man in diesem Falle auch gar nicht mehr von zwei Realitäten sprechen, sondern einer sich unendlich ausbreitenden Vielzahl von Realitäten, die die Werke miteinander verbindet. Die Essenz dieser Werke hat dadurch auch eine bestreitbare Problematik. Deleuze behauptet, dass das Gleiche und das Ähnliche keine eigenständige Essenz mehr haben, außer als Simulationen, also als die Funktionen des Simulakrum ausdrückend¹²⁴. Im Sinne dieser Behauptung von Deleuze können die besprochenen Werke selbst als Simulakren angesehen werden.

Ausgehend von der Auffassung des Simulakrum als einer Wiederholung, als einem Bild, das kein Original besitzt, stellt das Simulakrum die Frage nach der Beziehung zwischen Original und Bild und hinterfragt eine implizite Hierarchie, Ordnung und Folge. So wie es aus einem Interview vom März 2010 hervorgeht, könnte Karton als ein Träger der Prinzipien der Virtualität, die Bunga entlang seiner Stellungnahmen vertreten hat, angesehen werden:

„Virtuality creates relationships between different usages and between different coordinates of objects, which allow the possibility of showing new perspectives of the way of understanding objects and new contexts of exchange and communication with the object. Virtuality emerges as a necessity regarding the relation real/unreal: it can eliminate the frontier, which exists between both of them. The connection with the new, can be made through the intermediary spaces, which exist between things. In connection to this, is placed the artistic production, which can become a creation space, and which can assume those intermediary spaces, that enhance new possibilities of thought and experimentation. These relationships can produce mutual influences, originating ruptures of frontiers. [...] Virtuality is present in the overall processes of my work and is present also in the material that I use, which is characteristic for my working process – the cardboard.“

Dieses letzte Kapitel hat den Versuch unternommen die Virtualität aus den Konnotationen der *virtuellen Realität* herauszulösen, sie also nicht in dem Bereich des Artifizialen und der täuschenden Nachahmung, sondern sie in dem der *Realität* angesetzt zu betrachten. Virtualität wurde hier durch die Heranziehung des Begriffs Simulakrum und seinen verschieden

¹²⁴ Deleuze, Gilles (1990): „The Simulacrum and Ancient Philosophy“ - „Plato and the Simulacrum“ in *The Logic of the Sense*, Columbia University Press, New York. S. 257-265.

orientierten Deutungen näher behandelt. Das Verständnis der Virtualität, die als fern von der Simulation, die zum Erscheinen einer digital konstruierten Realität führt, aber nahe zu den Entstehungsgesetzen des Simulakrums steht, vertieft die bisher entstandene Interpretation der Virtualität als *Potentialität* des Gebauten. Bisher wurde gezeigt, dass die durch minimale, analoge Darstellungsmittel generierte Virtualität nicht als eine Konsequenz von Leere, Negation, Unsichtbarkeit oder Abstraktion, die diese Werke charakterisieren, angesehen werden kann. Aus dem ersten Teil des Kapitels ging auch hervor, dass Technologie selbst kein *virtualisierender* Faktor ist und somit führt ihre Optimierung nicht zwangsläufig zu einer Steigerung der virtuellen Ebene. Ausgehend von Carlos Bungas Bezeichnung der eigenen Werke und Aktionen als Simulakrum wurde der Begriff eingesetzt, um die Positionierung gegenüber dem Virtuellen der anderen Werke ebenfalls zu klären. Das Verständnis von Simulakrum bringt uns näher zu dem, was als eine fundamental „virtualisierte Realität“ verstanden werden kann, nicht nur durch die Überlappungen von unterschiedlichen zeitlichen Ebenen, sondern auch durch die Ununterscheidbarkeit von Realität und Virtualität.

Die Idee des Simulakrum steht auch im Mittelpunkt der Unterscheidung zwischen dem Virtuellen und dem Möglichen, da es scheinbar in dem Bereich der Illusion zu lokalisieren ist, sich aber als ein Übergangspunkt zu dem Bereich des Virtuellen erweist. Die Ruine, als eine konkrete Form von Simulakrum, veranschaulicht einige Funktionsprinzipien dieser Werke. Jenseits ihres evokatorischen Potentials, bedeuten die Werke als Ruine eine Überschreitung ihrer konkreten Präsenz durch eine Realität, die nicht aktuell ist, mit der sie aber eine Verbindung aufbauen und somit das Potential an neuen räumlichen Konfigurationen freilegen.

Das Virtuelle wurde in den Werken anhand der Prozesse ihrer Aktualisierung untersucht, die ihrerseits die Dimensionen der Erfahrung und Rezeption mit einbeziehen. Die Aktualisierung geschieht durch die leibliche Anwesenheit der Betrachter, ist jedoch konzeptueller Natur. Erlebnis ist dadurch eine innere Dimension der Virtualität. Aus dem Kapitel ging hervor, dass die Interpretation der Werke ebenfalls mit einer virtuellen Dimension assoziiert werden kann. Das Erlebnis, das das Werk generiert, ist in einer Raum-Zeit zu lokalisieren, die nicht nur anhand einer sozialen Dimension zu interpretieren ist, sondern auch anhand einer nachträglichen Wirkung, die sie virtuell auf ein kulturelles Bewusstsein ausüben kann.

Schlüsselkonzepte, die in den Schriften von Deleuze vorkommen, wurden evoziert, um eine mögliche Verbindung zwischen der Virtualität, die ein jedes Objekt trägt, dem Kunstwerk und dem Ereignis, durch das das Kunstwerk performativ stattfindet, feststellen zu können. Da für Deleuze das Ereignis Teil eines Sets von bestimmten Kräften ist, ist es ein

transitives Moment, verbunden mit anderen Ereignissen. Das Ereignis wird von Deleuze verbunden mit Ort und zugleich mit Nicht-Ort, mit Aktion und Nicht-Aktion, mit Vielfalt, die auf eine Verdichtung von virtuellen Möglichkeiten zurückzuführen ist, die stattfindet, wenn sich das Event in einer konkreten Raum-Zeit aktualisiert. Somit ist in den von mir behandelten Werken, in denen eine räumliche Absenz auf eine konzeptuelle Realität weist, die zugleich von dem Werk getragen, aber nicht dargestellt wird, das Ereignis zu verstehen als eine Gleichzeitigkeit von positiver oder negativer Bewertung, von dem, was existiert oder nicht existiert, zwischen wahr oder falsch. Damit wird auch Reales oder Imaginäres, Vorgestelltes oder Geschehenes nicht festgelegt, und das Ereignis wird von Deleuze mit dem Problem des Werdens und der Wiederholung in Verbindung gebracht. Das Ereignis entspricht einer Verdichtung von Potentialitäten im Moment ihrer Aktualisierung.

Schon in der Erwähnung des Simulakrum bei Platon, wird dieses anhand der Sicht des Betrachters definiert, anhand dessen, wie es gesehen wird. Die Theorien des Ereignisses bei Deleuze, übertragen auf die hier besprochenen Konzeptkunstwerke, ermöglichen die Erklärung der Rezeption der Werke als Aktualisierungsprozesse einer Virtualität, die nicht direkt aus Potentialitäten resultiert, die das Sichtbare, die Situationen oder die räumlichen oder zeitlichen Konfigurationen bieten, die wir im Moment der Betrachtung zu sehen bekommen. Die Rezeption kann verstanden werden als Aktualisierungsprozess der Potentialitäten dieser Werke, wie sie im Verlauf dieser Arbeit beschrieben worden sind, die also nicht einem vorkonnotierten, dem Werk ablesbaren Sinn entsprechen, sondern mit jeder Rezeption anders ausgelegt werden, was durch die von Deleuze als unendlich angenommenen Differenzialität der Virtualität begründet werden kann.

Die Unterscheidung Deleuzes zwischen dem Möglichen und dem Virtuellen, die anhand des Werkes von Sinta Werner behandelt worden ist, hat auch den Begriff der Mimesis in den Vordergrund gebracht. Allerdings arbeitet Sinta Werner mit der Illusion als einer bewusstseinsregenden Praxis, die eine kritische Selbstbetrachtung der Wahrnehmungsgesetze anregen soll, und nicht nur als einm blossen Täuschungsmittel. Aus ihren Werken, in denen die Kehrseite der werkeigenen illusionistischen Prinzipien zum Vorschein kommt, geht hervor, dass eine scharfe Trennung zwischen dem Möglichen (das auf eine Nachahmung der Realität geht) und dem Virtuellen nicht als absolut aufgefasst werden kann. Somit wird auch Wolfgang Iser's Konzept der Mimesis herangezogen, das von ihm für die transformatorische Kraft der Illusion eingesetzt wird. Iser beschreibt, dass es während der Mimesis der Realität zu einer interaktiven Rückkoppelung zwischen dem Gegenstand der Mimesis, dem Diskurs und der Diskursumwelt kommt, die eine Transformation dieser

Elemente der Beziehung hervorbringt. Diese Transformation (als Emergenz verstanden) bringt die performative Dimension der Mimesis zum Vorschein. Die bisher beschriebenen Werke können also in diesem Sinne als Repräsentationen des Nicht-Vorhandenen verstanden werden, ein Begriff, mit dem Iser das Simulakrum bezeichnet.

Dem Interpretationsmodell von Deleuze wird die Vision des Simulakrum bei Jean Baudrillard gegenüber gestellt, um eine Position zu markieren, von der sich auch diese Arbeit teilweise abgrenzt. Seine Gleichsetzung des Simulakrum mit dem Falschen hebt eine Täuschung hervor, die ohne Grenzen und ohne Referenz die ganze Realität umfasst und besetzt, welche somit als längst verloren angesehen wird. Baudrillards Schriften werden auch wegen seiner Erwähnung eines Bildes herangezogen, das zugleich simuliert und dokumentiert – eine Beziehung, die in den beschriebenen Werken und den Überlegungen der Künstler wieder zu finden ist. Ein Werk das von seiner Dokumentation absorbiert wird, die eher eine Simulation der Realität bedeutet, ohne seine Unvorhersehbarkeit, also Ereignishaftigkeit zu verlieren, ist eine inhärente Dimension der hier beschriebenen Werke. Baudrillard bespricht eine Dokumentation, die das Geschehen nicht bloß nachzeichnet, sondern auch ermöglicht – das, was aus einer anderen Perspektive im Verlauf dieser Arbeit als eine performative, ereignishafte Dokumentation bezeichnet worden ist.

Eine Positionierung gegenüber der Fragestellung, die die Dichotomie Repräsentation – Realität behauptet und den Begriff der Authentizität betont, unternehmen die behandelten Werke in einer entscheidenden Weise, indem sie dazu ein Gegenmodell bieten. Dies geschieht vor allem dadurch, dass das künstlerische Objekt in diesen Werken, so wie Deleuze es vom Simulakrum behauptet, zwei divergierende Bedeutungsserien zugleich internalisiert und keines als Kopie, respektive als Original, ausgezeichnet werden kann.

SCHLUSSWORT

Die beschriebenen Werke, deren entscheidende Bedingung der Manifestation und kommunikativen Ausdruckskraft die Transformation darstellt, profilieren und lösen zugleich eine Frage, die in Verbindung mit der Virtualitätstheorie von Deleuze aufkommt: Wie kann Virtualität im Präsens erfahrbar und konkret aktualisiert werden, wenn sie sich durch nicht manifestierte Potentialität und durch Veränderung definiert? Aktuell kann sie in einem Gegenstand überhaupt nicht existieren und muss durch Definition ihre erfahrbaren Umstände und den Gegenstand selbst kontinuierlich überschreiten. Die Virtualität kann also nur in dem Raum der Transformation, der Übergänge existieren und nicht anhand eines Objektes beschrieben werden. Die Werke erhalten in dieser Diskussion ihre Relevanz dadurch, dass sie als Prozess von den Künstlern und ihren Rezipienten verstanden werden, oder besser gesagt, die Gesamtheit der Prozesse, die sich in der Zeit abspielen und verschiedene Formen und mediale Ausdrücke annehmen, werden von ihnen als das Werk ausmachend angesehen. Nicht nur diese Prozessualität, die durch Sinnbrüche konstituiert wird, sondern auch die Vermittlung der Präsenz des Werkes und seines konzeptuellen Inhaltes anhand seiner Potentialitäten, die mental von den Rezipienten aktualisiert werden, macht diese Werke zu einem Ereignis. Somit wird Architektur, verstanden als Ergebnis eines Bauprozesses, ohne sich selbst zu negieren, ereignishaft.

Die vorliegende Arbeit hatte ihren Ausgangspunkt in dem Versuch, die in jüngster Zeit zu beobachtende Wendung zum Virtuellen in minimalen, postkonzeptuellen Werken, anhand eines Raumes der als performativ betrachtet wird, zu untersuchen. Die hier behandelten Werke evozieren eine Vision von Virtualität, die auf die digitalen Medien verzichtet, jedoch nicht außerhalb ihrer Diskurse und einer „virtualisierten Realität“ existieren kann. Die Werke, die mit Leere, Zerstörung, Dekonstruktion arbeiten und weniger eine persönliche Position des Künstlers tragen als eine Frage nach Materialität und Potentialität bedeuten, stellen mit analogen Darstellungsmittel auch eine Frage nach der Kreativität.

Das Hauptkonzept dieser Arbeit, der katalytische Raum, beschreibt einen Raum der sich durch Abwesenheit konstituiert, der aber das Erlebnis einer Virtualität ermöglicht, in der das Werk erst aufnehmbar und verständlich wird. Verfolgt wurde die Frage nach einer erfahrbaren Virtualität und seiner analogen Manifestierungsmöglichkeiten. In der Arbeit wurde gezeigt, wie die katalytische, performative Präsenz des Raumes das Werk in den Gang seines Werdens bringt und es aus der Gesamtheit der Prozesse, die es aufbauen, entstehen lässt. Dabei habe ich versucht zu

demonstrieren, wie Virtualität aus einer konzeptuellen Aufnahme des Werkes entstehen kann. Die Arbeit hat auch beabsichtigt, die Problematik der analog erzeugten Virtualität in zeitgenössischen konzeptuellen Werken anhand der Untersuchung der Wechselwirkung von Medialität, Raum, Ereignis, Simulakrum, Performativität, Virtualität, Konzeptkunst zu diskutieren. Anhand dieser Begriffe wird auch die vorliegende Zusammenfassung der Ergebnisse strukturiert.

Raum wurde in der Arbeit als ein gebauter, architektonischer Raum verstanden. Als ein konkreter Raum, der von den Besuchern der Werke betreten werden könnte, wurde er zugleich auch als ein abstrakter Raum behandelt, der von der Präsenz und den Bewegungen der in ihm enthaltenen Objekte ableitbar, aber nicht mit ihnen zu identifizieren ist und eher auf einer mentalen Ebene verbleibt. Raum wurde im Verlauf der Arbeit als prozesshaft präsentiert und durch seine Wirkungsmacht, die das Werk auf eine virtuelle Ebene katapultiert, als performativ – Eigenschaften, die mit dem Begriff des katalytischen Raumes zusammengefasst worden sind. Die Arbeit ist der Frage nachgegangen, wie ein performativer Raum oder Werke, die ihn thematisieren, gedacht werden können. Dieser *performativ wirkungsvolle* Raum wurde vor allem anhand Bewegung, Veränderbarkeit, Grenzverschiebungen und konzeptuellen Übergängen von einem Realitätsregister in ein anderes beschrieben. Die Gesetze, die die Wirklichkeit strukturieren und nicht die Wirklichkeit selbst, ist das, was die künstlerisch generierten Räume aufbaut, die eher als Übergangsräume zwischen dem konkreten, sichtbaren, ausgestellten Raum und dem, was der mental erzeugte, virtuelle Raum bezeichnet werden kann, entstehen. Die Werke selbst können somit als von den Künstlern geschaffene Möglichkeiten der Aktualisierung dieser mentalen Räume verstanden werden.

Die hier beschriebenen performativen Räume, die aus Prozessen der konkreten Konstruktion entstehen und dazu auch verschiedene mediale Ausdrucksformen involvieren, können als eine Manifestierung eines „architektonischen Denkens“ wahrgenommen werden. Dieses Denken wird innerhalb der Arbeit mit der dekonstruktivistischen Architektur in Verbindung gebracht, die als ein kreatives Unternehmen Architektur von ihrer konkreten Funktionalität loslöst und dazu dient, eine Hervorbringung von im Raum anwesenden Potentialitäten zu provozieren.

Die Werke entfalten auch einen Beitrag in den praktischen und theoretischen Experimenten um die *Virtualisierung* der Architektur. Das Ereignis wird durch diese Werke als der Architektur konstitutiv angesehen, und dadurch wird Kontingenz zu einer Bedingung der architektonischen Struktur. Die Arbeiten veranschaulichen, wie das Ereignis als Möglichkeit des Aufkommens des Neuen zu einer entscheidenden Dimension von prozessualen Werken werden kann. Zugleich hat sich im Verlauf der Arbeit heraus gestellt, dass die beschriebenen Werke, ohne es programmatisch zu beabsichtigen, eine Antwort leisten zu der Aufforderung von Jacques Derrida, eine Architektur des Erlebnisses zu imaginieren und zu schaffen, ein Versuch der aus der Disziplin der Architektur

heraus bereits gescheitert hat. Durch eine theoretische Untersuchung der Idee von Modell, von Prototyp, der Konjunktion von Raum und Zeit, der Beziehungen und Gesetzen, die Raum strukturieren, geschieht durch die Künstler in diesen Werken ein Übergang von konkreter Architektur zu einer Architektur des Virtuellen, die sich durch konstante Transformation aufbaut, sich neu erfindet.

Somit bringt die Arbeit eine Konjunktion, die in den jüngsten Kunstanalysen nicht vorzufinden ist: die Behandlung des Virtuellen, nicht nur anhand analoger Werke, sondern auch anhand der Performativität. Somit werden die virtuellen Räume als erfahrbare Räume betrachtet, jedoch nicht an eine digital vermittelte Erfahrung gebunden, sondern an eine mentale, konzeptuelle Form der Aktualisierung von Potentialität – der Objekte, Räume, Situationen.

Aus der Zusammentragung dieser Feststellungen resultiert auch eine besondere Art der Interaktivität mit diesen Werken, die hier problematisiert wurde. Obwohl die (vor allem) mentale Partizipation des Publikums eine ausschlaggebende Rolle in der Sinnkonstitution der Werke spielt, die ohne den konzeptuellen Input der Betrachter als ein leeres Gehäuse angesehen werden müssten, kann das Werk nicht als eine Kollaboration zwischen dem Künstler und den Rezipienten verstanden werden. Das Werk wird nicht mit-aufgebaut, sondern erstreckt sich auf verschiedene temporäre Zyklen, die die fluktuierende Partizipation des Rezipienten temporär miteinbeziehen können, die aber eine unvorhersehbare Entfaltungsbahn des Werkes offen lassen. Das Werk überspannt somit unterschiedliche mediale Manifestationen und entsteht aus Wechselwirkungen zwischen Situationen, Aktionen, Objekten: Es kann von der Skulptur zur Animation, zur architektonischen Konstruktion und Performance, von der Zeichnung zum Video gleiten. Die Präsenz dieser Werke ist dadurch eher in einem virtuellen Bereich angesiedelt, der momentan und ephemer aktualisiert wird; dabei wird eine *Intensität* seiner Präsenz erfahrbar, die ich mit der Performativität dieser Werke in Verbindung brachte.

Die Arbeit leistet darüber hinaus auch den Versuch, die minimale Kunst konzeptueller Natur unter dem Aspekt der Virtualität zu betrachten – eine Verbindung zwischen zwei Denktraditionen, die nicht in der jüngsten Kunstanalyse präsent ist. Die minimale Kunst wird also einerseits mit der zur Auflösung strebenden konzeptuellen Kunst verbunden, andererseits mit der Virtualität, die, wie das Minimale, etwas bezeichnet, das da ist, jedoch nicht aktuell präsent. Die Arbeit zeigt, wie die postkonzeptuelle Kunst die beiden Tendenzen in ihrer Struktur aufgenommen hat, jedoch als unmögliche Versuche der Auflösung der Kunst: die Zurückführung der Kunst auf eine Idee (in der konzeptuellen Kunst) und die formale Dissolution und reduktive Abstrahierung in der minimalen Kunst.

Damit in Verbindung wird in der Arbeit eine Unterscheidung gemacht zwischen der Beziehung von Unsichtbarkeit und Sichtbarkeit und derjenigen von Virtualität und Aktualität.

Virtualität und Aktualisierungsprozesse werden als Begriffe verstanden, die unabhängig von dem narrativen Sujet des Werkes und von dem Fluktuieren der verschiedenen Hypostasen seiner Darstellung Prozesse der Werkkonstitution erklären. Virtualität wird als strukturierende Ebene der Werke verstanden.

Aus den Interviews mit den Künstlern und deren Kuratoren und aus den theoretischen Texten, die herangezogen wurden, hat sich ein Verständnis der Virtualität herauskristallisiert, das einen Raum als virtuell bezeichnet insofern er ein Darstellungsraum ist (also zum Beispiel ein fiktiver, imaginerter Raum), der aber als Raum leiblicher Anwesenheit erfahren werden kann.

Es handelt sich also um dargestellte Räume, die nur dann als virtuell zu bezeichnen sind, wenn ein Subjekt mit ihnen in Realzeit interagiert oder involviert ist. Ein virtueller Raum muss also die physische Präsenz des Subjekts mit einbeziehen, um nicht nur mental, sondern auch unmittelbar körperlich erfahrbar zu sein. Ein virtueller Raum verkörpert also eine fiktive Darstellung, die leiblich wahrgenommen werden kann. Diese Theorie der Virtualität wurde oft eingesetzt, um die digital erzeugte virtuelle Realität zu erklären. In meiner Arbeit versuche ich, sie anhand analog entstandener virtueller Räume zu überprüfen. Im Falle der behandelten Werke, die nicht darstellerisch, sondern äußerst minimal aufgebaut sind, die aber aus überlappenden zeitlichen und räumlichen Momenten bestehen, die das Werk regelrecht konstruieren, wird die leibliche Partizipation der Betrachter an der virtuellen Realität eben durch diese Überlappung verschiedener Temporalitäten und Räumlichkeiten ermöglicht, die von dem Betrachter bei der Anwesenheit in oft leeren Räumen experimentiert wird. Darin besteht auch der Beitrag, den diese analogen Werke, deren Präsenz aber fluktuierend ist, in der Debatte um Virtualität und Darstellung leisten. In einem Werk oder einer Situation, die verschiedene Temporalitäten im gleichen Raum verbindet und überlappt, kann die leibliche Präsenz im Präsens des Raumes ein Teilhaben an einer imaginierten Realität (Temporalität) dieses Raumes bedeuten. Die physische Interferenz des Betrachters mit diesem realen, aber nicht aktuellen Raum und seinem zeitlichen Zyklus, geschieht durch die Überlappungen, die das Kunstwerk generiert, und ist ereignishaft, wobei eine Aktualisierung der räumlichen Potentialitäten mental stattfindet.

Die Frage, die sich in der Arbeit stellte, war, wie Kreativität in diesem Kontext verstanden werden kann. Einerseits wird die Frage nach Kreativität anhand der ereignishaften Entstehung des Neuen problematisiert, andererseits wird sie in Frage gestellt angesichts der besonderen auktorialen Position, die diese Werke zum Vorschein bringen. Die Werke bedeuten eine Distanzierung von der persönlichen, subjektiven Position/Meinung des Künstlers und vertreten nicht eine demonstrative Absicht des Künstlers. Im Gegenteil, sie bringen eher Qualitäten, Potentialitäten oder nicht-aktuelle Dimensionen des Raumes, der Materie zum Vorschein – durch die Schaffung der Möglichkeiten der Erfahrung durch die Künstler.

In Verbindung mit der Frage nach Kreativität steht auch das Konzept des Simulakrum, das eingesetzt wurde, um ein regenerierendes Transformationspotential zu bezeichnen, das diese Werke charakterisiert und das die Virtualität als einen Sitz des Neuen identifiziert, das ereignishaft sich manifestiert. Die Aktualisierung der räumlichen Potentialitäten wurde im Moment der Rezeption des Werkes lokalisiert. Dabei wurde gezeigt, dass diese nicht mit einer „Erkennung“ von durch den Künstler suggerierten Möglichkeiten der Werkdeutung in Verbindung gebracht werden kann, da die Künstler die Werke nicht vor-konnotieren. Somit kann auch nicht die Rezeption als eine Partizipation (im Sinne einer Realisierung des Werkes) gedacht werden. Deleuze folgend, wird Möglichkeit durch Ähnlichkeit und Limitation *realisiert*, während das Virtuelle durch Differenz und Kreation *aktualisiert* wird. Somit kann die Rezeption eher als ein Prozess verstanden werden, durch den das Werk in der Vermittlung eines Potentials, das es nicht verkörpert oder darstellt, jedes Mal neu entsteht. Deleuze schreibt über verschiedene Typen von Prozessen der Aktualisierung, die jeweils andere Ebenen der Virtualität hervorrufen. Da Deleuze eine unendliche Differenzialität der Virtualität annimmt, kann auch eine Aktualisierung erklärt werden, die bei der Betrachtung der von mir besprochenen Werke entsteht, die nicht einem vorkonnotierten Sinn entspricht und mit jeder Rezeption anders ausgelegt wird. Auf die Rezeption übertragen, ist also die Aktualisierung, die durch unbeendbare Differenzierung entsteht, eine Freilegung von Neuem durch jeden neuen Rezeptionsprozess.

Ausgehend von der Betrachtung seiner Arbeiten und Aktionen durch Carlos Bunga als ein Simulakrum, werden die hier besprochenen Werke durch die Einbringung des Modells des Simulakrum interpretiert. Dabei tritt eine mit der Virtualität verbundene Positionierung dieser Werke in ihrer „Raum-Zeit“ hervor und Prozesse der Werkkonstitution werden erklärt: Das Simulakrum unternimmt eine Nachahmung der Realität, aber provoziert dabei eine Umstellung und bleibt ohne Modell. In dieser Lücke zwischen seinen Referenzen ist der Sitz der erneuernden, transformatorischen Kraft des Simulakrum, das durch die unendlichen Differenzierungsmöglichkeiten, die es darbietet, dem Bereich der Virtualität angehört. Somit wird das Simulakrum mit Strategien der postkonzeptuellen Kunst in Verbindung gebracht, jedoch auch mit einer besonderen Situierung im Kontext. Die Wirkung der Arbeiten entsteht nicht nur aus einer Inzidenz und Wechselwirkung mit ihrem konkreten Umfeld – was als die Site-Spezifität bezeichnet wird und die soziale Identität der Werke betrifft –, sondern auch aus einer virtuellen Verbindung mit einer kulturellen Aktualität, mit der sie nicht unbedingt zeitlich übereinstimmen, aber für die sie selbst als responsiv angesehen werden kann. So betrachtet, generieren die Werke auch eine Methode der Interpretation, die die Werke nach ihrer Wirkung untersucht, jedoch virtuelle Verbindungen spannt, die nachträglich Diskurse generiert oder beeinflusst.

Im Verlauf der gesamten Arbeit wird die Verbindung zwischen der Virtualität und dem Ereignis untersucht, in der die Rolle der postkonzeptuellen Kunst hinterfragt wird. Anhand des Begriffes des Ereignisses wird erneut eine Distinktion unternommen zwischen dem Virtuellen, welches durch eine ereignishaft Hervorbringung des Neuen aktualisiert wird, und dem Möglichen. In den von mir behandelten Werken, in denen eine räumliche Absenz auf eine konzeptuelle Realität weist, die zugleich von dem Werk getragen, aber nicht dargestellt wird, ist das Ereignis der Aktualisierung als in eine Gleichzeitigkeit von dem was existiert oder nicht existiert, zwischen wahr oder falsch zu verstehen. Damit wird auch Reales oder Imaginäres, Vorgestelltes oder Geschehenes nicht festgelegt. Das Ereignis wird nach Deleuze mit dem Werden des Werkes und einer Wiederholung seiner Aktualisierungsprozesse in Verbindung gebracht. Das Ereignis entspricht einer Verdichtung von Potentialitäten im Moment ihrer Aktualisierung. Die Entstehung des Neuen, die Deleuze mit dem Ereignis assoziiert, wird von ihm auf Differenzierungen und Vervielfältigungen der Potentialitäten in Zeit und Raum zurückgeführt.

Die Arbeit unternimmt auch eine systematische Untersuchung einer ereignishaften Dokumentation, die ihre kreative Rolle in Räumen spielt, die anhand von Performativität und Virtualität erfahrbar gemacht werden. Aus der Analyse der Werke ergibt sich ein Verständnis der Dokumentation als nicht-linearer Temporalität und als künstlerisches Verfahren, das retrospektiv oder prospektiv die transitorische Substanz von Räumen aufnimmt. Die Dokumentation wird in der Arbeit als performative Kontextresponsivität, als eine schöpferische Intervention behandelt, die den Zugang zu der Erfahrung einer virtuellen Präsenz des dokumentierten Objektes ermöglicht. Sie wird verbunden mit der unmöglichen Auflösung des Werkes, nach der die konzeptuelle Kunst strebte. Durch Dokumentation wurde das Kunstobjekt erhalten, auch wenn es unsichtbar oder nicht aktuell vorhanden ist. In diesem Zusammenhang wird die Dokumentation als kreatives Verfahren in den Werken der Künstler auch mit der Zerstörung von Repräsentation verbunden, die als Konsequenz durch Dokumentation eine neue Konfigurierung der Realität hatte – nach anderen Gesetzen der Visualität und nach einer anderen Ordnung – wie in den Werken von Yukihiro Taguchi, wo das Einsetzen von Dokumentation auch mit Übergängen von einem Medium in ein anderes übereinstimmt. Aus dieser Perspektive wird Dokumentation als performativ gedeutet.

Damit in Verbindung werden auch die Beschäftigungen von Baudrillard mit dem Simulakrum herangezogen, da Baudrillard ein Bild erwähnt, das zugleich simuliert und dokumentiert – eine Beziehung die in den beschriebenen Werken und den Überlegungen der Künstler wieder zu finden ist. Ein Werk, das sich gegen seine eigene Dokumentation, die eher eine Simulation bedeutet, konstruiert, und das von seiner Dokumentation absorbiert wird, ohne seine

Unvorhersehbarkeit, also Ereignishaftigkeit zu verlieren, ist eine inhärente Dimension der Vorstellung von den hier beschriebenen Werken. Baudrillard diskutiert eine Dokumentation, die nicht das Geschehen bloß nachzeichnet, sondern auch ermöglicht – was aus einer anderen Perspektive in dieser Arbeit als eine performative, ereignishafte Dokumentation bezeichnet worden ist.

Eine strukturierende Axis dieser Arbeit ist auch die Differenzierung zwischen dem Möglichen und dem Virtuellen, anhand welcher die Werke analysiert werden und die den Begriff der Mimesis in Vordergrund gerückt hat. Wolfgang Iser erklärt dass es während des Vorgangs der Mimesis der Realität zu einer interaktiven Rückkoppelung zwischen dem Gegenstand der Mimesis, dem Diskurs und der Diskursumwelt kommt, die die Transformation dieser Elemente hervorbringt. Diese Transformation (als Emergenz verstanden) bringt die performative Dimension der Mimesis zum Vorschein. Somit kann auch nicht mehr von Nachahmung im Sinne von Wiederholung gesprochen werden. Indem die Mimesis an eine Gegenständlichkeit gebunden bleibt (so wie es auch im Werk von Sinta Werner der Fall ist), bedeutet der Prozess der Simulation eine Vortäuschung der Gegenständlichkeit durch ihre Nachahmung, die aber zugleich die Täuschung zu erkennen gibt und in der Form des Simulakrum die Gegenständlichkeit vollkommen auflöst. Die beschriebenen Werke können also in diesem Sinne als Repräsentationen des Nicht-Vorhandenen verstanden werden, ein Begriff, mit dem Iser das Simulakrum bezeichnet.

Humor ist ein anderer Aspekt der im Kontext der Beziehung zwischen Virtualität und der kreativen Hervorbringung des Neuen in den behandelten Arbeiten hervorgehoben wird. Humor wird nicht nur als ein Beiwerk der konzeptuellen Werke interpretiert, so wie er üblicherweise mit diesen in Verbindung gebracht wird, sondern als ein Faktor, der einen mentalen Sprung von einer Ebene der Bedeutung auf eine andere verursacht. Dabei wird durch Humor die Ebene der Aktualität des Werkes verlassen, und die Bedeutung des Werkes verlagert, ausgeweitet und umstellt. Humor kann so ansonsten unmögliche Sinnübertragungen und Umschaltungen legitimieren, in denen die konkreten Möglichkeiten des Werkes in einem virtuellen Bereich des Konzeptes übertragen werden. Somit wird die Rolle von Humor in der Hervorbringung einer virtuellen Ebene in den konzeptuellen Werken in der Analyse exponiert. Humor ist zugleich ein Weg, ein kritisches Bewusstsein beim Betrachter zu provozieren, durch das eine multiperspektivische Sicht auf eine Situation, ein Objekt provoziert wird, das das Werk dauernd neu situiert. Nach Groys ist das Neue mit der Pluralität und dem inneren Zwiespalt der Kunst seit der Moderne verbunden. Diese inneren Kontradiktionen der zeitgenössischer Kunst basieren, laut Groys, auf der Politik der Inklusion / Exklusion in einem Kunstmarkt, der konstant das Neue anstrebt, um sich selbst zu erhalten. Das

Neue wird archiviert und wird alt und braucht ein „Neueres“, um ersetzt zu werden. Die kritische, konzeptuelle Kunst, die hier besprochen wird, bedeutet auch ein Versuch, diese Kontradiktionen auszubalancieren, trägt aber jedoch dieses innere Paradox, das wir schon seit Duchamp kennen – ein Werk, das zugleich nicht Kunst und Kunst ist. Dieses Paradox, die innere Ambiguität und der Zwiespalt der Werke, wurde innerhalb der vorliegenden Arbeit unter verschiedenen Aspekten besprochen: aus der Perspektive der Zerstörung, der Ruine, der Tendenz nach Auflösung. Die Theorie von Groys betont jedoch eine institutionelle Dimension, in der dem Museum die ausschlaggebende Rolle in der Bedeutungskonstitution des Werkes zugeschrieben wird. Der innere Zwiespalt des Kunstwerkes, die Interaktion mit und die Abhängigkeit von einer dominierenden Institution und die vorgebildeten Erwartungen der Rezipienten eines Werkes wurden vor allem anhand des Werkes von Sancho Silva besprochen.

Die Arbeit erhebt auch die Frage nach der Kritik, die die postkonzeptuelle Kunst, mit der ich mich beschäftigt habe, äußern kann. Es handelt sich, so wie Dorothea von Hantelmann behauptet, nicht um eine Kritik, die auf eine Situation verweist, sondern eine Kritik, deren Wirkung als aktiv aufgefasst werden kann und die die Realität performativ verändert und gestaltet. Das kritische Potential dieser Werke, das wirksam durch eine bestimmte Interferenz des Werkes mit seinem Kontext wird, habe ich versucht anhand unterschiedlicher Kontexte, die in den Dialogen mit den Künstlern vorgekommen sind, zu verorten. Konflikt, Gefahr, Antagonismus – Dimensionen, die oft in den Werken der Künstler auftauchen – habe ich auch als Manifestationen eines kritischen Potentials der Werke und zugleich auch als eine performative Äußerung einem Kontext gegenüber behandelt. Somit öffnen sich die Werke zu weiteren sozialen und kritischen Aspekten, die sich in unvorhersehbaren, nicht-linearen Richtungen entfalten können.

Vom methodologischen Standpunkt habe ich versucht eine analytische Methode zu entwickeln, die Arbeiten entsprechen kann, die oft gar keine strukturelle Modifikationen der behandelten Objekte bringen und die in dieser Hinsicht besonders karg oder wenig innovativ sind. Da bei diesen Werken eher eine besondere Art, die Räume, Objekte und Situationen *zu denken* von Bedeutung ist, habe ich eine Interpretationsmethode bevorzugt, die anhand dessen, was die Künstler behaupten, vorgeht. Die Kunstwerke und die Stellungnahmen der Künstler werden als eigenständige Informationsquellen betrachtet, die einander aufbauen, ohne jedoch in einer kausalen oder bestimmenden Beziehung zueinander zu stehen.

Die Interpretation dieser Werke hat beabsichtigt, eine Analyse der Kunst zu konstruieren, die nicht geschichtlich begründet ist und nicht auf komparativer Basis die Werke einander gegenüber stellt. Meine persönliche Interpretation der Werke tritt auch in den Hintergrund zugunsten einer Verfolgung der Richtungen, die die Künstler selbst in ihren Kommentaren andeuten. Die Werke wurden auch nicht durch eine gemeinsame Zugehörigkeit zu einer Richtung, durch formale oder

mediale Similaritäten oder thematisch zusammen gebracht, sondern ausschließlich unter dem Aspekt ihrer gemeinsamen Beschäftigung mit der Konjunktion zwischen Raum, Virtualität und einer Kehrseite von Visualität. Damit in Verbindung steht auch die Tatsache, dass nicht eine Erklärung der Werke in den oben genannten Quellen verfolgt wird. Die Gespräche mit den Künstlern sind nicht als eine Deutung ihrer Werke zu verstehen, sondern persönliche Gedankenführungen zu den aufgeworfenen Themen, die sich oft auch in von ihren Werken ausgehenden Richtungen entwickeln.

Die Vorteile dieser methodischen Herangehensweise, die die interpretative Stellungnahme der Künstler selbst verfolgt, können neue Perspektiven auf festgelegte Begriffe, die in den Medien- und Kunstwissenschaften eine schon etablierte und fixierte Bedeutung haben, hervorrufen. Durch die genaue Verfolgung der Analysen, mit der die Künstler an bestimmte Begriffe herangehen, kommen neue Bedeutungen, Nuancen und sogar Interpretationen, die die Disziplin stark bereichern, und das Wiederholung von Gemeinplätzen verhindern, hervor. Die Bedeutungen, die die Künstler oder Kuratoren den Begriffen zuschreiben, entstammen meistens aus persönlichen Auseinandersetzungen und umgehen die üblichen Übernahmen von schon konstituierten Verbindungen, die in der Disziplin als anerkannt angesehen werden. So wird zum Beispiel der Begriff des Simulakrum, den Carlos Bunga oft in Verbindung mit seinem Werk verwendet, einerseits von dem kolloquialen und durch digitale Medien besetzten Begriff der Simulation losgelöst (da er in Bungas Denken einem anderen Bedeutungsfeld angehört), andererseits dem Denken des Simulakrum bei Gilles Deleuze, Jacques Derrida und anderen Theoretikern besonders nahe gebracht. Die Auszüge aus den Dialogen mit den Künstlern und ihren Kuratoren oder Galeristen, sowie, an manchen Stellen, Fragmente von kritischen Kommentaren, die zu ihren Werken in Kunstblogs im Internet gefunden werden können, stellen die konstanten Informationsquellen dieser Arbeit dar und werden nicht als peripher oder weniger relevant als die herangezogenen theoretischen Texten betrachtet – dadurch besetzen sie im Umfang der Arbeit auch gleichen Anteil.

In der gesamten Arbeit sind stark religiös belegte Begriffe zu finden, mit denen sich den behandelten Problematiken angenähert wird. Obwohl die religiöse Komponente dieser Begriffe nie von den Künstlern oder ihren Rezipienten als solche explizit erwähnt oder problematisiert wird, könnten die Deutungen, die den Begriffen durch die Künstler zugeschrieben werden, als eine Extension ihres herkömmlichen religiösen Bedeutungsfeldes angesehen werden. Die Werke wurden jedoch von den Künstlern nicht mit einem ritualisierten Geschehen in Verbindung gebracht, mit dem Aufführungen, Performances oder ereignishaft Werke oft verbunden werden. Durch die Assoziierung der Werke mit einem Bereich des Unerwarteten, wird die Möglichkeit ihrer Spiegelung in einer unendlichen Auswahl von Bedeutungsrahmen bevorzugt, die eine religiöse oder

symbolische Einprägung von Bedeutung in den Werken vermeidet.

Ich habe versucht, in der Struktur dieses Textes die Offenheit und Transformabilität der Werke, durch die sie in unterschiedlichen Zusammenhängen ihre Aussagekraft erhalten können, nicht aufzugeben. Die Werke erinnern an eine japanische ästhetische Struktur – Kishōtenketsu –, die aus vier Momenten einer Erzählung, die auf narrativer Ebene voneinander unabhängig bleiben, eine ereignishafte Narration aufbaut. Die vier Elemente konstruieren nicht progressiv eine abschließende Folgerung, sondern suggerieren mehrfache neue Denkrichtungen einer bestimmten Situation, schlagen eine Erweiterung der Aussagen vor und erreichen dadurch eine Extension des geschilderten Objektes, in der den Rezipienten Interpretationen möglich werden. Kishōtenketsu zeigt, dass der Prozess, durch den die Narration aufgebaut wird, von Bedeutung ist, dass die Narration selbst nichtlinear bleibt und dass das Ergebnis nur ein Moment dieses Prozesses darstellt, der durch andere Momente umgeschrieben und umgestaltet werden kann.

In dem unten abgebildeten aktuellen Schatten-Werk von Yukihiro Taguchi wird eine fluide Architektur gebaut, in der das Ephemere und die Abweichung von einer festen Form das Gebaute aus dem Bereich der Übergänge resultieren lässt. So wie in den anderen Werken auch, ist hier eine Virtualität anhand einer ungeahnten Potentialität der Objekte suggeriert, bleibt aber letztendlich gegenstandslos, unmerklich und formlos, so wie das transitorische Werk auch nicht in einer finalen Formenkonfiguration zu lokalisieren ist. Die Spuren, die Virtualität in dem Objekt lässt, ähnlich wie die Spuren des Neuen, das im Prozess der Aktualisierung entstand, sind in der durchlässigen Struktur dieses Werkes nicht mehr fassbar.



Yukihiro Taguchi, *Cave*, 2010

APPENDIX
--INTERVIEWS¹--

INTERVIEW MIT HARRY SACHS UND FRANZ HÖFNER

APRIL 2007

M. J: Wie entsteht Raum in Euren Arbeiten, welche Rolle spielt dabei der Künstler und welche Rolle spielt das Publikum?

S. & H.: Der Raum entsteht auch durch die Aktionen des Publikums, aber er wird nicht von den Besuchern kreiert. <Das Beschäft> war eine Ausstellung zum Thema Arbeit und bestand aus einem Palettengehäuse. Es behandelte die Zukunft der Arbeit, verknüpft mit der Idee, dass es in Zukunft keine Arbeit mehr geben wird. Diese Industrielemente haben wir so gebaut, dass sie zu einem Privatraum geworden sind, den man bewohnen kann. Die Arbeit behandelt das Ende der Vollzeitbeschäftigung, den Übergang von Arbeitsbeschäftigung zu Hobby, Freizeitbeschäftigung (so zum Beispiel die Handmalerei auf den Paletten, wo anstelle der Firmenlogos, industrielle Symbole erscheinen, wie Formen, die Phönix als Symbol tragen). Als Vogel, der verbrennt, verschwindet, steht er als Symbol von etwas Neuem. Deswegen haben wir auch den Balkon gebaut, um ein Gefühl von Freizeit zu vermitteln.

In den drei Stockwerken können sich die Besucher in den unterschiedlichen Räumen aktiv aufhalten.

In der Arbeit <Douanville> (2004) bauen wir eine Brücke, als Zoll über die Stadt, in der ehemaligen Hafenregion Hamburgs, wobei eine scheinbare Begehbarkeit entsteht: Es scheint, dass jemand da wohnt; in der Mitte des kommerziellen Zentrums werden Wohnhäuser, private Siedlung vorgetäuscht, eben dort, wo die Stadt es nie erlauben würde. Campingzelte mit Fernseher und Radio, der da oben läuft, das Licht ist an, man hört Geräusche, wobei die Geschäftsleute, die da wohnen, dadurch gestört wurden. Es ging um soziale Grenzen vor allem. In <Rosapark> (Freiburg, 2005) haben wir mit den Materialien aus einem Lager einer Buchhandlung eine begehbare, fiktive, kleine Stadtreplika von Freiburg gebaut. Obwohl es keine genaue Entsprechung der Gebäude gab, erkannten die Besucher stets die Sehenswürdigkeiten der Stadt und konnten sogar in einem von den Künstlern gebauten Minizug durch die „Stadt“ fahren.

¹ Um die originale Gesprächssituation zu bewahren, wurde der Sprachduktus der Interviews nur leicht angepasst.

Wir arbeiten stets mit vorgefundenen, vorkonnotierten Materialien, mit Situationen. Zum Beispiel haben wir eine Baustelle umgebaut, indem wir eine Anzeige in der Zeitung gemacht haben, „Zu vermieten“ und Vereine eingeladen, ihr Interesse auszudrücken, und nach ihrem Zweck zu mieten haben wir auch dementsprechend die Baustelle umgebaut: wir hatten eine Schießanlage, die Halle wurde wie eine Kirche für eine Hochzeit oder zu einem Steg für eine Modeschau. Am Schluss wurde es abgerissen. Es war ein politisch umstrittener Bau, weil die Stadt diese Fläche an eine große Firma verkauft hatte und die Stadt hat gar nicht davon profitiert. Soziale Projekte, soziale Wohnungsbauten und unterschiedliche Leute hatten keinen Zugang dazu.

M.J.: Gibt es einen vorgegebenen Verhaltensmodus für die Besucher? Können sie wieder heraus kommen aus den labyrinthischen und engen begehbaren Installationen, oder sind sie gezwungen, die Gefahr zu spüren, aus den Arbeiten nicht mehr heraustreten zu können?

S. & H.: In manchen Arbeiten werden die Besucher aufgefordert, dem Weg bis zum Ende zu folgen, du kannst reingehen und nach einer Minute feststellen, dass es Dir nicht gefällt und dann wieder rausgehen, aber in bestimmten Fällen kannst Du nicht wieder zurück, weil es zu eng ist. In manchen Installationen gab es sehr bequeme Einrichtungen, Laminatboden und angenehme Neonlampen. Es geht eigentlich nicht darum, die Leute einzuschüchtern, sondern es ist eher wie ein Film, der beginnt, und dann kann man ihn nicht mehr aufhalten, nur aus dem Kino raus gehen.

M.J.: Als Künstler interessiert es Euch, eine Rolle dem Besucher zuzuschreiben, sollte er ein Szenario spielen, das Ihr verfasst habt?

S. & H.: Die Leute können sich auch eine eigene Welt, eigene Assoziationen, seine eigene Situation in den Arbeiten schaffen. Als Künstler hat man selbst eine Idee, aber man ist dann gespannt, wie die Leute dann erkennen, wie es dann durch sie weitergeht. Für uns ist es wichtig zu sehen, was die Leute dann daraus machen, wie sie das benutzen.

M. J.: Wie würdet ihr die Erlebnisse beschreiben, die der Besucher in Eurer Installationen erfährt?

S. & H.: Es erinnert mich an diese Kunstveranstaltungen aus der Renaissance und aus dem Barock, die tableaux vivants: Figuren aus berühmten Malereien oder Skulpturen wurden nachgestellt. Dadurch entstehen neue Assoziationen, das Bild entsteht in neuen Assoziationen, da konnte man sich auch durch bewegen, dreidimensional. Damals organisierte man illuminierte Rundgänge, in denen man die Skulpturen anders beleuchtete und dadurch ganz anders wahrnehmen konnte. Die normale zweidimensionale Malerei oder die Skulptur wurden

zum Leben erweckt. Bei uns geht es ungefähr in dieser Richtung.

INTERVIEWS MIT CARLOS BUNGA

INTERVIEW OKTOBER 2007

M.J.: How did your working process with destruction and construction start?

C. B.: I saw these lots of buildings which collapse in Portugal and then I did some paintings and put them, as originals, on the buildings and started to follow what is happening to them, what marks are left on them, like the buildings which start to get some signs of time, since deterioration is a sign of time. Then I started to get pictures.

I work with the idea of ephemerality, fragility. I am interested in the process, and photography for me is about that. Then I wanted to follow these processes in connection to space and I started to do small objects first from paper and cardboard and I painted them to give a more sculptural feeling. First small objects, then big. These objects were a way to study the possibilities of space. You feel you could enter in them, but you can't, this ambiguity is a quality of space, in which I was interested. I was also interested in the models of architects and I thought how about to enter in these models. These models are very interesting to me because they have a certain latent, unexpressed space possibility. My work is also about this: about a projection of an idea about space, a possibility of space. That is why I see my later works also as models. A prototype of a process, an idea development. I make a new architecture in a space (the gallery), so I suggest a new possibility of this certain space.

M. J.: What is the role of the audience in your work?

C. B.: When I make these spaces, for me they are abstract spaces. Each of the people that go inside feel the space in a different way, an architect will feel it in a way, an artist in another, but they have an experience of the space. I make an abstract space, just when people experiment it, there emerge different spaces, different possibilities of that abstract space.

M.J.: What are very important concepts with which you relate space in your work?

C. B.: What is important for me is the idea of *accelerated temporality*. For me that is the role of cardboard: it is a very fragile material. When I do my installations I use this perishable material to build a huge construction, this is the irony. When I build and destroy what I built I accelerate in time the processes, in which a space is involved, like any cataclysms or natural disasters, which change suddenly the temporality of an environment. By destroying with my body the construction I have made before, I accelerate the temporality of this space. When you

have a new building this temporality is not so obvious like in a new building. When I use the fragile cardboard for big constructions, and destroy it afterwards, I make an intervention in this temporality, I create a new temporality from the given possibilities.

In my work in Manifesta 5 in San Sebastian, I covered everything with cardboard, the roof also, and after the construction I put the colours to integrate the construction more into the space. I constructed it for four weeks and then, at the opening, I took a cutter and cut the walls at their basis, from inside and the building started to collapse on me. In this project the people don't come inside the construction, but they see the building collapse and this causes an intense feeling because I am there inside, myself. My work is about fragility and then I have also an obsession of documentation: This is a contradiction. From this work at Manifesta, I shot two videos from inside and from outside also, but I didn't exhibit them. I document also the process of construction, with video or foto.

After I make a project, I make some drawings about the space. These drawings are like sketches, but they come after. And they are also not documentation, because all the time that I make a drawing, I change what was really happening there. If these constructions are models, then they are about an idea and this small document drawings I do after, are a way to document the possibilities that this installation created. To continue its potentialities. Until this moment also I didn't exhibit the installations and the sketches or any kind of "document" together. But in Milton Keynes Gallery I made an installation but didn't exhibit these drawings. There I explored also a possibility: I didn't collapse the building, but I gave the impression that the building could collapse, because I slightly cut all the walls at their basis and maintained a feeling of uncertainty, ambiguity: that it could collapse any moment. In the drawing I can simulate its collapsing and extract a possibility of that space. My drawings show processes which could happen with space.

I am making also architectural interventions on photography. In Brussels, I was invited to make a work at a bank, but the space was too big to intervene directly, it was a commissioned work, so I took pictures from the space, made interventions in the photos and then exhibited the photos in the space, at the same place they were taken.

M. J.: How does your working process develop?

C. B.: Normally I am going to the gallery, I analyse the existing space and then I start to build, I don't know what will be happen exactly, but I have a general concept. I see my constructions as paintings: the space is virgin, white like a canvas and the way I put the elements in it is like the process of painting, adding elements to make a composition in space. I

like that's why Kurt Schwitters because he also studies painting like me and I think the process through which he did Merzbau is a painting process, but using the space.

M. J.: Your work is an initial concept made to be experimented by people or is it more an individual demonstration /experiment?

C. B.: I am thinking more and more what I can do with people, how people will experiment what I am doing. My initial project, the way I construct it, is very intuitive but than it becomes more rational.

M. J.: Are you interested in the habitat? In lived space? In space as house?

C. B.: My initial cardboard small construction where more on the idea of house, but now I work more on the concept of space. This makes a very big difference: a house is something more intimist, space is more abstract, it has more possibilities, potentialities, which can be suggested as such. I don't put artificial light inside the installation, but I use the existing light, but transform it in my space. My work is about appropriation of existing spaces and I think light is a form of appropriation of space. Light is also a part of the architecture and I try to make sculptures, architecture with the light of spaces.

M. J.: Is there a tradition of artists with which you feel having a continuity?

C. B.: Schwitters, Gordon Matta Clark, Chris Burden – I like his work because the moment of shooting is about sculpture, about transformation. Collapsing of building is for me also a transformation of space. Other references for me are also The Gutai Group, Lucio Fontana, with his cuts in the wall, even if it is more formal.

M. J.: How do you use absence, the empty space? What is their role in your work?

C. B.: In my „Artists Space Project“ for instance, where the whole gallery space was empty, I showed in lightboxes, in the gallery corridor, photos about the process of construction. I didn't put images about the deconstruction processes. In the space there are left just the traces of the deconstructed installation. No images about deconstruction, which took place before the opening, can be found. I am interested that the people feel tension between what they see in the images and what they see in the gallery. It is like something is lacking in the process and this temporal ellipse is for the people to reconstruct. For me is important how the public finds a new space between the existing space of the gallery and the space I am building. This is also a space of possibility, of experience, but is immaterial. The space inbetween the original space and the space after the construction (which are apparently the same), is a space of suspension, there are left just some traces of memory (the photos) of it, it is a “possible space”, on these different variations of space I want to play. It is a versatile space.

M. J.: so the images you put are not a form of documentation: with them you built up another story?

C. B.: The people are pushed to construct for themselves mentally a process, which can take different courses in the end.

It is for me very interesting to work in the manner of architects, with space in itself, not just to put things in a Christmas tree, but to try to get interested in the tree.

For the Miami art Fair I build a column, then I cut it and this is what was left from it and I put the title <Pillar>, in 2006. Also I did this corner, I rebuild a corner of the stand and superposed it on the existing wall. I find it interesting to explore the architectural elements.

M. J.: But why did you built it? You could have made it like from the very beginning like a rest of a column and call it column.

C. B.: Yes but for me, personally at the moment this process of building is important. Maybe in the future I will do like this. I can do a fragmented building from the very beginning, but for me constructing and destructing is a process of understanding.

M. J.: How can your work be purchased?

C. B.: My work is site-specific. When someone is buying it, than it cannot be removed from the place I exhibited it, it is just garbage, cardboard, so I will have to go to his place and built it all over again. I got the price at a contest called “Extended painting”, but what they usually do is include the winning works into their collection. In the case of my work they couldn’t keep anything, the work was made there on the wall and couldn’t be removed, so it was destroyed and I got the money but they couldn’t keep the piece for their collection as usual. So, when they will do an exhibition with the artists they collect, I will have to do it again.

M. J.: your works are meant also for open air or they are just made for an pre-existent architectural space?

C. B.: No, but this was at the moment the best solution for what I wanted to express.

M. J.: What is the role of the colours?

C. B.: colours give an organic touch to the space.

M. J.: How long does the building process take?

C. B.: sometimes I use machines to go up, or people to help me built, sometimes I do it only by hands, stairs. I spent a lot of time in this space building it, it becomes a very intense space for me. A kind of private space for me.

M. J.: The public should experiment this intimate intensity of your space, this intimate process of construction and collapsing, in which the public is after invited to come inside? Or

should they experiment this illusionary space, which you created? Should they share your experience or should they build their own experience?

C. B.: After I did in *Manifesta* the performance of collapsing the construction everybody wanted me to repeat that, but I wasn't agreeing this, because what I am doing is not a performance, I want to show something about the qualities of space and not to do a show, in the sense of a personal performance which is staging me as an individual. People started to cry after my performance at *Manifesta*, because the collapsing moment is very impressive, but for me this is not what I wanted to show, that is why I didn't make at openings this performance any more, I collapsed the building before, or I didn't collapse it at all. I want to suggest exactly the opposite: the idea of different possibilities of the same space. My drawings or paintings are different variations, which deepen my subject, much more than this personal performance. Each project is a fragment of a broader dynamic.

INTERVIEW MÄRZ 2009

M. J.: Please tell me about your collection of old postcards in which urban disasters are documented.

C. B.: The bombs in the world wars, accelerated the temporality of the city. The temporality is measurable in materiality. The temporality and perisability are continuous, permanent, constant, but we cannot grasp this continuity, we have not that consciousness about that. We can grasp it only through particular moments from this process of flow. We have this mortality, through which things change/die little by little, but some moment happens a catastrophe, which changes all this rhythm and accelerates the temporality.

M. J.: Your work is catching this moment of consciousness?

We have in our bodies, all the objects have a record of this temporality in their materiality, but when the temporality gets accelerated, then it becomes more visible in the materiality of things, more concentrated in a moment. Like the experiment of recreating the big bang: a possibility of recreating the past or accelerating the time, till it returns to the initial moment. We also can think about inverted temporality, and that can be also determined in a process on objects.

For me the colour has also something to do with temporality: if I would put outside of the installation the colour, it would belong to the same temporality like that of the gallery, while the colours inside the installation, after collapsing and showing themselves, reveal suddenly another

temporality, which bursts into the other. The white has something of formalisms, but the colours from inside, bring a much stronger sense of acceleration of the time of this installation. Colours are much more stronger in the space.

M. J.: That is why you also have no plan? Because you also don't calculate before what will be happening with the time of your installation? You just provoke a brake in time, which you don't know where it will lead?

C. B.: Yes, I don't want to have a concrete plan, like a model, after which I will built everything. In the contrary I change also the documents of what has happened.

A model or a drawing in advance, imposes a temporality, you know very exactly what is going to happen. If you don't have a model, that can change that reality, this temporality.

M. J.: What is your opinion on thee connection between your work and design? Can there be a possible connection, because I can imagine your work could also be read in this direction also.

C. B.: I am doing now an investigation on design and the Vitra museum – on chairs.

For me very important is now the concept of appropriation of space. I started with the big installation, but than I thought it can be done also in connection with many other objects, like domestic objects, which have a very precise function.

M. J.:You mean to appropriate a space for a function?

C. B.:A chair has a certain function and my intervention makes you think about the function in connection with the space, that the chair has created. The function is distorted in my installation, together with the new space that the chair makes visible. From my intervention results a space in-between and a function in between.

M. J.: And what is this new function?

C. B.: It is a matter of usage. The table in the old position, has a usage, if I alter it, its new function will be another usage: a tool to make you think, it changes your usual parcours of thinking. And it is a big difference between what I want to do with the big installations and here. The chairs have this domestic dimension, which connects architecture with sculpture and art history, all these allusions are not present in the big installations. Here, in the chairs, the problems which I put with the big installations are more contextualised, with different references.

M. J.: You mean that you are interested in the fact that these chairs make visible some concepts, which were emerging in the arts, along the time, through these everyday objects?

C. B.: yes, I am also interested in the relation between objects and social context. Like a collective memory, which a chair bears.... This is also about the capacity of an object for

multifunctionality. That is why many architects are also very interested in making furniture and experiment a lot with it. I like to provoke the question: What is this actually? Is it a table, it is an architectural model? and you start to think about it.

M. J.: I wanted to ask you in this context also about how and if you connect your work to the dimension of utopia – in the sense of maximizing a potential, which a space or a object has, or in the sense of gliding into a dimension of (infinite) multiplication of function and of possibilities of objects – an utopian project.

C. B.: Words like *between*, *utopia*, even *model* are very abstract concepts, their content of information can be very complex. When we use them we rely in a very formalist way on them, that is why, I also can hardly use them, without re-formulating their content. For me it is very important not to capture a meaning, but to let meanings interconnect, to suggest this through words also.

M. J.: Through your works, you want to catch this non-formless dimension of these concepts?

C. B.: Yes, their potentiality.

M. J.: Please tell me about your recent exhibition „Yuxtaposiciones“ at Elba Benitez Gallery.

C. B.: This exhibition was meant like an installation, which creates a line of mental connections on space. The accent on colour, in its pure form, or as architectural construction, is meant to produce, out of these formal elements, a deeper understanding of space, which should be followed along interconnected lines of perception, to widen the circle, of possible connections, which come to mind when thinking on space. The pigments are about colour before painting, the pigments carry and create a space of themselves. The pigments are a very precious material, also very expensive, a concentrated form of colour and its space. It is a returning to an original form of painting. Pigment is for me a virgin territory. The pigment is also a dynamic form, if you move it, it will start to change shape, the construction I made out of it will collapse. It bears also this quality of fragility and changeability.

M. J.: Many times I have thought that your installations have much to do with the work of Yves Klein – in a vision on space. And now I am very surprised to see that you directly work with pigments, like him also.

C. B.: For me these pigments are like a fragmentation into concepts, of my bigger installations. I was thinking to expand and to analyse in a more accurate form, all the possibilities that these installation, and all the questions, that these installations are posing. These works with the pigment, derive from the questions that the installation raised for me, they come from the installations of cardboard, from a more architectural thinking. I am doing these works from this

direction. For me these works with pigment are a possibility to make visible, to prolong, some thoughts that I had, while working with the installations. I want also to show a way to think about art, which follows up, in different direction, the problems which my installations can put. This is for me a responsibility: to exercise this flexibility of connecting thoughts, of going further.

In the social and political moment in the arts of the time of Yves Klein, the questions were put from another perspective. Now, we put it from totally different concerns, the world is thinking on other matters, we have to keep this in mind. The context is of course changing totally the reason why a question is asked (even if it is the same) or how it is answered. Let us think about the Sao Paolo Biennial and the Pompidou exhibitions: these reconsider the idea of the void, but it is very much connected with a contemporary crisis of visibility, not with a formal experiment on the potentiality of some materials or on the limits of art etc. If we do this now, we create a moment to return to a state, where we can think again about art, and this will be completely different than what effects had the experiments of Klein. The political environment has changed.

Also one more important thing for me is that these pigments are toxic: You cannot smell them, so I have put them in this acrylic box, this is rising again different problems: this precious, toxic substance, which is not only that spiritualist pure territory of joy, but has to bear something of the toxicity and surplus of the production nowadays.

There is a contrast between the installations, the big ones, where I also use colour in the inside and in which you are invited to step in, and this concentrated matter, a space in its own, virgin and pure, which is not accessible, which means also a commentary on a vision of space, which the contemporary society brings us. This colour is also in between: it is very toxic and very beautiful at the same time. This colour is a way also to stop time, in a row of transformation, but it bears also this duality: it is a moment of toxicity and destruction. So that's why, it is a means also of questioning the instability of form and meaning (like in my big installations) .

I think that looking always to similarities of contemporary artists with movements from art history brings a perspective which limits and doesn't give the opportunity to develop new approaches. There are also moments in the development of an artists, in which everything must be kept in a state of unpredictability. If you start questioning in this way, everything becomes channelled in a pertinent, but predictable and uncreative way. The answers for these questions, come only when many internal connections, which are in the work, are carefully followed up, not on a formal or unidirectional basis.

M.J.: Anyway the references can be infinite. „Art has always been conceptual.“

C.B.: Yes, That's the point.

You know, The first time when I saw the work of Gordon Matta Clark, I stopped my work. I asked myself: what's the point? This became so very problematic for me, that I started to study seriously Gordon. What was very interesting for me in his work, was that, he had a background as architect, worked in real estate companies and that he always intervened in the very socially marked, urban configurations of the cities. I think for him, as opposite from me, the concern is very much habitation, social conventions of habitation, the at that time urban changes in America, the bourgeoisie of then. These were his points of origin. He always worked in the last days of the life of that house, a house with its history, before it was destructed by the state or before they ended up their existence as built constructions etc. He works with the last stage of the life of a certain house. He is working with the house as social identity also. For me, I am not interested in the idea of habitation, of social and material cycle of a certain historically fixed building. But I am interested in the idea of simulacrum of a build space.

M.J.: I wanted to ask you about this concept of the simulacrum, which I saw you have used before, in the artist's statement written by you?

C.B.: Simulacrum is for me not so much a copy, in a formalist way, but for me it is near to the concept of model. When I have made my first small models, the first came very close to reality. For me the point is to make use of a certain reality, but to use it in a more abstract way, to change its content. The simulacrum makes also a shift: it could be the reality, but it is not exactly the reality. I think Gordon is working much more on the quality of realness of the houses, this realness of the houses, with their social identity and story of life, from a certain context, this is the material on which he works on. That is why he is working in the already built houses, while me, I am more interested in constructing, constructing a simulacrum and then destructing it. In this quality of shift of the simulacrum, of transformation, from something into another, on the basis of a formal logic system. The simulacrum, like a model, seems something concrete, but it is not. A simulacrum / a model, is a projection of a space. It is one idea, one possible idea, rather than an concrete idea, is a projection. And we come back again to the idea of utopia. Which by Gordon, I think was not the core of his concern. Also my using of cardboard and tape, so unstable materials, bring my action of constructing and deconstruction in an area of simulacrum. I am also performing a simulacrum of action. So ...the comparison with Gordon is sustained in a rather formal way, which is also interesting of course. Formal comparisons are a very easy exercise, but it's better to search for other

perspectives of understanding. Gordon's work has also this idea of parasitism on something pre-established and integrated in a structure and for me, this is not a concern.

M.J.: I thought that for sure many saw your work from a perspective of institutional critique: the way you transform a gallery space – an institutional edifice, a white cube. It is a very obvious path to interpret your work, and I wanted to ask you what do you think of such an interpretation of your work.

C.B.: Of course my work can be understood as a critique of institutions, of many kinds. I did interventions in a bank also with cardboards. I am mainly concerned about creating a new possibility of being for the space (that is why also a simulacrum of that space): and of course, suggesting for a bank a new possibility of its being with these provisional, fragile materials, from cardboard, makes a social statement. But this is a direction in which the work *could* lead, but I don't want to concentrate only on this, because for me these directions steam from other concerns, the ones we were talking about before. That is why I also keep the name of the work always attached to the name of the original space: Milton Keynes Project, Elba Benitez Prroject etc. They remain very open. If I would put the title: Fuck Banks (for the Culturgeste project), it would be a completely different thing, it would limit the reception very much! Maybe in time I will be concerned about some matters, which I will precisely highlight then in my work for making the understanding also more specific. That is why making the title more specific, more intentional in one direction, is not what interests me now so much. For instance now in Basel for my project I have put the title "Ruins": this makes the intentionality more specific, of course. We will have a publication in which people will write on ruins from different perspectives and I will have some drawings, but it will be an exploration of some different sort, than my other projects. Ruins is part of „Unlimited“, which is accompanying the art fair at Basel. Here every gallery sends an artist (I am coming from Elba). The concept of Unlimited is really something monumental, so for this making the Ruins Project, I wanted to do something which is not so much expected from me (like this monumentality from my previous installation and the monumentality of an art fair), but something more discrete, non-monumental. In the book on this ruin idea I will include 16 drawings, which I did, as always, by altering the installation in Basel. Only these drawings, as reversed documentations, I will include in the book. Here in the drawings, the ruins give the possibility of existence of a new architecture, a utopian architecture of ruins. For me ruins are also a space for thinking.

For me making a documentation of the work (like stills from a performance or printing huge details of the works, and selling them after as pieces for collectors, comes not in question. I am

thinking a lot on the role of documentation for the work. For a work like mine, the documentation has to make a specific statement, which can enlarge the understanding of the work. More I am interested in Gordon Matta Clark, who after taking pictures in the cut houses, put the pictures together, cut them to fit and made another composition out of the photos. For me documentation cannot be just representation of the piece you did.

In the piece „Between“ in the „Yuxtaposiciones“ Exhibition, you go through that narrow path and you can also feel the colours, the space: the colours smell, the cardboard smells—my pieces have also this very material component. It invites you to go inside and then you find yourself in a space of between – it is not inside the gallery, it is not outside, it is an improbable space. It is in a way an abstract and concrete place all together. That is why I am working here a lot with contrasts also: the small, pictorial pieces, which are exhibited on the wall (but bear in them an interior space) and this huge hidden space (which is hidden, parallel). The audience was always used to my big pieces, but I wanted also to explore similar things, in a different way in small pieces also. I was also interested in comprising: what can happen if you comprise the big installations into a slice and the big installations into a mould of pigment.

In the „The Atlas of contemporary architecture“, I have cut every page and put it in the paper shredder and then I have put it behind the glass, in a glassbox (this was an important concern for me. To isolate after a glass, to conserve, like in an opposition to my other previous installations). In this book you can find contemporary architecture from everywhere, the big names, from all the world, an atlas, it is a book which, when you see it, you really respect it, you have to put it in your house and look at it.... I was interested to intervene also in the functionality of that book. And, me, I cut it up slowly, page by page... into pieces and than once more, I let it go through the paper shredder. Yes, it was very nice... (laughs).

M.J.: So it is also a way to deconstruct the image. You use in your work, the images of these great architectures and than you destroy their representation.

C.B.: Yes, That's the point...or to invert the process of construction, or just a way to deal in an abstract way with these constructions.

M.J.: And the work, as it resulted, in the acrylic box, is like a painting. Again you transformed architecture into painting...

C.B.: Yes and the piece has some kind of internal, optical movement. When you look at it, it vibrates, you have to focus it in different ways. I am not working with destruction, or deconstruction for destroying, it is meant rather for determining a transformation.

In this same exhibition I have also put a table upside down, also from my concern with

appropriation of space, this time a domestic object, put in an unfamiliar way. It tries to be part of the architecture (the gallery space) but succeeds and does not succeed in the same time. Also it is and it is not a table. Also these kinds of works, which I have called <Models>, I exhibited in the New Museum New York for the exhibition <Unmonumental>. It is about this permanent movement of concepts: what is a chair, a table? It is a chair, but also it can become something else and it moves into something else.

In the piece <Soy un nomada> I show myself that I am nomadic, in order to show how this society is for me a nomadic society.

Another piece in this exhibition is with the Vitra chairs: every chair bears its original name and year. These chairs are like ghosts and for that I write their name of production and the other information. It is a very specifically political and social context attached to every of these chairs, but when I write their description on the collages that I have made with the images of these chairs, I make an interference with all that. I am following to make space for this kind of relationship. You can do a very concrete thing, but the relationships can go in very many, unpredictable ways. Another work, <Habitar color>, is a model, where you can live with the color. Look here is a photo from my collection of old photographs, with the guys, who put the atomic bomb in Hiroshima.

In the moment that a building is collapsed, all the colours which are inside, come to the surface.

M. J.: Can you talk a little bit about this moment, in which from the initial monochromatic, chameleon like white, like the gallery wall, appears a fullness of colours, the painting. The colours come out from a space and create a new space?

C. B.: These colours come also from the traces of time left on building walls, the pictorial marks which we see in the architecture of any city. I am thinking also at the myths on incorporating the human beings into the mass of the architecture.

INTERVIEW MÄRZ 2010

M.J.: What is the role/the position of the human presence, which you suggest in your work, the connection of the human agency with the potentialities of space and time, which you are working on? The human actions occupy a back-stage position in your work: they have an agency but remain unseen: for instance because it is yourself, who builds and deconstructs, or

because you work often on human habitation sites, which encompass a lived experience, on urban environments, on other constructions (as being an outcome of human creation processes).

C.B.: The process of human creation is part of our actions as a state of both instinctual and rational impulses, that cohabit the same cycle of time, and emerge on different levels of action. The rational matter is dialogue with the intuition of impulses, like a sort of action potential, which is able to coordinate activities. It takes place a transmission of centralized codes which hold the potentialities of space and time. The construction and deconstruction of spaces is a cyclical state, in permanent transformation, which is fundamental for the ecosystem of living organisms, and results from the interaction between elements. Architecture and its significance, isn't based merely on construction processes in itself, but instead on an adaptation of these construction processes through- and their co-existence with the human being, which implies a set of changes and alterations of its substance. Human beings do not only live or move in architectures, but carry themselves the structure of an organism or system, that deals with the form and the transformations of the organic world and its beings. These transformations are implicitly related with the idea of time in human actions, and have the effect of potentiating space, that can therefore both include a lived experience and be experienced as a state, which bears a process.

M. J.: What role does virtuality play in the economy of your work and why? What does the virtual potential of your work consist on?

C.B.: The economy of the means, which I involve in my work, is profoundly related to the realization of works, with different tools. We are surrounded by daily objects and stimuli with a great symbolic charge, permanency, stability, solidity or which are stereotypical. There are states/situations, which are opposing the changes in their content. What I am interested in, is the possibility of a multifaceted thinking about a universe, which is constituted by objects that can have more open and ambiguous meanings. The variation of ideas and forms, are the means in the processes, in which my works are involved, and which are meant to allow a great flexibility in the manner of understanding the world.

Virtuality implies an idea of simulacrum or of intermediary terrains, starting from a real referent, but which suffered an intervention and is seen as a potential. Virtuality establishes in my work relationships between ideas on time and space, especially regarding experimentation on the always present, but different levels of erosion and entropy and their causes and capacities. Virtuality is also connected to a permanent consciousness of the vulnerability of

objects.

M. J.: What could be the connection between the virtuality and the new (as an outcome of art)?

C. B.: Virtuality creates relationships between different usages and between different coordinates of objects, which allow the possibility of showing new perspectives of the way of understanding objects and new contexts of exchange and communication with the object. Virtuality emerges as a necessity regarding the relation real/unreal: it can eliminate the frontier, which exists between both of them. The connection with the new, can be made through the intermediary spaces, which exist between things. In connection to this, is placed the artistic production, which can become a creation space, and which can assume those intermediary spaces, that enhance new possibilities of thought and experimentation. These relationships can produce mutual influences, originating ruptures of frontiers.

M. J.: Your works are site-specific. Are you interested in an implementation of your work in a certain environment, in the history and social environment where it is exhibited? Or are you rather interested in showing in an abstract way certain mechanisms?

C. B.: My works are made in different media, taking elements from the environment as well as from the history of places and their social implications. Many of my works are made starting from a real referent, but are shown in a way, that can contain different levels of abstraction. My work is strongly connected to the ideas of absence and emptiness or rests, which enhance other notions, such as the force of suggestion and potentiality.

This manner of understanding the objects allows space for questioning. They are open works, which give the possibility to more flexible understanding of the way of thinking about- and relating to the objects. The abstract mechanisms raise uncertainties, since they lack concreteness in regard to particular cases. Our thinking is structured between codes, categorizations or ideologies in the mental processes of grasping our surroundings.

We inherit a tradition of thinking in the way we relate to the world. And so there exists a need of constant renovation and transformation in the way we adapt to- and understand the ecosystem.

M. J.: Your work is, the way you explained, mainly concerned not with demolition and destruction, but mostly with their staging, their provocation, as in a laboratory. You said in another interview, it is about simulation. You collect your postcards and newspapers as the real events? Are you interested in their belonging to reality and describing a state of <post> with its entire catastrophic atmosphere – contrary to the simulations in your work? Or, on the contrary,

do you consider them like your works too, also a representation: decay in time filtered through a medium? So are you interested in their mediality or in their content/realness?

C. B.:The demolition and destruction of the objects are present in our discourses and in our categorizing understanding of the mechanisms of these two actions. Demolition and destruction are relating to a work, which develops through constant processes, and whose field of actions can be a sort of laboratory, where there exists constantly some staging of these open processes.

This processual laboratory induces us into the study of real referents in an unreal space, where actions take place in the virtuality of the two states of demolition and construction. A simulacrum gives the possibility of projecting these codes of the real world into the work process, in an attempt of understanding or making visible, components, situations or reactions, which are previously not activated or which pass without being perceived.

It is necessary that there exist objects or documents like post-cards, journals or real historic facts, which can be brought into the laboratory – which can also be a mental space – and are processed in this intermediary space of personal or collective experience. Between the two (the real space and the mental laboratory) takes place a constant process of meaning exchange while the objects/documents are being involved in an active way. These (documents, newspapers, objects) are part of the past /the history and function as artefacts or as fragments in a state of decomposition.

The processual state of objects tends to be a place in constant transformation and subjected to questionings, so that there is no finalized form in their structure. Any finalized form induces a meaning of death and, as a consequence, the process of its restoration comes out as a necessity of eternalizing/perpetuating the form, through its memory of time. Great catastrophes accelerate the temporality of the objects and this is strongly related with this performative side present in many of my realized works.

Either in a bodily dimension or regarding small quotidian gestures, the temporal acceleration is present on various levels of time and space. The decadence is permanently active in any medium, which is developing in time, and is strictly related with the idea of death. Nevertheless, this process brings a cyclical notion of the processes, in which things are caught and brings a direction of time, involved in constant processes of transformation and rebirth.

M. J.: How do you find their manner of documenting a disaster, different /similar to your way of using documentation, in your own work?

C. B.: The documentation is related with the virtual because they both are based on records that belong to the past and help us understand the future. This virtuality of the record of historical events, in the work that I develop, is for me a constant presence in my working process. Between the past (documentation) and the future (virtuality) there is this mutual reflection: the experience of the present (the laboratory space).

In this intermediary temporality of every process, which develops in cyclical movement, the different times of the History interconnect. Therefore in the laboratory there is the possibility of transforming ecosystems: we can add, subtract, multiply, correct, restore or accelerate.

M. J.: Your works do not represent, they *suggest* on a more conceptual level, their content. Still, by which means do you make experience-able this unrepresentable in your work?

C. B.: There has always been this tendency to- and a consciousness about trying not to represent but, starting from a referent from reality, with the intention of showing it, to fragment its representation and to transmit its meaning in a more conceptual or abstract way. This manner of showing things opens a mental space more open to different readings, which makes it possible to variate models of thought and understanding. The reflections hold implicitly the referent of reality but are shown in my work, as fragments of a much more complex structure, which is not experienceable in the real time. Since the concepts encompass a dimension, different from the one in which the objects are situated, the objects can become a pretext of dialogue in time with many interrelated concepts. The unrepresentable can raise abstract questions on reality and can raise questions about practices of categorizing objects and about their permanency. The unrepresentable can have as referent not only objects, but also the domain of the thought.

M. J.: The virtual is now so much connected to the digital media. But you construct also a virtuality with completely other means. In what lies the specificity of your modality of suggesting the virtual?

C. B.: The virtual is *concretely* connected to digital media in relation with the time/space that we know and in which we live. Technology is an integral part of a society, where always something ends by missing and where the existence of the objects is also related to the appropriation of images as an

exercise of a constant approximation of reality by technology. From these relations emerges artificiality: the reality like a screen projection – a new reality that came through technology.

Virtuality is present in the overall processes of my work and is present also in the material that I use, which is characteristic for my working process – the cardboard. Cardboard is an industrial

object, resulting from a society of consumption, of mass culture, of trends, of emigration, of different languages, perceptions and carries with it the social and political function of “the world in the era of technical reproductibility”. What I make in my work visible is a transformation of experience, that relates to the degradation or to the ephemeral side of a construction. This process of degradation of the ephemeral, which belongs to an artificial or virtual reality, is connected also to a temporal dimension of the *instant* experience, of perception and of knowledge.

The relation between reproduction and digitalisation, can make us access a type of dimension in the understanding of the human experience with objects, which is that of the simultaneous and collective reception.

I use cardboard, but I do not speak about cardboard. Cardboard functions as a medium for taking into consideration languages and reflections, which have as a background the referent time/space or real/unreal.

INTERVIEW MIT SINTA WERNER

JULI 2009

M.J.: Bitte deute anhand Deiner Arbeiten Deine Arbeitsweise.

S.W.: Die Arbeit <Der Subversive Raum> war eine Einzelausstellung im Kunstverein Baden, es ist eine Spiegelung der gesamten Decke und einer Raumecke, die noch mal in sich verdreht wurde, sodass der kopierte Raum den Originalraum durchdringt. Hier sind die ganzen Lampen nachgebaut. Was mich hier interessiert hat, ist die Fragmentierung des Raumes, dass der Raum als eine kubistische Installation erscheint



Sinta Werner, *Thirdfloor*, 2008

M.J.: Du meinst eine Vereinigung mehrerer Perspektiven auf der gleichen Ebene?

S.W.: Genau und außerdem ist die Form sehr stark in sich verschachtelt und erinnert an Kubismus. Der Betrachter erlebt einen Orientierungsverlust.

M.J.: Arbeitest Du anhand von Modellen oder durch ein Computerprogramm?

S.W.: Es gibt ein professionelles Programm dafür, aber ich arbeite eher am Modell. Wenn man die genauen Maße hat, dann kann man das mit dem Programm genau machen, aber ich habe immer direkt vor Ort gearbeitet, da ich keine Zeit hatte, mich in alle diese Programme einzuarbeiten. Ich arbeite mit einem Assistenten vor Ort. Bei dieser Ausstellung konnte ich nicht vor dem Aufbau der Ausstellung den Raum sehen, deswegen habe ich anhand vieler Photos und dem Grundriss den Raum als Modell nachgebaut und mich dann spielerisch damit befasst.

Meine neueste Arbeit ist: <4 x Doublefixed / Classical Aluminium>: ein Kreuzradgewölbe, das unter Denkmalschutz stand, in Bayern, da war es schwierig, weil man wegen dem Denkmalschutz nicht bohren kann, nicht nageln oder kleben kann. Es schien mir fast unmöglich etwas ortsspezifisches zu bauen, so wie ich es in der Originalarchitektur immer einbaue und dann habe ich wieder eine imaginäre Spiegelung gebaut, die aber hervorgerufen ist nur durch eine Rahmung, die einen Spiegel hervorruft, mit Gegenständen die symmetrisch aufgestellt sind und das hat gut funktioniert, weil das Kreuzradgewölbe auch so symmetrisch ist. Die Inszenierung, das Theatralische kommt von dem Eindruck einer noch nicht

aufgebauten Ausstellung: Kartons, Luftpolyesterfolien, die Ettiketten hatte ich auch im Spiegel ausgedruckt, damit der Effekt verstärkt wird. Bei der Eröffnung, dadurch dass viele Leute da sind, hat man anfangs die Illusion, aber danach wird sie auch gebrochen, anhand der Personen, durch die man das Spiegelbild nicht hat, dann sieht man, dass das nicht stimmt. Es ist am optimalsten, wenn man alleine in der Ausstellung ist. Aber trotzdem, auch wenn man alleine ist, erkennt man das anhand des fehlenden eignen Spiegelbildes.



Sinta Werner, *Flur I/II*, 2008



Sinta Werner, *Collages*, 2008

M. J: Und warum meinst Du dann, dass es interaktiv war?

S.W: Weil die Leute dadurch angefangen haben zu kommunizieren, Spaß zu haben.

Eine letzte Arbeit, die ich auch in diesem Jahr gemacht habe: transparente Folien, die sich durch die Bewegungen der Besucher verändern und ein Effekt von Entmaterialisierung und Desorientierung wird dabei hervorgerufen. Die Motive sind hier neutrale architektonische Elemente, Fluren, Türen in Institutionen, die immer gleich sind, in denen man sich verliert.

Im Rahmen der Goldrauschausstellung, eine Gruppenausstellung in Bethanien, habe ich die Glaswand in dem Flur als Spiegel behandelt. Dies war der Eindruck und hat funktioniert, als man den Flur betreten hat und sich 5 Meter weiter bewegt hat. Es interessiert mich so ein Collageprinzip: einmal der echte Raum, dann der gespiegelte Raum ins dreidimensionale. Ich arbeite auch mit Spiegelreflexion in Spiegelreflexion, endlose Spiegelungen. Bei der Arbeit

<Disjunction> habe ich erstens das Modell gebaut, um es zu visualisieren und dann habe ich festgestellt, dass Verkürzungen gemacht werden sollen, abhängig vom Standpunkt – also abhängig von wo man ihn festlegt. Ich arbeite auch viel mit Wiedererkennungseffekt, das was man in der Installation sieht, hat man schon bevor im Raum gesehen und befindet sich hinter dem Betrachter. Ich arbeite mittlerweile auch mit Skizzen, oder ich bastle etwas im Fotoshop...Manchmal arbeite ich auch mit Fäden, die ich als Achsen im Raum spanne. Durch die Fäden entstehen Raumschnitte, wurden Geraden verlängert.

In einer anderen Arbeit mit Markus Wüste haben wir einfach Proben aus der Architektur entnommen und als Ausstellungsobjekt in den Raum eingesetzt, aber wir haben sie bis zum Schluss doch nachgebaut, weil die Materialien wegen dem Gerät doch irgendwie zerfetzt waren. Sie schienen Gegenstände aus einer anderen Welt, hier reinprojiziert.

Die Folgearbeit war mit der Tür eines Apartments, von der wir ein Teil entnommen haben, aber einfach verdreht und wieder in der Tür benutzt haben, anstatt dass man es entfremdet. Es entsteht ein verdrehter Raum. Der optische Effekt war interessant, weil man automatisch versuchte, das verdrehte Stück gerade zu stellen und dabei es zu korrigieren und dadurch verdreht sich der Rest des Raumes, alles gerät ins Schwanken. In der Galerie Stedefreund habe ich einen Heizkörper aus Pappe nachgebaut, geschliffen und mit Glanzlack bedeckt.

M.J.: Für dich ist es nicht wichtig Originalmaterialien zu benutzen?

S.W.: In anderen Arbeiten mit Markus Wüste bei Stedefreund habe ich Originalmaterialien benutzt. Ich selbst benutze aber immer lieber Holz, MDF, Rigips, Pappe, Farbe – Materialien die man auch zum Bühnenbau benutzt. Meine Materialien müssen auch leicht zu bauen sein. Bei den Arbeiten, die ich mit Markus Wüste gemacht habe, ist die Materialität sehr wichtig, sie sind skulptural, bei den anderen interessiert mich mehr ein Bild im Raum. Hier kann man die Wirkung von einer Festigkeit auch durch die Oberfläche kriegen. Es macht mir auch Spaß, die Wirkung von Materialität mit einfachen Materialien zu erzielen. Ich habe auch mit Collage gearbeitet: Hier habe ich mit den Perspektiven von der Architektur gespielt, Fluchtlinien aufgegriffen und wiederaufgenommen, Knickpunkte in der Architektur habe ich im Foto auch abgeknickt und das gespiegelte Foto als Unterlage benutzt. Ein Raum wird somit zerlegt und die Logik der Konstruktion wird damit aufgebrochen.

Es hat mich immer interessiert, die Illusion von Räumlichkeit durch Malerei zu erzeugen, genauso wie umgekehrt den Raum durch Malerei zu verflächigen. Man hat dann mit dem Raum einen Bildeffekt. Es ist für mich wichtig, diese Grenzen aufzubrechen zwischen dem Bild, der Skulptur und dem Ausstellungsraum – sodass sie ineinandergreifen. Ich versuche den Raum

durch Farbe und Licht zu verflächigen. In dem Werk, wo ich einen Werkzeugkasten umbauere, entstehen graue, diffuse Flächen, ein blinder Fleck.

Ich habe auch mit einer Lochkamera gearbeitet, wobei ich Motive in Kensington Park belichtet habe, wo man strenge Fluchtlinien hat. Ich habe diese von zwei Seiten beleuchtet, sodass sie sehr stark die Zentralperspektive verkörpern. Die Fluchtpunkte befinden sich im Eck, es ist ein verstärkter Fluchtpunkt, zugleich wird die Perspektive in die Irre geführt. Man hat dann auch durch die Löcher reinschauen können und Ausschnitte davon gesehen.

M.J.: Wie wichtig ist das Konzept von Illusion für Dich? Du machst eine Illusion von Illusion, weil Du eine Illusion von einem Spiegel vermittelst und der Spiegel ist selbst eine Illusion. Ist das eine Negierung von Illusion oder eine verstärkte Illusion, eine neue Utopie?

S.W.: Ich habe keine klare Antwort dazu, weil ich den Betrachter frei lassen möchte. Ich möchte ihn in Erstaunen versetzen, ob er damit philosophische Gedanken verbindet. Der Betrachter kann andere Realitäten hinter der Realität entdecken. Was macht man, wenn man sein Spiegelbild im „Spiegel“ nicht sieht? Ich denke auch an Foucault mit den Heterotopien, die wie ein Spiegel den Betrachter einerseits in einen anderen Ort bringen. Zugleich macht die Heterotopie auch bewusst über ein Hier und Jetzt und verortet da den Betrachter und macht ihn da aufmerksam. Ich möchte diesen Raum ein bisschen undefiniert lassen.

M.J.: Interessiert es dich eher, wie man die Gesetze der Realität manipulieren kann oder wie man andere Räume projizieren kann?

S.W.: Mit der Mathematik und der Geometrie hat man den Eindruck die Welt kontrollieren zu können und für mich ist der Ausgangspunkt, mit diesen Regeln zu spielen, sie zu manipulieren und dann etwas Unlogisches zu schaffen, so dass man merkt, dass diese Regeln in der Installation nicht mehr funktionieren. Ich möchte mit diesen Regeln arbeiten um etwas irrationales zu schaffen.

M.J.: Wie siehst Du dann deine Position als Autor, der die Erfahrung manipuliert?

S.W.: Meine Position ist auch spielerisch. Was ich mache, ist den Besucher zu dominieren und zu manipulieren, aber das ist auch spannend, weil er dann diese Situation auch verlassen kann, dann sich auch im Raum anders bewegen kann, ich gebe ihm diese Möglichkeit. Die Autorenschaft ist für mich auch nicht so ein großes Thema: Der Betrachter wird selbst zum Schauspieler, zum Autor, zum Darsteller. Diesen kurzen Moment der Kontrolle finde ich sehr wichtig, weil man ihn dann sofort verlassen kann und muss und so auch die Illusion verlassen. Die Arbeiten sind wie eine Metapher dafür, dass das, was wir als Architektur wahrnehmen, sehr beschränkt ist. Man kann alles auch aus einem anderen Winkel betrachten.

Ich verfolge eine Fragmentierung, ein Aufbrechen von Raum. Ich denke an ein Zitat von Claire Bishop in ihrem Buch *Installation Art*. Dass die heutige Installationskunst ein dezentriertes Subjekt widerspiegelt und auch einen fragmentierten Raum. Wir untersuchen somit einen gesellschaftlichen postmodernen Zustand.

M.J.: Dann handelt es sich um Konflikt in deinen Arbeiten, um den Ausdruck eines konfliktuellen Zustandes?

S.W.: Vielleicht handelt es sich in dem aufgelösten Zustand des Raumes und dem komprimierten Zustand des Raumes (weil hier aus einem Standpunkt der ganze Raum zusammengefasst werden kann und auf einem Punkt gebracht wird) nicht so sehr um Konflikt, obwohl der auch vielleicht eine Rolle spielt. Man kann in den Arbeiten dann auch das Gerüst (i.e. das die Illusion ermöglicht) sehen.

M.J.: Wohin möchtest Du dann den Besucher bringen? Welche ist seine Position und Rolle oder zu welcher Erkenntnis soll er geführt werden? Welche ist Deine Absicht letztendlich?

S.W.: Ich möchte, dass er ein bisschen die Kontrolle verliert.

M.J.: Wofür sollte er dann die Kontrolle verlieren?

S.W.: Um den Raum neu wahrnehmen zu können.

M.J.: Deine Arbeiten sind immer site-spezifisch, also sie beziehen sich immer auf kodierte Räume. Deine Absicht ist dann, die Wahrnehmung dieser spezifischen Räume zu ändern oder optisch eine neue Wahrnehmung zu provozieren?

S.W.: Es kommt darauf an, wie viel der Raum dann auch hergibt. Zum Beispiel in der Arbeit mit dem Galerietresen, wo der Raum so groß und wichtig erscheint, habe ich das weiter unterstrichen und hervorgerufen durch die Verdoppelung. Und die Frage erhoben, wie das Verhältnis zwischen Ausstellungsfläche und Vermarktung ist.

M.J.: In den Texten zu deinen Werken, die du im Internet veröffentlicht hast, hebst du eine Auflösung von Raum hervor, eine Verbildlichung von Raum, kommt es letztendlich zu einer Negativierung vom Raum, verfolgst Du die Absicht, den Raum ins Negative umzukehren?

S.W.: Es geht eher darum, die Materialität aufzuheben. Und eine Erscheinung zu kreieren. Das kommt vielleicht aus der Malerei heraus. Ich versuche den Zustand zwischen Bild und Raum zu thematisieren, eine Entmaterialisierung hervorzurufen. Auch in der Malerei, in der Tradition der abstrakten, flächigen, minimalistischen Malerei, die ich aufbrechen wollte, wollte ich illusionistische Kunst schaffen durch Anamorphose

M.J.: Aber Deine Illusion von Raum entsteht trotzdem durch Objekte. Deine

Installationen sind materiell.

S.W.: Ich sehe das wie die Leinwand auch, die Träger der Malerei ist. Aber es handelt sich um einen abstrahierten Raum.

M.J.: Abstrahiert anhand welcher Prinzipien?

S.W.: Verkürzung von Perspektive, oder Ausformulierung von einer Seite und von der anderen Seite Sichtbarmachung des Konstrukts. So wie der Bühnenraum und die Kulisse. Der Raum ist da nicht ein wirklicher Raum, sondern eine Fassade. Bei meinen Arbeiten gibt es die Vorderseite, die sehr echt aussieht, in Szene gesetzt wurde und dann gibt es die Rückseite, die Holzkonstruktion. Auch die Ästhetik der Rückseite der Installation interessiert mich. Die Vorderseite ist bildhaft, perfekt und die Rückseite ist eher zufällig, aber funktional. Diese Gegenüberstellung finde ich interessant, durch den Kontrast.

M.J.: Illusion ist aber nicht auch eine Funktion?

S.W.: Es geht eher um innere Bilder, die im Gedanken haften bleiben können. Man behält die Idee von dieser perfekten Seite, und es überlagert sich während der Gegenüberstellung mit der rauen Seite. Wie zwei Zustände, die es in der Zeit gibt, zugleich. Es handelt sich um eine Überlagerung in der inneren Wahrnehmung.

M.J.: Wohin führten dann letztendlich diese zwei Richtungen in deinem Werk: Produktion (durch Illusion) und Reduktion?

S.W.: Für mich geht es eher um Konstruktion und Dekonstruktion. Man konstruiert einen Raum nach, man führt den Besucher in Irre und dann findet eine Zerlegung in Einzelteile statt.

M.J.: Welche ist die Rolle von Architektur in deinen Werken? Welche Bedeutung gibst Du der Architektur?

S.W.: Es geht auch um diese mathematischen Koordinaten, in denen wir leben, aber auch um die Künstlichkeit der gebauten Räume. Durch Perspektivenflucht können wir Räume neu definieren und unmögliche Räume neu schaffen. In Griechenland habe ich begonnen, mit Landschaften zu arbeiten, Felsformationen aufzunehmen und geklonte Landschaften durch Collage zu kreieren, sodass unmögliche Perspektiven entstehen und neue Räume geschaffen werden.

M.J.: In Deinem Werk, wie siehst du die Rolle von Zeitlichkeit?

S.W.: Die Zeitlichkeit ist in den Installationen vorhanden, indem man als Betrachter die Zeitlichkeit durchläuft. Man nimmt immer den Raum so wahr, durch die Bewegung des Auges und des Körpers.

M.J.: Deine illusionären Räume entfalten eine andere Zeitlichkeit als die der ursprünglichen Räumen oder befinden sich im selben zeitlichen Kontinuum?

S.W.: Es handelt sich um eine Erstarrung der Zeitlichkeit, in diesem flüchtigen Moment der Illusion. Im Zusammenstürzen wird ein Moment aufgehalten und eingefroren. Im „Subversiven Raum“ hatte ich den Eindruck, dass die Architektur langsam gesunken ist und dann in dieser Bewegung erstarrt ist.

M.J.: Hat das auch eine katastrophale Note in deinen Arbeiten?

S.W.: Ich denke eher an einen explosiven Raum, so wie er entsteht zum Beispiel in einem Moment, in dem ich vor dem Spiegel stehe und mich bewege, dann steht mein Spiegelbild still und der ganze Raum scheint sich zu bewegen. Dieser explodierte Raum erscheint auch in meinen Collagen. Eine meiner nächsten Arbeiten wird in einer Gruppenausstellung <Magie> in Blackpool, England stattfinden. Dort werde ich ebenfalls einen explodierten Raum bauen, der auch durch vervielfachtes Spiegelbild, Bild im Bild, entsteht.

M.J.: Findest Du, dass Deine Räume den Funktionen und Prinzipien der Raumkonstruktion folgen, sie steigern oder dass es sich eher um die Sichtbarmachung einer Dysfunktionalität handelt oder ein Zusammenbruch dieser Prinzipien?

S.W.: Der Raum wird eher dysfunktional, belegt mit etwas, das nicht benutzt werden kann. Er wird zum Kunstgegenstand und Kunst ist meistens nicht funktional.

M.J.: Was hat dich interessiert bei der Idee der Verdoppelung, des Spiegelbildes, wohin soll diese veränderte Wahrnehmung führen, mit welchem Ziel praktizierst du diese Spiele?

S.W.: Es hat mich immer eine spielerische Herangehensweise interessiert, die Logik der Wahrnehmung zu brechen, einen surrealen Raum zu öffnen.

M.J.: Surrealität ist wichtig als Konzept für dich, möchtest du eine surreale Dimension des Raumes durch deine Arbeit erforschen?

S.W.: Ja, genau. Es könnte wie eine Erscheinung sein. Etwas Spirituelles würde ich dann nicht sagen, sondern wie ein Wunder. Dass ich in dieser Ausstellung über Magie teilnehme, freut mich eigentlich. Eine Magie, über die man als Kind staunt, etwas, das für ein Kind lebendig scheint.

M.J.: Warum benutzt Du dann nur analoge Mittel, man könnte diese Illusion auch vielleicht einfacher und verstärkter mit digitalen Mitteln erzeugen.

S.W.: Das, was auf einem Bildschirm zu sehen ist, betrachte ich als eine vermittelte Wirklichkeit, das Konstruierte scheint mir dichter an der Wirklichkeit dran. Ich brauche diese

materielle Präsenz.

M.J.: Aber eine Konstruktion kann ein Medium, so wie auch ein Bildschirm sein...

S.W.: Man kann aber die Konstruktionen haptisch erleben...

M.J.: Damit der illusionistische Effekt maximiert wird? Oder weil die Qualität anders ist?

S.W.: Damit es ein physisches Verlieren hervorruft... Es geht um meinen eigenen Kunstbegriff: Es interessiert mich das Skulpturale an einer Arbeit, das Objekt. Aus dem Raum ein Objekt zu schaffen.

M.J.: Du bist dann weniger interessiert am Environment, sondern eher am Objekthaften. Auch aus einem Environment möchtest du ein Objekt machen?

S.W.: Die Arbeit <Disjunction> fand ich objekthaft, andere sind aber weniger objekthaft. Ich könnte aber auch nicht sagen, dass meine Arbeiten von dem Objekthaften abhängig sind. Ohne andere Menschen kann man meine Installationen auch als Bild, oder als Objekt sehen, deswegen kann man sich tatsächlich fragen, ob es ein Objekt ist, das man von außen wahrnimmt, oder eine Installation, die man von innen wahrnimmt.

INTERVIEWS MIT YUKIHIRO TAGUCHI

INTERVIEW MAI 2007

M.J.: Kannst Du bitte über Deine Arbeitsweise erzählen?

Y.T.: Ich habe in der Uni eine Installation mit Spannung gemacht: Tisch, Stuhl und andere Gegenstände habe ich mit Holzplatten zwischen Plafond und Boden nur durch die existierende Spannung zwischen ihnen befestigt. Der ganze Raum ist nur voll mit Spannung, Tisch und Stuhl können dadurch auf der Wand stehen oder schweben. Das ist schon gefährlich: Wenn ich eine Holzstange nehme, fällt die ganze Konstruktion auseinander. Die Leute hatten Angst, weil ich ihnen gesagt hatte, nichts ist befestigt, alles hält sich nur durch Spannung. Das was mich interessiert, sind Beziehungen im Raum. Zwischen jedwelchen zwei Gegenständen entsteht ein Raum, auch hier entsteht ein Raum. In den Arbeiten mit Luftsäcken wird der Raum zwischen den Gegenständen gefüllt. Es sind Orte, die man üblicherweise nicht bemerkt, man ist ihrer Existenz nicht bewusst, deswegen stelle ich sie da hin, um darauf aufmerksam zu machen, dass da ein Raum existiert. Auch die Luft, die da existiert, wird kaum wahrgenommen.

Im Bus, wo ich auch Luftpolster gemacht habe, haben mich die Leute gefragt „Was bedeutet das?“ Ich habe gesagt, „das ist Luft, das ist Zwischenraum. Sie kennen das, das haben Sie bereits gesehen, es ist nichts Besonderes“. Hier tritt zum Vorschein das gleiche Konzept wie bei der Installation mit Holz. Meine Hände sind hier, der Tisch ist hier und dieser Kugelschreiber, zwischen denen dieser Raum zum Vorschein tritt, und es entsteht auch diese Spannung. Ich kann nicht da alleine sein, ohne mich gibt es die anderen Gegenstände nicht und umgekehrt. So auch zwischen Fußboden und Erde: Ich kann nicht stehen, wenn es die Erde nicht gibt, natürlich, aber die Tatsache, dass ich da stehe, bedeutet auch, dass die Erde existiert und darüber ist man sich selten bewusst. Ich versuche diese Situationen zu finden. Ich glaube, es ist wichtig, nicht diese Beziehungen zu vergessen. Damit in Verbindung mache ich auch doppelte Titel bei manchen Arbeiten, mit dem deutschen und dem englischen Namen. Zum Beispiel bei <Gift>: wenn zu viel Luft ist, das ist schon ein Gift (im Deutschen), wenn die Luft zu wenig ist, dann ist das auch ein Gift, aber wenn die Luft in guter Balance ist, das ist dann ein Geschenk, im Englischen ein *gift*. Aber man denkt daran nicht oft, Luft ist zu normal, scheint nicht doppelsinnig zu sein.

In meinen Arbeiten mit Luftsäcken habe ich Menschen in Luftballons eingeschlossen und sie verschiedene Spiele spielen lassen, wie zum Beispiel Golf, oder Musical chair. Dabei kommt langsam die Luft raus, man kann langsam nicht mehr die Spiele spielen, man bewegt sich ganz langsam, es wird sehr heiß drinnen. Wenn ich sehe, dass es ihnen schon schwierig wird, dann mache ich wieder Luft rein. Erstmal dachte ich, ich mache selber diese Performance, aber das ist für mich nicht so interessant. Das Publikum sollte die Performance machen. Dadurch, dass sie da drinnen im Luftsack die Performance machen, ist es für sie in diesen Aktionen eingebunden zu sein und dabei sieht man es von draußen wie eine Performance. Wenn ich in den Luftsack nur Stühle stelle und die Luft rausziehe, dann beginnen sich die Stühle zu bewegen und es ist wie wenn die Stühle selbst eine Performance machen.

In einer ähnlichen Weise habe ich mit dem Wort *allein* gespielt. All+EIN ist ein sehr interessantes Wort. „All“ im Englischen und „“ im Deutschen, bedeutet dann, dass *ich* und die Beziehungen, die ich mit *alles* habe. Nur dadurch kann ich (alleine) existieren.

M.J.: Wie ist der Titel Moment zu verstehen?

Y.T.: Moment ist ein Moment aus einer Bewegung. Öfters kann man diese Momente gar nicht bemerken. Wenn man die Bodendielen aus einem Raum entfernt, entstehen andere Momente, die die vorherigen Bewegungen aufgehoben haben. Es sind die Momente der Situation, der Oberfläche, die Momente aller derjenigen, die bei dieser Aktion mitgemacht

haben. Als ich mit Daniel Lima die Dielen zurückgelegt haben, haben wir uns sofort gedacht, wo die Momente verschwunden sind, die entstanden sind durch das Unterbrechen der Unbeweglichkeit des Bodens. Es ist komisch wenn ein Objekt von seinem üblichen Platz verschwindet. Ich hab deswegen auch mein Zimmer umgeräumt und dabei die Position der Möbel jede Woche anders gestaltet. Damit habe ich die Komposition des Raumes geändert und der Beziehungen im Raum. Ich möchte nichts im Raum hinzufügen oder nichts von der existierenden Situation entfernen, sondern die Situation umkehren und mögliche Momente dieser Beziehungen einzufangen. Es ist eine Umkehrung der Selbstverständlichkeit, um sie zu verstehen.

INTERVIEW JANUAR 2008

M.J.: Wie würdest Du Deine Rolle als Künstler in Bezug zu Deinen Arbeiten beschreiben?

Y.T.: Ich bin für meine Werke, was im traditionellen japanischen Theater ein *Kuroko* genannt wird: eine Gestalt, ganz in Schwarz gekleidet (auch sein Gesicht ist bedeckt), der den ganzen Ablauf des Theaterstücks aus den Kulissen leitet, die Bühne vorbereitet, den Schauspielern Hinweise gibt und oft auch auf der Bühne erscheint, aber immer unbemerkt bleibt. Ohne seine Präsenz im Hintergrund könnte das Theaterstück nicht weitergehen, trotzdem muss er immer versteckt bleiben, auch wenn er im Vordergrund erscheint. Diese Position, die ich immer selbst einnehme, ist besser für meine Arbeit. Wenn ich mich zu stark im Werk vermische, dann mache ich ein Werk über mich und ich möchte immer das Werk als Werk in den Vordergrund bringen. Meine Arbeiten existieren nur durch die Präsenz des Publikums, ohne das mein Werk nicht möglich ist. Ich möchte, dass das Publikum in meiner Arbeit mitwirkt, ohne aber, dass ich eine autoritäre Position dadurch einnehme, sondern dass wir auf gleicher Ebene als Akteure mitwirken.

Meine Strategie ist deswegen auch, meine Filme und die Dokumentation meiner Installationen auf YouTube zu zeigen. Jeder kann meine Werke als ein beliebiges Material wieder benutzen, für sich selbst nutzen.

Wenn ich Kuroko für meine Arbeit bin, ist das besser für die Arbeit, dadurch dass wenn ich mich zu stark vermische, dann wird die Arbeit etwas über mich zeigen, nicht über die Arbeit selbst. Meine Arbeiten existieren nur mit dem Publikum, ohne das ist mein Werk unmöglich.

M.J.: Welche ist genauer die Rolle des Publikums in Deinen Arbeiten?

Y.T.: Meine Arbeit ist ein Versuch, Leute zu verbinden. Ich versuche Freiräume durch meine Werke zu bilden, die einen abgesonderten Raum kennzeichnen, der zu einer nicht so offensichtlichen Ordnung gehört, wie diejenige, die wir normalerweise wahrnehmen und die Besucher bewusst zu machen über eine alternative Möglichkeit, in der sie zusammen Raum und Zeit erleben können. Konflikt oder Gefahr sind Bestandteil davon und ordnen auch die Erfahrung. Die Gemeinschaft, die sich in meinen Installationen formt sehe ich als eine Ausnahmesituation, die Leute sind zusammen in einer Situation, die oft problematisch ist (ich lasse sie diese Gefahr fühlen, obwohl ich sie kontrolliere) und das fördert Konflikt. Ich finde Konflikt ist ein Bewusstsein erregender Zustand. Normalerweise sind wir nicht in schwierigen Situationen. Wenn man in einer Ausnahmesituation ist, bekommt man ein anderes Gefühl und Bewusstsein über die Normalsituation.

Meine Arbeit besteht darin Leute zu verbinden.

M.J.: Welche ist die Rolle von Gefahr, von Spannung und Konflikt in Deinen Arbeiten?

Y.T.: Normalerweise sind wir nicht in schwierigen Situationen. Wenn man in so einer Ausnahmesituation ist, bekommt man ein anderes Gefühl und Bewusstsein über die Normalsituation

M.J.: Wie betrachtest Du den Unterschied zwischen den früheren Performances und denen von jetzt?

Y.T.: Ich finde es ist ein großer Unterschied. Damals hatten das Publikum und der Performer ganz getrennte Rollen, sie waren separat voneinander. Jetzt wird diese Distanz zwischen den beiden neutralisiert.

M.J.: Bitte beschreibe Deine Arbeitsweise.

Y.T.: Ich mache Kunst aus Malerei, das war mein Ausgangspunkt, deswegen denke ich, dass diese Installationen eine dreidimensionale Malerei sind, sie müssen auch bildlich sein. Es ist wie Zeichnung. Es ist so wie mit einer Komposition mit Farben. Es ist nicht nur, dass bestimmte Farben in ihrer Kombination einen Raum der Farben, eine Komposition schaffen. Das, was mich interessiert, ist wie eine bestimmte Komposition, die die Erscheinung und letztendlich die Natur der Farben determiniert. In einer bestimmten chromatischen Komposition ist blau – blau, in einer anderen ist blau nicht mehr blau. Die Situation wird anders und ihre Bedeutung verlagert sich damit. Diese sind die Prozesse, die ich im Raum erforsche. Ich erforsche, wie der Raum von einer Situation zu einer anderen gleitet, ich erforsche diese Kapazität des Raumes. Ich suche auch zu zeigen, dass diese Evidenzen über

Raum und Zeit bestimmte Potentialitäten verbergen, die wir üblicherweise als widersinnig unserer Erfahrung ansehen. Man komprimiert oder erweitert und konstruiert die eigene Zeit und den eigenen Raum aus Momenten, die separat existieren, man ignoriert somit ihre lineare Kontinuität. Die Menschen teilen, bilden kleine Räume aus diesem räumlichen Kontinuum. Das möchte ich zeigen. Das ist das Individuelle. Mein Film in Sarajevo hintergeht diesen Prozess. Er ist auch eine räumliche und zeitliche Überlagerung. Die Leute, die neben dem Feuer auftreten, befanden sich in unterschiedlichen Zeiten am selben Ort und fotografierten die gleiche Sache, aus demselben Winkel. Diese Überlagerung hat ihre eigene Kontinuität und kreiert einen anderen Raum als den, der jeder von ihnen selbst wahrgenommen hat. Es ist eine Überlagerung der Erfahrung. Dadurch, dass ich immer andere Leute und andere Situationen zusammen gebracht habe und eine neue zeitliche Kontinuität gebildet habe, ist auch eine neue räumliche Kontinuität entstanden. Wenn ich in einem Raum anwesend bin, verlagert sich auch die Bedeutung vom Raum, er wird zu einer anderen Situation. Durch den Film aus Sarajevo kommen die Leute da zusammen, alle Gruppen, die separat da gewesen sind, und jeder hat aber nur seinen Moment, seinen Ausschnitt aus dem Raum und aus der Zeit. Wenn ich sie alle unter einem einzigen Raum zusammenbringe, dann wird das zu einer Performance vom Raum, nicht von den Leuten. Deswegen ich habe das durch Photographie gemacht und nicht einen Film, da die Momente eigentlich von jedem separat erlebt werden.

Man komprimiert oder konstruiert auch die eigene Zeit und Raum aus Momenten, die separat existieren. Die Menschen teilen, bilden kleine Räume aus diesem räumlichen Kontinuum. Das möchte ich zeigen. Das ist das Individuelle.

Wenn Du jetzt gehst, dann kommt eine andere Zeit und ein anderer Raum für mich und ein anderer für dich.

M.J.: Warum nennst Du im Allgemeinen Deine Arbeiten *performative* Installationen?

Y.T.: Ich denke meine Arbeiten zeigen eine Performance von dem Raum, deswegen nenne ich sie auch performativ. Es ist nicht eine Performance von mir, sondern es ist, wie wenn die Installation eine Performance macht, es ist eine Raum-Performance, es ist die Aktion, die im Raum passiert, es ist die Aktion von dem Raum. Die Performance vom Raum.

M.J.: Wie betrachtest Du die Rolle von Dokumentation?

Y.T.: Die Dokumentation muss ein Werk an sich bedeuten, die Dokumentation ist wie ein Experiment. Die Dokumentation kommt nicht nach einer Arbeit, sondern ich verstehe sie als eine Performance an sich und es hat für mich das gleiche Gewicht wie jede andere Arbeit.

INTERVIEW JULI 2009

M.J.: Bitte erzähle über Deine letzte Ausstellung <Ordnung> und von welcher Idee die gesamte Ausstellung entsprang?

Y.T.: Meine Arbeit <The Last Chair> in dieser Ausstellung hat ihren Ausgangspunkt in der Idee der Grenzen. Wenn ein Gegenstand klein gemacht wird, dann kommt man zu kleinen Partikeln, die sich ineinander verlieren, bis die Materie eine Fluidität gewinnt, in der es keine Grenzen mehr gibt. Ebenso gibt es keine Grenzen zwischen distinkten Objekten, die wir aber visuell eben durch eine Grenzziehung voneinander unterscheiden. Ein Stoff über zwei Gegenstände gelegt, fluidisiert die Konturen und die Grenzen. Die Namen, die Benennungen, kreieren auch Grenzen. Ich bin interessiert an den Gebieten, die sich außerhalb dieser Benennbarkeit befinden. Ich versuche mit den Gesetzen, die die Wirklichkeit strukturieren und nicht mit der Wirklichkeit selbst zu arbeiten. Dabei provoziere ich Sprünge aus einem Realitätsregister in ein anderes: Die Betrachter sind konfrontiert mit diesen Übergängen von den Gegenständen an sich zu den Installationen in der Galerie, zu den Gegenständen, so wie sie im Animationsfilm zum Vorschein kommen, und werden diese Übergänge entlang der verschiedenen Teile der Arbeit erleben. In diesem Durchgang formiert sich ein neuer Raum und dieser ist der Raum, über den ich nachdenke.

Was mich interessiert ist, mit der Realität selbst zu arbeiten. Ich möchte in der Realität mit Ihren Gesetzen bleiben, zum Beispiel mit der Anziehungskraft der Erde zu arbeiten. Die Anziehungskraft kann ins Bewusstsein gebracht werden durch eine Schnur, an der ein Gegenstand hängt. Aber ich möchte nicht das machen, sondern mit der Kraft der Anziehung selbst arbeiten.

M.J.: Was ist Deine Einstellung gegenüber Illusion?

Y.T.: Illusion ist wichtig, weil wir meistens in der Zeit in Illusion bleiben. Wenn ich meine Filme mache, ist das auch eine Illusion, es entsteht ein lustiger Effekt bei meinen Filmen, die Menschen lachen, wenn sie meine Filme sehen und das bedeutet für mich, dass es sich auch um eine Illusion handelt. Aber die Wirklichkeit, die ich mit meinen Installationen kreierte, ist der Illusion entgegengesetzt. Was ich mache, ist von einer Ebene der Wirklichkeit zu einer anderen überzugehen. Diese Sprünge sind die Realität, mit denen die Betrachter konfrontiert sind. Die Betrachter erleben mehrere Realitäten gleichzeitig: die Installationen, die sie in der Galerie

sehen, die Gegenstände an sich, der Film. In diesen Übergängen entsteht ein neuer Raum und über diesen Raum zu denken, das ist meine künstlerische Arbeit. Dies ist ein kontinuierlicher Denkprozess.

INTERVIEWS MIT SANCHO SILVA

INTERVIEW AUGUST 2007



Sancho Silva, *Musee Lumiere*, 2008

S.S.: The *vision* is one way to create space. Space in general structures perception. Like a house, for example, which is structuring your vision, through doors and windows, from the inside to the outside. Vision is also an important element in the construction of space. This is not the only one, because there is also *movement*. I use movement by giving the person who inhabits a space different possibilities of movement: corridors, different routes to go from point A to point B., blocking different passages and opening others. Architecture determines movement, determines you to do different movements. It gives in itself instructions, it directs.

M.J.: To where do you lead this then?

S.S.: I am interested in abstracting the potential of the space in terms of architecture. Usually you live in these environments and you are not aware so much how it affects you, how it shapes what you see, how you move. I try to create a force which stabilises this potential. That is why I do constructions which deny the function of space, so you become aware of these mechanisms of manipulation. I always try to have two point of view in the works: one point of view in which you are immersed in a mechanism and you cannot orient yourself in it and you cannot understand it, you are controlled by it. Then I try to construct a second point of view within the same work, to see it from outside, so see how it works, you can then dismantle the mechanism in your mind.

M.J.: A mental shortcut: is it what you want to provoke in space?, its perception is a mental shortcut? The shortcut is coming out from mental processes, which bring out an idea?

S.S.: In this work I have constructed a shortcut: from one street to the next street. Here you don't have to go around the house to get to the others street but you can cross in the house. Shortcut is a distortion, it is something that has been twisted. You have the normal trajectory but this is a faster or different way to getting there, that takes you out from the normal trajectory.

It is mental in the sense that this process it is experienced. It is this duality. Physical is also mental. It is like glass, which is very thick and you see through it by distortions. If it wouldn't be like this you wouldn't see the glass. Distortion makes the process and the medium, the mechanism visible, this is mental and physical as well.

In the first moment there is something that attracts the person, but also something that creates confusion, you loose orientation, I propose an enigma and the public is proposed to solve the puzzle. This mental process is embodied in the movement of the person who is experiencing.

The work is to be used, it is not only visual. It is this duality, a dialectical experience.

Getting focused on medium: architecture is also a medium. Cinema and a house alike transform perception, make a selection, so are media. Architecture is in this sense a technology. For me they are the same thing and show how is perception constructed, how it can be manipulated, how can it be developed, changed. This starts from the body, how it can react to technology, architecture. Language is also a way to construct/ affect perception. An image with a sentence changes completely the image. But also language changes the image through the way you refer to an image. This is the way technology, media is appearing in my work.

In my public space works with John Hawks, the Orange Works, we have involved materials that are used to limit public space. By doing this ourselves, we take for ourselves an authority. We occupy without permission and then see the degree of resistance, which the place has. How do people react to it? This was a bus stop, but no shelter there, so we made this construction with the orange material, which looks as a bus stop and people started to use it. For us was important to see how people use this construction, which landed there from the sky. By using it they naturalised it, it became a bus stop. Once we asked a bus driver, while we where in the bus: what is this construction and he said: „It is a bus stop!“, like the most natural thing. When things get functional, than they acquire a certain authority and they last longer. This is a strategy to occupy a space – to create a function. This was another project: we constructed a small house, which people where using because it was an empty place in Brooklyn and people would sit there to eat or rest. The police became very nervous with it and destroyed it and people started to take the woods from the structure and use it for other purposes. We put the sign info, to attract people, so they ask themselves what is this. We put also these white walls, that we intended people to use for writing, graffiti, we put images from our project (without our names or explanations) and other projects from the area. People assume it is from the electricity company . And then the electricity company thinks it is from the gas company and through this ambiguity each is creating a place for himself.

In what concern the relation between public and private space, the lines between them are sometimes physically, sometimes mentally constructed. How are these lines joint? In my earlier works I try to create these works, which are on the borderline between the private and the public. My strategy is making what you expect to be public, to seem private and what you expect to be private, to be public.

In the later works, these done with John Hawkes, I attempt more to understand what is the public space, this is still a question for me. No place is without authority or appropriation, so

no public and private completely, but I am interested in our expectations towards them and how does it actually work. Often there is a big gap between how it works in reality and how we think it works. There is also a political dimension here, of course. How is the city designed, how it is structuring the social relations.

INTERVIEW APRIL 2009

M.J.: You always use so simple, analogical means of representation. Why that? Not even video.

S.S.: I am not against video but if you can do it in a simple way there is no need to complicate things, and there is also another characteristic of the image. The camera obscura creates another effect than video. It is a another mechanism and another quality of the image and they have another implication: the camera obscura is always immediate, what you see is real time. But the video is not real time, you can record. The camera requires special conditions: it doesn't work at night. Camera is a more simple means, it is almost like a window. But the video can be used also like a window: you film something on the street and project it on the wall inside: you form a window. But sometimes it is more easy to make an opening in the wall and then you have a window. If you have a window and you have a projection, that has different implication for how you construct what you are seeing, how you interpret what you are seeing.

In my work „Kunstgriff“ there is no camera, just the device of framing, two details and the rest is eliminated: the painting, the room etc. So then you can go outside and see the details in context and the whole construction from outside. Than you can understand what happened in between the fragments.

In the work „Cut in the eye“, for an exhibition in Prague, I changed the plan of the building and I built a tunnel, which links the window with the door directly and blocks everything, except that there is a glass, like a cut, that slices the tunnel. This is light coming from the street and going through the glass and creates this very strange luminosity. So we can see the light but only from the edge of the glass and it becomes green because glass is green.

The glass, a very sharp thing coming out to you has this very aggressive component, which I wanted to provoke. The work is about a cut, so that it is in itself a very aggressive thing. That is

why the work is called: cut in the eye, some attack: this causes also a disorientation, you lose your orientation your awareness about what is happening. When something cuts the eye, it is like a malfunctioning. There is an unpleasant side but by that something is revealed. It is revealed by the working of the eye, you realise that you have an eye. In this case there is not only the sickness of the eye, which is revealing something, but also the sickness of the architecture, because it is a cut in the architecture. In fact the architecture is very strongly related to the eye and vice versa because architecture is a machine of vision, of perception: the way it blocks, the way it opens, the way it frames, the way it hides, the way it reveals, which are every similar ways with the working of the eye.

In „The museum of light“ I have placed the „museum“ on an empty lot in Montreal, which was for sale. The neighbourhood has been renewed, there is a lot of speculation in the selling of the properties and there are also a lot of junkies hanging around, it is a very rough area. It is an area which is going through a lot of changes and my work is an abstract reference to these changes. Abstract, through the medium of light. When I was doing the project there were two meters of snow covering the lot, so I decided to do something with the snow, because it becomes like a glowing sea of light when the sun is shining there. The idea was to make a museum of light. A museum through which other things are happening. It is also a representation of what is happening in the neighbourhood, it is *reflecting* what is going on around it. The museum is always changing its position, it is floating on the snow, when the snow is melting, when the sun is coming out etc. It was supposed to last just until the snow was melting.

The museum has three different artworks in it. It is an art museum: the first is an iris (a glass thing which is locked, you can see through it some light, but the pupil, where you could see through, is actually locked by a combination lock, which doesn't open, you can just try to change it, but it doesn't open. A locked eye. It is more this idea of a riddle, that has to be unlocked. The museum is a riddle of light. It is also an attraction point. When you are in the street you see this shiny point in the building. It is like a hook, to capture people to come in.

Hook takes the fish to another dimension, the air. Although it dies, it experiences this dimension of air. The idea in my work is to grab people; there is also a violence in it, to grab people into the spiral of the museum, into the dimension of the museum. This is what the hook attempts to do, but we don't know if the museum really works, really manages to give them another dimension. The hook is to capture, that is his fundamental goal.

In the other work the hook had a metaphorical meaning too: the eye, the capturing device is a hook. It was meant to mean that it is a device to grab the eye, grab the person, to take you somewhere. It makes you withdraw from yourself and see yourself from a distance. In this work you are in the position of the fish, in order to see our environment from another perspective. So I try to show an alternative through my work. I try to present alternatives to spatial organisations. Alternatives to organisations of time also, because spatial alternatives imply organisations of time also. A different space-time from the one we are accustomed to. I try to make you extract yourself from your usual space-time. It sounds very abstract, but it is very simple. Architecture or urban environment or the eye, are devices, that I want to see how they work. This is also an effect of bewilderment, because if once you are able to extract yourself from the eye or from the architecture, you can be disoriented.

M.J.: Are your architectures not also expressing a power position upon the user?

S.S.: Architecture or my constructions in resonance to it, are indeed very *authoritarian*, I am forcing upon the viewer to take a parcours, it is almost like a prison. Your path, your possibilities are conditioned, are defined. A city defines also your possibilities: you can go in the streets, you cannot enter the houses. There are all these restrictions: there are things that you can see and things that you cannot see. The eye selects also: by habit, or by design. The eye also works like that: by selection, by elimination, there are all these kinds of layers: starting from your conceptual apparatus, your ideologies, that also filter things and frame things, your skin of your body and then going up in scale from the urban configuration to the geopolitical networks. There are all these framing devices. Where ever there is a frame there is a possibility of you extracting yourself from it, like taking of your glasses and looking at the glasses. Then you realise that you are looking at your glasses.

The 2nd work of the museum of light was the funnel (the cone) that at the end it is blocked with a photography. It is the photo of a old squatted house, where people live in the summer. A shelter for homeless people in Monreal. Superposed with the photo is a text, which I took from a website advertising this area for building lofts in this area. It is almost a poem for light. Superposed with the fence and with the photography of the squatters housing, it creates a contrast. It is fenced up by me, as a sign of privatisation of light – the aggressive side of this poem.

I was doing also a camera obscura, this is my habit now (!). I am calculating a lot what image will be reflected but it is always a degree of unexpectedness. In this case I was able to capture the for same sign, which I projected on 2 shoes from the salvation army, which we don't know

from where they are coming. The shoes are in this chamber, behind that Plexiglas, you cannot touch them.

M.J.: How would you define your site-specificity?

S.S.: I like the way I can reflect the urban environment where the work is located. Also I like to reflect on the art environment. I reflect on a museum, as a machine of perception, that selects, eliminates, that emphasises something. Museums are amazing machines. If you put anything in those conditions, it becomes a beautiful thing (through the pedestals, the lamination), or important. I am playing also with the idea of display, what is a museum, in terms of showing, selecting, how does a museum work as a machine, what does it do?

I also put a sign in „The Museum of Light“ work: beware of electricity, because it is a museum of light and it can struck you. The people don't know what it is, it looks like a box. It is this ambiguity about what it is this wooden box: maybe it is from the electricity company. There is this fear also: can I be electrocuted here? People don't know if to enter. Don't touch the box – could the sign say, but there is also a sign Museum 24/24, 24 hours open. So even in the night, you can see some of the works.

M.J.: Lets go over to another works of yours...

S.S.: Scotoma. Scotoma means darkness in Greek and also a medical term which indicates the blind spot which we have in the eyes. In our eye, where the optical nerv touches the pupil, there we cannot see, it is a black, blind spot in our eye. We don't see it, because we have 2 eyes and each compensates the other and also because the brains fills with information from the other eye this gap, so we don't see the scotome.

So my work is meant to try to see the scotome. The circular construction I placed in front of the museum. Again I implied the reference to the museum: it was a group show, but I decided to put my work in front, so it makes the reference to the museum more clear. Here there are these slits, from where you can see the landscape from the city. In the pillar there is another slit and you can look inside where there is a construction of an eye: a ceramic ball, which receives an image from the city, which is projected on to it and forms a camera obscura. But the ball has a distorstion, so the image is also distorted. There is also a cylinder suspended in the midair, so the cylinder leaves a black surface on the ball, which is basically the scotome. This works like a model of the eye, with the darkness in the middle of it. This is a blind spot which you cannot see in the city.

M.J.: What relation does your work have with design?

S.S.: In my work „Fragment“ (which I did in Hiroshima) I am searching more for a *function*. It goes back to the same idea to try to extract yourself from one environment. It goes also from the idea that a city is overdesigned. Wherever we go, everything is giving us also an instruction on how you should move or use something. My my installation, as a fragment, exploits the same strategy in regard to use, but more to perception. Because perception is more contemplative. Use also in a way of perception, because perception is a also a mediation. It is a mediation based on a functionality, based on a different time scale than vision. One thing is to look at a house, the other is to enter the house. The same thing happens in the terms of use: as you walk inside the street, inside a house everything is designed in a certain way, which by habit you learn to decode. If you see a chair you know to recognise it and it tells you how to sit in it. The way to use it, the instruction (how to behave, how to move) is always included in the object.

My idea in this and other works is to try to create zones of ambiguity, zones where the message how you should use it, is not clear, it is erased, maybe an area where there are no instructions, but this is not quite so easy because, when you have an empty space, when you want to create a nothingness, it usually gets filled with what is around it. Like the brain does with the scotoma. An attempt to create nothing has to be designed in a way that blocks the tendency to be filled with other things, that are around it.

This is an exercise not in dysfunctionality, because you are trying to block something. In the same time you also open something (which is the language of design), but also to leave it open. Leave it open for something that is unexpected to happen. This is the openness of the unpredictability. This was the idea behind <Fragment> as an exercise in design. In this work, there are no distinctions between the wall, the ceiling, the floor, the seats, the windows, there is this interchangeability of functions: carpet is everywhere, on the ceiling on the wall. I don't know what uses it can have. I wanted to place it in an open air place (a park in Hiroshima) especially I wanted to place it outside the museum, but finally it ended up very strongly bound to the museum, it became more of a formal exercise for me. But still people went inside of it, did things there.

The exhibited, un-understandable piece, inside the <Fragment> is also connected to the idea of museum, but it is more of a riddle. You don't know how to use the space. There are riddles that asked to be filled with meaning. In this case it is a fragment of a car, that I found one day in Hiroshima.



Sancho Silva, *Fragment*, 2008

A *fragment* of something else, the way a construction can be also understood as a fragment of something else, with something missing. The whole construction is reflected back into this fragment which becomes a museum piece. Like the construction became a museum piece because they didn't let me put it in the park, outside. In this way the object is the counterpart of the architecture. I was putting myself the question here how to do things with objects, rather than with spaces. This also refers to this idea of interpretation, of *framing*, or of spectacles. For me, the *object* is a question, because usually I have been working with spaces and environments. Environments are very different from objects. Objects, are things you can hold and grab, spaces are things that happen through time, you can see more in a state of destruction, while you go from a place to another. This idea of object is something I try to bring in. The shoes in the other work, are only a screen, but still I want to ask what an object can perform, what questions does it rise. How do objects, what influence they have on us: are they innocent, are they innocuous, do they work, do they shape you? How are they shaped? Objects are hermetic, if you think of them in terms of space, but if you think at them in terms of function they are not hermetic, they open up.

The space also can have functions, but the object has an opaqueness that the space doesn't have – in a very literal way. It is something that you see whole, you don't see through it. You see it from outside not from inside. Even though there are so many borderline situations, it is not a rigid categorisation. A helmet: is it an object, or is it an architecture? Also architecture can be seen as an object. It is this duality. A building that is rotating in 3D, becomes an object. I want my work to move into this direction, into something I don't understand yet and want progressively to get to understand more.

INTERVIEW MIT MICHAEL KROME JULI 2009 (Nr. 1)

M.J.: Vielleicht wollen Sie ein bisschen über die Ambiguität dieser marxistischen Architektur reden und wie Bunga selbst diese Ambiguität weiterführt und eine Intervention da macht.

M.K.: In den Vorgesprächen mit Bunga über die Galerie, die eine dreifache Ausrichtung hat, einmal der klassische Innenraum, dann der klassische Außenraum und der Zwischenraum, der am Modell ersichtlich ist, dazu der Raum auf dem Dach. Dieses Gebäude ist das einzige, das eine begehbare Dachterrasse hat und wir wünschen durch Kunst diese Spezifitäten zu einem Bonus des Raumes auszuarbeiten. Darüber habe ich sehr viel mit Carlos gesprochen und ich denke, dass mit seinem sehr „basic“ künstlerischen, architektonischen Vokabular, Karton und Klebeband, mit sehr einfachen Mitteln, kann er einen sehr öffnenden und melancholischen, aber auch einen sehr agilen und poetischen Input geben. Damit bringt er auch eine Zerbrechlichkeit, aber auch eine Memorabilität in diese sozialistischen Repräsentationsarchitektur.

M.J.: Warum Memorabilität?

M.K.: Eine Koinzidenz war diese Implosion des Stadtarchives in Köln zur Zeit unserer Planung der Ausstellung. Wir haben auch sehr kontextuell über diesen Ort [i.e. die Galerie] gesprochen. Wir besprechen nicht den Raum im Sinne einer Frage, wo man die Arbeit hängen kann, sondern aus der Perspektive des urbanen Raumes, welchen die Galerie darstellt, auch in Bezug zu dem Außenraum, zu der Dialektik zwischen Außen- und Innenraum. Auch das Photo

von der Karte sollte prognostisch das zum Ausdruck bringen. Die Implosion des Kölner Stadtarchives, in einer der ältesten deutschen Städten, war von großer symbolischer Kraft gewesen: Das ganze Stadtgedächtnis ist zusammenkollabiert. Rechts und links wurden Wohnhäuser freigelegt, Außenwände abgerissen. Wenn man sich diese bemalten Flächen von Bungas Installationen ansieht, scheinen es Spuren zu sein, oder räumliche abstrakte Aufteilung, die eine Allusion an Innenraum und benutzten Raum, ein abstraktes Spiel mit humanoiden Innenräumen und *forgotten history* und *lost space* und auch an Schinkel angelegten, sehr rhythmischen, sozialistischen Formen. Von dem Außeneffekt her erinnert es auch an Potemkin. Bungas Arbeit erinnert mich auch an den Film „Themroc“ von Claude Faraldo.

Aus soziologischem Standpunkt empfinde ich die Karl Marx Allee nicht unbedingt menschenfreundlich. Man sieht so wenige Leute, die Proportionen der Fenster sind sehr klein, zum Innen her gerichtet, im Gegensatz zu dem Berliner Kiez, wo das Leben auch auf der Strasse geschieht. Hier ist es sehr geschlossen. Die Architektur lässt wenig Spuren vom menschlichen Leben zu. Mit minimalen, logistischen, *trash* Materialien (das ist auch ein interessanter Aspekt: die Geschichte des Kartons kommt aus dem Logistikbereich, ist verbunden mit der Industrialisierung und Verpackungsindustrie), die eigentlich sehr fragile Materialien sind, eine Architektur zu konstruieren, die ihrerseits wieder vergänglich ist und eine Öffnung zum Außen schafft, indem sie die anderen hier repräsentierten Architekturformeln bricht.

Diese Architektur von Bunga hat auch etwas infantiles, im Sinne von kindhaftem, darin aber auch eine starke gestalterische Kraft: „Ich baue mir etwas selbst!“. Wir waren alle so überrascht: ein Haufen Karton und Klebeband und daraus ist Architektur geworden. Wahrscheinlich die fragilste Architektur, die es geben kann. Für mich ist es auch eine sehr persönliche Arbeit, auch wenn man seine Entstehungsgeschichte kennt. Er hat doch Anfang 2003 manisch und obsessiv in Außenräumen authentisch abstrakte Malerei gefunden. Es gab zwei Prozesse in seiner Arbeit: Er hat zum einen seine fabrizierte Malerei als Exponate in den Außenräumen gehängt – als ein *displacement Prozess*, und zum anderen gab es eine Auseinandersetzung durch den Malereidiskurs, der in den Raum übergeht: „Muss ich selbst noch malen?“ (i.e.: angesichts der abstrakten Malerei, die im Außenraum genuin zu finden war)

Für mich war es wichtig, für die Programmatik der Galerie, dass man Wege und Möglichkeiten findet, mit Parameter der Malerei nicht auf den traditionellen Malereiträgern zu zeigen. Eigentlich aber ist es auch mit *abstract painting*, die abstrakten Farbfelder – Malerei aus der amerikanischen Tradition, zu verbinden.

M.J.: Mit was bringen Sie die Melancholie, über die Sie gesprochen hatten, in Verbindung?

M.K.: Wenn man auch seine photographischen Werken sieht, dann kann man sehen, wie er sich obsessiv mit zerfallenen, Abrissgebäuden beschäftigt hat: Häuser, die von Außen her zerstört sind, und ihre Innenräume kommen zum Vorschein, so wie es auch in Köln gewesen ist: Man konnte noch eine blau bemalte Wand sehen, ein Handtuch hängen und möglicherweise waren alle im Schrott gestorben. Das ist für Städtebau auch eine sehr wichtige Auseinandersetzung gewesen: Wie öffnet sich der Mensch, wie lebt der Mensch, wie kapselt er sich ab in Satellitenstädten. Mein Interesse ist immer gewesen, wie kann Kunst den öffentlichen Raum thematisieren, den öffentlichen Raum als Gedankenraum verbessern, optimieren, differenzieren. Melancholisch ist seine Arbeit als ein Maßstab in der Architektur, als eine Replik auf Fassadenrepräsentationsarchitektur, die hermetisch ist. Seine Arbeit zeigt eine Öffnung, die das humanistische, modellhafte, den Maßstab des Menschlichen ganz abstrakt (es ist keine narrative Installation) einbringt. Seine Arbeit weckt solche Assoziationen und dann wäre meine optimale Wunschrezeption, dass Leute die hier stehen – denn hier ist ein Raum im Raum eingebaut und du kannst innerhalb der Galerie oder innerhalb des Bunga-Raums stehen (er hat ja auch eine Außenwand) – und während sie rausgucken, dieses Spiel mit der Architektur des Außenraums aber auch mit dem ungeschützten Innenraum, zu rezipieren. Die Melancholie kommt auch von der Farblichkeit her: Die Farbe hat diesen Old Style Effekt – Farben aus einer anderen Zeit...

M.J.: Weil es industrielle Farben sind oder weil es monochrome, ganz einfache Farben sind?

M.K.: Das ist jetzt sehr persönlich, aber ich empfinde sie als kubanische *Tristesse*-Farben, die eine bessere Zeit evozieren, aber jetzt schon verfallen. Farbe ist ja auch Textur und dieser Romantizismus der in dieser Farbwahl steckt verbunden mit der Textur des Kartons, der selbst vergänglich ist, wo man schon sieht, die Farbe wird bald abblättern, die Verzeitlichung von Farbe, eine Farbe, die nicht besonders „gut“ aufgetragen ist.

M.J.: Empfinden Sie dadurch nicht auch ein sehr kritische Aussage? Außerdem gibt es immer den Bezug zu einer Institution, im Rahmen dessen er seine Arbeiten macht.

M.K.: Ja, man könnte das auch sehr zynisch ausdrücken: der Stasi<Sozialist ist ein Monument einer spät-faschistischen Präsentation – bewusst zugespitzt und zynisch formuliert – und da ist die Person Carlos Bunga, als moderner Mensch, als moderne Mischung von anthropologischen Mustern und Abstammungen, ein Fremdkörper. Er hatte während dem

Aufbau der Ausstellung da gegenüber gewohnt und ich konnte ihn sehen, wie er am Balkon eines anderen Karl Marx-Gebäudes, die Galerie beobachtete und seine Ausstellung vorbereitete. Für mich waren die Osis immer eine ausländerfremde Kultur gewesen, außer Vietnamesen, die Zigaretten reinbrachten, war die Kultur, und erst recht dieser Stasimenschen, sehr xenofob. Deswegen finde ich diese Ausstellung auch als einen Akt der Revolte. Die Sozialisten haben die wilhelminische Architektur zerstört und dann mit billigsten Mitteln verschachtelt. Diese Wohnungen, die man hier vom Fenster sehen kann, sind erschreckend klein, niedrig, sie haben keine Großzügigkeit. Es gibt mehr Raum in den Gemeinschaftsräumen, unten in dem Flur, die Vierzimmerwohnungen sind äußerst klein für Berliner Verhältnisse. In diesem Kontext, eine Architektur wie die von Bunga, mit nichtrepräsentativen Materialien und die Figur Bunga, ein Fremdkörper der das auch baut, dann fliegt er wieder weg und hinterlässt einen Haufen Pappe, ist ein kritisches Statement, obwohl er selbst kein zynischer Mensch ist. Für mich ist es immer schwierig gewesen, genau zu wissen bis wo seine Kritik geht. Er selbst weiß genau, was er will.

M.J.: Also kritisch mehr als Herangehensweise als ein direktes Statement?

M.K.: Ja, genau!

M.J.: Wo haben Sie ihn kennengelernt?

M.K.: Auf der <Art Basel 2008>. Da gab es einen ähnlichen kritischen Impuls von ihm: <Art Unlimited> ist ein Appendix von Art Basel, der entstanden ist um mehr Raum den Künstlern zu geben und die Künstler, Publikum und Kuratoren mehr zu involvieren, die von den Messen schon angeekelt und gelangweilt waren. Der angemietete Raum ist sehr teuer pro Quadratmeter, somit muss man möglichst viel in kleinem Raum zeigen. Die Ausgrenzung von verschiedenen künstlerischen Formaten von der Kunstmesse hat zu der Entscheidung geführt, das Art Unlimited zu organisieren, eine riesige Halle, wo großformatige Werke gezeigt werden konnten, Multimedia auch. Bunga hat auch hier die Erwartungshaltungen negiert, hat Fundamente von einer Konstruktion, Reste, gezeigt, eine auch sehr melancholische Arbeit. Ich fand es auch wie einen Affront gegen die ganze Haltung: Hier können wir etwas Großes bauen, alles machen. Es war von einem kritischen Standpunkt eine sehr gute Wahl. Er hat auch geschrieben, dass viele Leute, die die Manifesta gesehen hatten, jetzt immer größeren Werken erwartet hatten und damit hat er auch mit der Erwartungshaltung des Publikums gespielt und das Gegenteil getan. Das war sein Statement zu dem Format Artbasel.

M.J.: Wie verstehen Sie den Begriff der Performativität – im Allgemeinen und unter dem Aspekt der Relevanz zu Bungas Werken? Was könnte man in diesen Begriff reinbringen, welches ist (ob) seine Notwendigkeit und wie unterscheidet er sich von Performance?

M.K.: Ich suche immer den Bereich, wo sich die Begriffe pulverisieren und wo der Künstler seine Spiele mit der Kunstgeschichte treibt. Bunga ist auch eine Person, die immer das Akademische hinterfragt und nicht in deren Begriffen agiert. Man wird selbst Akteur im Bild, als Betrachter komplettiert man das Bild in Richtung Raumnutzung. Selbst wenn der Akteur fehlt, gibt es eine performative Allusion an ihm. Seine Kunst, und das finde ich interessant, löst die Frage aus: Bin ich selbst Rezipient oder Akteur. Bunga macht ein Spiel mit der Performance, über sie hinweg, er macht eine Verlängerung von verschiedenen Sichtachsen über das Werk, abhängig von verschiedenen Positionen die man dem Werk gegenüber besetzen kann, von Performativität, die man auch bei diesem Werk und in dem Bereich der Karl Marx Allee, in ihrer potemkischen Realität, auch hinterfragen kann.

M.J.: Sie sehen dann die Performativität mit dem Gebrauch des Werkes verbunden?

M.K.: Ja, genau. Gebrauch oder eher Wirkungsästhetik. Gebrauch ist eine extreme Form von Wirkung und ihrer Ästhetik. Das ist, was ich auch mit dem Begriff der Memorabilität des Werkes meinte, auch mit der Implementierung des Betrachters im Werk.

Andererseits ist die Interaktivität mit dem Betrachter auch mit Ambiguität aufgebaut: der Betrachter hat auch nicht eine klare Rolle.

Es gibt immer noch viele Leute, die scheinbar einen avantgardistischen Kunstbegriff haben, trotzdem tendenziell Materialität und Perfektion als Kriterien der Werkaufnahme und der Wertigkeit abhängig machen. Kunst kommt für sie von Können. Bei Bunga braucht dagegen die Idee (und ich neige zu dieser Auffassung) die Destruktion von Perfektion. Es geht um die Fähigkeit, introspektiv rezeptionsästhetisch zu reagieren. Da sehe ich auch die Radikalität von Bunga: In der Rezeption könnte man erwarten, dass es deutlicher wird. Es gibt natürlich auch Missverständnisse in Richtung der Ghetto -Assoziationen zu seinem Werk, welche aber meiner Meinung nach nicht relevant und nicht positiv für sein Werk sind.

M.J.: Ich wollte Sie noch kurz zu dem Profil der Galerie befragen, beschäftigen Sie sich eher mit Architektur und Design-Ausstellungen?

M.K.: Vor 10 Jahren hatte ich die Galerie Schipper-Krome in Mitte gegründet und geführt, jetzt wurde sie aufgelöst und Esther Schipper betreibt weiter die Galerie in der Linienstr. 85. Thomas Demand war der einzige Künstler mit zweidimensionalem Werk, aber von der Programmatik oder vom Duktus her, hatte ich relativ wenig Malerei oder klassische Formate. Die Künstler hatten alle von früh schon an der Auflösung der klassischen Begriffsformate gearbeitet – zum Teil auch sehr aggressiv – wie Dominique Gonzales-Foerster und Liam Gillik, Carsten Höller, der Verhaltensforschungsmotive auch einbezieht. Hier mit

Bunga haben wir eine Zuspitzung in einer noch stärkeren Architekturrichtung, die auch die Außenarchitektur meint. Wir wollen auch eine Karl-Marx-Biennale in 2010 machen. Das interessiert mich schon lange, auch unter Wirkungsaspekten, auch unter Interventionsformen. Wir suchen eine radikale Kunst, die auch Interventionen im öffentlichen Raum macht, die auch die Sichtbarkeit der Architektur thematisiert, eher im Sinne von Art and Architecture, Design würde ich eher weglassen. Der Grund hat sich intensiviert auch aufgrund des architekturhaften Standortes. Hier gibt es gelebte Architekturgeschichte, das ist ein historisches Monument. Man hat gesagt, dass dieser der letzte unentwickelte europäische Boulevard ist: Wie sollen hier Menschen leben, spazieren gehen, das Auto parken. Praktisch ist es gar kein Boulevard und ich hoffe, dass mit den Mitteln der Kunst der Mangel an Kommunikation (auch an sozialer) auszugleichen ist. Sozial-kommunikative Interaktionsprozesse finden nicht statt seit Jahren, die auch eine zynische Form von Gentrifikation darstellen. Das hier ist schon eine Antwort, die mir sehr gut gefällt: Bunga bringt eine Hoffnung, eine melancholische Hoffnung, auch *punk-rock* vielleicht, stark und schwach zugleich. Das hat auch eine Galerie durch diesen Standort provoziert. Ein hochneutralisierter Raum, der *white cube*, hat mich weniger interessiert als der *demanding context*, das was man draußen machen will, das soll kontextbezogen sein. Nicht immer zwangsläufig, nicht immer didaktisch....

INTERVIEW MIT MICHAEL KROME JULI 2009 (Nr. 2)

M.J.: Ich wollte Sie einiges fragen zu der Idee des Simulakrum in Verbindung zu Bungas Werk. Simulakrum ist ein Konzept, das er selbst benutzt, um seine Arbeit näher zu definieren. Bunga betrachtet sein Werk dem Bereich des Simulakrum angehörig. Wie kann die Realität, die er baut verstanden werden? Können seine Werke damit in Verbindung als eine Virtualität aufbauend angesehen werden, so wie ein Simulakrum?

M.K.: Auf den Begriff des Simulakrums reagierend, finde ich ihn komplex und offen für eine Temporalisierung. Virtuuell bezeichnet rein medial das Abbild. Für mich ist Simulakrum dagegen aktiv auf einer temporalen Axis. Bei dem Begriff Simulakrum erscheinen Implikationen von prospektiver und retrospektiver Natur. Bei Carlos bin ich mir nicht sicher, ob es nur prospektiv funktioniert: seine Konstruktionen als Modell für etwas, das kommen wird.

M.J.: Ich sehe es auch retrospektiv: etwas das hätte sein können...

M.K.: Ja, hätte sein können oder sogar gewesen ist: die Melancholie. Die Verzeitlichung von Melancholie kommt eher aus dem, was hätte sein können oder gewesen ist.

Es gibt in Belgien oder in Italien Baumaßnahmen, die als prospektive Ruinen gesehen werden können, mit vielen Bauproblemen, die letztendlich nicht mehr genehmigt werden und somit bleiben angefangene Konstruktionen in der Landschaft stehen.

Halbkonstruierte Torsos, die verwittern und kaputtgehen. In vielen Schwellenländern, wo viel geplant wird und nicht mehr weitergeführt werden kann sind es ganze Siedlungen. Finanzkrise oder Planungsfragilität, die Gebäude sehen gespenstisch aus und nur die Betonfundamente sind nur zu sehen. Es bleibt dann auch kein Geld mehr, um sie abzureißen. Ich fand das immer sehr interessant, weil sie da stehen und sind einfach prospektive Ruinen. Die sind einerseits noch interessanter als Sachen, die alt sind und verfallen sind. Ein Prinzip der maroden Planung. Prospektive Ruinen. Insofern ist die Idee der Simulakrums auch sehr interessant. Für die Arbeit von Carlos, finde ich, dass Simulakrum in beiden Richtungen verstanden werden kann: nach vorne und nach hinten auf der Zeitachse. Ich glaube, dass bei Carlos es wichtig ist, nicht nur die Vergangenheit von Geschichte zu betrachten, aber denkend an die Material- und die Farbwahl, ist er retrospektiv.

Manchmal macht er Interventionen auf Dokumentationen seiner schon gefertigten Arbeiten. Dann sind es auch retrospektive Interventionen, die, so wie die prospektiven Ruinen, auch mit der Zukunft in Verbindung zu bringen sind.

M.J.: Sie sehen Virtualität verbunden mit Raum und Simulakrum eher mit Zeit?

M.K.: Bei Virtualität fehlt mir der temporelle Aspekt. Virtualität ist für mich auf der bildtheoretischen Ebene Abbild und nicht mehr, es beschreibt nicht diese Zeitachse.

M.J.: Dann ist Virtualität näher zu unserer erlebten Realität aus zeitlicher Perspektive, sie gehört nur einem anderen Raum, wobei Simulakrum anderen zeitlichen Etappen, der Zukunft der Vergangenheit angehört und mit unserer gelebten Realität sehr wenig in Verbindung haben kann?

M.K.: Ja, das stimmt. Virtualität ist eher auf einer bildtheoretischen Ebene zu verorten, Simulakrum ist dagegen situativer und offener für das, was man Szenarien nennt. Szenarien in der Zeit mit narrativen Aspekten. Auch in der Kunsttheorie ist der Begriff der Virtualität sehr stark von der Medientheorie okkupiert worden, von *fake*, von bipolaren, dualistischen Prinzipien. Simulakrum scheint mir der komplexere und bezugsreichere modernere Begriff zu sein. Es ist auch interessant dass Carlos es so sehen will, dass er das preferiert.

Es ist noch mal prospektiv für das Entwicklungspotential von Carlos Arbeit – und ich würde

mir für ihn oder für das Entwicklungspotential seiner Arbeiten wünschen –, dass sich die Arbeit öffnet und sich von einer retrospektiven Materialität her öffnet, dass Karton, Verwitterung, Veraltung, vielleicht theoretisch her, in ein sehr modernes Material umgesetzt werden können und sich dann in dieser Richtung der prospektiven Ruinen entfalten könnten. Es ist oft ein Problem, wenn sich ein Künstler über den Materialbegriff definiert. Ich habe auch mit ihm darüber geredet, ob bei ihm dieser Begriff zentral wird und er dann über die Geschichte des Materials etc. Referenzen einbringen sollte – aus der Verpackungsindustrie, oder aus der Logistik kommend, aus dem Transport. Selbst diese Installation ist Billigkarton, einfach zum Sortieren, und dann ist es schon weg, abtransportiert.

M.J.: Und welche war Carlos' Stellungnahme dazu?

M.K.: Für mich war wichtig eine sozial-historische Definition von Material, zu der sich Carlos nicht geäußert hat. Wann hat sich dieses neue, triviale Material popularisiert? Also die industrielle Produktion von Papier als ein sehr stabiles Produkt. Es gibt eine Geschichte des Kartons (ich habe einige Recherchen zu dem Thema gemacht), in Verbindung auch zu der Geschichte der Logistik, der Transportindustrie der Verpackungsindustrie (es bringt uns mit auf den Gedanken von Bewegung, Geschwindigkeit, billig, Massenprodukt). Solange er damit arbeitet, könnte das eine Möglichkeit der Erweiterung werden. Sonst könnte es konzeptioneller werden, wenn er von dem spezifischen Material weg, das auch ein Gefühl von Bricolage, *arte povera* mit einer gewissen materialästhetischen Konnotation bringt, z. B. in Beton Vergänglichkeit verfolgen würde. Es gibt im Mitteleuropa auch ein bestimmtes Vorurteil, dass der südliche Künstler ein Geschmäck über die Jahrzehnte hinweg sehr taktile, haptisch gehabt hat, weniger konzeptuell, anti-intellektualistisch. Im ganzen 20. Jahrhundert gibt es diese zwei Strömungen intellektualistisch oder eher sensorial. Vielleicht ist es auch ein Rezeptionsproblem, dass das Material in den Vordergrund rückt, obwohl er auch Video benutzt, graphische Arbeiten, wo er ausstrahlt. Deswegen waren mir die frühen Werke, die Bricolages mir sehr wichtig, sehr lieb.

M.J.: Wie sehen Sie seine Rolle als Autor, als Kreator einer Realität eines Werkes?

M.K.: Ist es nicht eine Frage des Formats, da wo der Autor immer von dem Werk substituiert wird? Es handelt sich um einen Vorgang des Delegierens, da wo der Autor auf den Raum, auf der Ausstellung oder das Exponat delegiert wird und damit schwindet die Kontrolle, auch die Rezeptionskontrolle. Es gibt dieses reziproke Prinzip – die Rauminstallation ist maximal formal interaktiv, und noch interaktiver geht es nur mit klassischen Interaktionsverfahren (zum Beispiel *audience participation*). Ich habe den Eindruck das Bungas

Kunstbegriff, sein Duktus, ... die Melancholie die in allen seinen Arbeiten erscheint, konstitutiv mit dem Entschwinden, der Inexistenz, des Sterbens des Autors ist, oder zusammenhängt.

Bunga ist auch als Person der Typ der nicht sehr viel Kontrolle auf das Werk oder die Reaktionen des Publikums ausüben will. Je mehr Kontrolle desto mehr Sicherheit gibt es, dass das Werk nicht missverstanden wird. Bei ihm gibt es dagegen auch Verlust von Bildern, Missverständnis, da wo es nicht funktioniert, wird es auch akzeptiert, das gibt es auch. Es ist wie ein Verlust, der Arbeit sogar, des Verständnisses. Es handelt sich auch um eine Bescheidenheit in der Idee von Kunstvermittlung, dass man nicht glaubt, dass man alles verstehen kann, dass Kunst auch eine Physis hat oder auch seine Idee eine Physis hat, die die Gefahr hat, dass viele auch denken: *so what?* Das ist auch seine Form von Liberalität. Interessant finde ich, wie der Begriff des Politischen da rein kommt. Wie Kunst in konzeptionellen Arbeiten immer etwas bewirken will und ich glaube, dass es bei ihm nicht so didaktisch vorkommt. Er ist sehr interessiert, sehr neugierig aber er will das nicht steuern, es ist ein offener Prozess, das ist eine Form von Liberalität. Das ist für mich ein Aspekt, dass es zu offen bleiben kann, die Gefahr besteht, dass es in der Wahrnehmung möglicherweise ein bisschen zu unreflektiert daher kommt. Somit wäre aus dieser Perspektive auch mehr Kontrolle notwendig. Das heißt, es sollte nicht auf die formellen Steuerung der Arbeit einwirken.

M.J.: Sollte das Werk eher mehr geframed sein?

M.K.: Genau... bei ihm ist der Prozess der Werkentstehung sehr organisch, nicht von der Theorie ausgehend, aber ich glaube, dass er jetzt mehr Kontakt mit Kritikern, mit den Theoretikern haben sollte.

INTERVIEW MIT NOAM BRASLAVSKY

JULI 2008

M.J.: Besprechen wir anfangs Yukihiro Taguchis Raumbenutzung..

N.B.: Yuki benutzt Raum in der Art, wie er die vorhandene Situation benutzt. Er braucht wenig und er kann immer interessante Lesungen machen, mit was er findet. Andere Künstler brauchen einen sehr klaren Rahmen als Ausstellungsraum. Mit Yuki habe ich meine Galerieräume besucht, aber er hat eine ganz interessante Beziehung mit Raum. Vielleicht ist es der japanische Raum, den er gewohnt ist, ein enger Raum, in dem auch der private Raum

deshalb anderes definiert wird. Dort ist die Distanz zwischen den Menschen klein und deshalb ist die eigene private Sphäre auch ganz nahe an der des anderen. Es geht darum, wie dicht die Leute leben. In den Arbeiten von Yuki, wo mehrere Leute dieselbe Luft einatmen geht es um einen Innenraum, der auch ein gesellschaftlicher Raum ist.

Ich arbeite als Künstler selbst mit Raum und habe eine Arbeit in GDK (i.e. Galerie der Künste Berlin) gemacht, wo man einen Raum betritt und dann Gesicht zu Gesicht mit anderen zwei Menschen ist und ein gezwungen ist, ein Gespräch anzufangen. Bei Yuki ist das nicht so gezielt. Er benutzt das so oft, dass ich glaube, dass er sich mit anderen Sachen beschäftigt und dann darauf stößt. Er kommt auch auf diese soziale Perspektive an, aber indirekt.

Zum Beispiel seine Werke, wo er alles verpackt, sind nicht Verpackungen im Sinne von Christo, aber sie bringen auch diese soziale Dimension: Sie erinnern auch an Supermarket Verpackungen, er verpackt Situationen.

Bei der ersten Gruppenausstellungen, die ich mit ihm gemacht habe, hat er einfach die chaotischen Räume der anderen Künstler genommen und sie verpackt, mit Nylon. Bei der ersten Ausstellung hat er auch den ganzen Müll aus dem Keller verpackt, die Luft rausgezogen. Er hat keine Raumvorstellungen, aber er nimmt den Raum und vergewaltigt ihn zu seinen Gebrauch, aber er ist elastisch genug, um den Raum selbst zu akzeptieren.

In einer meiner Arbeiten habe ich Zellen konstruiert, um die Menschen da für eine Weile bleiben zu lassen und ich war immer beschäftigt damit, wie viel Raum der Mensch braucht um sich herum. Ich glaube nicht, dass sich Yuki mit der konkreten Beziehung zwischen Mensch und Raum beschäftigt, aber eher mit *der Idee* von Raum. Bei ihm ist ein virtueller Raum wichtiger.

M.J.: Virtuell in welchem Sinn?

N.B.: Ich beschäftige mich mehr mit den Beziehungen zwischen Mensch und Raum in dem Verfolgen von der Natur von Räumen, für die die Menschen ein religiöses Empfinden haben (der Dom, oder Räume die an die Gebärmutter erinnern, Bäume, die Innenräume von Bäumen in alten Kulturen – alle führen zurück zur Idee von dem „Rausschmeißen“ vom Paradies, aus der geborgenen Gebärmutter). Ich kreierte Räume, die diese Sensationen evozieren können. Es gibt auch bestimmte Rhythmen oder Töne, die diese Räume evozieren können, es ist eine Verbindung zwischen verschiedenen Räumen, an die wir uns erinnern können, wie ein Echo.

Yuki benutzt aber auch Abgrenzungen zwischen Räumen mit Licht oder Halblight, Schatten, oder auch mit diesem feinen Material, Nylon oder Reispapier (die erinnern auch an eine

japanische Ästhetik), aber es geht nicht darum, bestimmte andere Räumlichkeiten zu evozieren, sondern eher um diese virtuellen Räume, die entstehen können. Er ist beschäftigt auch mit Grenzen, er kreiert Grenzen, die eigentlich nicht existieren. Deswegen habe ich von Virtualität geredet. Seine Grenzen, so wie seine Räume, existieren virtuell und das zeigt er, diese Virtualität. Wenn man in ein Restaurant geht, hat jeder Tisch und jeder Stuhl seinen kleinen Kosmos: Ein Tisch ist traurig, der andere nicht etc. Wenn Yuki diese Packungen macht, dann verpackt er diese Virtualität, diese Situationen eigentlich ein. Diese Situationen sind sicherlich auch sozial, aber es geht auch um die Grenzen zwischen Räumen und ihren Situationen. Virtuell im Sinne: Dieser Raum, den man als privat empfindet, den man um sich herum fühlt, als sein eigener, oder um einen Stuhl, existiert nicht tatsächlich, es ist nicht der echte Raum zwischen den Gegenständen, sondern ein virtueller Raum von Bedeutung, der nur mental existiert.

Es ist aber oft ein aggressiver Raum: drei Leute in einen Nylon einzupacken. Es ist aber ein virtuell – aggressiver Raum. Er macht diesen virtuellen Raum in einem tatsächlichen Raum. Aber was er zeigt, ist nicht ein tatsächlicher Raum, sondern ein virtueller. Virtuell ist, was ich meine durch nicht-körperlich, durch Mentales.

Yuki ist von mir genommen worden wegen seiner Kapazität zu improvisieren, er nutzt und macht sich eigen, was schon da existiert und bringt ein System im Raum. Plötzlich ist das dann seines, dadurch, dass er den Raum neu definiert. Er redefiniert die Räume nicht so wie üblich durch Ton oder durch Belichtung oder durch Materialien, die dazu gebracht werden, sondern nur durch seine neue Definition von Platz. Er hat nicht eine neue Ordnung, im Sinne von etwas Neues kreiert, sondern er hat eine Bewegung kreiert.

Die Menschen haben entlang der Geschichte immer bestimmte Ordnungen in ihre Räume gebracht, deswegen haben sie Räume normiert, zum Beispiel symmetrische Räume. Yuki arbeitet dagegen sehr rein, sehr präzise ohne solche Effekte, die ein Erinnerungseffekt haben könnten.

INTERVIEW MIT DANIEL LIMA, JULI 2008

M.J.: How did you first start to work with Yukihiro Taguchi? What interested you in his work?

D.L.: The first installation of Yuki which I have seen, was that he packed in a plastic, a

lot of rubbish, which he found in the basement of a gallery. The plastic was hanging in the air, like a wave. I thought initially that he transforms space, just with what he finds in it, to magnify all the rubbish – than I proposed him to work with him. I understood later, working with him, that he is using the space for itself, in itself, with itself. In his work <Moments>, it was like playing a game, going to work every day and changing something, like a work or game with space in itself. This represents also the performance-component of his work.

For me, it has to do with architecture, constructing things which have to stay.

This show was for me him the starting point for another way to work, doing pictures after every movement and composing them into a film.

M.J.: How would you design his working method?

D.L.: He is working with the most near to him, with the most obvious. He is materialising the unseen space, he is materialising the absence. Distracting the space and building at the same time another space. He is constructing absence. He is working with stuff that are absolutely evident but we cannot see.

There are artists that are engaged politically. But there are others – and so is Yuki, who are preoccupied with the art market, with social issues, but he doesn't say it like that. It is also as if he is doing art. It is more a way to see life, a way to live, that on doing art. It is the people who give the interpretation to the work. Other artists have already an interpretation of their work, but Yuki not: he is doing it and it is for the people to give it meaning: it can be social meaning etc but Yuki is never saying it. The show is constructing itself. And Yuki is discovering also things of the space by doing them.

M.J.: How would you define his working method?

D.L.: The visitors always try to give explanations to these installations and these explanations are very different. But when Yuki went outside with the installation: the people became part of the work, were integrated in the work. Actually what I can say is that: Yuki is the work!

But he is also playing with this: beautiful shapes and plastic constructions, like sculptures which are visually attractive for the people. It is another game of his.

M.J.: To what would the term *performative* refer, which he is using to describe his works? And in what would the difference between the terms *performativity* and *performance* lie?

D.L.: The *performative* is not referring to his performance. His performances are a physical *component* of his work: the moments when he is doing physical action in front of the people. The gallery was open from 3-8 pm, so people could see him from 3-5 working for the

construction of the day. So after he finished he left, and the people stayed with his work. From 3-5 he was performing. He is actually not doing a performance: the goal is the construction. *Performative* is his work, maybe because it is always changing. *Performative* is his work also through his way to built up a construction and his working method of changing the work every day, also through his animation, which is showing also the work move and change.

He is the work, but he is never appearing in it.

For others artists that I represent, I see them coming from conceptual art, from different other thought traditions, but for Yuki I never see this necessity, I cannot bring him in a certain tradition. It doesn't bring much for the understanding of his work to put him in a tradition of Gordon Matta Clark for instance. Even if some elements can be similar (Gordon in Paris making a hole in a gallery) now this same thing and the way he does it means something else. When he put the wood panels on the grass in the park, he thought that it looks like Carl Andre, but then he said, no it is not, because this moves, it is completely different.

For Yuki, constructing can be also a painting, the installation looks like a painting, or the process of construction can be like painting. In the sense that painting is an organisation of space, a construction with colours.

M.J.: And how do you see his videos from the point of view of documentation?

D.L.: The videos are pieces, works, but not documentation. So many hours of walking materialise in a 3 minutes video. Time... he is like a director for a film, really precise, when thinking in advance about the animation. People ask: "Why did you take out the floor?" They need a reason so we say: to do an animation film. And it is also true, but it is not to be separated with the construction process and the walking process.

BIBLIOGRAPHIE

1. *A Experiencia do Lugar* (2001), Ausstellungskatalog, Porto.
2. *Afterall* Nr. 9 / 2004. Published by The College of Art and Design, The London Institute.
3. Alberro, Alexander, Stimson, Blake [Hg.] (1999), *Conceptual Art. A critical Anthology*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
4. Alberro, Alexander; Buchmann, Sabeth [Hg.] (2006), *Art After Conceptual Art*, Generali Foundation, Wien.
5. Amado, Miguel (2007), *Frames por Secundo. Videos da Colecao da Fundacao PLMJ*, Fundacao PLMJ, Lisboa.
6. Amado, Miguel (2007), *Opcoes e Futuro #3 /2007*, Galeria sete Arte Contemporanea.
7. www.anamnese.pt/?projecto=apa
8. *Art Conceptuel I* (1988), Ausstellungskatalog, Musée D'Art Contemporaine, Bordeaux.
9. *Arte Publica* (2005), *Estatuaria e escultura de Lisboa*, Ausstellungskatalog, Camara Municipal de Lisboa.
10. Askew, Kelly und Wilk, Richard, *The Anthropology of Media*, Blackwell Publishers, Usa, UK.
11. Azevedo, Teresa Pearce de (2008), "All About Algarve", L+ Arte, Leiloes, Saude Press, 2008/07/01.
12. Babias, Marius, "Subject Production and Political Art Practice" in *Afterall* 6/2005, S. 101 – 110, The London Institute, London.
13. Bachelard, Gaston (2005), *Poetica spatiului*, Editura Paralela 45, Pitesti.
14. Badiou, Alain, "The Event in Deleuze," *Parrhesia* (Nr. 2, 2007), S. 37-44.
15. Bal, Mieke (2009): „Setting the stage; The Subject Mise-en-scene“ in Serban, Alina; Duculescu, Mirela [Hg.] : *The seductiveness of the Interval*, Romanian Cultural Institute of Stockholm, Stockholm, S. 91-106.
16. Bal, Mieke [Hg.] (1999), *The practice of cultural analysis*, Stanford University Press, Stanford, California.

17. Barck, Karlheinz; Gente, Peter; Paris, Heidi; Richter, Stefan [Hg.] (1990), *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Reclam, Leipzig.
18. Barlow, John Perry (1996), "Thinking Locally, Acting Globally", in *Time*, 15 Januar (auch im Internet aufrufbar unter: <http://www.interesting-people.org/archives/interesting-people/199601/msg00016.html>)
19. Barlow, John Perry und Kapor, Mitchell (1998), *Across the electronic frontier*, Electronic Frontier Foundation, Washington DC.
20. Baudrillard, Jean (1988), "Simulacra and Simulations", in *Jean Baudrillard, Selected Writings*, ed. Mark Poster (Stanford; Stanford University Press.
21. Baudrillard, Jean (2007), *Das Ereignis*, Schriften aus dem Kolleg Friedrich Nietzsche, Verlag der Bauhaus Universität Weimar, Weimar
22. Beech, Dave "Recovering radicalism, on critical art after postmodernism", in [Art Monthly](#), Febr. 2009.
23. Bell, David; Loader, Brian D.; Pleace, Nicholas; Schuler, Douglas [Hg.] (2004), *Cyberculture, The Key Concepts*, Routledge, London.
24. Belting, Hans [Hg.] (1998), *Das Erbe der Bilder*, München.
25. Benjamin, Walter (1989): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, in: ders., *Gesammelte Schriften*, Bd. VII, Frankfurt, S. 350-384.
26. Benjamin, Walter (2009), *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Kapitel XIV, Classic Books, America.
27. Berggruen, Olivier, Hollein, Max, Pfeiffer, Ingrid [2004]: *Klein, Yves, 1928-1962*, Schirn Kunsthalle, Frankfurt (S. 65-66).
28. Bergson, Henri (1927), *Schöpferische Entwicklung*, Coron-Verlag, Zürich.
29. Bergson, Henri (1964), *Materie und Gedächtnis und andere Schriften*, S. Fischer Verlag, Frankfurt am Main.
30. *Big-Bang, Creation and Destruction in 20th century art*, (2005), Ausstellungskatalog, Editions du Centre Pompidou, Paris.
31. Birnbaum, Daniel (2003), "Running on Empty", in *Artforum*, November 2003, S.10-15.
32. Bishop, Claire (2004), „Antagonism si estetica relationala“ in *Idea* Nr. 18, Cluj.
33. Bishop, Claire 2006, "The Social Turn, Collaboration and its Discontents", in *Artforum* (February 2006).

34. Bittner, Regina [Hg.] (2000), *Urbane Paradiese*, Campus Edition Bauhaus, Stiftung Bauhaus Dessau.
35. Bittner, Regina [Hg.] (2001), *Die Stadt als Event*, Campus, Frankfurt, New York.
36. Bock, Jürgen [Hg.] (2001), *From Work to Text*, Ausstellungskatalog, Centro Cultural do Belem, Lisboa.
37. Böhme, Gernot (2004), „Der Raum leiblicher Anwesenheit und der Raum als Medium der Darstellung“, in Krämer, Sybille [Hg.], *Performativität und Medialität*, Wilhelm Fink Verlag, München.
38. Bois, Yve-Alain, Krauss, Rosalind E. (1997), *Formless, A Users Guide*, Zone Books, New York
39. Bourdieu, Pierre – Interview, <http://www.homme-moderne.org/societe/socio/bourdieu/entrevü/was.html>
40. Bourdieu, Pierre (1984), *Distinction, a Social Critique of the Judgement of Taste*, Cambridge, Harvard University Press.
41. Bourriaud, Nicolas (1998), *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel, Paris.
42. Bourriaud, Nicolas (2005): *Postproduction*, Lukas & Sternberg, New York.
43. Brunette, Peter; Wills, David [Hg.] (1994), *Deconstruction and the Visual Arts, Art, Media, Architecture*, Cambridge University Press.
44. Burgin, Victor (1996), *In/Different Spaces*, University of California Press, California.
45. Buskirk, Martha (1994), *Interview mit Sherrie Levine* in October Nr. 70, Herbst 1994, S.177-181.
46. Buskirk, Martha (2003), *The Contingent Object of Contemporary Art*, The MIT Press, Massachusetts.
47. Buskirk, Martha; Nixon, Mignon (1996), *The Duchamp Effekt*, The MIT Press, An October Book, Massachusetts.
48. Busta, Caroline (2008), „The actor's studio“, in *ArtForum*, February 2008. Auch zu finden in http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_6_46/ai_n31297517/
49. Butler, Judith (1997): *Körper von Gewicht*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
50. Cacciari, Massimo (1993), *Architecture and Nihilism: on the Philosophy of Modern Architecture*, Yale University Press, Yale.
51. Caldas, Manuel Castro (1999), *Ar.Co Bolseiros e Finalistas*, Ar.Co centro de Arte e Comunicacao Visual.

52. Cameron, Dan, "Absence makes the art", in *ArtForum*, Oct 1994 online unter: http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_n2_v33/ai_16315396/pg_2/?tag=content;col1
53. Camille, Michael, „Simulacrum“, in Nelson, Robert S.; Shiff, Richard [Hg.],(1996), *Critical Terms for Art History*, University of Chicago Press.
54. Campino, Catarina (2000), *Tunel*, Arte Iberica, 2000/03/01.
55. Carroll, Jerome (2008), "The Limits of the Sublime, the Sublime Limits", in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Band 66, Nr.2, Frühjahr 2008, S. 171-181.
56. Casey, Edward (1997), *The Fate of Place. A philosophical History*, University of California Press, Berkley.
57. Centre George Pompidou (1983), *Yves Klein*, Ausstellungskatalog, Musée National d'art Moderne, Paris.
58. Centre Pompidou Website, <http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Manifs.nsf/AllExpositions/F2B9220703A899FFC125754500368280?OpenDocument&sessionM=2.2.2&L=2>
59. Cepeda, Rui Gonsalves Rui (2008), "Arte e para ser vendida e comprada", DN, 2008/01/23.
60. Cepeda, Rui Gonsalves Rui (2008), "Where are you from", DN, 2008/02/23.
61. Cerizza, Luca (2007), *Untitled*, online in www.sancho-silva.blogspot.com
62. Certeau, Michel de (1988), *Kunst des Handelns*, Merve, Berlin und *The Practice of Everyday Life* (1984) University of California Press, Berkley.
63. Christens, A. (2007), *Ei Arakawa at the Japan Society* unter, <http://nakedattic.blogspot.com/2007/11/ei-arakawa-at-japan-society.html>
64. *Cidade Illuminada* (2004), Ausstellungskatalog, Galeria Ze dos Bois.
65. Clifford, James (1988), *The predicament of culture*, Cambridge.
66. Colomina, Beatriz (2002), „Architekturereproduction“, in Kester Rattenbury [Hg.], *This is no Architecture*, Routledge, London, S. 207-221
67. Contemporary Art Daily Blog (Dec. 2008), *Nikolas Gambaroff, Ei Arakawa at Balice Hertling*, unter, <http://www.contemporaryartdaily.com/2008/12/nikolas-gambaroff-ei-arakawa-at-balice-hertling/>
68. Crary, Jonathan (1996), *Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19 Jahrhundert*, Verlag der Kunst, Dresden.

69. Crary, Jonathan (2002), *Aufmerksamkeit. Wahrnehmung und moderne Kultur*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
70. Crespo, Nuno (2003), "Lisboa e os novos artistas", *Publico*, 2003/11/29.
71. Crespo, Nuno (2006), "Arte ou Mercado? A seleccao Portuguesa", *Publico*, 2006/02/11.
72. Crowther, Paul, *The Language of Twentieth-Century Art. A conceptual history*, Yale University Press, New Haven, London.
73. *Cultural Studies*, Vol.18, Number 2/3, March/May 2004.
74. Cunha, Nuno (2005), "Bunga veio do desconhecido", *Correio da Manha*, 2005/12/11.
75. Dannatt, Adrian (2001), "The Three", in *Parkett*, Nr.63/2001 (S.166-168).
76. Danto, Arthur C. (1996), *Kunst nach dem Ende der Kunst*, Wilhelm Fink Verlag, München.
77. *David Claerbout*, (2003) Ausstellungskatalog, Centro Galego de Arte Contemporanea.
78. Dawn, Ades, Baker, Simon (2006), *Undercover Surrealism, George Bataile and Documents*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
79. Deleuze , Gilles (1992), *Differenz und Wiederholung*, Wilhelm Fink Verlag, München.
80. Deleuze , Gilles (2007), *Henri Bergson, zur Einführung*, Junius Verlag, Dresden.
81. Deleuze, Gilles (1986), *Cinema 1, The Movement-Image*, University of Minnesota Press, Minnesota.
82. Deleuze, Gilles (1989), *Cinema 2, The Time-Image*, University of Minnesota Press, Minnesota.
83. Deleuze, Gilles (1990), "The Simulacrum and Ancient Philosophy - Plato and the Simulacrum", in *The Logic of the Sense*, Columbia University Press, New York. S. 257-265.
84. Deleuze, Gilles (2006), *The Fold. Leibniz and the Baroque*, Continuum, London.
85. Derrida, Jacques (1972), „Signatur, Ereignis, Kontext“, in Peter Engelmann [Hg.] (1988), *Randgänge der Philosophie*, Passagen Verlag, Wien.
86. Derrida, Jacques (1988), "Die différance“, in, Derrida, Jacques (Hg.), *Randgänge der Philosophie*. Wien, Passagen, S. 29-52

87. Derrida, Jacques (1991), *Mémoires d'aveugle, L'autoportrait et autres ruines*, Réunion des Musées Nationaux, Paris.
88. Derrida, Jaques (1981), „Plato's Pharmacy“, in *Dissemination*, Continuum, London, S. 67-186.
89. Derrida, Jaques (1992), *Die Wahrheit in der Malerei*, Passagen Verlag, Wien.
90. Deutsche, Rosalyn (1996), *Evictions – Art and Spatial Politics*, Cambridge.
91. Diaz, Eva (2006), *Mind the Gap*, Ausstellungskatalog, Smack Mellon.
92. *Diegesis, Felipa Cesar e Sancho Silva* (2006), Ausstellungskatalog, Staatliches Museum Schwerin.
93. Dillon, Brian, “Fragments from a History of Ruins”, in *Cabinet*, Issue 20 (Ruins), Winter 2005/2006, online unter: www.cabinetmagazine.org/issues/20/dillon.php
94. Dimendberg, Edward (1994), „The Museum as Liquid Space“, in Jacobson, Karen [Hg.] , *Expressionist Utopias*, Ausstellungskatalog, Los Angeles County Museum of Art, und University of California Press, California.
95. *Dominique-Gonzales Foerster in Conversation mit Hans-Ulrich Obrist* (2008), The Conversation Series, Walther König, Köln.
96. Druckrey, Timothy [Hg] (1996), *Electronic Culture, Technology und Visual Representation*, Aperture, New York.
97. Dünne, Jörg und Günzel, Stephan [Hg.] (2006), *Raumtheorie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
98. Edensor, Tim (2005), *Industrial Ruins, Space Aesthetics and Materiality*, Berg Publishers, Oxford.
99. Ehrlicher, Hanno (2001), *Die Kunst der Zerstörung. Gewaltfantasien und Manifestationspraktiken europäischer Avantgarden*, Akademie Verlag, Berlin.
100. EIDahab, Mai Abu, *Interview with Sancho Silva*, (2006), online in www.sancho-silva.blogspot.com.
101. Eng, Michael (2003), Sancho Silva, Film Machine, online: <http://sancho-silva.blogspot.com/2007/04/film-machine-michael-eng-2003.html>
102. Engelmann, Peter [Hg.], (1990), *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, Reclam, Stuttgart.
103. Faraldo, Claude (1973), *Themroc* [Film], Frankreich.
104. Faria, Oscar (2002), “4a Bienal Manifesta inicia-se hoje em Frankfurt”, in *Publico*, 2002/05/24.

105. Faria, Oscar (2003), "Outras Alternativas", in *Publico*, 2003/11/29.
106. Faria, Oscar (2005), "Uma paradoxal Solidez", in *Publico*, 2005/12/10.
107. Fazenda, Maria do Mar (2008), "Desenho, modo do usar", L+ Arte, Leiloes, Saude Press, 2008/01/01.
108. Featherstone, Michael; Burrows, Roger [Hg.] (1995), *Cyberspace/Cyberbodies/ Cyberpunk, Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publication, London.
109. Finoki, Bryan, "The Anatomy of Ruins. New American landscapes", in *canopycanopycanopy.com*, Issue 7.
110. Fischer-Lichte, Erika (2004), *Ästhetik des Performativen*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
111. Flessner, Bernd [Hg.] (1997), *Die Welt im Bild. Wirklichkeit im Zeitalter der Virtualität*, Rombach, Freiburg im Breisgau.
112. Foster, Hal (1996), *The Return of the Real, The Avant-gardes at the End of the Century*, October Book, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
113. Foster, Hal [Hg.] (1983), *The Anti-aesthetic, essays on postmodern culture*, Bay Press, Washington.
114. Foster, Hal [Hg.] (1988), *Vision and Visuality*, Bay Press, Seattle, 1988.
115. Foster, Hal [Hg.] (2006), *The Archive*, Documents of Contemporary Art, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
116. Foster, Hal, Krauss, Rosalind, Bois, Yves-Alain, Buchloch, Benjamin HD (2004), *Art Since 1900, modernish, antimoderism, postmodernism*, Thames & Hudson, London.
117. Foucault, Michel (1967), *Des espaces d'autres*, www. [Library <taxonomy/term/1>](http://www.library-taxonomy.com/term/1) .
118. Foucault, Michel (1975), *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris.
119. Frosch, Paul (2003), *The Image Factory – Consumer Culture, Photography and the Visual Content Industry*, Berg, Oxford.
120. Gibson, William (1984), *Neuromancer*, Victor Gollancz, London.
121. *Global Conceptualism, Points of Origin, 1950s – 1980s* (1999), Ausstellungskatalog, Queens Museum of Art, New York.
122. Godfrey, Tony (1998), *Conceptual Art*, Phaidon Press, London.

123. Godfrey, Tony (2006), "What Happened Next in Conceptual Art", Chapter Eleven, in *Contemporary* Nr.21, Issue 85 in <http://www.contemporary-magazines.com/issue85.htm>
124. Gomes, Katheleen (2008), "O Algarve olha para o Algarve de lado", *Publico*, 2008/06/27.
125. Grau, Oliver (2001), *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, Reimer, Berlin.
126. Grau, Oliver (2003), *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
127. Green, Renee (1997), „Der Künstler als Ethnograph?“, in *Texte zur Kunst* No. 27/September 1997.
128. Greenberg, Reesa; Ferguson, Bruce; Nairne, Sandy [Hg.] (1996), *Thinking about Exhibitions*, London.
129. Grosz, Elisabeth A. (2001), *Architecture from Outside: essays on virtuality and real space*, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts.
130. Groys, Boris (2000), *Unter Verdacht, Eine Phänomenologie der Medien*, Carl Hanser Verlag, München, Wien.
131. Groys, Boris (2008), *Art Power*, The MIT Press, Cambridge Massachusetts, London.
132. *Gutai Group* – offizielle Webseite, http://pagesperso-orange.fr/articide.com/gutai/fr/sy_om.htm .
133. *Gutai Manifest*, http://www.ashiya-web.or.jp/museum/10us/103education/nyumon_us/manifest_us.htm .
134. Hantelmann, Dorothea von (2004), „How to Do Things with Art“, in Fischer-Lichte, Erika; Risi, Clemens; Roselt, Jens [Hg.] *Kunst der Aufführung, Aufführung der Kunst*, Theater der Zeit, Recherchen 18.
135. Hantelmann, Dorothea von (2007), *How to Do Things with Art*, Diaphanes, Berlin.
136. Hantelmann, Dorothea von, „Inszenierung des Performativen in der zeitgenössischen Kunst“, in *Paragrana* Band 10, S. 255 – 270.
137. Hazelton, Paul, "Posthistoric Art", in *ArtArtArt Magazine* www.artartartgallery.com Issue 4.
138. Heffernan, James A.W. (2008), "Staging Absorption and Transmuting the Everyday", A response to Michael Fried, in *Critical Inquiry* Nr.34 (Summer 2008) .

139. Hegel, G. W.F., *Vorlesungen über die Ästhetik*. Im deutschen Original ist der Gesamttext in der Internetbibliothek zu finden unter <http://www.textlog.de/3423.html>
140. Heidegger, Martin (1967), *Vorträge und Aufsätze*, Neske Verlag.
141. Heidegger, Martin (1984), *Sein und Zeit*, Max Niemeyer Verlag, Tübingen.
142. Heim, Michael (1993), *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, New York.
143. Hillier, Bill (1996), *Space is the Machine. A Configurational Theory of Architecture*, Cambridge University Press.
144. Hirata, Takeshi (2009), „Yukihiro Taguchi, Über performative Sketche“, in „*Kalonsnet Magazine*, 07/Dec/2009, http://www.kalons.net/e/review/articles_1790.html
145. Hirsch, Vanessa (2008), *Malerei und Installation bei Robert Irwin. Vom Bild-Raum zum Raum-Bild*, Gebr. Mann Verlag, Berlin.
146. Höfner, Franz; Sachs, Harry (2009), *Piccolo Mondo*, Die Gestalten Verlag, Berlin .
147. Holmes, Brian (2003), „Liar’s Poker“, in *Springerin* Band IX, Heft 01/03. <http://www.ringolab.com/note/daiya/archives/005051.html> (japanische Version)
148. *Idea Nr. 17*, Cluj 2004.
149. *Idea Nr. 18*, Cluj, 2004.
150. Jappe, Elisabeth (1993), *Performance, Ritual, Prozess*, Prestel Verlag, München, New York.
151. *Jardim Aberto* (2007), Ausstellungskatalog, Presidencia da Republica.
152. Jöchner, Cornelia; Wagner, Kirsten [Hg.] (2004), *Gebaute Räume. Zur kulturellen Formung von Architektur und Stadt*, unter www.cloud-cuckoo.net.
153. Jones, G.Steven [Hg.] (1998), *Virtual Culture. Identity and Communication in Cyberspace*, Sage, London.
154. Kablitz, Andreas, Neumann, Gerhard (1998) [Hg.] *Mimesis und Simulation*, Rombach, Freiburg im Bresigau.
155. Kachur, Lewis (2003), *Displaying the Marvellous, Marcel Duchamp, Salvador Dali and Surrealist Exhibition Installations*, The MIT Press, Massachusetts.

156. Kaprow, Allan (1966), *Assemblage, Environnements and Happenings*, New York, Harry N. Abrams.
157. Kaschuba, Wolfgang [Hg.] (1995), *Kulturen-Identitäten-Diskurse*, Akademie Verlag, Berlin.
158. Keil, Roger, „Handlungsräume/Raumhandeln“, in Wentz, M. [Hg.] (1991), *Stadträume*, Frankfurter Beiträge, Bd.2, Campus, Frankfurt, New York.
159. Kelly, Michael (1995), The book review in *The Art Bulletin*, Dec, 1995
160. King, Jennifer (2006), *Spatial Shifters: Sancho Silva and the Architecture of Perception*, online in www.sancho-silva.blogspot.com
161. Kittsteiner, Hans Dieter [Hg.] (2004), *Was sind Kulturwissenschaften?*, W. Fink Verlag, München.
162. Klein, Yves (1983), *Ausstellungskatalog*, Centre George Pompidou, Musee National d'art Moderne, Paris.
163. Kleinman, Adam (2009), „Crisis Manuals“, in *Texte zur Kunst* Nr. 73, März 2009.
164. Kosuth, Joseph (1991), *Art After Philosophy and After. Collected Writings (1966-1990)*, The Mit Press, Cambridge, Massachusetts, London.
165. Krämer, Sybille und Stahlhut, Marco (2001): „Das ‚Performative‘ als Thema der Sprach- und Kulturphilosophie“, in: Erika Fischer-Lichte, Christoph Wulf (Hrsg.), *Theorien des Performativen*, (Paragrana, Bd. 10, H. 1), S. 35-64.
166. Kulchitsky, Miroslav und Bourriaud, Nicolas (1999), Interview, in *Art Magazine Boiler #1*, online unter: <http://www.boiler.odessa.net/english/raz1/n1r1s02.htm>
167. Kwon, Miwon (1999), „Ortungen und Entortungen der Community“, in Christian Meyer, Mathias Poledna [Hg.], *Sharawadgi*. Walter König, Köln, S. 199-220.
168. Kwon, Miwon (2002), *One Place After Another, Site-Specific Art and Locational Identity*, MIT Press, NY.
169. LaBelle, Brandon; Ehrlich, Ken, *Surface Tension*, unter, http://www.errantbodies.org/st_supplement1.html
170. LaBelle, Brandon; Ehrlich, Ken; Camargo, Octavio, Kommentare zu Raum in zeitgenössischer Kunst http://errantbodies.blogspot.com/2007_05_01_archive.html
171. Lagaay, Alice; Lauer, David [Hg.] (2004), *Medientheorien. Eine philosophische Einführung*, Campus, Frankfurt am Main.

172. Lammert, Angela; Diers, Michael; Kudielka, Robert; Mattenklott, Gert [Hg.] (2005) *Topos.Raum*, Akademie der Künste, Berlin.
173. Lammert, Angela; Flügge, Matthias; Kudielka, Robert [Hg.] (2007), *Raum. Orte der Kunst*, Akademie der Künste, Berlin.
174. Lash, Scott; Urry, John [Hg.] (1994), *Economies of sign and space*, Sage, London.
175. Latour, Bruno; Weibel, Peter [Hg.] (2002), *Iconoclash*, ZKM, Karlsruhe.
176. Lawlor, Leonard (2003), „The Beginnings of Thought, The fundamental experience in Derrida and Deleuze“, in Patton, Paul, Protevi, John [Hgs.] , *Between Deleuze and Derrida*, Continuum, London, S. 68-83
177. Leach, Neil (Hg.) [1997], *Rethinking Architecture. A reader in cultural theory*, Routledge, London, New York.
178. Leach, Neil [Hg.] (2002), *The Hieroglyphics of Space*, London.
179. Licata, Christine (2007), *Ei Arakawa and Amy Silman at the Japan Society*, unter <http://artcriticism.sva.edu/degrecritical/?p=66>
180. Löw, Martina (2001), *Raumsoziologie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
181. Lowry, Joanna (2004), „Architecture, Threshold, Event“, in *Visible Time, the Work of David Claerbout, Photoworks*, Brighton.
182. Luhmann, Niklas (1986), „Das Medium der Kunst“, in *Delfin*, 4. Jg., H.1, Dezember 1986.
183. Luhmann, Niklas (1995), *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt am Main.
184. Maar, Christa, Burda, Hubert [Hg.] (2004), *Iconic Turn, Die neue Macht der Bilder*, DuMont.
185. Mack, Heinz u. Piene, Otto [Hrsg.] (1973), *ZERO 1, 2, 3* , Massachusetts Institute of Technology (MIT), Cambridge/ Massachusetts.
186. Mammi, Lorenzo (2007), „Recent Deaths of Art“, in *Dardo* Nr.4, Febr-May 2007, p. 45 -54.
187. Mann, James, *Art After Post-Modernism*, <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/LVAM/artafter.htm>
188. Manovich, Lev (2005), *Black Box, White Cube*, Merve Verlag, Berlin.
189. Marmeleira, Jose (2008), „Viradas a sul“, L+ Arte, Leiloes, Saude Press, 2008/07/01.

190. Martins, Celso (2003), "Orgulho e preconceito", *Expresso*, 2007/12/22.
191. Martins, Celso (2003), "Outras Paisagens", *Expresso*, 2003/11/01.
192. Martins, Celso (2007), "O geral e o particular", *Expresso*, 2007/04/14.
193. Massey, Doreen (1995), „Space-time and the Politics of Location“, in Lingwood, James, *House*, Phaidon, London, Ausstellungskatalog.
194. Massumi, Brian (1998), „Sensing the virtual, building the insensible“, in Stephen Perrella [Hg.], *Hypersurface Architecture, Architectural Design* (Profile no. 133), vol. 68, no. 5/6, May-June 1998, S. 16-24.
195. Mateus, Aires Francisco (2005), Carlos Carvalho Arte Contemporanea, Galeria Carlos Carvalho Arte Contemporanea.
196. Melo, Alexander (2007), *Arte e artistas em Portugal*, Bertrand Editorial, Lisboa.
197. Menegoi, Simone (2008), "Joao Maria Gusmao e Padro Pavia", in *Flash Art*, Vol. XLI, Nr. 263, Nov.-Dec. 2008, Pg.79.
198. Michael Hakimi (2009), *Newsblast*, Ausstellungskatalog, Galerie Michael Krome [Hg.], Berlin.
199. Miranda de, Jose Braganca [Hg.] (1996), *Real Vs. Virtual*, Cosmos, Lisboa.
200. Mirzoeff, Nicholas [Hg.] (2002), *The Visual Culture Reader*, Routledge, London, New York.
201. Mitchell, W.J.T. (1996), "What do pictures really want?", in *October* No.77, Summer 1996.
202. Morgan, Robert (1996), *Art into Ideas. Essays on Conceptual Art*, Cambridge University Press.
203. Muller, Brian (2008), "212121painting", in *Contemporary Magazine*, Issue 58, S. 33-41.
204. Munroe, Alexandra [Hg.] (1994), *Japanese Art after 1945: scream against the sky*, H.N.Abrahams, New York
205. [_Naokin im Interview mit Yukihiro Taguchi](#) am 5. 12. 2007 online aufrufbar unter www.yukihirotaguchi.com.
206. Newman, Michael; Bird, John [Hg.] (1999), *Rewriting Conceptual Art*, Reaction Books, London.
207. Nollert, Angela (Hg.) (2003): *Performative Installation* (Ausstellungskatalog), Snoeck, Köln.

208. Nunes, Maria Leonor (2003), "Sete artistas no paisagem", in *JL*, 2003/10/29.
209. Nunes, Maria Leonor (2004), „Bunga: Marcas de Identidade“, in *JL*, Januar 2004.
210. Nunes, Maria Leonor (2008), "Opcoes e Futuro. Novos Artistas", in *JL*, 2008/02/13.
211. O'Neill, Paul [Hg] (2007), *Curating Subjects*, Open Edition, London.
212. Okamoto, Taro (1999), *Today's Art*, Kobunsha, Tokyo.
213. Okolowitz, Herbert (2006), *Virtualität bei G.W. Leibniz, eine Retrospektive*, unpublizierte Doktorarbeit, Universität Augsburg.
214. Olivares, Rosa (2006), "The Incomprehensible Beauty of Tragedy", in *Exit* Nr. 24, Nov 06/Jan 07, S. 20-21.
215. Olivares, Rosa (2008), *The Incomprehensible Beauty of Tragedy*, in *Exit Magazine*, Nr.24.
216. Oliveira, Filipa (2007), "A entropia na contemporaneidade", L+ Arte, Leiloes, Saude Press, 2007/05/01.
217. Oliveira, Filipa (2008), "Bunga e Onofre em Basel", L+ Arte, Leiloes, Saude Press, 2008/05/01.
218. Oliveira, Luisa- Soares de, "Trabalhar no Campo", *Publico*, 2007/09/14.
219. Osborne, Peter (2002), *Conceptual Art*, Phaidon, New York.
220. O'Sullivan, Simon (2006), *Art Encounters Deleuze and Guattari, Thought beyond representation*, Palgrave, Hampshire.
221. O'Sullivan, Simon (2008), *Art Encounters Deleuze and Guattari*, Palgrave.
222. *Outbound, Passages from the '90* (2000), Ausstellungskatalog, Contemporary Art Museum, Houston .
223. *Outras Alternativas, Novas experiencias visuais en Portugal* (2003), Ausstellungskatalog, MARCO, Museu de Arte Contemporaneo, Vigo.
224. Owens, Craig (1980), "The Allegorical Impulse, Toward a Theory of Postmodernism (Part 2)", in *October*, Vol. 13. (Summer, 1980), pp. 58-80, online unter, <http://links.jstor.org/sici?sici=0162-2870%28198022%2913%3C58%3ATAITAT%3E2.0.CO%3B2-4>

225. Pacquement, Alfred (1987), "Gutai ; l'extraordinaire intuition et documents joints", in *Japon des avant-gardes , 1910-1970. Repères chronologiques et documentaires*. (Katalog), Centre Georges Pompidou
226. Pakesch, Peter (2004) [Hg.], *Videodreams. Bilder im Raum zwischen Cinematischem, und Theatralischen – eine Standortbestimmung*, Ausstellungskatalog, Kunsthaus Graz, Graz.
227. Palminha, Joana, "Portugal Agora no Luxemburgo", *Publico*, 2007/11/30.
228. Papadakis, Andreas (Hg)[1989] *Dekonstruktivismus. Eine Anthologie*, Academy Editions, London.
229. Parker, Katie I, „Absence and Presence“, in *Saatchi Magazine*, online unter: <http://www.saatchi-gallery.co.uk/contemporary-art/absence-and-presence.htm>
230. Pérez-Gómez, Alberto; Parcell, Stephen [Hgs.] (1996), *Intervals in the philosophy of architecture*, Band 1, Chora Series, Montreal.
231. Performativität (Ausstellungen zu Performativität, gesammelte Quellen): <http://www.nzz.ch/2006/10/27/fe/articleELRR8.html>, <http://innofond.l-ray.de/projekte.html>, http://www.secession.at/vermittlung/pdf/body_display.pdf, https://www.siemensartsprogram.de/presse/bildende_kunst/archiv/2003/performative_installation/index.php
232. Phelan, Peggy, „Building the Life Drive. Architectue as Repetition“ in Phillip Ursprung [Hg.] (2002), *Herzog und De Meuron*. Natural History, Lars Müller Publisher and the Canadian Centre for Architecture, Montreal.
233. Pinharanda, Joao, *O estado do arte*, Publico, 1999/10/01.
234. Plissard Marie-Francoise, Derrida Jacques, Benoît Peeters (1985), *Droits de regards*, Editions de Minuit, Paris.
235. Poissant, Louise [Hg] (1995), *Esthetique des Arts Médiatiques*, Presses de l'Université du Quebec, Quebec.
236. Pollock, Jackson – offizielle Webseite, <http://www.jackson-pollock.com/action-painting.html>.
237. Pomar, Alexandre (2003), "Desgaste rapido", in *Expresso*, 2003/12/20.
238. *Portugal Agora* (2007), Ausstellungskatalog, MUDAM, Musee d'Art Moderne Grand-Duc Jean.
239. Posselt, Gerald, *Die Differance*, unter http://differenzen.univie.ac.at/bibliografie_literatursuche.php?sp=185.

240. Raad, Walid, (2007), „Tudo e ao mesmo tempo facto e fantasia“, in *Arte e Leiloes*, Nr.43, Dec.2007, S.34-35.
241. Rakatansky, Mark (1999), „ Die alltägliche Politik der Gesten“ in Meyer Christian, Poledna, Mathias [Hg.], *Sharawadgi*, Walther König, Köln.
242. Ramosm, Filipa (2007), „Projecto Morro“, *ArteCapital*, 2007/10/01.
243. Rebentisch, Juliane (2003), *Ästhetik der Installation*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
244. Reed, Christopher (Hg.), *Not at Home*, Thames and Hudson, London, 1996.
245. Reis, Pedro Cabrita (1999), *Ausstellungskatalog*, Fundacao Museu Serralves, Porto and Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig, Wien.
246. *Research on Place and Space*, online Magazine unter: <http://pegasus.cc.ucf.edu/~janzb/place/>
247. Restany, Pierre (1982), *Yves Klein*, Hachette, Paris.
248. *Rites of passages, Art fort he End of the Century*, (1995) Ausstellungskatalog, Tate Gallery, London.
249. *Robert Gober, Skulpturen und Installationen* (2007) Ausstellungskatalog, Schaulager, Basel.
250. Roche, Jennifer (2006), *Socially Engaged Art, Critics and Discontents*, An Interview with Claire Bishop unter: http://www.communityarts.net/readingroom/archivefiles/2006/07/socially_engage.php
251. *Sancho Silva im Interview mit Pinksummer Galerie* online unter: <http://www.pinksummer.com/pink2/exb/sil/exb001en.htm>
252. *Sao Paolo Biennale Webseite*, http://bienalsaopaulo.globo.com/artes/noticias/noticias_evento.asp?IDNoticia=144
253. Sardo, Delfim (2007), „Low-tech connections and performativity“, in *Anamnese Catalogue*, Lisboa; S. 413-419
254. Schimmel, Paul (1997), *Robert Gober*, Ausstellungskatalog, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles.
255. Schmitz, Rudolf (1994), „Die gebremste Monumentalität des Unsichtbaren“, in *Parkett* Nr.42, S.96-99.
256. *Schneider, Gregor*, Ausstellungskatalog, (2005) Fundacao de Serralves, Lissabon.

257. Scholl, Michael; Tholen, Christoph [Hg.] (1996), *Dis.Positionen. Beiträge zur Dekonstruktion von Raum und Zeit*, Kasseler Philosophische Schriften 33.
258. Schwartz, Hillel (1996), *The Culture of the Copy, Striving Likenesses, Unreasonable Facsimile*, Zone Books, New York.
259. Seel, Martin (2003), *Ästhetik des Erscheinens*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
260. Shimamoto, Shozo – offizielle Webseite, <http://www.shozo.net/prof/indexe.html>
261. Shoshana Felman [1980], (1983): *The Literary Speech Act. Don Juan with J.L. Austin, or Seduction in Two Languages*, Ithaca: Cornell University Press.
262. Siegmund, Gerald (2006), „Abwesenheit; eine performative Ästhetik des Tanzes“ in Krushkova, Krassimira [Hg.] „Ob?scene; Zur Präsenz von Absenz im zeitgenössischen Tanz, Theater und Film“ in *Maske und Konthurn*, 51 Jahrgang, Wien, S. 72-89.
263. *Simulacrum* (2007-2008), Ausstellungskatalog, Field, Berlin.
264. Solnit, Rebecca (2006), „The Ruins of Memory“, in *Exit* Nr.24, Nov 06/Jan 07, S.136-146.
265. Taro, Okamoto, biographische Informationen online unter, <http://www.japanvisitor.com/index.php?cID=416&pID=1435> und http://en.wikipedia.org/wiki/Tar%C5%8D_Okamoto und
266. Teerlink, Hilde (2008), *Low deluxe / Antonia Low*, Ausstellungskatalog, Argobooks, Berlin
267. *Texte zur Kunst* Nr.73, März 2009, <http://www.textezurkunst.de/73/crisis-manuals-de/>
268. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Band 66, Nr.2, Frühjahr 2008.
269. *The Milton Keynes Project* (2006), Ausstellungskatalog, Milton Keynes.
270. Torrente, Virginia (2005), „Carlos Bunga: Pojecto Elba Benitez“, in *Anamnese Catalogue*, unter: www.anamnese.pt/?projecto=apa
271. *Trabalhos Laranja*. Project Room de Sancho Silva em colaboracao com John Hawke (2005), Ausstellungskatalog, Centro Cultural de Belem – CCB.
272. Tupitsyn, Victor (2008), „Immaculate Conceptualism“, in *Parkett* Nr.83.

273. Varnedoe, Kirk (2003), *Pictures of Nothing*, Princeton University Press, Princeton and Oxford.
274. Vesely, Dalibur (2004), *Architecture in the Age of Divided Representation. The Question of Creativity in the Shadow of Production*, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts.
275. *Vides. Une retrospective*, (2009), Ausstellungskatalog, Centre Pompidou, Paris, Kunsthalle Bern .
276. Vidler, Anthony (2000), *Warped Space / Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
277. *Virtualität des Verschwindens* (1997), Ausstellungskatalog, Neue Gesellschaft für Bildende Kunst, Berlin.
278. Wallenstein, Sven-Olov, *Transformatrice Technologies*, Cabinet Issue 2, Mapping Conversations, Spring 2001, online unter: www.cabinetmagazine.org/issues/02.php
279. Wandschneider, Miguel (2006), *Carlos Bunga*, Ausstellungskatalog, Caixa Geral de Depositos, Culturgeste, Porto.
280. Weibel, Peter (Ed.) [2001], *Olafur Eliasson, Surroundings Surrounded. Essays on Space and Science* The Mit Press, Cambridge, Massachusetts.
281. Weibel, Peter, Gente, Peter [Hg.] (2007), *Deleuze und die Künste*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
282. Welchman, John C. (2003), *Art After appropriation*, G+B Arts International Imprint, London.
283. Westermann, Mariet [Hg] (2003), *Anthropologies of Art*, Sterling ad Francine Institute of Art, Massachusetts.
284. Westwater, Sperone (2009), *Zero in New York*, Arforum / February 2009.
285. Wiehager, Renate, Duschek, Karl [Hg.] (1997), *Zero und Paris 1960, und heute*, Hatje Cantz, Stuttgart.
286. Winkelmann, Jan (2000), „Das Ende der Theorie, der Anfang der Diskurse“, *„Material“*, Nr. 4, Herbst/Winter 2000 und online unter, <http://www.jnwnklmnn.de/theorie.htm>
287. Wirth, Uwe (Hg.), (2002), *Performanz*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
288. Wooley, Benjamin (1993), *Virtual Worlds*, Penguin Books, London.
289. Wurzer, Wilhelm S. [Hg.] (2002), *Panorama, Philosophies of the Visible*, Continuum, London, New York.

290. www.netzspannung.org
291. Zero Manifest,
<http://www.deutschkurse.de/veroeffentlichungen/duesseldorf/beispiele/148-149.pdf>
292. Zero, Allgemeine Informationen, unter,
<http://www.deutschkurse.de/veroeffentlichungen/duesseldorf/beispiele/148-149.pdf>

Der Lebenslauf ist in der Online-Version aus Gründen des Datenschutzes nicht enthalten

Der Lebenslauf ist in der Online-Version aus Gründen des Datenschutzes nicht enthalten

Der Lebenslauf ist in der Online-Version aus Gründen des Datenschutzes nicht enthalten

Der Lebenslauf ist in der Online-Version aus Gründen des Datenschutzes nicht enthalten

Der Lebenslauf ist in der Online-Version aus Gründen des Datenschutzes nicht enthalten

Der Lebenslauf ist in der Online-Version aus Gründen des Datenschutzes nicht enthalten