

critica

Zeitschrift für Philosophie und Kunsttheorie

Band I/ 2011

ISSN: 2192-3213

Inhaltsverzeichnis

Ein Vorwort der Herausgeber: Philosophie–Kunst?	2
Julia Wirxel: Spucke, Teig, Heu Unmaß und Maß in Gabriela Frídríksdóttirs <i>Tetralógía</i>	4
Ferdinand Schwieger, Julia-Constance Dissel, Marie Emmrich: Wie autonom ist die Kunst? Eine kurze Reflexion auf den kunsttheoretischen Ansatz Niklas Luhmanns	29
Katharina Mitteldorf „Manchmal ist eine Wahrheit nicht wirklich hilfreich.“ Ausstellungsrezension: Surreale Dinge in der Frankfurter Schirn	40
Julia-Constance Dissel: Buchbesprechung: Kunst und Philosophie – Ästhetische Werte und Design	43
Impressum	54

Ein Vorwort der Herausgeber: Philosophie–Kunst?

Auch heutzutage noch mag es Personen geben, für die der Diskurs um den Verweisungszusammenhang der beiden Disziplinen Kunst und Philosophie seltsam anmutet. Diese Einstellung verwundert nicht, wurden Philosophie und Kunst schon seit je her als zwei gerade in ihrer Methodik divergente und unvereinbare Disziplinen gehandelt. An den fundamentalen Ausprägungen der Philosophie im Vergleich zur Kunst wird dies ablesbar. Sowohl in der Erkenntnistheorie, die die Frage nach der wahren Erkenntnis aufbringt oder in der Ethik, in der es um die rechte Handlung geht oder aber in der Logik, der Wissenschaft vom richtigen Schlussfolgern, ist eines, nämlich das eine Wahre und Richtige maßgebend. Dies gilt scheinbar nicht für die Kunst, die ihrem Wesen nach nicht mit jenem dogmatisch-wissenschaftlichen Anspruch verfährt, sondern sich gerade im Kontextualisieren und in diesem Zusammenhang im artifiziellen Ausdruck und Aufzeig von vielgestaltigen aber gleichwertigen Erkenntnis- und Seinsmöglichkeiten behauptet.

Die hier in aller Kürze skizzierte Antonymität scheint in der heutigen Zeit jedoch mehr und mehr hinterfragt zu werden. Zahlreiche Foren, Vereine, Institutionen, Vortragsreihen und Buchprojekte¹ bekunden ein steigendes Interesse an der interdisziplinären Auseinandersetzung, ja an der Bestimmung von Verweisungszusammenhängen von Kunst und Philosophie und einer gegenseitigen Bereicherungsmöglichkeit. In den letzten Jahren wurde auf diese Weise eine Dynamik in Gang gesetzt, deren Antrieb in einem neu formierten Bewusstseins gründet, dessen Fundament die Anerkennung einer simplen Einsicht darstellt: die Einsicht nämlich, dass sich die Kunst von der Philosophie mindestens ebenso bereichern lassen kann, wie sie ein Zugewinn für die Philosophie dazustellen vermag.

Die Redaktion der Zeitschrift *Critica* knüpft an dieser Einsicht an. Es ist uns ein Anliegen kunstspezifische Überlegungen mit Gedanken aus der Philosophie zu verknüpfen; Kunst aus einer philosophischen Perspektive und vor allem mit den theoretischen Mitteln der Philosophie klar verständlich zu machen und philosophische Fragestellungen mit Blick auf das Künstlerische eventuell in ein neues Licht zu rücken. Neben diesem interdisziplinären Ansatz ist es eine weitere Zielsetzung sich insbesondere kritisch mit aktuellen

¹ Man beachte etwa die Vortragsreihe „Philosophie–Kunst“, welche an der Maximiliansuniversität von 2010-2011 in Zusammenarbeit mit der Kulturstiftung des Bundes ins Leben gerufen wurde, oder aber die Buchreihe „KunstPhilosophie“, welche im Mentis Verlag erscheint und Fragen der Kunstphilosophie und Ästhetik in systematischer Perspektive behandelt. Zu nennen ist des Weiteren auch der Verein PhilosophieKunst. e.V. .

philosophischen Debatten und Kunstprojekten auseinanderzusetzen, deren Werthaftigkeit im heutigen Zeitalter des Rezipierens nur all zu selten mit wirklich skeptischer Intensität reflektiert werden.

Die Redaktion

Spucke, Teig, Heu¹

Unmaß und Maß in Gabriela Fríðriksdóttirs Tetralógía

Dr. des. Julia Wirxel

Abstract

Der Aufsatz untersucht Maßlosigkeiten, das Maß und Unmaß in Werken zeitgenössischer Künstlerinnen und Künstler. Diese werden anhand der verwendeten Materialitäten, der Rätselhaftigkeit der narrativen Struktur und der Entstehung der vorgestellten Werke verhandelt. Neben den Arbeiten von Matthew Barney und Mika Rottenberg liegt der Schwerpunkt auf der im Detail untersuchten Filminstallation *Tetralógía* (2004/2005) der isländischen Künstlerin Gabriela Fríðriksdóttir.

1. Maßloses in der zeitgenössischen Kunst

Die Grenzen zwischen Kunst und Nicht-Kunst, Leben und Kunst, Film und Kunstfilm und Filmkunst sind schon lange eingerissen. Zeichnet sich zeitgenössische Kunst nicht stets als Avantgarde, als abermalige Grenzüberschreiterin aus? Diese Frage ist nur uneindeutig zu beantworten. Es gibt immer wieder radikale Bewegungen und Ausbrüche, Auswüchse, die aber von anderen, weniger umstürzlerischen Bewegungen gestoppt oder überholt werden. Konservatives, Wiederholungen bekannter Positionen in abgewandelter Form, aber auch Störelemente, die die Kunst mit ihren Maßgaben erschüttern. Dass das Neue auch immer ein traditioneller Prozess ist, haben Groys (1999) und Bourdieu (1999) dargestellt.

Trotzdem gelingt es einigen Künstlerinnen und Künstlern in gewissem Abstand das System Kunst aufzurühren und zu erweitern. Das kann gelingen, indem sie sich ein besonderes Maßhalten auferlegt haben (Düchting und Schuhmacher-Chilla, 2007), aber auch, indem sie durch besondere Maßlosigkeiten auffallen.

Matthew Barney¹ (*1967) ist als einer der großen Maßlosen des 20./21. Jahrhunderts zu nennen. Dies zeigt sich in seinem *Cremaster-Cycle* (1994-2002), der aus fünf aufwendig inszenierten Filmen besteht, deren Gesamtlänge fast sieben Stunden umfasst. In einer Ausstellung sind neben den Filmen immer auch Installationen, Objekte (Requisiten der Filme), Fotografien und Zeichnungen zu sehen. Nach der Fertigstellung des *Cremaster-Cycle*

¹ Interessant ist, dass Danicke ebenfalls eine Nähe zwischen Barney und Fríðriksdóttir sieht: „Isländer, so heißt es, hätten mit Logik nicht viel am Hut. Auch unter diesem Gesichtspunkt ist Matthew Barney in Wahrheit vielleicht ein Isländer.“ (Danicke 2005, 29)

entsteht der Film *Drawing Restraint 9* (2005)², der die Inhalte seines Werks – konsequent – noch eine Spur mehr in phantastisch-existentielle Höhen treibt: Als Hauptfiguren des Films verspeisen sich Barney und seine Frau Björk während einer Hochzeitszeremonie stückweise selbst, um zu Walen zu werden.



Abb. 1: Matthew Barney: *DRAWING RESTRAINT 9* (2005, Production Still)

Dies ist nur ein Moment des maßlosen Barney-Universums, das sich aber selbst in eine Form, ein Maß bringt, sich zwingt konkret und manifest zu werden. Anders kann dieser Kosmos nicht erfahren werden. Obwohl auch die Objekte bei Barney eigentlich davonfließen würden, werden sie im Zaum gehalten, wie z.B. das Requisite-Objekt der Vaselinebar (*Cremaster 3*), die stets gekühlt werden muss. Barney bezwingt sich und seine Phantasie-Mikro-Makrokosmen immer wieder erneut. Es zeigt sich ebenfalls ein maßloses Maß im Konzept und Titel der Serie *DRAWING RESTRAINT*: Nur im selbst auferlegten Widerstand kann eine Form Gestalt annehmen. Dies geschieht durch körperliche Einschränkungen oder zu bewältigende Aufgaben während des Zeichenprozesses, wie z.B. während der Fahrt an der Schiffswand eines Walfängers angekettet zu zeichnen.

² Bisher ist Barney bei *Drawing Restraint 13* angelangt.

Ein Feld des Maßlosen ist die Wahl ungewöhnlicher Materialien, bei Barney ist es Vaseline oder man denke an kunsthistorisch bereits untersuchte Materialien wie Blut, Urin, Kot, Sperma etc. (Düchting 2000).

Eine Künstlerin, die das Absonderliche und die Entgrenzung des Körperlichen fasziniert, ist Mika Rottenberg (*1976), in deren filmischen Arbeiten z.B. das „Material“ Schweiß im Mittelpunkt stehen kann: *Tropical Breeze* (2004). Eine autofahrende Bodybuilderin sammelt ihren Schweiß in feinen Kosmetiktüchern, aus dem in einem komplizierten Vorgang und in der Logik dieses Systems sehr effektiv ein exquisites Produkt hergestellt wird.



Abb.2: Mika Rottenberg: *Tropical Breeze* (2004)

Auf ähnlich besondere Weise kommen Tränen in *Dough* (2006) als Zutat zum Einsatz. Es sind vielfach Frauen mit außergewöhnlichen Körpern im Einsatz der von Rottenberg ersonnenen Produktionsabläufe. In dieser Nähe zum Absurden und der Wahl von Haaren, Teig und Schweiß als zentrale Materialien, als magische Stoffe, und in der Auseinandersetzung mit bestimmten Themen wie Weiblichkeit, Körperlichkeit und der Beschäftigung mit dem auf dem ersten Blick Abjekten (Kristeva 1982), sind Ähnlichkeiten zum Werk Gabriela Fridrikdottírs zu entdecken.

Maßlose, obsessive Phantasiewelten werden von Künstlerinnen und Künstlern visualisiert und wir können durch ihr Werk daran teilhaben. Als individuelle bzw. private Mythologie wurde

dieser Komplex 1972 auf der documenta 5³ bezeichnet. Auf einer höheren Ebene zeichnet dieses Moment aber jedes gute Oeuvre aus. Gleichzeitig ist in den genannten Werken auch der Hang zum Erzählen zu beachten. Direkt und indirekt beziehen sich Künstlerinnen und Künstler, die auf diese Weise arbeiten, auf (persönliche und öffentliche) Erzählungen. Diese bilden einen so überbordenden Fundus, dass fast von einer Übermaßlosigkeit gesprochen werden könnte, wenn eine Steigerung möglich wäre.

2. *Versations/Tetralógia*: Sudri, Westri, Nordri, Austri

Das Werk der isländischen Künstlerin Gabriela Fridriksdóttir (*1971) ist ebenfalls von subjektiven und objektiven Mythologien durchdrungen. Es erscheint zunächst hermetisch und unfassbar, hat Ähnlichkeiten mit der Ästhetik und Materialwahl Barneys und der Abstrusität der Produktionsbedingungen von Rottenberg, aber auch große Differenzen, und fällt durch seine Eigenartigkeit. Es ist eher erdiger und archaischer angelegt. Gerade die Alogik und Traumähnlichkeit unterstützen das Soghafte, das das Werk ausstrahlt und die Betrachterin⁴ in phantastische Welten hineinzieht, in denen auch (selbst-)ironische Anteile zu bemerken sind. Die Künstlerin schafft ein Universum, das verführt (vgl. auch Comte 2005, 57).

Besonders der isländische Pavillon (51. Biennale in Venedig 2005) eignet sich als Beispiel dafür, da er auch von außen von Fridriksdóttir gestaltet wurde. Dazu gehört auch, dass bereits außerhalb Klänge aus skulpturalen, amöbenhaften, schwarz glänzenden „Boxen“ zu hören waren und dass man nach dem Eintreten in einen schummrigen Raum von Stroh und Heu empfangen wurde.⁵

Exemplarisch für die Maßlosigkeit in der zeitgenössischen Kunst wird an dieser Stelle das Werk *Versations/Tetralógia* genauer betrachtet, dessen Kern aus vier Filmen (*North, South, East, West*) besteht. Mit *Versations* ist die gesamte Installation benannt, zu der Objekte, Flachreliefs und Zeichnungen und die gesamte Pavillongestaltung des inneren und äußeren Raumes gehören; die vier Filme bilden die *Tetralógia* (2004/2005, Video/DVD Farbe, Projektion, Größe variabel).

Die Film-Installation wird immer wieder neu an den jeweiligen Ort angepasst.⁶ Auf der Biennale wurde der gesamte Pavillon miteinbezogen, in Köln (*Nordlicht – Mythos und*

³ Harald Szeemann prägte den Begriff schon 1963. Auf der documenta 5 richtete er eine eigene Sektion zu dieser Vorgehensweise ein.

⁴ Ich verwende abwechselnd die Bezeichnung der weiblichen und männlichen Form Betrachterin bzw. Betrachter, die zum einen generisch und zum anderen als Hinweis auf die Uneinheitlichkeit eines Betrachtersubjekts gelesen werden kann.

⁵ Hier sind Parallelen in der Materialwahl zu Dieter Roth zu ziehen. Fridriksdóttir bezeichnet ihn als „godfather of contemporary art in Iceland“ (2005, 23). Siehe auch Roths *Köttelkarnickel*, 1969/1975.

Die Boxen und der Katalog sind von dem Design-Duo M/M Paris gestaltet worden.

⁶ Ein Verfahren, das z.B. auch die Künstlerin Pipilotti Rist anwendet.

Melancholie Cologne.Artspace.Temporary, 2005) war eine sehr reduzierte Version, nämlich „nur“ *Tetralógía*, d.h. ohne Objekte, Kostüme, Stroh, Zeichnungen, Skulpturen, zu sehen; in Zürich (*Inside the Core*, migros museum für gegenwartskunst, 2006) konnten innerhalb einer umfassenden Einzelausstellung ebenfalls nur die Filme gesehen werden, und zwar wiederum anders angeordnet und präsentiert.

Es ist fast unmöglich Fridriksdóttirs Filme zu beschreiben. Sie sind so komplex, intensiv und rätselhaft, dass eine Wiedergabe der eines Traumes ähnelt. Wer begeistert oder entgeistert von einem Traum erzählt und sich selbst dabei zuhört, erkennt sein Unvermögen, Scheitern. Das von der Realität Losgelöste kann in Worten sehr banal und fad wirken. Weiter ist vielen Träumen etwas Flüchtliges und oft sehr Bildhaftes und Gefühlsbetontes eigen, u.a. da sie sprachlich, aber auch gedanklich teilweise schwer fassbar oder erinnerbar sind. Stimmungen oder Bilder können aber bleibend nachwirken.

„These are no ordinary stories with a storyline, a beginning and an end; they are more like dreams which offer a range of possibilities. [...] She brings out the emotions and feelings that we repress in our unconscious, embodies them and creates a world which interacts with her interior conflict.“ (Helgadóttir 2005c, 33)

So erläutert die Kuratorin des isländischen Pavillons Laufey Helgadóttir Fridriksdóttirs Arbeitsweise. Wenn eine Künstlerin so geheimnisvolle Arbeiten schafft, liegt die Versuchung nahe, die Differenz in einer entfernten Kultur und deren Geschichte zu suchen. Das Unmäßige des Inhalts und der Art und Weise der Darstellung wird versucht in eine Form, in ein Deutungsmaß zu pressen. Aber es gibt nur eine einzige konkrete und trotzdem abstrakt bleibende Verbindung zwischen Fridriksdóttirs Arbeiten und der isländischen Mythologie, den Sagas und Märchen.⁷ Alle weiteren Figuren und Geschichten der Filme sind nur indirekt von der nordischen Mythenwelt beeinflusst. Diese ist aber jeder und jedem bekannt, der in Island aufwächst.⁸

Jede der drei Installationen bot eine eigene Intensität in der Auseinandersetzung: In Venedig geschah dies durch die Objekte und die Gestaltung des Pavillons, in Zürich durch die Größe der Räume und den Vergleich mit den weiteren Arbeiten Fridriksdóttirs. In Köln konnten die

⁷ Meine Vermutung bestätigte die Künstlerin in einer Email vom 08.02.2007.

⁸ Ein ethnisch reduzierter bzw. biografistischer Blick soll vermieden werden. Aufschlussreich ist in Bezug auf die Herkunft/Abstammung eines Künstlers/Autors und einer daraus resultierenden interpretatorischen Gleichsetzung von Leben und Werk die Dissertation von Bernd Stratthaus. Interkulturelle Literatur kann, wenn dies in ihr angelegt ist, über eine rein kulturelle Lesart hinausgehen und sollte so offen und weit angelegt untersucht werden wie jede andere Literatur auch. (Stratthaus 2006, 16-17; z.B. 153-178) Dieser Befund kann auf die Untersuchung von Kunst übertragen werden.

vier Filme der *Tetralógia* in einem einzigen Raum zusammen gesehen werden. An jeder Wand der Ausstellungsbox wurde ein Film projiziert. Die Wände des Raumes waren dunkelbraun gestrichen, ebenso die runde Sitzgelegenheit in der Mitte des Raumes.

Im Folgenden möchte ich mich auf diese Version beziehen. Der Titel *Tetralógia* verweist auf eine vierteilige Arbeit, die sich aus den vier Filmen zusammensetzt.⁹ Die einzelnen Titel *North, South, East, West* beziehen sich auf die vier Himmelsrichtungen, zum Teil auf die menschlichen Lebensalter, auf die vier Elemente (Erde, Wasser, Feuer, Luft), auf die vier Temperamente, auf C.G. Jungs menschliche Bewusstseinskategorien seiner psychoanalytischen Schriften, die Zahl vier¹⁰, die in der Zahl acht enthalten ist (die für die Ausstellung *Inside the Core* bedeutsam ist) (vgl. auch Pressemitteilung migros museum 2006) und auf eine mythologische Erzählung der Edda (Lieder-Edda oder Ältere Edda genannt), die in der *Völupsá* zu finden ist.

Numerologisch gesehen ist die Vier eine Ganzheitszahl. Sie repräsentiert die Ordnung der Welt. Die vier Elemente bilden das Ganze, so wird die Form des Quadrats als Ordnungs- und Strukturelement gesehen – wie es in der Ausstellungsarchitektur in Köln umgesetzt wurde. Die Zahl vier ist besonders in dieser Installation berücksichtigt worden: Sie wirkt sehr klar in ihrem Aufbau, wodurch in Verbindung mit den Arbeiten eine sehr intensive Situation entsteht. Die beiden diagonal gegenüberliegenden Ein-/Ausgänge unterstützen diesen Effekt. Der Kreis im Quadrat/Viereck ist ein Symbol des Weltalls und der Seele, von Mikro- und Makrokosmos. Diese Konstellation wird hier formal durch die quadratische black (brown) box und die kreisförmige Sitzgelegenheit repräsentiert.

Das größte Erlösungszeichen des Christentums ist das Kreuz, das auch als Todes-, Lebenszeichen und als Symbol der Verbindung zwischen Himmel und Erde gesehen werden kann und ebenfalls die Vier in sich birgt. Die vier Kardinaltugenden stehen in Verbindung zum Maß (Klugheit, Tapferkeit, Zucht/Maß, Gerechtigkeit) (Betz 1999, 80-98).¹¹

Kurz sei auf einen holistischen Weltstichtmythos der Edda eingegangen, der in Zusammenhang mit Fridriksdóttirs Arbeit und der Zahl vier steht: Die *Völupsá* (die Weissagung einer Seherin) erzählt von der Entstehung und dem Ende der Welt. Der sechsköpfige, zweigeschlechtliche Urzeitriese Ymir (auch Augelmir) wird von den Göttern Odin, Vé und Vili getötet. Aus seinen Körperteilen bilden sie die Welt als Globus: Aus seinem Fleisch wird die Erde errichtet, aus seinem Blut das Meer, die Zähne werden zu

⁹ Die Filme können auch einzeln erworben, d.h. also auch einzeln gezeigt werden (Gygax 2006).

¹⁰ Chnum, der ägyptische Schöpfergott, hat vier Erscheinungsweisen: Ba (geistige Kraft), Himmelsgott Re, Geb (Erde) und Osiris (Unterwelt). Den vier Evangelisten des Neuen Testaments werden vier Wesen zugeordnet: Matthäus der Mensch, Markus der Löwe, Lukas der Stier und Johannes der Adler.

¹¹ Dies soll andeuten, wie vielschichtig die Zahl vier in *Tetralógia* aufgerufen werden kann.

Steinen und Felsen, aus Haaren werden Bäume, aus den Augenbrauen Midgard (die Welt der Menschen) und sein Gehirn ergibt die Wolken. Der Himmel wird aus seinem Kopf gebildet, der von vier Säulen gestützt wurde, die vier Zwerge halten: Austri, Vestri, Sudri (Sutr), Nordri (Nordi). Ihrem Namen gemäß stützen sie die Welt in ihrer Himmelsrichtung, also Austri im Osten, Vestri im Westen etc. Die Zahl vier spielt auch im Wappen (und auf Geldmünzen) Islands eine Rolle. Auf einer Felsplatte wird die isländische Flagge von einem Stier, einem Riesen, einem Drachen und einem Adler festgehalten. In der Heimskringla-Saga (verfasst von Snorri Sturluson) verteidigen ein Riese mit Eisenstab im Süden, ein Adler im Norden, ein Drache im Osten und ein Stier im Westen Island im 10. Jahrhundert vor der Eroberung des Dänen Harald Blauzahn. Sie sind die Schutzgeister Islands. Also entsprechen diese Wesen den Zwergen bzw. den Himmelsrichtungen. Auf diese Weise entsteht eine abstrakte, bereits oben erwähnte Beziehung zu den vier Filmen Fridriksdóttirs und ihrer Betitelung. In der Kölner Installation empfindet man sich auf Grund der Anordnung der Filme im Raum und dem zugewiesenen Sitzplatz im Mittelpunkt der Welt. Ein Ausblick in alle vier Himmelsrichtungen, durch vier Fenster, ist möglich. Was geschieht also an den vier äußeren Punkten der Welt?

Die Namensgebung *Tetralógia* verweist auf die Form der Tetralogie der griechischen Antike, in der drei Tragödien und ein Satyrspiel oder Komödie diese vier Teile ausmachen.¹² Fridriksdóttir führt vier Filme zusammen und ausgehend von einer von ihr komponierten Melodie ließ sie vier andere MusikerInnen zu je einem der Filme eine Musik kreieren.¹³ Zusammen bilden sie den Ton für das gesamte Werk. *East* ist das Piano zuzuordnen, *West* eine Bassklarinetten, *South* der Bass (upright bass) und *North* vor allem die Stimmen mit elektronischen Soundeinspielungen.

Teilweise stimmt die Musik mit ihrer Erzeugung im Bild überein. In *East* ist das Spielen eines Pianos zu hören und zu sehen. In *North* sind eindeutig die Schreie der schleimigen Kreatur zu hören – im Gegensatz zu ihrem Auftritt in *East*.

So ergeben die vier verschiedenen Filmmusiken den Gesamtklang der Installation, der atmosphärisch sehr dicht und mythisch klingt.¹⁴ Harmonische Klänge werden durch atonale

¹² „The aim was to win a contest held among playwrights at a feast held in honour of the god Dionysos. Gabrielas *Tetralogia* could thus be an ode to Dionysos.“ (Helgadóttir 2005, 62) Hier scheint auch eine Verbindung zu der Thematik der versation auf.

¹³ Die Filme sind zusammen mit Björk Gudmundsdóttir, Daníel Ágúst Haraldsson, Erna Ómarsdóttir und Sigurdur Gudjónsson entstanden; die Filmmusik in Zusammenarbeit mit Björk Gudmundsdóttir, Daníel Ágúst Haraldsson, Jónas Sen und Borgar Thór Magnason.

¹⁴ Auch aus diesem Grund bin ich der Meinung, dass es ausschlusreicher ist, die vier Filme immer in einem Zusammenhang zu sehen. Aber sie sind auch einzeln beeindruckend.

durchbrochen. Dadurch bauen sich Spannungen auf, die das Ungewisse in der Entwicklung der Musik betonen. Außerdem klingt die Musik sehr melancholisch und wie tatsächliche Filmmusik. Mal ist sie ruhig, mal aufbrausend und bedrohlich. Die Assoziationen von Bildern und Ton ergänzen sich hervorragend, da beide Ebenen auf expressionistische Filme der 1910er und 1920er Jahre hinweisen. Besonders die Strömung des Caligarius, in der Wirklichkeit immer ein Abbild eines Seelenzustandes war, scheint hier naheliegend zu sein. Schließlich wird in den Filmen nicht hörbar gesprochen. Das heißt, dass die Musik zu den einzelnen Szenen noch wichtiger für die Deutung der Geschehnisse ist, als wenn sie „nur“ zur Untermalung dient. Sie lenkt so die Handlung in eine bestimmte Richtung. Bilder und Musik werden zur eigentlichen Sprache.

Insgesamt wirkt Fridriksdóttirs Film-Installation sehr organisch, archaisch und geheimnisvoll. Urzeiten mit erdigen, schleimigen Wesen, die etwas ausspeien, aufgeladen mit Hinweisen auf Fruchtbarkeit, werden als Gegenwelt zur heutigen, globalisierten Gesellschaft entworfen.

Die Mythen¹⁵, d.h. auch der Glaube an Tarotkarten und Schicksalhaftigkeit, sind implizit und explizit als Themen vorhanden. Diese alchemistische Welt wirkt trotz des Schleims, der Spucke und verdreckter Höhlenwesen rein, pur und unverdorben. Auch „unverdorben“ von zivilisierter Moral. Es gelten andere Instanzen und Wertesysteme. Die Filme oszillieren zwischen Märchenhaftem und Surrealem. Fridriksdóttirs Arbeitsweise ist von der (nordischen) Mythologie, dem Mystizismus, Musik, Literatur, bildender Kunst und – in den vier Filmen nicht allzu offenliegend – von Comic Strips beeinflusst (vgl. Helgadóttir 2005a, 62/Runolfsson 2000, 78).

„She seeks answers in what happens between waking and sleeping, the objective and the subjective, or in the tension between the mind and the material world.“ (Helgadóttir 2005a, 63) Gerade der Hinweis auf das Erleben, den bizarren, Grenzen überschreitenden und die Logik foppende Schlaf-/Wachzustand ist bezeichnend für die Art der Narration Fridriksdóttirs.

Interessant ist auch zu bemerken, dass der Betrachter (anfangs) von den vier Erzählsträngen überfordert ist. Die erste Frage ist die des Zusammenhangs der vier Filme, die man aber auf Grund der Anordnung der Projektionen niemals gleichzeitig ansehen kann. Tragen sich die

¹⁵ „Mythen sind Bilder. Als Erzählungen bilden sie das Gedächtnis und spirituelle Zentrum einer Gemeinschaft. Erzählt wird von der Entstehung der Welt, vom Ursprung der Gemeinschaft und von heroischen Taten der Ahnen und deren Tod. Von tiefen und geheimnisvollen Verbindungen zwischen Menschen und Göttern ist die Rede und vom Verhältnis des Sinnlichen zum Übersinnlichen. Mythen dienen der Einordnung des Lebens in eine Sinnordnung: Was sich innerhalb der Gemeinschaft ereignet, soll sich nach der Logik des Mythos ereignen.“ (Eickhoff 2007, 61)

Filmhandlungen auch gleichzeitig zu? So wie sie projiziert werden? Oder gibt es ein Nacheinander?

Erwähnt werden sollte, dass Filme wie Installationsaufbau höchstes technisches und formal-ästhetisches Niveau erfüllen.

Die Vorführung der Filme ist als Loop konzipiert. Sie haben verschiedene Längen: *South*: 7' 32", *West*: 8' 37", *North*: 9' 30", *East*: 7' 08". Entsprechend sind Pausen in die Präsentation integriert, so dass die einzelnen Filme ungefähr gleichzeitig wieder beginnen.



Abb.3: Gabriela Fridriksdóttir: *South* (2004/2005)

*South*¹⁶ kann als Prolog der vier Filme gelesen werden. Teile dieses Films sind in Schwarz-Weiß gehalten. Dieses filmische Mittel dient dazu zwei verschiedene Darstellungsebenen zu unterscheiden. Die zurückhaltende Farbgebung unterstreicht den Eindruck eines Stummfilms. Die Unschuld (der Narr) trifft sein Schicksal in Form der Karten legenden Herrscherin Rabe und muss damit umgehen.

Zu Anfang erhält ein Mann (der Narr des Tarotspiels) einen unheimlichen, aufdringlichen Besuch von einem schwarzen Fellmonster (Herrscherin¹⁷ Rabe) in seiner dunklen Hütte, in der ein Feuer leuchtet. Mit dieser muss er Tarot spielen. Sie legt ihm die Karten. Immer wenn eine Karte gezogen wird, ist eine Geschichte zu sehen, in der die Symbolik visualisiert wird. Dieser Teil erscheint nachfolgend in Schwarz-Weiß. Wird das Schicksal vorausgesehen oder

¹⁶ Dieser Film wurde auf dem Weingut Bersi Serlini in Franciacorta, Italien gedreht (Creditlist 2005).

¹⁷ Die Tarotkarte der Herrscherin verweist auf innere Kraft und Stärke, Selbstvertrauen und Verantwortungsbewusstsein, inneren Reichtum und Durchsetzungskraft.

handelt es sich um die Vergangenheit oder gar Gegenwart, die der Narr sofort nach dem Ziehen der Karte bewältigen muss?

Zuerst wird die Tarotkarte des Magiers gelegt.¹⁸ Diese Karte steht für die Meisterung und gute Handhabung aller Energien, die Verbindung zwischen Ideenwelt und Realität, Ausgewogenheit, Ideen und schöpferische Kraft.

Es wird wie aus der Sicht des Narrs gefilmt, der aber als Person in dieser Episode nicht zu sehen ist. Er läuft umher und steuert auf das Gebäude des Magiers zu, der gerade damit beschäftigt ist, Teig und Mehl zu wiegen. Der Magier pustet Mehl von der Waage hinunter, so dass eine Mehlwolke entsteht. Mit langen Nägeln knetet er den Teig, eindringlich blickend. Er trägt das ihm – der Tarotkartengestaltung Fridriksdóttirs – gemäße Fellgewand mit großen Zweigen über dem Kopf. Über seinem Tisch, der im Freien steht, hängt an einem Ast sehr surreal eine Diskokugel.

Als nächste Karte wird die des Narren gezogen. Sie bedeutet Unbeschwertheit, Sorglosigkeit, Leichtsinnigkeit und Lebenslust etc.¹⁹ Nachdem der Narr nun selbst mit seiner Ziege in einer einsamen, friedlichen Landschaft umhergewandert ist, beginnt er an einem See Alkohol zu trinken, fällt beschwipst fast hinein, hält sich aber an der Ziege fest.

Eine weitere Karte (die der Herrscherin) wird gezogen, aber keine Vision folgt.

Dann bekommt er die Karte der Fünf der Kelche gelegt. Es ist eine Karte, die auf einen Verlust verweist (drei Kelche sind umgekippt), aber es wird Unterstützung von Freunden geben (zwei Kelche stehen noch). Sie ist die Karte des Schmerzes, der Trauer und der Melancholie.

Übergangslos ist die Betrachterin mit einem lauten Trinkgelage eines Wirtshauses konfrontiert. In der Wirtstube trifft der Narr auf fünf trinkende Männer, die die Fünf der Kelche verkörpern. Es kommt zu einer Schlägerei. Der Narr wird mit einem Messer bedroht und verteidigt sich, indem er mit Mehl um sich wirft.

Der Narr kämpft auf der anderen Filmebene mit der Herrscherin Rabe. Er hält schließlich eine Karte mit dem Schriftzug *Fortuna Contra* in den Händen über dem Tisch mit den ausgelegten Karten und das Bild beginnt sich strudelartig zu drehen, so als ob jemand einen Schwindel erlebt oder sich diese Welt in einem Strudel davonstiehlt. Das Schicksalsrad dreht sich. In diesen heller werdenden, Schwindel erregenden Bewegungen endet der Film.

¹⁸ Fridriksdóttir hat die Tarotkarten selbst entworfen. Als Zeichnungen sind sie im Katalog der Biennale abgebildet.

¹⁹ Dem Narren ist die Karte Null zugeordnet. Er erfährt eine Entwicklung im Leben und durchläuft alle Stufen, um die letzte Karte, die Welt (Nr. 21) zu erreichen und damit die Ganzheit. Ein Leitgedanke ist: Ich springe in meine eigene Wirklichkeit (Ziegler 1997, 135). Es scheint fast so, als ob Fridriksdóttir dies visualisiert habe.



Abb.4: Gabriela Fridriksdóttir: *West* (2004/2005)

*West*²⁰ zeigt einen schwarz gekleideten Mann (ausgestattet mit einem schwarzen Schlapphut und einer schwarzen Tasche) der eine Weile durch einen Laubwald wandert, einen Rauchgeruch wahrnimmt (Fridriksdóttir 2007) und diesem folgt, bis er an einen aus Baumstämmen, Ästen und Matsch grob hergestellten Bau gelangt. Er trägt einen langen, weißen Stab, dessen eines Stockende aus einer Spiral-Form besteht, die auf einen Hirtenstab verweisen könnte, das andere mündet in eine große Kugel. Mit diesem Ende stochert er durch ein Loch in den Bau hinein. Es ist scheinbar der einzige Zugang zu der höhlenartigen Hütte. Aus dem Höhlenloch dampft es heraus, Feuerschein glüht. So wirkt der Mann wie ein Kaminkehrer, der mit seinem Stab wieder für die richtige Belüftung sorgt. In der Behausung lebt eine Art Urzeitwesen, das auch ein Mori oder Erinnerer der Wurzel, des Ursprungs sein kann. Es ist über und über mit verfilztem rot-braunem Fell bedeckt und mit Matsch verdreckt; die Behausung gleicht von innen einer Art Erdhöhle.²¹ Der Hirte kann neben dem

²⁰ *West* ist u.a. im Atelier-Garten von Fridriksdóttir in Belgien gedreht worden (Zaklynsky 2007, 41). Genauer wird auf der Creditlist (2005) zu *Tetralógia* Chateau Rivieren in Brüssel genannt.

²¹ Schlamm ist ein Material, dass auch in anderen Filmen oder Installationen eine Rolle spielt, z.B. bei Aernout Mik: *Osmosis and Excess* (2005) oder *Refraction* (2005) oder in Santiago Sierras Arbeit *Haus im Schlamm* (2005) in der Kestner Gesellschaft Hannover.

Schornsteinfeger auch ein Priester²² sein (Fridriksdóttir 2007), eventuell mit Verweis auf den Hirtenstab ein guter Hirte in der Nachfolge Christi.

Nach einem Kräfteressen zwischen Priester und Fellwesen anhand des langen Stabes, währenddessen Schnaufgeräusche des Monsters zu hören sind, reicht das Wesen dem Wanderer-Hirten in der Höhle geerntete Objekte (eine Mischung aus Kartoffeln, Rüben oder Wurzeln?) mit Hilfe des spiralförmigen Stockendes hinauf. Der Schornsteinfeger probiert das Innere des „Gemüses“. Es ist dieselbe schleimige, kleisterartige Masse, die das wesenhafte Problem in *North* ausspeit. Es schmeckt ihm nicht und auch er spuckt es aus. Der Ritus der Ernte bleibt rätselhaft, der unbekannte Zeitzyklus für die Betrachterin weiterhin geheimnisvoll.

Das Höhlenwesen könnte entfernt auch an eine Barbapapa-Figur erinnern. Es handelt sich um eine Comic-Familie, deren Mitglieder sich in jede nur beliebige Form verwandeln können und herzensgut sind. Runolfsson (1999, 51) zieht diesen Vergleich ebenfalls, bezieht sich dabei allerdings eher auf Fridriksdóttirs Zeichnungen, die wiederum als Vorstudien zu ihren Filmarbeiten dienen. An anderer Stelle werden ihre Geschöpfe als „part amoeba, part Pingu-Gremlin“ beschrieben (Obrist 2005, 236). Dieses runde Geschöpf scheint ein gefangener Barbapapa zu sein, der von einem Fluch belegt ist, da er sich sonst schon längst hätte verwandeln und fliehen können. So vegetiert es unförmig vor sich hin und verrichtet seine Pflichten.

Das gezüchtete Objekt, das eine sehr spezielle und interessante Form hat, ist aus organischen Materialien zusammengesetzt. Es scheint aus Lehm und kleinen Ästen geformt, in der Mitte ist eine Mulde vorhanden, in der sich eine schleimige, weißlich-transparente Flüssigkeit angesammelt hat. Ähnliche Objekte dekorieren in *East* das Klavier, die aber zu Hamster-Darstellungen weiterentwickelt worden sind.

Entfernt erinnern diese Gebilde an Objekte Eva Hesses. Natürlich sind diese im Gegensatz zu Fridriksdóttirs nicht in eine Narration eingebunden. Aber genauso organisch und rätselhaft wie Hesses Objekte wirkt dieses von Fridriksdóttir. Weiter ist es auf geheimnisvolle Weise in einen selbstverständlich scheinenden Ablauf integriert.²³

²² In der Symbolik der Tarotkarten gibt es den Hohepriester oder Hierophant. Mit dieser Karte sind die Eigenschaften Weisheit, Güte, Religiosität verbunden.

²³ In der Rätselhaftigkeit des Handlungsablaufs steht Rottenberg Fridriksdóttir in nichts nach. Bei Fridriksdóttir steht der Tausch eines nicht einzuordnenden Objekts im Mittelpunkt von *West*, in Rottenbergs *Squeeze* (2010) wird tatsächlich fern aller Logik ein Produkt aus Rouge, Salat und Kautschuk hergestellt, das als Unikat in einem Safe auf den Cayman Islands lagert. (Buhr 2011, 69)

Der Schornsteinfeger wirft dem Bewohner/der Bewohnerin, vielleicht auch einem/einer Hüter/in des Feuers (in Anspielung auf den Feuergott Loki?), zwei weiße Kugeln zu, die das Wesen mit Erde zusammenknetet und in die Erdlöcher steckt, aus denen es vorher die Objekte geerntet hat. Es wirkt, als ob nun neu gesät worden sei. Die „Ernte“ steckt der Schornsteinfeger, dessen Gesicht und Hände jetzt stark vom Ruß geschwärzt sind, in seine schwarze Tasche und macht sich mit zwei langen Stäben wieder auf den Weg. Er erreicht das Ufer eines Flusses, stakt mit den Stöcken ins Wasser hinein und steckt sie in den Flussboden. Im Fluss stehend, holt er seine „Wurzeln“ aus der Tasche, stößt sie mit dem zweiten Stab (ein Ende Spaten, ein Ende greifarm- oder sichelähnlich) und lässt sie, im Wasser sauberer geworden, mit dem Fluss davonschwimmen. Der Hirtenstab bleibt im Fluss stecken. Dieses Bild und die sich im Wasser spiegelnde Umgebung sind zuletzt zu sehen.



Abb.5: Gabriela Fridriksdóttir: *North* (2004/2005)

*North*²⁴ visualisiert eine Katharsis und rückt somit in die Nähe des gleichnamigen Films *Katharsis* (2004) von Fridriksdóttir. *North* wirkt besonders archaisch, da kein menschliches Wesen vorkommt und die drei mitwirkenden Wesensarten einen phantastischen Eindruck hervorrufen. Ein scheunenähnlicher Raum ist zu sehen. Die Assoziation ist wegen des omnipräsenten Heus naheliegend. Es kommt zu zahlreichen Explosionen²⁵ innerhalb der

²⁴ Dieser Film wurde in Island in einer Scheune auf einem Bauernhof gedreht (Zaklynsky 2006, 41), genauer die Laxnes Horse Farm (Creditlist 2005).

²⁵ Explosionen in der Kunst lassen sofort an Roman Signer denken, der sie zurückhaltend, sehr reduziert, konzeptuell und mit äußerst trockenem Humor einsetzt. Das hier explodierende Heu erinnert auch an die

Heuhaufen oder es wirkt, als ob auf sie geschossen würde. Heu und Qualm wirbeln durch die Luft. Schrei- und Knallgeräusche sind zu hören. Die kreatürlichen, wie von Angst erfüllten Schreie folgen den Explosionsgeräuschen, d.h. es scheint so, als wenn die Heuhaufen lebendig wären oder durch die Explosionen Schmerzen ertragen müssten. Es ist eine Stimme, die panisch schreit. Durch die schnellen Schnitte gleicht die Szene einem Kriegsszenario, in dem viel und schnell geschossen wird. Dann läuft der Film rückwärts, d.h. das Heu fliegt zurück nach oben. Das Heu ist tatsächlich lebendig, bewegt sich: Aus Heu bestehende Wesen mit Zweigen auf dem Kopf und als Armverlängerungen werden sichtbar. Eine andere Figur befreit sich vom Heu und dreht ihren voluminösen Körper so, als ob sie ihren Oberkörper auf einem verwurzelten Unterkörper kreisen würde, obwohl diese nicht getrennt zu sehen sind. Sie räkelt und windet sich. Später sieht man, dass sie von den Heu-Wesen umringt ist. Das Kugelwesen (Björk Gudmundsdóttir), bestehend aus dicken, grauen, mit weißen Fäden aneinander genähten, aufgedunsenen Säcken, geschmückt mit einer Art Wollhahnenkamm, aber mit menschlichem Gesicht, kann sich nur beschwerlich bewegen. Bedrohlich oder beschwörend haben sich die sechs Heukreaturen um die Sackkreatur herum aufgebaut. Fridriksdóttir sieht in ihnen emotionale Stress- und Angstzustände (Zaklynsky 2007, 41). Das Sackwesen schüttelt ein paar Mal den Kopf bzw. den Hahnenkamm. Dann dreht es sich einige Male sehr schnell um sich selbst. Die Heuwesen ziehen sich zurück und verschmelzen wieder mit der Heuumgebung, werden zu Heuballen.

Nun gebiert das aus Sackbeuteln bestehende Wesen, das die Tarotkarte der Stärke²⁶ symbolisiert (Zaklynsky 2007, 41) und eine Katharsis durchmacht, ein weißes schleimiges Geschöpf²⁷, das nicht aufrecht steht, sondern sich auf „allen vieren“ fortbewegt und so noch kreatürlicher wirkt. Direkt nach der Geburt spuckt es transparenten Schleim. Es zuckt und windet sich expressiv, wie unter Stromschlägen, wälzt sich im Heu. Grünes Heu und weißer Schleim verkleben. Bald beginnt es wahnsinnig und sehr lang zu schreien. Ein tiefer Schmerz gelangt an die Oberfläche. Zunächst könnte man denken, die Aggression richte sich gegen den Betrachter; aber das schmerzverzerrte Gesicht, die heraushängende Zunge und der sich windende Körper sprechen dagegen. Die braune Hand der Stärke streift einmal wie

Blumensprengung (1996) Annette Wehrmanns, die städtische Blumen in Kübeln der Innenstadt in die Luft gehen ließ.

²⁶ Die Tarotkarte der Stärke oder Kraft verkörpert Kraft und Stärke, Mut, innere geistige Kraft, Selbstvertrauen und gute körperliche Konstitution.

²⁷ Es erinnert auch an alienartige Wesen oder wirkt wie eine lebendig gewordene Mumie. Diese Assoziation rührt von den sie umgebenden weißen Stoffbahnen und dem weißlichen Schleim. Die Darstellerin Erna Ómarsdóttir ist eine talentierte, aufstrebende Tänzerin, die z.B. auch mit Jan Fabre zusammenarbeitet. Sie ist international durch ihren „Zitter-Tanz“ bekannt geworden (Pressemitteilung migros museum 2006).

streichelnd über den Rücken des gequälten Geschöpfes. Nach den Exzessen kehrt das Wesen zu dem Sackgeschöpf zurück und kriecht wieder hinein.²⁸

Die Gebärende wird als Venus von Willendorf gedeutet (Helgadóttir 2005b, o.S.). Die Nähe ist auf Grund der Proportionen und ihrer Archaik zu begreifen. Genau wie die Venus von Willendorf als Fruchtbarkeitssymbol ist das Geschöpf auch in Fridriksdóttirs Film fruchtbar. Das geborene Wesen ist allerdings schwer einzuordnen. Fridriksdóttir sieht in ihm ein Problem, ein Ursprungselement oder einen Móri²⁹ verkörpert. Es wirkt auch wie ein neugeborenes Fohlen oder Kälbchen. Indem es einmal geboren oder vielleicht auch ausgeschieden wird, sich austobt und die Schmerzen herauslässt bzw. die Leinensackkreatur einen distanzierten Blick auf ihr Problem werfen kann und es nun verändert wieder zurückkehrt, scheint sie wieder eins mit sich zu sein. Anschließend transformieren sich die Heudämonen wieder in Heuhügel. Es kann sein, dass sie wie visualisierte Alpträume das Kugelwesen bedrohen oder, dass sie nötig sind, um das Ritual der Geburt zu initiieren. Neben der kathartischen Interpretation kann aber auch die einer archaischen Erzählung mit wundersamen Wesen, die gebären, leiden, sich zurückziehen, eine Zeitspanne „leben“, gelten. Sie könnten für Aspekte von Vergänglichkeit und Transformation an sich stehen. Gerade die Technik der Vorwärts- und Rückwärtsinszenierung des Filmmaterials verweist auf eine Zeitstruktur, die undurchdringlich erscheint.

²⁸ Der Ausbruch des Problems könnte im Zusammenhang zu Jean-Martin Charcots Untersuchungen des „großen hysterischen Anfalls“ betrachtet werden oder auch in Nähe zum Surrealismus (z.B. Man Rays *Explosante fixe* 1934), sprengt aber an dieser Stelle den Rahmen.

²⁹ Ein Móri ist ein Geist eines Kinds, das wegen der vorherrschenden Armut in Island, ausgesetzt wurde um zu sterben. Wie alle isländischen Wesen spuken diese Geister noch umher und spielen den Lebenden Streiche (Fridriksdóttir 2007).

Der Islandexperte und Professor für Nordische Philologie Gert Kreutzer erläutert, dass ein Móri ein (männliches) Gespenst sei, das an bestimmten Ort in Nordisland vorkomme und in Sagen und Märchen des 19. Jahrhunderts aufgenommen wurde. Móri bedeutet Brauner, wegen der braunen Jacke, die er trägt. Das weibliche Gegenstück ist die Skotta.

Kreutzer sieht aber keinen Zusammenhang zwischen dem Phänomen des Móri und der Kindesaussetzung, die in der vorchristlichen Zeit in Island erlaubt war (Kreutzer 2007).



Abb.6: Gabriela Fridriksdóttir: *East* (2004/2005)

*East*³⁰ ist der letzte der vier Filme, wenn man sie chronologisch lesen möchte. In diesem Film treffen sich Protagonisten aus den anderen Filmen wieder oder zum ersten Mal: das glitschige Problem (*North*), der Magier (*South*) und die Herrscherin Rabe (*South*).

Ausgehend von der sehr getragenen Musik der „Monster“-Musiker, der Einrichtung des herrschaftlichen Raumes (Kamin, Lüster, brennende Kerzen, Klavier) und der Kleidung der Personen (Fräcke), könnte man von einer Art Beerdigungsszenerie oder einem festlichen Abend mit Hausmusik ausgehen. Etwas Trauriges liegt über allem.

Zunächst gerät das Problem in den Blick. Es liegt auf dem dunklen Boden und schlängelt sich in Wellen- und Zuckbewegungen vorwärts. Die Ausmaße des Raumes werden gezeigt, die hohen Decken, die Wappen, der Kronleuchter, der Kamin werden gefilmt. Nun geraten drei Figuren in den Blick, ein schwarzes Fellmonster, die Herrscherin Rabe, sitzt am Klavier und musiziert, daneben spielt ein in einen schwarzen Frack gekleidetes Wesen mit einem verbeulten Brotkopf und einem Auge, aus dem schwarze Flüssigkeit gelaufen ist, Kontrabass. Vor dem Kamin sitzt, ins Leere starrend, ein junger Mann mit braunem lockigem Haar,

³⁰ Dieser Film ist in Fridriksdóttirs Studio in Brüssel gefilmt worden (Zaklynsky 2006, 41), genauer das Chateau Rivieren (Creditlist 2005).

ebenfalls im dunklen Anzug, der theatralisch geschminkt ist, und dem schwarze Flüssigkeit aus dem Mund tropft.

Hinter dem Piano liegt verschüchtert oder erschöpft das Schleim-Wesen. Bald windet es sich wie von Schmerzen geschüttelt, es schreit für den Betrachter unhörbar. Neben dem jungen Mann ist nun ein weiteres Monster mit weiß-braunem Fell zu sehen. Es handelt sich um den Magier, dessen Gesicht in diesem Film von Fell verdeckt ist.³¹ Große Zweige befinden sich auf seinem Kopf. Seine Hände sind mit breiigem Teig verschmiert. Er holt diesen aus einem Sack und beschmiert ein Seil damit, so als ob er es verdicken würde. Neben ihm ist die Sacklandschaft der Stärke (aus *North*) zu sehen. Abwechselnd werden das sich wie im Delirium windende Problem und der Magier gezeigt. Schließlich geht der Magier auf das Problem zu und nimmt es an die vorbereitete Seilleine. Das Schleimwesen wehrt sich heftig dagegen, es kommt zum Kampf. Währenddessen erklingen einzelne, dramatische Klaviertöne, die die Gefangennahme untermalen. Schließlich hat der Magier gesiegt und zwingt das Problem (wie in *North*) unter die Sacklandschaft zu kriechen, die aber reglos nur daliegt, also nicht belebt scheint.

Hinter dem Klavier steigen Rauchschwaden auf, die Musiker werden gezeigt, besonders die Herrscherin Rabe mit ihrem Geweih, die mit ihren Zweigenfingern die Tasten anschlägt. Ein weißer Kopf, der auf dem Klavier steht, gerät ins Bild.

In Anspielung auf den Vogel Phoenix kommt es zu einer Art Neuanfang. Innerhalb des Pianos sei eine Kreatur, so Fridriksdóttir, die eine braune Flüssigkeit in das Nest des Phoenix erbreche und somit auf dessen Wiedergeburt anspiele (2007). Die braune Flüssigkeit blubbert und spuckt wie ein Vulkan, der irgendwann röchelnd versiegt. Das Objekt selbst besteht aus einem für Fridriksdóttir charakteristischen Stoff mit den typischen, sichtbaren Nähten an den Seiten. Es ähnelt einer organischen wurmähnlichen Form, in die eine rosafarbene, weiche, relativ undefinierbare Maskenmasse integriert und mit zwei schwarzen Augen versehen ist, die wiederum in einer transparenten, glibberigen Masse liegen. Es kann auf einen frisch geborenen oder einen sterbenden Vogel verweisen. Auch die aufsteigenden Rauchschwaden erinnern daran, dass der Vogel Phoenix (nach einer Version) alle 500 Jahre Weihrauch in der Form eines Eis in einem Tempel zu Grabe trägt.

Der „Oberbegriff“ *Versations* bezieht sich auf die Installation in Venedig, die neben den vier Video-Filmen (*Tetralógia*) Malerei, Skulptur, Flachreliefs und Zeichnungen vereint. Die Filme sind mit ihrer Musik wesentlicher Bestandteil der Installation. In der Bezeichnung

³¹ Anders als in *South* ist hier der Magier weiblich. Entweder geschieht es absichtlich so, dass eine Figur von beiden Geschlechtern gemimt wird oder es spielt keine Rolle.

Versation fehlt das Kon von Konservation, aber dadurch wird sie nicht zu einem Monolog, sondern fordert die Zuhörerschaft, die stumm, aber nicht passiv bleibt. Es handelt sich um ein typisches isländisches Stilmittel (Pressemitteilung migros museum 2006).

Fridriksdóttir erklärt den Begriff folgendermaßen:

„It's a monologue where the storyteller tries to seduce people into his fantasy. A versation is very Icelandic, the storyteller who is maybe a guest in a party is trying to impress. He improvises and tries as much as he can to win the heart of the listeners. It sounds very opportunistic and it is, and greedy as well, for this kind of storyteller wants to own the word for his tongue alone.“ (Obrist 2005, 241)

Und Fridriksdóttir erzählt in *Tetralógía* gleichzeitig vier den Betrachter einnehmende Geschichten, die auf rätselhafte Weise mal mehr oder weniger miteinander in Bezug gesetzt werden können. Ein Zusammenhang wird dort hergestellt, wo dieselbe Figur in mehreren Filmen agiert.

Fridriksdóttirs Materialien roher Teig, Mehl³² und Jute könnte man als Pendant zu Beuys Filz und Fett, Barneys Vaseline und selbstschmierendem Plastik und Rottenbergs Teig oder Rouge-Kautschuk-Salat-Mix sehen. Auch im Material Schlamm sieht sie großes Potential: „Darin stecken unzählige frühere und zukünftige Leben.“ (Renner 2006, o.S.)

3. Melankólia – Schwarze Spucke

Besonders in dem Film *East* lässt sich ein symbolischer Bezug zum Thema Melancholie herstellen, da durch die schwarze Galle auf dieses Temperament Bezug genommen wird.³³

Insgesamt wirkt die Filminstallation sehr melancholisch. Das liegt an den Bildern, die auf schwerwiegende Umwälzungen, Verarbeitungen, schicksalhafte Zusammentreffen, Einsamkeit, Unheimliches und besondere, schwermütige Rituale verweisen. Unterstützt wird diese Deutung der Bilder wesentlich durch den Einsatz der Musik bzw. des Tons.

Die Musik wirkt wie Schwamm, in den man hineingesaugt wird. Einzelne Klavier-, Bass- und Klarinettenklänge versetzen den Betrachter in einen hypnotischen Zustand der Schwermut. Dunkel drücken Musik und Bilder auf das Gemüt. Eine Nähe Fridriksdóttirs zur Melancholie ist in dem Titel einer anderen Arbeit nachzuweisen: *Melankólia* (2004). Ein junger Mann ist

³² Z.B. hat Barry Le Va ebenfalls mit Mehl/Kalk gearbeitet, aber selbstverständlich anders eingesetzt.

³³ Das Temperament auf die körperlichen Gegebenheiten (die Mischung der Körpersäfte) zu beziehen, geht auf Hippokrates zurück. Er legte vier Temperament-Typen fest: den Sanguiniker, den Phlegmatiker, den Choleriker und den Melancholiker. Die vier Temperamente korrespondieren mit den vier Elementen und mit vier der Planeten: Der Sanguiniker mit der Luft und Jupiter, der Choleriker mit dem Feuer und Mars, der Phlegmatiker mit dem Wasser und dem Mond und der Melancholiker mit der Erde und Saturn.

so durchdrungen von Melancholie, dass ihm die schwarze Galle aus dem Mund tropft, die an sich mit dem Temperament des Melancholikers verknüpft ist. Dickflüssiger, schwarzer Speichel rinnt ihm, der apathisch vor einem Kamin sitzt, aus dem Mund und tropft auf seine übereinander gelegten Hände. Zuvor hatte er den Kopf lethargisch in die Hände gestützt und erinnert mit dieser Geste an Albrecht Dürers *Melencolia I* (1514, Kupferstich). Oder ist die dunkle Flüssigkeit schwarze Tinte, schwarze Farbe oder schwarzes Blut? Verkörpert sie die Tinte eines Schriftstellers oder die Farbe eines Malers/Zeichners, eines melancholischen Künstlers, dem per se als Temperament die Melancholie zugesprochen wird, als Voraussetzung für seine Kreativität? Oder handelt es sich um das eigene Begräbnis des Mannes, d.h. er wird noch einmal Blut spuckend vor seinem Tod gezeigt? Er ist in diesem Film das menschenähnlichste Wesen und kann so menschliche Gefühle und Eigenschaften verkörpern.

Marcel Griaule sieht das „Material“ Spucke ebenfalls ambivalent:

„Schließlich, und das ist ein glänzender Nachweis für die Theorie der Spucke-Seele, spuckt im westlichen Afrika der Großvater einige Tage nach der Geburt in den Mund seines Enkels, um ihn zu beseelen. Zusammengefaßt, von der Verhexung bis zur Wohltätigkeit, von der Beleidigung bis zum Wunder, verhält sich die Spucke wie die Seele: als Balsam oder Dreck.“ (2005, 41f.)

Wie schon die Temperamenten-Lehre nahelegt, ist die Spucke Ausdruck der Seelenbefindlichkeit, in dem Film *East* also der der Melancholie. Die glibbrige, transparente Spucke, die in *North* von dem Problem ausgeworfen wird, gehört vielleicht zum Gesundungs-, zum Katharsisprozess dazu: Es wird abgeschleimt. In *West* wird die Glibbermasse nur gekostet und ist somit kein Eigenprodukt des Schornsteinfegers. In *South* könnte – statt der Spucke – der geknetete, rohe Teig ein Element der Transformation verkörpern; schließlich hat Fridriksdóttir bereits Gehirnmasse aus ihm geformt.

Das braune Erbrochene als Hinweis auf die Wiedergeburt des Vogels Phoenix kann auch auf die dunkle Wandfarbe deuten. Spielhaus sieht das Moment der Melancholie in der braunen Wandfarbe symbolisiert (2007) und kann auf die Vergänglichkeit des Menschen verweisen, der als brauner Schlamm enden wird (Danicke 2005, 29). Da aber im weiteren Kontext auch Organisches und Ekelregendes verhandelt wird, könnte es auch ein „Paul McCarthy-Braun“

sein, d.h. auf Schokolade und Exkremente anspielen.³⁴ Weil Fridriksdóttir Natur und Ursprüngliches in den Blick nimmt, könnte es sich auch um ein dunkles Erdbraun handeln.

Generell ermöglicht Fridriksdóttir der Betrachterin einen Einblick in eine andere Welt. Fast neutral werden diese vier Geschichten erzählt. Es ist eine Fremdheit verborgen bzw. eine Ferne zu dem Ungewöhnlichen, die aber als selbstverständlich erscheint. Vergangene Zeiten, das Aufgreifen von Mythen, (zeitlich und räumlich) entfernte Völker, spirituelle Erfahrungen oder Träume sind hier zu sehen. Dass ritueller Umgang mit Körpersubstanzen immer kulturell und zeitlich geprägt ist und es nicht immer logische Übereinkünfte für gewisse Regelungen gegeben hat und gibt, zeigt Stephen Greenblatt.³⁵ So wirken auch Fridriksdóttirs Wesen mit ihren Verhaltensweisen nicht etwa ekelhaft. Die Szenarien muten eher „natürlich“ und geerdet an, d.h. durchdrungen von Weisheit.

Der (schwarze) Speichel kann neben dem symbolischen Gehalt (z.B. als Elixier des Künstlers) auch als Körperflüssigkeit³⁶ interpretiert werden, als etwas, das eigentlich im Verborgenen des Körperinneren existiert, begrenzt von der Haut des Körpers, die innere und äußere Welt säuberlich trennt. Hier stülpt sich das Innere nach außen. Speichel und Erbrochenes werden thematisiert. Die Grenzen des Körpers lösen sich auf. Prozesse, Metamorphosen, Verfall und neues Leben werden in Gang gesetzt. Sehr einleuchtend ist es auf dieser Ebene die Geburt des glitschigen weißen Wesens von einer mit Säcken behängten runden Kreatur mit der Geburt eines Problems gleichzusetzen (Fridriksdóttir 2007). Auch hier gelangt ein Inneres, ein psychischer Zustand nach außen und kann mit gebührender Distanz

³⁴ In McCarthys *Bossy Burger* (1991) wird der Bereich innerhalb der Performance/des Films noch erweitert und auf die amerikanische Fast-Food-Konsumgesellschaft, das Material Farbe und die abstrakten Expressionisten verwiesen. Fridriksdóttir hat aber einen anderen Brautun als McCarthy gewählt.

³⁵ Es ist nicht auszumachen, warum der Person vor dem Kamin die Galle hochkommt. Es kann eine Offenlegung ihres Charakterzugs sein. Folgende Gründe sind es wohl nicht: Im siebzehnten Jahrhundert sei es ekelhaft gewesen, bei Tisch offen ins Taschentuch zu schneuzen, ohne vorher eine Serviette zur Bedeckung dazunehmen oder sich Schweiß vom Gesicht zu wischen. Diese Verhaltensweisen ließen jedem die Galle hochkommen. (Greenblatt 1991, 33) In Bezug auf das Andere als das schleimige, glitschige, schreiende Wesen oder die merkwürdigen Fellmonste ziehe ich noch einmal Greenblatt heran: „Schon die Vorstellung der Fremdheit einer Kultur beruht auf der Wahrnehmung ihrer Abweichungen vom eigenen Verhaltenskodex und angesichts genau solcher Augenblicke der Abweichung Ekel zu empfinden, ist dem Individuum zum Reflex geworden – ein Grundprinzip seiner persönlichen und der Gruppenzugehörigkeit. [...] Am auffälligsten in diesen frühen Berichten [...] ist wohl die unverhohlene Offenheit, mit welcher der Abscheu ausgedrückt wird, ein Abscheu, der oft mit Verständnis und Bewunderung gekoppelt ist. Man sollte hinzufügen, daß soweit festgehalten wurde, die Reaktion der Eingeborenen auf die ersten Europäer wohl von ähnlichen Empfindungen begleitet war. Verwundert über die Angewohnheit der Franzosen, Schleim in Taschentüchern zu sammeln und herumzutragen, soll beispielsweise ein Indianer sarkastisch erklärt haben: „Wenn du diesen Dreck gern hast, gib mir dein Taschentuch, und ich mache es bald voll.““ (Greenblatt 1991, 34)

³⁶ Susanne Düchting beleuchtet Körpersubstanzen als Motiv in der Kunstgeschichte, u.a. auch Speichel und Erbrochenes. Z.B. verwenden auch Gilbert & George oder Kiki Smith Speichel als Thema in ihren Arbeiten (Düchting 2000, 177-197).

betrachtet werden bzw. das Problem erhält Ausgang, darf sich austoben und kehrt dann beruhigter in den Leib zurück.

4. Maß oder Maßlosigkeit?

In den Arbeiten Fridriksdóttirs und besonders in *Versations/Tetralógía* können maßlose wie maßvolle Elemente entdeckt werden. Besonders der Bezug zur Mythologie und der frühen isländischen Literatur, den Eddas, den Sagas, Märchen etc. greift das Maßlose der Geschichten auf, die Inspiration durch die unendlich zahlreichen, phantastischen Wesen, die Leidenschaften der Geschichte(n), die von Liebe und (Bluts-)Rache, kriegerischen Eroberungen, Trinkgelagen, Mut und Ehre handeln. Aus diesem Fundus werden andere Phantasien und Träumereien geschaffen, z.B. äußerst ungewöhnliche Monster, die zum Teil Tarotkarten verkörpern. Einerseits verweist die Verwendung des Tarots auf eine irrationale Ebene, ebenso das Vertrauen in Symbolik und Numerologie, aber das kann sich zum Vorteil der Beteiligten auswirken. Weiter ist in genau diesen Bereichen ein hoher Grad an Maß und Struktur vorhanden, ebenso in den rätselhaften Ritualen. Fridriksdóttir vereint das Ausufernde in einer ihr eigenen, zum Teil von außen nicht ersichtlichen Privat-Logik. Die von der Künstlerin gemachten Angaben diesbezüglich sind sehr hilfreich, lösen aber die Rätselhaftigkeit der Figuren oder Handlungen nicht vollständig auf, z.B. die des schwarzen Fellmonsters, das die Herrscherin Rabe verkörpert, oder die der kugeligen Sack-Venus, die Tarotkarte Stärke symbolisierend. Man kann dadurch auf einer weiteren Bedeutungsebene die Geschehnisse genauer erklären, die Arbeit funktioniert aber auch ohne dieses Wissen. Besonders die Numerologie wirkt in *Tetralógía*, aber auch in *Inside the Core* maßgebend. Die mit den Zahlen vier und acht verbundenen symbolischen Implikationen spielen auf vielen Bedeutungsebenen in das Werk hinein und bringen das Unmaß so in eine Ordnung, ein Maß. So erhält das Maß der Temperamente Eingang in das Werk *Versations/Tetralógía*. Das, was vorher nicht zu bändigen war, findet hier nun eine Richtung. Das Temperament der Melancholie und die Klassifizierung der Filme als Himmelsrichtungen und somit das Aufrufen der Zahl vier weist auf eine Ordnung des Chaos hin. Das, was in Urzeiten geschehen, für uns in (phantastischen) Parallelwelten in der Gegenwart der Installation zu beobachten ist, und welche Entwicklung das Leben auf der Welt oder woanders annehmen kann, ist in diesen Filmen in Ausschnitten zu sehen.

Der Logos als Ausdruck für Vernunft und Sprache wird in einem techno-logischem Medium (dem Film), das die technae und den logos als Grundlage hat, negiert: In Fridriksdóttirs

Filmen überwiegt eindeutig das Alogische. Führt dies zu einem Widerspruch? Wohl kaum, denn genau dieses Zusammenspiel wird in *Versations/Tetralógia* auf elegante Weise gelöst.

Das Wabernde, Unkontrollierbare, Exzessive, sexuell Aufgeladene und Organische ist dem Bereich des Maßlosen zuzurechnen, die Rituale und die Anklänge von Numerologie, des Tarotspiels und Kabbalismus gehören zum Komplex des Maßes. So ist die Arbeit zwar vom Maß durchdrungen, aber keinesfalls davon dominiert. Formal spiegelt sich das Maß (in der kölnischen Version) auch im klaren und symmetrischen Aufbau der Installation.

Gabriela Fridriksdóttir verschiebt den Begriff der Schönheit und des „Ästhetischen“ zum Teil in Richtung des Unheimlichen, Ungeheuerlichen und Ekelerregenden. Ist dies eine maßlose Vorgehensweise? Der Hang zum Abjekten ist zu einem selbstverständlichen Bestandteil der zeitgenössischen Kunst geworden, spielt aber immer noch mit einem möglichen Schock wider den so genannten „guten“ Geschmack. Genau wie Paul McCarthy, Mike Kelley und Mika Rottenberg visualisiert Fridriksdóttir die Lust am Abseitigen, Verborgenen, Verdrängten. Sie geht zeitlich „zurück“ ins Mystische, Früh-Rituale³⁷, in den Körper, in die Kindheit und deren verschiedene Entwicklungsphasen, in denen der Körper und die Umwelt intensiv erforscht werden. Es sind Gebiete, in denen der Logos eine geringe Bedeutung hat. Instinktgeleitet werden z.B. Körpersekrete untersucht. Der Logos hilft auch nur zum Teil bei der Betrachtung von *Versations/Tetralógia*; vielmehr wird die Betrachterin dazu gebracht sich eher ihrem Gefühl oder Vorbegrifflichem zum Verständnis der Arbeit anzuvertrauen.³⁸ Diesen Paradigmen-Wechsel einzuleiten, gelingt Fridriksdóttir fraglos. Die meisten Betrachterinnen und Betrachter werden von ihren Arbeiten gleichzeitig verführt und abgestoßen werden (vgl. auch Runólfsson 2004, 125). Der Ekel verfliegt aber sehr schnell und es entsteht ein forschendes Interesse, das Neugier der Künstlerin bei der Darstellung merkwürdiger, rätselhafter und irrationaler Ereignisse folgt.³⁹ Ebenso bewirkt die Überschreitung des Maßes von Schönheit oder Ästhetik in dieser Art der Ausformulierung eines Werks eine Verschiebung. Das Maß wird gesprengt und das Maßlose rückt ins Blickfeld.⁴⁰

³⁷ „Man fühlt sich tausend Jahre zurückversetzt, staunt ueber gefiederte, vermummte Gestalten, die, eingehuellt in Rauchschwaden, ein Orchester der skurrilsten Art bilden.“ (kursiv J.W.) (Wuest 2006, o.S.)

³⁸ Genau dies thematisiert Robert Storr auf der 52. Venedig-Biennale 2007: *Think with the senses – Feel with the mind. Art in the present tense* lautet ihr Titel.

³⁹ Diese Neugier mündet in der Untersuchung von bestimmten Symbolen: „Ich bin keine Esoterikerin“, sagt [Fridriksdottir] [...]. „Aber ich will wissen, woher diese Symbole kommen, die die westliche Kunstgeschichte vollkommen ausgeklammert hat.“ (Bolero 2005, o.S.)

⁴⁰ Überprüfen kann man dies ab dem 29. September 2011 in der Frankfurter Schirn, wo Fridriksdóttir in einer Einzelausstellung ihr neues Werk *Crepusculum* (2011) vorstellt.

Literatur:

- Betz, Otto: Die geheimnisvolle Welt der Zahlen. Mythologie und Symbolik. München 1999, S. 80-98.
- Bolero: Tanz der Elfen und Schamanen. Bolero. kulturclub. 2005 September, o.S.
- Bourdieu, Pierre: Die Regeln der Kunst. 1999 Frankfurt am Main.
- Buhr, Elke: Workout, in: monopol. Magazin für Kunst und Leben, 3/2011, S. 60-69.
- Comte, Béatrice: La Biennale de Venise 2005. Une époque dans le miroir de l'art, in: Le Figaro. Figaro Magazine. 02.07.2005, S. 54-57.
- Creditlist. Gabriela Fridriksdóttir. Tetralógia. migros museum FÜR GEGENWARTSKUNST ZÜRICH. 2005.
- Danicke, Sandra: Gabriela Kristin Fridriksdóttir repräsentiert die künstlerische Eigenständigkeit Islands, in: Frankfurter Rundschau. 17.11. 2005, S. 29.
- Düchting, Susanne: „Shit happens“. Körpersubstanzen in der Kunst seit den 60er Jahren, in: Das Interesse am Körper. Strategien und Inszenierungen in Bildung, Kunst und Medien, Hrsg. von Doris Schuhmacher-Chilla, Essen 2000, S. 177-197.
- Düchting, Susanne: Kartografisches Ausmaß. Welt als Kunst, in: Maß oder Maßlosigkeit in Kunst und Kultur der Gegenwart, Hrsg. von Doris Schuhmacher-Chilla/Julia Wirxel, Oberhausen 2007, S. 211-225.
- Eickhoff, Hajo: Vermessene Kunst. Haus, Bild und Selbst, in: Maß oder Maßlosigkeit in Kunst und Kultur der Gegenwart, Hrsg. von Doris Schuhmacher-Chilla/Julia Wirxel, Oberhausen 2007, S. 59-77.
- Fridriksdóttir, Gabriela: answers in: Morgan, Jessica/Roth, Björn (Hg.): material time. work time. life time. Frankfurt am Main 2005, S. 23.
- Fridriksdóttir, Gabriela. Email vom 08.02.2007.
- Greenblatt, Stephen (1982): Schmutzige Riten, in: Greenblatt, Stephen: Schmutzige Riten. Betrachtungen zwischen Weltbildern. Berlin 1991, S. 31-53.
- Griaule, Marcel: SPUCKE, in: Kritisches Wörterbuch. Beiträge von Georges Bataille, Carl Einstein, Marcel Griaule, Michel Leiris u.a. Hrsg. u. übersetzt von Rainer Maria Kiesow/Henning Schmidgen, Berlin 2005, S. 41f..
- Groys, Boris (1999): Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie. 2. Aufl. Frankfurt am Main 2002.
- Gygax, Raphael. Email vom 09.08.2006.
- Helgadóttir, Laufey: Iceland. Versations/Tetralogia. 51. International art exhibition participating countries. collateral events. la Biennale di Venezia. Venedig 2005a, S. 62f..

- Helgadóttir, Laufey: *Versations Tetralogia*, 2005b www.gabriela.is (10.11.2010).
- Helgadóttir, Laufey: *Gabriela Fridriksdóttir. The Icelandic Pavillion*. 51. International Art Exhibition. La Biennale di Venezia. Katalog. Venedig 2005c, S. 33.
- Kreutzer, Gert. Emails vom 07.03.2007.
- Kristeva, Julia: *Powers of Horror. An Essay on Abjection*. New York 1982.
- Obrist, Hans Ulrich: *Her Dark Materials*. Interview, in: *i-D. Time Out Distribution*. London 2005, S. 236-241.
- Pressemitteilung migros museum: *Gabriela Fridriksdóttir. Inside the Core*. 2006.
- Spielhaus, Georg. Email vom 21.02.2007.
- Stratthaus, Bernd: Was heißt „interkulturelle Literatur“? http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=981704158&dok_var=d1&dok_ext=pdf&filename=981704158.pdf 2006 (16.02.2011).
- Renner, Sascha: *Im Land der Hexen und Ungeheuer*, in: *BaZ Kulturmagazin*. Juni 2006, o.S.
- Runólfsson, Halldór Björn: *Aperto Reykjavik*, in: *Flash Art*. Vol. XXXII. n° 204. January-February 1999, S. 51-53.
- Runólfsson, Halldór Björn: *Against Art*, in: *Nu*. Vol. II. No. 6, 2000, S. 77-79.
- Runólfsson, Halldór Björn: *REYKJAVIK. GABRIELA FRIDRIKSDOTTIR. GALLERY i8*, in: *Flash Art*. No. 237, 2004, S. 125.
- Schuhmacher-Chilla: *Entstehen und Entziehen als ambivalentes Maß bei Caspar David Fridrich und Darren Almond*, in: *Maß oder Maßlosigkeit in Kunst und Kultur der Gegenwart*, Hrsg. von Doris Schuhmacher-Chilla/Julia Wirxel, Oberhausen 2007, S. 189-210.
- Wuest, Karl: *Gabriela Fridriksdottir im Migros Museum in Zuerich*. *Nordische Seelenkunst*, in: *SFD*. 23. Juni 2006, o. S.
- Zaklynsky, Alexander: *Traumwelten. Die Künstlerin Gabriela Fridriksdottir*, in: *Kunst und Kirche*. Bd. 1. Wien 2006, S. 40-41.
- Ziegler, Gerd: *Tarot für 365 Tage*. Neuhausen 1997.

Abbildungen

Abb. 1: Matthew Barney: *DRAWING RESTRAINT 9*, 2005, Production Still

© 2005 Matthew Barney Photo: Chris Winget. Courtesy Gladstone Gallery, New York

Abb. 2: Mika Rottenberg: *Tropical Breeze*, 2004, Video Installation, 3:45 Min., Still,

Edition von 5, Courtesy of Nicole Klagsbrun Gallery, New York

Abb. 3: Gabriela Fridriksdóttir: *North*, 2004/05, Production Still

<http://www.gabriela.is/images.htm> (12.02.2011)

Abb. 4: Gabriela Fridriksdóttir: *West*, 2004/05, Production Still

<http://www.gabriela.is/images.htm> (12.02.2011)

Abb. 5: Gabriela Fridriksdóttir: *South*, 2004/05, Production Still

<http://www.gabriela.is/images.htm> (12.02.2011)

Abb. 6: Gabriela Fridriksdóttir: *East*, 2004/05, Filmstill 1, Courtesy of the artist

*Wie autonom ist die Kunst?**Eine kurze Reflexion auf den kunsttheoretischen Ansatz Niklas Luhmanns*

Ferdinand Schwieger, Julia-Constance Dissel, Marie Emmrich

Für den 1998 verstorbenen Systemtheoretiker Niklas Luhmann war nicht zuletzt auch das Funktionssystem Kunst von gewisser Relevanz. Dies belegt mitunter auch die 1997 erschienene Monografie „Die Kunst der Gesellschaft“ oder aber das von Niels Werber postum herausgegebene Werk „Schriften zur Kunst und Literatur“. Bei seiner Thematisierung der Kunst legte sich Luhmann im engsten Sinne auf einen im „high modernism“ verankerten Kunstbegriff fest, gemäß dem das Kunstsystem als Folge des Übergangs von Stratifikation zu funktionaler Gesellschaftsdifferenzierung in erster Linie als ein in sich geschlossenes, autopoietisches und das heißt autonomes System zu begreifen ist (vgl. Boris Groys). Die Identifikation des Kunstsystems als autonomes System generiert mit Blick auf die Bezüglichkeit des Systems zu anderen Gesellschafts- beziehungsweise Funktionssystemen jedoch die Frage nach der Relation des Inneren zum Äußeren. Schließlich, so scheint es sich zumindest zu verhalten, partizipiert auch die Kunst an dem gesellschaftlichen Ganzen, von dem sie selbst lediglich einen Teil vermag darzustellen. Wie aber ist es möglich, dass Kunst einerseits autonom ist, wie es Luhmann behauptet, aber sich zugleich auch nicht durch einen Mangel an gesellschaftlichem Input und gesellschaftlicher Relevanz ins autonome Abseits begibt? Wie also kann Kunst autonom und zugleich nach Außen vernetzt sein? Und vor allem: Entspricht diese Frage, auf die Luhmann Zeit seines Lebens eine Antwort versucht hat zu formulieren, überhaupt noch dem heutigen Zeitgeist? In einer Zeit, in der Kunst als Wirtschaftsfaktor gehandelt wird und in der, unter dem Schlagwort der Politisierung und Institutionalisierung der Einfluss von Außen auf die Kunst ins Erhebliche gestiegen zu sein scheint, ist man gewillt von der These der Kunstautonomie zu der Frage überzusetzen, ob die Kunst überhaupt autonom sein kann.

In diesem Essay wird Luhmanns Versuch einer Vermittlung von Kunst-Autonomie und Gesellschaft herausgearbeitet und die Problembereiche der Systemtheorie der Kunst herauskristallisiert. Diese beziehen sich auf einen Mangel an theoretischer Schärfe aufgrund dessen Luhmanns Versuch der Explikation eines autonomen aber zugleich gesellschaftlich relevanten Kunstsystems fehl geht. Vor allem aber besteht ein Problem der Theorie Luhmanns in einer Unterbewertung des institutionellen und organisatorischen Einflusses auf das System Kunst.

Im Folgenden wird zunächst versucht den Begriff der Autonomie der Kunst und des Kunstsystems nach Luhmann genauer zu veranschaulichen. Darauf aufbauend wird die Verhältnisbestimmung von Kunst und Gesellschaft im Sinne Luhmanns rekonstruiert. Diese Verhältnisbestimmung, welche zu klären hat, inwiefern das Kunstsystem autonom und dennoch gesellschaftlich offen sein kann, wird sodann auf seine Schwachstellen hin offen gelegt.

I. Der Autonomiebegriff der Kunst nach Luhmann

Was ist nach Luhmann unter Autonomie der Kunst zu verstehen? Nach Luhmann zeichnet sich ein ausdifferenziertes System, wie das der modernen Kunst, seit dem Ende des 18. Jahrhunderts in erster Linie durch drei signifikante Merkmale aus: Das System ist gekennzeichnet durch eine Form der Autopoiesis, durch eine operative Geschlossenheit und durch eine Form der Selbstorganisation. Diese Begriffe sollen nun etwas genauer expliziert werden. Zugleich werden erste Ansätze für eine Bezugsklärung von Kunst und Gesellschaft herausgearbeitet, die ihre genaue Erläuterung im nächsten Kapitel finden werden.

Luhmann entlehnt den Autopoiesisgedanken dem chilenischen Biologen und Philosophen Humberto Maturana: „Die autopoietische Organisation wird als Einheit definiert durch ein Netz der Produktion von Bestandteilen, die erstens rekursiv an demselben Netzwerk der Produktion von Bestandteilen mitwirken, das auch diese Bestandteile produziert, und die zweitens das Netzwerk der Produktion als eine Einheit in dem Raum verwirklichen, in dem diese Bestandteile sich befinden“ (Maturana 1982: 158). Für Luhmann ist nach Maturana das Kunstsystem demnach ein solches, das seine eigenen Elemente durch seine eigenen Bestandteile, das heißt aus sich heraus produziert. Der Begriff der *Autopoiesis* hebt hier auf die stete Produktion und Reproduktion von Kommunikationen im systemeigenen Raum ab, die das System aus sich selbst generiert. Ständig aufs Neue entstehende Kommunikationen werden an ein rekursives Netzwerk der systemeigenen Kommunikationen angeschlossen, wobei Luhmann hierbei unter Kommunikationen weitaus mehr versteht, als es der herkömmliche Kommunikationsbegriff suggeriert. Kommunikation wird nicht auf das Verbale und Textuelle beschränkt, wird nicht in der Unterhaltung über Kunst oder in den Schriften von Kunstkritikern verankert, sondern diese erstreckt sich auf das Herstellen der Kunstwerke selbst. „Wenn man das Werk sieht, sieht man die Entscheidungen oder die

Beobachtungen, die es produziert haben. Und man versteht etwas von dem, was gewollt war. Das nenne ich auch Kommunikation“ (Luhmann/Huber 1991: 123.).

Insofern das Kunstsystem nach Luhmann aus sich heraus bestimmt was als Kunstkommunikation Geltung beanspruchen darf, ist dieses weiterhin als ein *operativ geschlossenes System* zu verstehen. „Operative Schließung heißt, dass das Kunstsystem in der Reproduktion von Kunst auf Kunst angewiesen ist und auf Kunst abzielt, unabhängig davon, ob es andere Wege gibt, die in einem kausalen Kontext einen Zusammenhang mit der Kunst bilden, also unabhängig davon, ob zum Beispiel die Kunstwerke sich gut oder nicht gut verkaufen lassen, unabhängig davon, welche Einflüsse Kunstschulen-Bildung auf die Kunst hat. Operative Schließung also ist ein Begriff, der (...) *autopoietisch* angelegt ist, das heißt die Kunst produziert sich selbst“ (Luhmann 1997: 142). Der Begriff der operativen Geschlossenheit ist einer der wichtigsten, da überhaupt erst aufgrund der Geschlossenheit des Systems Kunst als Kunst in Differenz zum Anderen bestimmt werden kann, also festgesetzt werden kann was Kunst ist und was nicht. Die Geschlossenheit ist in diesem Sinne auch zugleich die Grundbedingung für einen Außenbezug und die Bedingung der Offenheit des Systems. Erst aufgrund ihrer systemischen Geschlossenheit ist der Kunst die Möglichkeit gegeben äußere Einflüsse als Äußere wahrzunehmen und auf diese zu reagieren. So unterbindet die Autonomie nicht die Beziehung zur Umwelt, sondern diese wird vorausgesetzt und reguliert (vgl. Luhmann 1986a: 626). Wenn Kunst auf Äußere Einflüsse reagiert, wenn sie sich, wie Luhmann es ausdrückt irritieren lässt, dann spaltet die Kunst die Realität durch ihre Form und nimmt eine Differenzierung zwischen fiktionaler Realität und realer Realität vor (vgl. Luhmann 1990b: 13). Die Kunst erzeugt einen Zustand der zuvor nicht da war und auch nicht beobachtet werden konnte. Während das Reale als normaler Alltag wahrgenommen wird, reflektiert sie unvertraute, überraschende und einzig über künstlerisch artifiziellen Ausdruck zu gewinnende Ordnungsmöglichkeiten. Die Kunst selbst besteht selbst in einer Art „Produktion von Unterscheidungen“ (Luhmann 1990b: 10), sie zielt ab auf Unterscheidungen in einem Raum der zuvor leer war, sie ist ein Eingriff in eine unsichtbare Welt, den so genannten *unmarked space*. Doch immer dann, wenn die Kunst fiktive Realitäten erschafft generiert sie nach Luhmann diese in erster Linie einzig durch systemeigene Operationen. Das heißt, dass das Kunstsystem grundsätzlich immer auf sich selbst zurückgeworfen ist, wenn es Strukturen seines Systems als Reaktionen verändert oder verwirft. In genau diesem Zusammenhang spricht Luhmann auch von der *Selbstorganisation* des autopoietisch und operativ geschlossenen Kunstsystems.

II. Autonomie und Offenheit der Kunst – Versuch einer Erklärung

Im vorigen Kapitel wurde herausgestellt, dass das Kunstsystem ein autopoietisches und in sich geschlossenes, selbstbezügliches Teilsystem der Gesellschaft darstellt, das in gewisser Hinsicht Beziehungen zu seiner gesellschaftlichen Umwelt aufnimmt. Wie genau die Möglichkeit eines solchen Verweisungszusammenhangs von Gesellschaft und autonomer Kunst möglich sein soll, konnte bisher nicht geklärt werden. Diese Frage soll uns jedoch im Folgenden beschäftigen. Dabei ist darauf hinzuweisen, dass mit der Frage nach der Referenzialität von Gesellschaft und Kunst auch die wichtige Frage nach der gesellschaftlichen Funktion der Kunst, das heißt nach der Möglichkeit gesellschaftlicher Relevanz der Kunst gestellt ist.

1. Irritationen

Luhmanns Versuch die Autonomie der Kunst mit ihrer gleichzeitigen Offenheit zu versöhnen, setzt bei den Begriffen „strukturelle Kopplung“ und „Irritation“ ein. Vor allem der Begriff der Irritation soll erklären, dass das Kunstsystem auf der einen Seite operativ geschlossen, auf der anderen Seite jedoch strukturell an seine Umwelt gekoppelt ist (vgl. Luhmann 1997: 790). Luhmanns Argumentation hebt darauf ab, dass die strukturelle Kopplung des Kunstsystems an seine Umwelt nicht Operationen des Kunstsystems produziert, sondern diese lediglich Irritationen im System hervorrufen kann. Irritationen werden hierbei als Täuschungen, Verunsicherungen oder Störungen des Systems begriffen, die weiterhin vom System „auf Grund des Netzwerkes eigener Operationen in weitere Operationen umgesetzt werden“ (Luhmann 1990c: 103), die aber das System selbst nicht zu determinieren vermögen. „Umwelteinwirkungen auf das System, die es selbstverständlich in jedem Augenblick in riesigen Ausmaßen gibt, können das System nicht determinieren, weil jede Determination des Systems nur im rekursiven Netzwerk der eigenen Operationen (...) erzeugt werden kann und in diesem Zusammenhang an die systemeigenen Strukturen gebunden bleibt, die solche Rekursionen und entsprechende operative Sequenzen ermöglichen (Strukturdetermination)“ (Luhmann 1997: 790). Irritation ist demnach ein Systemzustand, der zur Fortsetzung der autopoietischen Operationen im System anregt, dabei aber, als bloße Irritation, in keinerlei Hinsicht spezifiziert oder vorgibt, ob beziehungsweise das dazu Strukturen geändert werden müssen. Die strukturelle Kopplung des Systems soll also keine Spezifizierung und Verarbeitung der erfassten Ereignisse aufdrängen, sondern diese angeblich dem System überlassen. Der Einfluss von Außen, also der Umwelt, wird in der Irritation wahrgenommen, aber aus der systeminternen Operation herausgehalten. Mit Luhmann lässt sich dies in

folgenden Beispielen veranschaulichen. Strukturell gekoppelt ist die Kunst nach Luhmann im Sinne der Tatsache, dass Kunstschaffende wie Kunstinstitutionen angewiesen sind auf wirtschaftliche oder staatliche Gelder. Doch Kommunikationen, die nicht aus dem Kunstsystem selbst, sondern den äußeren Bereichen der Umwelt des Kunstsystems generiert werden, sind nicht an das System Kunst selbst anschließbar, das heißt sie operieren anders. Die Kommunikationen aus dem System Politik oder Wirtschaft sind nämlich anders codiert als das Funktionssystem Kunst. Auf Kürzungen öffentliche Gelder für Museen etwa antwortet die Kunst mit Irritationen, die allerdings nicht im Code „Zahlung/Nicht Zahlung“ – dem Code der Wirtschaft – verarbeitet werden. Irritationen setzen lediglich eine Veränderung von Formgefügen im eigenen System gemäß dem systemeigenen Code in Gang, das heißt im Speziellen, dass Kunst Irritationen in „unpassenden und passenden Formen“ umsetzt. Die auf Irritationen folgenden Reflektionen sind hierbei in erster Linie Selbstreflektionen. Jede künstlerische Operation, jede Veränderung von Formgefügen erzeugt eine konstruierte Realität; die hierbei registrierte Umwelt erscheint dem Künstler dabei als systemeigenes Konstrukt. Inwiefern aber bietet sich der Irritationsbegriff und der der strukturellen Kopplung nun wirklich an, um die Ausgangsfrage zu beantworten, wie nämlich das System Kunst autonom und zugleich nach außen offen erklärt werden kann? Wie können Irritationen die Kluft von autonomer Kunst und Gesellschaft überbrücken, wenn doch Irritationen selbst wieder nur als systeminterne Phänomene aufgefasst und verarbeitet werden können? Wie funktioniert dies überhaupt? Diese Fragen werden weiter unten genauer analysiert. Bevor jedoch auf diese Fragestellung genauer eingegangen werden kann, soll im Folgenden der Irritationsbegriff noch aus einer etwas anderen Perspektive erläutert werden. Der Irritationsbegriff dient nach Luhmann nämlich weiterhin auch dazu, sichtbar zu machen, in welcher Hinsicht gerade der Kunst als autonomem System eine gesellschaftliche Relevanz zugesprochen werden muss.

Das Kunstsystem reagiert nicht nur auf (systemeigene) Irritationen; mit seinen hervorgebrachten Operationen bedeutet Kunst selbst eine Art provozierender Irritation für die Gesellschaft. Wie Luhmann meint, zeichnet sich die Kunst der Moderne und Postmoderne geradezu dadurch aus, dass sie irritiert. In der Avantgarde etwa wird die Absage an das Herkömmliche, an die vorgefundene Kunst sichtbar und zum Prinzip erklärt. Die Irritationen dieser Kunstform erklären jedwede Tradition für „unverbindlich“, aber gerade dadurch auch für „verwendbar“ (Luhmann 1995b: 97). Wenn die Kunst fiktive Realitäten erschafft, erschafft sie Plattformen von denen aus die gesellschaftliche Realität in einer Vielzahl an

Hinsichten beobachtet werden kann, sei es etwa in ironischer oder ablehnender oder auch bekräftigender Weise. Aber die Kunst gibt, wenn sie fiktive Realitäten entwirft, nach Luhmann keine Anleitung für eine Überbrückung der Realitäten, also der Differenzen der einzelnen Funktionssysteme. Ihre Funktion erschöpft sich im Sichtbarmachen jener Differenz, die zwischen den Systemen und Realitäten existiert und die irritiert, ohne dass dabei eine Art spezifischer Informationsgewinn suggeriert würde. Kunst macht auf diese Weise sichtbar, dass die reale Welt, ja die Ordnung der realen Realität nur eine unter vielen Möglichen ist. Luhmann fasst die gesellschaftstheoretische Relevanz der Kunst in diesem Zusammenhang auch unter den Begriff des Kontingenznachweises (vgl. Luhmann 1986b: 625). Doch er schränkt den gesellschaftlichen Relevanzbereich der Kunst nicht alleine auf einen Aufweis und die Herstellung von Kontingenzen ein, er bezieht ihre Funktion auch auf das Sichtbarmachen der Möglichkeit eines *geordneten* Umgangs mit allgegenwärtigen Kontingenzen. Kunst führt somit den Nachweis von Ordnungszwängen im Bereich des nur Möglichen. Kunstwerke bestehen aus Formgefügen, wobei jede neue Formfestlegung grundsätzlich zu einem bereits bestehenden Formgefüge passen muss, das heißt Formen werden in der Kunst immer an bereits bestehende Formen angepasst, sie sind nicht beliebig, wobei wiederum jedes Formgefüge zugleich für weitere neue Formfestlegungen anschließbar bleiben muss. Auch wenn Luhmanns Explikationen zur gesellschaftlichen Relevanz der Kunst qua Kontingenznachweis und Sichtbarmachen von Ordnungszwängen plausibel erscheinen mögen, so wird auch mit diesen Erläuterungen die eigentliche Problematik hierbei nicht thematisiert. Die Frage, wie Kunst autonom und zugleich gesellschaftlich offen sein kann, kann unter Zuhilfenahme des Irritationsbegriffs nicht aufgeklärt werden. Im Folgenden soll ein Blick auf den Institutionen- beziehungsweise Organisationsbegriff geworfen werden, mit dem Luhmann neben den Begriffen „strukturelle Kopplung“ und „Irritation“ weiterhin den Versuch unternimmt, die Autonomie des Funktionssystems Kunst bei gleichzeitiger Offenheit zu explizieren.

2. Institutionen/Organisationen

Luhmann belässt es nicht bei dem Versuch der Problemstellung einer Kommunikation von Funktionssystemen über den Irritationsbegriff und den der strukturellen Kopplung beizukommen. Obgleich er Zeit seines Lebens nicht dazu kam, eine dezidierte Untersuchung der Funktion und Rolle von Institutionen und Organisationen wie Kunstvereinen, Galerien und Museen vorzunehmen, steht für ihn fest, dass diese in Zusammenhängen der systemübergreifenden ‚Kommunikation‘ das Ihre leisten. Das Charakteristische an

Organisationen ist nach Luhmann, dass diese eine unmittelbare Verbindung zu ihrer Umwelt aufnehmen können, welche den einzelnen Funktionssystemen wie dem der Kunst selbst versagt bleibt. Dabei existieren Organisationen selbst innerhalb von einzelnen autonomen Funktionssystemen, wo sie deren Funktionsprimat einnehmen. Die Grundvoraussetzung dafür, dass Organisationen mit ihrer Umwelt, den unterschiedlichen Funktionssystemen in Kommunikation treten können, ist ihre Autopoiesis auf der Basis von Entscheidungen. Auch Organisationen sind demnach also in sich geschlossene Systeme. Der vermeintliche Widerspruch zwischen Kommunikationsoffenheit nach Außen und Geschlossenheit nach Innen wird seitens der Organisationen allerdings überbrückt, insofern Organisationen, anders als Systeme in denen sie vorkommen, sich nicht durchgängig an den Code des sie unmittelbar umgebenden Funktionssystems halten müssen. Organisationen lassen neben einem primären Funktionscode weitere Codes anderer Systeme zu. In diesem Sinne, so scheint es bei Luhmann, können Organisationen auch mit anderen Systemen in ihrer Umwelt in Kommunikation treten und so eine vermittelnde Funktion innerhalb jener Systeme übernehmen. Mit Blick auf die Kommunikationsoffenheit der Organisationen und Institutionen ist bei Luhmann allerdings auch festzustellen, dass er, wenn er von Konzessionen an andere Systemfunktionen schreibt (vgl. Luhmann 1997: 841), diese Konzession mit vehementer ‚Zurückhaltung‘ formuliert (vgl. Koller 2007: S. 132). Dies spricht sehr dafür, dass er auch hinsichtlich von in sich geschlossenen Systemen wie Organisationen eine eindeutige, unmittelbare Offenheit von Organisationen nach außen nur unter Vorbehalten hat vorstellen können. Die Tatsache, dass Luhmann sich den Organisationen des Kunstsystems selbst nicht intensiver gewidmet hat, trägt in diesem Kontext auch nicht weiter zur Erhellung der vermittelnden und überbrückenden Rolle von Institutionen bei, die er diesen einerseits zuzusprechen scheint.

Es sollen nun die Problemkomplexe der Erläuterung zur Autonomie und Offenheit des Kunstsystems im Zusammenhang der Begriffe Institution und Organisation ausgebreitet werden, und ausgehend hiervon sich der Frage genähert werden, ob es überhaupt noch Sinn macht, sich in der heutigen Zeit der Fragestellung Luhmanns anzuschließen.

III. Die Probleme von Luhmanns Ansatz

1. Zum Irritationsbegriff

Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass der Irritationsbegriff Luhmanns kaum dazu geeignet scheint, das Problem einer ‚Vermittlung‘ von autonomem System und Gesellschaft zu lösen. Äußerst prekär erscheint in diesem Zusammenhang seine Definition von Irritationen als systemeigener Zustand. Dieser Ansatz impliziert nämlich, dass jedwede Störung, also jede Irritation, welche durch die Umwelt eines Systems hervorgerufen wird, in letzter Instanz eine Selbstirritation im System bedeutet, die keinen Informationswert von Außen besitzt. Wie allerdings kann eine Irritation vermittelt und verarbeitet werden, wenn die Irritation selbst durch ein systemexternes Ereignis verursacht wurde und dabei keinen Informationswert enthält? Irritationen müssen von einem System ins andere übersetzbar sein, so dass aufgrund der Übersetzung eine Information von Außen vermittelt wird, die dann in artifiziellen Operationen nach dem Code des Kunstsystems verarbeitet werden könnte. Das systemexterne Reflexionskorrelat scheint dem Künstler in Luhmanns Theorie abhanden zu kommen. Bei seinem Versuch einen Verweisungszusammenhang von autonomem Kunstsystem und Gesellschaft herauszustellen, begibt sich Luhmann mit dem Irritationsbegriff geradezu in ein theoretisches Dilemma. Sofern er das Irritationsereignis vom Bereich der Irritationsverarbeitung trennt, entwirft er eine Kluft, zu deren Überbrückung seine eigene Theorie keine Erklärungen bereithält (vgl. auch Koller 2007: 131f.). Mit Blick auf die gegenwärtige künstlerische Praxis scheint es außerdem in hohem Maße so zu sein, dass in der Kunst auf Ereignisse in Politik und Wirtschaft eingegangen wird, dass also Informationen aus diesen Bereichen unmittelbar in der Kunst verarbeitet werden. Auch wenn Künstler ihre eigenen, systeminternen Anschluss- und Ausdrucksformen haben, mit irritierenden Ereignissen aus Politik und Wirtschaft umzugehen, so muss vor jedweder artifiziellen Verarbeitung dennoch eine Form von Informationsvermittlung stattfinden, welche über Luhmanns Begriff der Irritation in keinem Fall erfasst werden kann. Letztendlich erscheint seine Theorie, in der Irritationen lediglich als Störungen umschrieben werden, mit Blick auf die Frage der Vermittlung von Kunst und Gesellschaft und der artifiziellen Verarbeitung von Inhalten zu unpräzise und hinsichtlich der Frage nach dem Autonomiestatus der Kunst ein Vielfaches zu starrwandig.

2. Zu den Institutionen

Wie im Zusammenhang des Begriffs der Irritation, ergeben sich auch im Hinblick auf den Begriff der Organisationen oder Institution erhebliche Probleme. Organisationen sind nach

Luhmann selbst geschlossene Systeme, die jedoch die Offenheit besitzen direkt nach außen hin zu kommunizieren. Wie eine derartige Form der Kommunikation de facto stattfindet, hat der Theoretiker allerdings insbesondere für den Kunstbereich nie genauer analysiert und formuliert. Gerade schon aus diesem Grunde, dies wurde bereits angedeutet, bietet sich der Organisationsbegriff nicht wirklich an, um zu erklären, inwiefern im System Kunst nach Außen hin kommuniziert werden kann.

Gerade im Hinblick auf den Organisationsbegriff und den Institutionenbegriff ergeben sich jedoch weitere schwerwiegende Fragestellungen an den systemtheoretischen Erläuterungsansatz der Autonomie der Kunst und ihrer Offenheit nach Außen. In unserer heutigen Zeit scheinen es nämlich mehr und mehr die Institutionen zu sein, die bei stetig wachsendem Einfluss auf die Kunstszene bestimmen, was als Kunst Wert hat, was anerkannt wird und damit als Kunst Geltung beanspruchen darf. Institutionen legen nicht nur den Wirkungs- und Bedeutungsgrad von Kunst fest, durch die politisch-institutionelle Indienstname der Kunst erscheint das Ideal einer nicht-zweckbestimmten, autonomen Kunst gerade zu als geistiges Überbleibsel längst vergangener Tage. Bereits in den 60er Jahren sprach man intensiv vom sogenannten „Sieg der Institutionen“, Institutionen, die sich nicht zuletzt auch in die Produktionsprozesse von Kunst selbst mit einzumischen begannen (vgl. Ursprung 2003, 130). Wie Daniel Buren es mit Blick auf die heutige Zeit treffend formuliert, besteht geradezu ein Problem dahingehend, dass die Institutionen Künstler und Künstlerinnen zur Produktion von Werken auffordern, die zur Institution passen sollen und die leicht akzeptierbar sein sollen (vgl. Buren 1980: 340f.). Wird Institutionalismus im Kunstsystem auf diese Weise der Bevormundung begriffen, dann ist der Einfluss von Organisationen und Institutionen wie Museen, Galerien, Stiftungen etc. prägend für die künstlerische Entwicklung im Ganzen. Ist Luhmanns Autonomieansatz überhaupt noch vereinbar mit diesen Entwicklungen? Der Systemtheoretiker räumte zwar selbst eine Form der Beeinflussung der Kunst und des Kunstsystem durch Organisationen und Institutionen ein, aber seine Vorstellung der Beeinflussung ging nicht über den Bereich der Kanonisierung und Systematisierung hinaus. Institutionen können nach Luhmann aufgrund der Systemgeschlossenheit des Kunstsystems keinen eigenständigen Beitrag in der Genese von Kunstwerken leisten. Inwiefern Institutionen ihrer Kanonisierungsfunktion Rechnung tragen und auf diesem Wege auch bestimmen, was in einen exklusiven Zirkel der Kunst aufgenommen werden darf und was lediglich als unwirksames Fragment des Kunstsystems Teil dessen ist, nach welchen Kriterien Institutionen also exkludieren und ihre weitreichenden

Entscheidungen treffen, hat Luhmann dabei nicht thematisiert. Damit entgeht ihm jedoch gerade auch jener Blick auf einen Kunstbetrieb, der sich heutzutage im Kern maßgeblich an den Forderungen und Vorgaben des Marktes und einem Streben nach individuellen Vorteilen orientiert. Die Kunst wird hierdurch letztlich in doppelter Hinsicht betroffen und eingeschränkt. Zum einen sind Künstler abhängig von Institutionen; hier werden Künstler durch die Vorgaben und Tendenzen einzelner, institutioneller Personen reglementiert. Eine Vereinnahmung dieser Art, bei der der Herstellungsprozess von Kunst auf eine Vorgabe des Inhaltes hin beeinflusst wird, kann in keiner Weise mit der Vorstellung eines autonomen Kunstsystems und der Autonomie des einzelnen Künstlers in Einklang gebracht werden. Darüber hinaus sind aber, wie bereits erwähnt wurde, auch die Institutionen wirtschaftlichen Abhängigkeiten unterworfen, was einmal mehr als Einschränkung auf den Kunstschaffenden rückwirkt. Angesichts der Tatsache also, dass sich die meisten Kulturinstitutionen heutzutage der Autorität des Marktes gänzlich unterworfen haben, scheint die Autonomiegrenze der Kunst in doppelter Hinsicht einer Zerreißprobe unterworfen zu sein. Brisant erscheint mit Blick auf das postmoderne Kunstsystem also nicht die Frage, wie dieses seine Autonomie behaupten und zugleich nach Außen hin offen sein kann. Was die Kunst wohl eher umtreibt, ist die Ohnmacht gegenüber der Angst ihre Autonomie schon längst an die Vereinnahmung und Bevormundung durch Institutionen und Organisationen abgegeben zu haben.

Literatur:

Boris Groys, Die dunkle Seite der Kunst:

www.unibielefeld.de/sozsys/deutsch/leseproben/kunst.htm (12.04.2011)

Daniel Buren, 1995, Achtung! Texte 1967-1991, Dresden/Basel.

Hans D. Huber/Niklas Luhmann, 1991, Interview mit Niklas Luhmann vom 13.12.1990 in: Texte zur Kunst, Vol. I., Nr. 4, S. 121-133.

Markus Koller, 2007, Die Grenzen der Kunst. Luhmanns gelehrte Poesie, Wiesbaden.

Niklas Luhmann, 1997, Die Gesellschaft der Gesellschaft, Frankfurt am Main.

Niklas Luhmann, 1995a, Die Kunst der Gesellschaft, Frankfurt am Main.

Niklas Luhmann, 1995b, Die Behandlung von Irritationen: Abweichung oder Neuheit?, in: Luhmann, Gesellschaftsstruktur und Semantik, Bd. 4, Frankfurt am Main, 1995, S.55-100.

Niklas Luhmann, 1990a, Die Wissenschaft der Gesellschaft, Frankfurt am Main.

Niklas Luhmann, 1990b, Weltkunst, in: Niklas Luhmann /Frederik Bunsen/Dirk Baecker, Unbeobachtbare Welt. Über Kunst und Architektur, Bielefeld, S. 7-45.

Niklas Luhmann, 1990c, Gleichzeitigkeit und Synchronisation, in: Niklas Luhmann, Soziologische Aufklärung 5, Opladen, S. 95-130.

Niklas Luhmann, 1986a, Das Medium der Kunst, in Niklas Luhmann, Aufsätze und Reden, Stuttgart 2001, S. 198-217.

Niklas Luhmann, 1986b, Das Kunstwerk und die Selbstproduktion der Kunst, in: Hans Ulrich Gumbrecht/K. Ludwig Pfeiffer, Stil. Geschichten und Funktionen eines kulturwissenschaftlichen Diskurselements, Frankfurt am Main, S. 620-672.

Humberto Maturana, 1982, Erkennen: Die Organisation und Verkörperung von Wirklichkeit. Ausgewählte Arbeiten zur biologischen Epistemologie, Braunschweig.

Hanno Rautenberg, 2005, Sehnsucht Leben. Von der verzweifelten Suche der Kunst nach sozialer und politischer Bedeutung, in: Neue Rundschau, 116. Jahrgang, 2005, Hft. 1, S. 40-52.

„Manchmal ist eine Wahrheit nicht wirklich hilfreich.“

Surreale Dinge in der Frankfurter Schirn

Katharina Mitteldorf



Abb. 1: Werbeplakat Frankfurter Schirn

3D bestimmt das Zeitgeschehen. Kino, Fernsehen und Spielekonsolen müssen ihren Konsumenten höhen-, breiten- und tiefererlebbarere Eindrücke liefern. Auch der Museumsgänger gibt sich offenbar nicht mit Zweidimensionalität zufrieden. Im 25. Jahr ihres Bestehens hechtet die Frankfurter Kunsthalle Schirn deshalb dem Zeitgeist hinterher und kredenzt „Surreale Dinge“ in der gleichnamigen „überraschend frischen und zeitgemäßen“ Ausstellung. Der Versuch einer Systematisierung surrealistischer Objektkunst wird unter diesem Arbeitsthema von der Kuratorin Ingrid Pfeiffer unternommen. Mit dem Untertitel „Skulpturen und Objekte von Dalí bis Man Ray“ verspricht man sich wider der tatsächlichen Vielfalt an Künstlern und Exponaten keine große Spannbreite jenseits der üblichen surrealistischen Verdächtigen. Doch mit etwa 180 Werken von 51 Künstlerinnen und Künstlern – auch der Trend einer Frauenquote wird angesichts der raren weiblichen Vertreter des Surrealismus von der Schirn mutig in Angriff genommen – kann man dieser Ausstellung zugute halten: Leer sind die Räume nicht. Schon der Aufstieg in die Ausstellungshallen nach Passieren des – Achtung, Wortspiel – „Ausgangs aus der Realität“ kommt als vollgestopftes Gruselkabinett abgeschlagener Köpfe und befremdlicher Geräusche daher. Die zeitgenössische Künstlergruppe et al. wurde beauftragt, sich hier kreativ auszutoben. Was das Resultat mit Surrealismus im Speziellen zu tun haben soll, fragt man sich im Inneren weiter, wenn zunächst Dadaisten in Gestalt von George Grosz und John Heartfield bemüht werden.

Außer eines knappen einführenden Textes an den blutrot eingefärbten Wänden und einer willkürlichen Zitatesammlung (zu 95 % aus dem Ersten Manifest des Surrealismus von André Breton entnommen) bleibt der Besucher seinem sinnerfahrenden Schicksal und den informationsmageren Exponatunterschriften überlassen. Unter dem Motto des „zweckfreien

Spiels des Denkens“ im Surrealismus liegt der Sinn hinter Konzeption und Komposition dieser Ausstellung im Verborgenen, ebenso wie streckenweise interessierende Eckdaten zu verwendeten Materialien für die skurrilen Werke.

Zu Beginn der Begehung ist der gemeinsame Nenner noch ersichtlich: Eine Nachempfingung der „Exposition Internationale du Surréalisme“ (1938), gestützt auf Fotografien von Denise Bellon und Raoul Ubac, gibt einen Einblick in das Projekt mit Beteiligten wie Dalí oder Masson, in der Schaufensterpuppen (Mannequins) in sexualisierte Objekte verwandelt und neben Straßenschildern als Sprachrohr für Obsessionen zu einer Skulpturwelt verschmolzen. Kombinatorik, Entfremdung und Metamorphose, wie sie als Trias surrealistischen Schaffens benannt werden, kommen in diesem Gemeinschaftsprojekt deutlich zum Tragen. Neben Massons mit Samtband geknebeltem Puppenkopf im Käfig mit Stiefmütterchen vor dem Mund ist auch Sonia Mossé als einzige Frau im Mannequin-Reigen zu nennen, die den weiblichen Kommentar zu dieser männerobsessiven Phantasiewelt auf einen Käfer im Inneren des Puppenmundes herunterbricht.

Weiter bewegt sich das Konglomerat an Exponaten später von Puppenfetisch und Brüsten zu Häuptionen, wenn Magrittes „Zukunft der Denkmäler“ in einem Kopf in den (aufgemalten) Wolken liegt. Die Zusammenhänge einzelner Objekte – oder aber Fotografien und Repliken, denn die Dichte an Objektkunst im Original wird im Verlauf der Ausstellung dünner – löst sich im Folgenden zunehmend. Die zusammengewürfelten Ansammlungen lassen sich allenfalls mit Betitelungen wie „Bereich: Plüschcke“ verzahnen, wenn wahllos die Dalí'sche Venus von Milo mit Schubladen mit ihren weißen nerzummantelten Knäufen mit dem ebenso weißen Abendkleid mit Büstenhaltercollier von Meret Oppenheim und gleich daneben den „Pelzhandschuhen“, flauschigen Raubtierklauen mit rot lackierten Fingernägeln, harmonisiert. Erschwert wird die Begutachtung einzelner Objekte durch ihre mehrebnige Anordnung auf Podesten ebenso wie durch die Lichtverhältnisse. So verschwindet Picassos kleine Drahtfigur dank ihrer Positionierung hinter anderen Skulpturen optisch im Nirgendwo. Der Kunstinteressierte stolpert reizüberflutet und zugleich gelangweilt dennoch weiter durch einen Ausstellungsbereich, der sich unter der Kategorie Schaukästen von Joseph Cornell bis Paul Joostens greifen lässt, durch eine von vielen Man Ray-Ecken, begegnet immer mal wieder Picasso und Giacometti, denkt spätestens angekommen in der offensichtlichen Feinkostabteilung der Ausstellung mit Kurt Seligmanns Suppenschüssel und Man Rays bemaltem Brot ans Abendessen und gelangt endlich zum verheißungsvoll auf der

Eintrittskarte gezeigten Hummertelefon Dalis. Noch ein paar Klassiker folgen, so wie Marcel Mariëns „L’Introuvable“, eine Brille aus nur einem Glas, sodann ist die Begehung beendet. Eine ernüchternde Komposition einer Ausstellung spricht hieraus, die ob ihrer Vielfalt an sorgfältig zusammengetragenen Fundstücken einer maßgebenden Stilrichtung des 20. Jahrhunderts in unkommentierter Effekthascherei ertrinkt. So wird auch die wünschenswerte Beleuchtung des femininen Surrealismus nicht nur räumlich in die Ecke gedrängt. Namen wie Baroness Elsa von Freytag-Loringhoven oder Elisa Breton verhallen. Die konterkarierte Männerdominanz in Mimi Parents „Maîtresse“, einer zweischwänzigen Peitsche aus blonden Zöpfen, und Meret Oppenheims Seitenhieb auf die im Verlauf der Ausstellung omnipräsenten Phantasien Marcel Duchamps mit ihrer weißen Dame auf Teller und Schachbrett mit dem Titel „Bon appétit, Marcel!“ geht unter. Man fragt sich, ob und wenn ja wie viel Intention in die Konzeption dieser Jubiläumsausstellung gelegt wurde. Man möchte es mit den surrealistisch anmutenden Worten der Garderobenfrau im Erdgeschoss der Schirn beantworten (wie man gelernt hat, tut der Zusammenhang nichts zur Sache, die Wirkung zählt): „Manchmal ist eine Wahrheit nicht wirklich hilfreich.“

Abbildungen

Abbildung 1: Werbeplakat Frankfurter Schirn

http://www.schirn.de/uploads/tx_templavoila/surreale-dinge-ipad-app.jpg

(aufgerufen am 14.04.2011)

Buchbesprechung: Kunst und Philosophie - Ästhetische Werte und Design¹

Julia-Constance Dissel



Begleitend zur Vortragsreihe „Philosophie : Kunst 2009-2011“, welche von der Kulturstiftung des Bundes und der Maximilians-Universität München veranstaltet wird, erschien 2010 das erste Buch der fünfteiligen Reihe „*Philosophie-Kunst*“ unter dem Titel „*Ästhetische Werte und Design*“ im Hatje Cantz Verlag. Die Herausgeber sind Julian Nida-Rümelin und Jakob Steinbrenner. Nida Rümelin ist Inhaber des Lehrstuhls für Philosophie an der Ludwig Maximilians Universität München und zurzeit Präsident der deutschen Gesellschaft für Philosophie. Jakob Steinbrenner vertritt seit 2011 die Professur für Philosophische Ästhetik und Theorie der Kulturwissenschaften an der Westfälischen Wilhelms-Universität in Münster. Der Band vereint Textbeiträge von Christian Demand, Sabine A. Döring, Catrin Misselhorn, Rainer Schönhammer und Jakob Steinbrenner, Autoren, deren Kerndisziplinen, mit Ausnahme von Herrn Schönhammer, dessen Arbeitsgebiet in erster Linie die Psychologie der Gestaltung ist, im Bereich der Philosophie beziehungsweise der philosophischen Ästhetik liegen. Ziel des ersten Bandes – wie auch der anderen in dieser Reihe erscheinenden Publikationen – ist es, aktuelle Fragen der Kunst in einer möglichst klarverständlichen Sprache zu erörtern, wobei es ein spezifisches Anliegen der Autoren ist, Methoden der analytischen Philosophie für die kunsttheoretische Betrachtung fruchtbar zu machen.

Im ersten Band, der auf einer Vortragsreihe basiert, die im Neuen Museum Nürnberg stattfand, setzten sich die Autoren mit der Frage nach der Verknüpfung von ästhetischen Werten und Design auseinander. Sollen und können auf Designobjekte dieselben ästhetischen Werte und Normen Anwendung finden wie auf Kunstwerke? Gibt es einen Unterschied zwischen Kunstwerken und Designobjekten? In insgesamt fünf Schritten wird versucht sich

einer Antwort dieser Fragestellungen zu nähern. Jakob Steinbecher beabsichtigt mit seinem Beitrag „*Wann ist Design?*“ zunächst einmal ein Verständnis zu vermitteln, wie der Begriff des Designs heutzutage Verwendung findet und was der Unterschied von Kunst und Design sein könnte (1). Daraufaufbauend folgt der Beitrag von Herrn Demand unter dem Titel „*Haltung! Wieviel Ethos braucht Design?*“, mit dem sich der Autor gegen einen überkommenen Dogmatismus in der Designszene richtet (2). Sabine Döring versucht darauf hin in ihrem Text „*Ästhetischer Wert und emotionale Erfahrung*“ die Gleichartigkeit von Design und Kunst herauszustellen (3). In Catrin Misselhorns Aufsatz geht es dann um die Frage der Wechselwirkung zwischen Kunst und Design (4), gefolgt von Rainer Schönings Text „*Design = Kitsch?*“, in dem der Autor Kitsch und Design in Bezug zueinander setzt und den Band damit beschließt (5).

(1.) Wann ist Design? Design zwischen Funktion und Kunst

Ziel des ersten Textes ist es zu erörtern, wie der Begriff des Designs heutzutage Verwendung findet. Diese Frage stellt sich der Autor in erster Linie, weil es für diesen angesichts einer Gesellschaft, die das „skeptische Spiel, aus Kunst Design und aus Design Kunst zu machen“ heutzutage nur zu gerne praktiziert, sehr schwer fällt, zwischen Designobjekten und Kunstgegenständen zu differenzieren.

Steinbrenner präsentiert im Zuge seiner Ausführungen insgesamt drei Thesen als vorläufige Definitionen des Begriffs Design. Diese werden vom Autor selbst auf Schwachstellen hin untersucht, um letztlich zu einer Einsicht zu gelangen, in der die Möglichkeit einer Grenzziehung zwischen Design und Kunst als Voraussetzung jeden kunsttheoretischen Skeptizismus eingeräumt wird.

Was also ist Design? Gemäß dem ersten Definitionsversuch besitzt ein Artefakt genau dann Design, wenn es von einer oder mehreren Personen zu einem bestimmten Zweck entworfen wurde und zu diesem Zwecke auch verwendet wird. Diese Definition ist - wie der Autor recht schnell feststellt - nicht ohne weiteres hinzunehmen. Schließlich gibt es Artefakte, von denen wir nicht einmal mehr wissen welchen Zweck sie hatten. Diese können in der Tat Designobjekte gewesen sein, und auch zu ihrem Zwecke Verwendung gefunden haben, aber heutzutage gilt dies nicht mehr. Darüber hinaus gibt es Designobjekte, die niemals zu ihrem angedachten Zweck verwendet wurden. Die Fehlerhaftigkeit des ersten Definitionsversuchs lässt den Autor zu einer völlig neuen Überlegung übergehen. Nunmehr stellt sich dieser die Frage, ob Designobjekte Zeichen repräsentieren. Basierend auf der Feststellung, dass ein

vierjähriges Kind sich keine Gedanken über Design macht, wenn dieses etwa einen WMF-Löffel in der Hand hält, kommt der Autor zu der Konklusion, dass das Erkennen eines Designobjektes etwas zu tun haben muss mit Zuschreibungen von ästhetischen Merkmalen, die erlernt werden müssen (vgl. I., 15). Demnach besitzt ein Gebrauchsobjekt Design, als bald und solange es als Zeichen innerhalb eines ästhetischen Zeichensystems erkannt wird und innerhalb dessen funktioniert. Letzteres gilt gleichermaßen für Kunstobjekte. Zwar hilft diese Definition eine genauere Vorstellung vom Begriff Design in Absetzung zu bloßen Artefakten zu erlangen, aber sie hilft scheinbar nicht in der Differenzierung von Kunst und Design weiter. Die Auseinandersetzung mit der Frage, was ist gutes Design, soll dem Autor zu Folge dazu führen, einen Unterschied in dieser Hinsicht konstatieren zu können. Was also ist gutes Design? Der Schlüssel zum guten Design scheint die Funktionalität des Objektes zu sein. Designobjekte werden anders bewertet als Kunstobjekte, die man nicht nach ihrer praktischen Funktion bewertet, sondern in erster Linie im Hinblick auf den künstlerischen Ausdruck. Das Design eines Objektes ist dabei umso besser, je deutlicher die funktionalen Eigenschaften des Gegenstands Merkmale tragen, die als Zeichen innerhalb eines ästhetischen Zeichensystems funktionieren. (Als Beispiel gelungenen Designs verweist der Autor immer wieder auf Objekte des sogenannten Industriedesigns.) Zugleich ist hiermit die dritte der Definitionen von Design angeführt. Design besitzen funktionale Artefakte wenn ihre funktionalen Merkmale unter ästhetischen Gesichtspunkten in einem ästhetischen Zeichensystem bewertet werden können (vgl. I., 20). Diese These gilt mit Blick auf zwei Strategien. Zum einen lässt sich Design als Auseinandersetzung mit künstlerischen Strömungen verstehen (wie es sich etwa in den Mondriankleidern Yves Saint Laurants widerspiegelt), zum anderen aber ist es auch als eine Fortsetzung historischer Designkultur durchgesetzt (man denke etwa an den Beetle als Fortsetzung des klassischen VW Käfer). Aber auch hier stellen sich Problemen ein. So schildert der Autor, dass im aktuellen Diskurs gerade Kunst als Fortsetzung von historischer Designkultur gehandelt wird – eine Haltung, die in gewissen Punkten der von Steinbrenner entgegen zu stehen scheint. Als Beispiel solcher Haltungen wird auf Stefan Zwicky's „Dommage à Corbu, Grand confort, Sans confort“ von 1980 wie auch auf Donald Judd und Claes Oldenburg rekurriert. In Fällen solcher ‚Kunst‘ verblasst die Möglichkeit einer eindeutige Grenzziehung zwischen Kunst und Design und somit auch einer eindeutigen Definition dessen, was Design in Absetzung zu Kunst ist. Wie Steinbrenner jedoch exemplifiziert, sei es nicht nötig, diesem Glauben anheimzufallen. Sein Vorschlag zielt darauf ab, zwischen Modellen für oder Darstellungen von Designgegenständen, die von Künstlern wie Oldenburg geleistet werden und wirklichen Designgegenständen zu unterscheiden (vgl. I.,

23). Es ist diese Differenzierung, die nach Ansicht des Autors in der heutigen kunsttheoretischen Debatte, insbesondere mit Blick auf die Frage „Was ist Design“, nur all zu oft übergangen wird – eine Differenzierung anhand der alleine sich ein bestehender Unterschied zwischen Kunst und Design einsehen lässt.

Steinbrenners Text umfasst insgesamt 18 Seiten und ist sehr lesenswert, dies insbesondere da der Inhalt durch die übersichtliche Gliederung und die klare analytische Vorgehensweise wie hilfreiche Beispiele dem Leser leicht zugänglich und verständlich gemacht wird.

(2) Haltung! Wieviel Ethos braucht Design?

Gleiches lässt sich stilistisch auch von Christian Demands 21seitigem Aufsatz behaupten, in dem es darum geht, überkommene, dogmatische Glaubensvorstellungen des Designs zu entlarven und den Blick frei zumachen für die Vielfalt gegenwärtiger Gestaltungswelten.

Spricht Demand von überkommenen Glaubensvorstellungen des Designs, dann hebt seine Vorstellung auf Prediger des guten Geschmacks ab, wie sie in zahllosen Zeitschriften repräsentiert – so etwa in der Zeitschrift für ‚Innendekoration‘ oder ‚Schöner Wohnen‘ – mit dem Anspruch auftreten, geschmacksfördernd auf ihr Publikum einzuwirken. Diese Prediger verfolgen ihren pädagogischen Auftrag autoritativ, denn sie gehen davon aus, dass es eine allgemein verbindliche Hierarchie von Gestaltungslösungen gibt, eine durch richtige Schulung klar erkennbare Stufung von Schlechtem über das Bessere bis hin zum meisterlich gelungen Design, welches unter dem Begriff „gute Form“ geradezu leuchtturmartig aus dem es umgebenden Wirrwarr gestalterischer Vielfalt hinausragt. Nun stellt sich jedoch die Frage, wieso die Menschen erst medial davon überzeugt werden müssen, was das gute Design ist - wenn es doch so turmhoch über das Mittelmaß der zeitgenössischen Designobjekte hinausragt. Ist der Laie für das Schöne, die optimal auf ihren Gebrauchswert abgestimmte Form blind? Ist gutes Design eine Frage der Erziehung? Vielleicht braucht es einer besonderen Expertise, um zu erkennen was die wirklich gute Form ist. Gegen diese These führt der Autor Kant ins Spiel. Auf der Basis der Überlegungen aus der Kritik der Urteilskraft kommt Demand zu dem Schluss, dass der Mensch generell, solange er nicht durch existentielle Sorgen beeinträchtigt ist, gleichermaßen von der Schönheit natürlich entstandener Formen fasziniert ist (vgl. I., 42). Die Tatsache, dass Designsammlungen weltweit identisch ausfallen, scheint dieser kantischen Ästhetik recht zu geben. Sie scheint jedoch nicht vereinbar mit der Tatsache, dass es neben Kennern des guten Geschmacks auch Laien gibt, die sich eben nicht ohne Weiteres für die gute Form entscheiden. Design scheint also doch irgendwie auf mehr zu verweisen, als lediglich auf das unproblematisch

konsensuelle Naturschöne. Nach Demand ist dieses Andere die ethische Dimension des Designs, die mit Blick auf die Frage der guten Form zu der weiteren Frage führt, ob einem etwas gefallen sollte. Dabei wird klar, dass Design immer auf eine bestimmte Haltung dem Leben gegenüber verweist. So muss jedes Möbelstück gelesen und in einen Lebenszusammenhang eingebettet und interpretiert werden. Gemäß einer Theorie aber, die das Design unmittelbar mit Lebenshaltungen verknüpft, gibt es nach Demand keine Autorität einer eindeutig identifizierbaren guten Form mehr. Ebenso wenig wie es eine Lebensform in unserem Zeitalter im Singular geben kann, gibt es Haltungen, Ziele und Maßstäbe im Singular, mit denen die eine gute Form bestimmt werden könnte; der dogmatische Glaube an die gute Form muss verabschiedet werden (vgl. I., 48).

Demands Aufsatz ist, wie ich bereits vermerkt hatte, sehr klar strukturiert. Der Einsatz von Beispielen erleichtert an vielen Stellen das Verständnis des Textes. Den Inhalt betreffend gilt es jedoch auf einen Aspekt kritisch hinzuweisen. Ich stimme mit Demand darüber ein, dass Design auch mit einer Haltung dem Leben gegenüber verknüpft werden muss und dass es in der Tat Lebenshaltungen nicht im Singular geben kann, sondern diese immer auf eine Pluralität des Seins und wenn man so will auch des Geschmacks hinweisen. Dabei darf jedoch eines nicht außer Acht gelassen werden. Analog zu der klassischen Theorie des guten Designs, in der davon ausgegangen wird, dass es bessere und schlechtere Formgestaltungen geben kann, wird gerade in der ethischen Dimension einer Lebenshaltung der Begriff des Guten und Schlechten relevant. In diesem Sinne erscheint mir die Ersetzung der Theorie der guten Form durch einen Pluralismus der Gestaltungsmöglichkeiten problematisch. Die durch den Pluralismus versprochene Offenheit könnte nämlich nie erreicht werden. Die eigentliche Problematik, also die, ob es bessere und schlechtere Formgestaltungen gibt, wird hierbei nicht abgelöst, sondern lediglich auf eine andere Ebene, nämlich die des Ethischen verlagert, auf der sich die Frage des Guten und Schlechten ungleich brisanter darzustellen scheint als auf der Ebene des Designs.

(3) Ästhetischer Wert und emotionale Erfahrung

Sabine Dörings Aufsatz stellt in gewisser Hinsicht einen Gegenpart zu dem Text von Herrn Steinbrenner dar. Anders als dieser beabsichtigt Frau Döring nämlich nicht den Unterschied von Kunst und Design herauszuarbeiten, sondern sie versucht die Gleichartigkeit von Kunst und Design im Hinblick auf den Begriff der ästhetischen Erfahrung zu veranschaulichen. Ästhetische Erfahrung ist hierbei emotionale Erfahrung und bei Emotionen werden Gegenständen intrinsische Werte zugeordnet. Diese Werte heben nicht etwa auf

Funktionalitäten ab, sondern auf etwas, das Kunst- wie Designobjekte gleichermaßen in sich selbst aufweisen. Dabei läuft die Identifikation von ästhetischer als emotionaler Erfahrung nicht schon gleich darauf hinaus, dass jede ästhetische Bewertung subjektiv sein müsse. Um ihre These der ästhetischen als emotionaler Erfahrung zu untermauern, rekurriert die Autorin zunächst auf David Hume, dessen Befürwortung von Korrektheitsstandards in Kunstdebatten sie jedoch entkräftet. Hume verfolgt wie auch Kant eine Sicht der Dinge, bei der davon ausgegangen wird, dass ästhetische Urteile lediglich in der Verkleidung von Erkenntnisurteilen auftreten, als ob sie Schönheit und Hässlichkeit von Gegenständen repräsentierten. Doch in Wirklichkeit gäben diese Urteile Emotionen wieder, nicht zuletzt, da Werteigenschaften wie Schönheit oder Hässlichkeit keine objektiven Eigenschaften sein können. Die grundlegende Frage jedoch, die eine solche Sichtweise hinterlässt, ist die, wie es angesichts einer solchen These mit den Korrektheitsstandards für ästhetische Bewertungen steht. Ist es gerechtfertigt, dass bestimmte Personen etwa in Kunstmuseen mit dem Anspruch auftreten, strittige Objekte korrekt zu beurteilen und diese für die Allgemeinheit einfordern, wenn doch auch deren ästhetisches Urteilungsvermögen letztlich auf Emotionen gründet? Nach Hume sind zwar ästhetische Erfahrungen zurückführbar auf Emotionen, aber deshalb sind Geschmacksurteile noch lange kein Ausdruck persönlicher Vorlieben, sondern mit Korrektheitsansprüchen über das Schöne verknüpft. Hume liegt daran zu zeigen, dass Meinungsverschiedenheiten über differierende ästhetische Ansichten beigelegt werden können und dass es so etwas wie die wahre Regel des Geschmacks gibt. Wie die Autorin eingehend darlegt, ist Humes Ansatz jedoch problematisch, da er eine Antwort auf genau jene Frage voraussetzt, die Hume eigentlich beantworten will, nämlich die nach rechtfertigenden Kriterien für ein schönes Kunstwerk. Letztlich, so das Urteil von Döring, bringt auch bei Hume das Geschmacksurteil eines Kunstexperten nichts anderes zum Ausdruck als einen Gefühlszustand (vgl. I., 59). Der Versuch eine Regel des guten Geschmacks zu etablieren scheint für die Autorin unmöglich. Dabei führt sie das Scheitern Humes in erster Linie darauf zurück, dass dieser im Rahmen seiner Emotionstheorie, Emotionen von vornherein jedweden Gegenstandsbezug abspricht. Die Emotion ist nach Hume nichts weiter als ein Affekt; das Erlebnis einer bestimmten Qualität. Damit schließt er aus, dass ästhetische Urteile überhaupt von Objekten wie Kunst- und Designgegenständen handeln können. Außerdem widerspricht Humes Emotionstheorie den heutigen Theorien, die in erster Linie darauf verweisen, dass es Typologien von vielgestaltigen Emotionen geben muss, wobei auch in diesem Zusammenhang das wesentliche an Emotionen ist, dass diese auf Objekte in der Welt gerichtet sind. So bezieht der Mensch Furcht etwa grundsätzlich auf eine bestimmte Sache in

der Welt wie etwa eine Schlange, die für ihn eine Bedrohung darstellt. Emotionen können aus der modernen Sicht nicht mehr auf reine Erlebnisqualitäten oder Intensitäten reduziert werden, sie müssen intentional im Hinblick auf ihren repräsentativen Charakter verstanden werden (vgl. I., 63). Doch was ist mit dieser moderneren Theorie ausgesagt? Das Wichtige daran ist, dass Subjekte, wenn sie sich über Kunstwerke unterhalten, sich auch tatsächlich auf das Kunstwerk beziehen und nicht etwa einzig auf einen Gefühlszustand, den das Kunstwerk ausgelöst haben mag. Alleine aufgrund dieser Feststellung, aufgrund des Gegenstandsbezugs, ist es möglich, dass emotionale Bewertungen in gewisser Hinsicht weiterhin auch korrekt sein können. Der Autorin ist daran gelegen, einen Mittelweg zwischen einem strikten Werterealismus in Korrektheitsdebatten und einem Nihilismus bezüglich ästhetischer Werte aufzuzeigen. Die Möglichkeit eines solchen Mittelwegs sieht sie hierbei unmittelbar an den nicht-funktionalistischen, emotionalen Charakter von ästhetischen Erfahrungen gebunden. Dieser hebt auf einen sozio-evolutionären Prozess ab, der für die Frage der Objektivität und Korrektheit ästhetischer Bewertungen relevant ist. Denn nach Ansicht der Autorin werden emotionale, also auch ästhetische Bewertungen durch vorausgegangene Schlüsselszenarien (vgl. I., 70) intersubjektiv an bestimmte Gegenstände geknüpft, wodurch man die Möglichkeit erhält für diese Gründe hervorzubringen, mit der Zielsetzung einer steten Verbesserung dieser.

Sabine Dörings Text umfasst 20 Seiten. Auch dieser Aufsatz wird der Zielsetzung der Herausgeber gerecht, möglichst klar verständlich und strukturiert verfasst zu sein. Auch inhaltlich überzeugt der Aufsatz, der mit dem Hinweis auf das Erlernen emotional-ästhetischer Reaktionen auf einen wichtigen und in der Diskussion um die Differenzierung von Design und Kunst nur all zu oft untergrabenen Aspekt hinweist. Selbstverständlich darf jedoch ob der Basalität von Dörings Ansatz nicht schon gleich die Möglichkeit einer anderweitigen Differenzierung von Kunst und Design ausgeschlossen werden.

(4) Die symbolische Dimension der ästhetischen Erfahrung von Kunst und Design

Catrin Misselhorn stellt in ihrem Aufsatz zunächst fest, dass eine Unterscheidung von Kunst und Design mit Blick auf die heutige Kunst- und Designszene nur schwer zu ziehen ist. Schließlich besteht die Forderung, die Trennung zwischen Kunst und Design einzuziehen, nicht erst seit unserem Jahrhundert. Gerade aber mit dieser Forderung bringt Misselhorn ein gewisses Unbehagen in Verbindung. Während nämlich jene Forderung einst noch begleitet war von der sozialetischen Vision einer besseren Gesellschaft, scheint diese heutzutage eher von den Forderungen des Marktes und dem Streben nach individuellem Vorteil geleitet (vgl.

I., 77). Dies geht, wie die Autorin meint, in erster Linie auf Kosten der geistigen Erfahrungsmöglichkeiten die Design oder Kunst zu bieten haben. Was aber ist unter geistiger Erfahrungsmöglichkeit in Kunst und Design zu verstehen? Und wie ist Design von Kunst im Hinblick auf diese eventuell zu unterscheiden?

Zunächst versucht Misselhorn die erste Frage hinsichtlich von Kunst zu beantworten. Nach ihr müssen Kunstwerke zum Denken anregen. Das Denken ist im Hinblick auf vier Merkmale ästhetisch relevant, wobei hierbei gerade die Idee, dass ästhetische Erfahrung das Verstehen und Interpretieren von Gedanken involviert für die Autorin ein Grund ist, die Kunst vorläufig mit der Sprache gleichzusetzen. Ist aber der Ausdruck von Gedanken mit den Mitteln der Kunst wirklich dasselbe, wie der Ausdruck dieser mit den Mitteln sprachlicher Kommunikation? Nach eingehender Vergleichung im Hinblick auf Begriffe wie Kreativität, Konventionalität, Kompositionalität und Kontextunabhängigkeit, kommt die Autorin zu dem Schluss, dass bildende Kunstwerke in keinem Fall funktionieren wie Sprachen, was in erster Linie daran liegt, dass Kunstwerke Gedanken auf nicht konventionelle Form ausdrücken und damit dem Gedankenausdruck in Sprachen widersprechen, die stark von konventionellen Codes geprägt scheinen. Außerdem, so Misselhorn, sei es für das Verstehen eines Kunstwerks entscheidend mit welcher Sinnesmodalität es wahrgenommen werde. Dies gilt nicht für Sprachen. Während also Kunstwerke Gedanken verkörpern, übermittelt Sprache diese lediglich. Diese Verkörperung wird in der Ästhetik unter den Begriff der symbolischen Bedeutung von Kunst gebracht, die seitens des Menschen im Hinblick auf unterschiedlichste Aspekte geschätzt wird. Misselhorn verweist in diesem Zusammenhang beispielsweise darauf, dass Kunstwerke komplexe Gedankengänge auf den Punkt bringen können, oder dass diese sinnliche und emotionale Aspekte von Gedanken veranschaulichen kann, welche sich der Sprache erst gar nicht erschließen. Nachdem Misselhorn erläutert hat, was unter der symbolischen Dimension der ästhetischen Erfahrung von Kunst verstanden werden kann, wird diese im Hinblick auf den Begriff Design leider nur äußerst kurz dargelegt (vgl. I., 85-87). Die Bedeutungsdimension von Gebrauchsgegenständen, wie es Designgegenstände zumeist sind, ist, wie Misselhorn erläutert, durch Merkmale wie eine Anzeichenfunktion, aber vor allem auch durch symbolische Funktionen, die Zwecke oder Emotionen und Werte zum Ausdruck bringen, gekennzeichnet. Wie die Autorin meint, gebe es im Zeitalter des Kapitalismus geradezu eine Zunahme der wirtschaftlichen Bedeutung der symbolischen Funktion von Produkten gegenüber dem reinen Gebrauchswert von Objekten. So hebt die Werbung für Duschgels etwa mehr und mehr auf die scheinbare Möglichkeit ab, dass über diese sinnliche Erfahrungen gemacht werden können. Hat Design nun aber gleich schon

dieselbe geistige Erfahrungsmöglichkeit wie Kunst? Wenngleich Frau Misselhorn auf diese Frage innerhalb ihrer Ausführung zum Design keine unmittelbare Antwort formuliert, so bietet ihr darauf folgender Vergleich zwischen Kunst und Design diese in verneinender Hinsicht. Nach Meinung der Autorin, sei ein Unterschied von Design und Kunst nämlich in erster Linie im Rekurs auf das Ziel zu konstatieren, mit dem ein Ausdruck von Gedanken verfolgt werde (vgl. I., 87). So hat Industriedesign in erster Linie zum Ziel, zum Kauf des Produkts anzuregen. Es soll hierbei nicht die Gedanken des Designers zum Ausdruck bringen, sondern eher das, was der Käufer wünscht. Kunstwerke stehen dem entgegen. Denn diese dienen gerade dazu, die Auseinandersetzung mit den Gedanken des Künstlers und darüber hinaus anzuregen. Des Weiteren ist ein Unterschied hinsichtlich des Rezipienten zu veranschlagen (vgl. I., 89). Denn der Rezipient des Kunstwerks muss selbst kreativ und aktiv sein, während der Kauf eines Designobjektes dies nicht erfordert. Misselhorn tut gut daran, darauf hinzuweisen, dass die von ihr hier ins Auge gefassten Differenzierungsmerkmale nur vage sind und diese keine spezifischen Unterscheidungskriterien von Design und Kunst abgeben können. Im letzten Teil ihres 31seitigen Aufsatzes stellt sie sich schließlich die Frage, inwiefern gerade eine mögliche Interaktion von Design und Kunst die symbolische Dimension ästhetischer Erfahrung bereichern kann. Hintergrund dieser Überlegung ist, dass ein Mangel an Symbolismus in der Gestaltung gerade von Designprodukten zu einem kruden und unhumanen Funktionalismus führen kann, wie er in den Funktionsbauten der 1960er Jahre beobachtet werden konnte. Designobjekte wie der 1984 von Gaetano Pesce angefertigte „Green-Street-Stuhl“ (vgl. I., 93) sind es, die nach Ansicht der Autorin, etwa qua funktionaler Defizite, darauf hinweisen können, dass ein Stuhl nicht nur als funktionalistischer Gebrauchsgegenstand, sondern auch als Gedankending betrachtet werden kann, das auf sein geistiges Potential hin befragt werden soll, um somit die symbolische Dimension ästhetischer Erfahrung zu bereichern. Catrin Misselhorns Text ist neben der systematischen Gliederung insbesondere aufgrund der zahlreichen wie ausführlich erläuterten Beispiele – von denen hier im Wesentlichen nur das Wichtigste Erwähnung finden konnte – sehr gut verständlich. Die Einforderung eines Interaktionismus zwischen Design und Kunst zu Gunsten der geistigen Erfahrbarkeit des Ästhetischen und als Schutz vor krudem Funktionalismus ist einleuchtend wie auch die Unterscheidung von Kunst und Design im Hinblick auf die symbolische Dimension der ästhetischen Erfahrung. Mit Blick auf den letzten Aspekt ist jedoch kritisch anzumerken, dass Misselhorns Grenze zwischen Design und Kunst sicherlich nicht so präzise mit Blick auf die symbolische Dimension ästhetischer Erfahrung gezogen werden kann wie es die Autorin meint. Nicht zuletzt zweifle ich stark an

der These, dass rein funktionalistische Designobjekte nicht auch zum Denken anregen können.

(5) Design = Kitsch?

Rainer Schönhammer beginnt seinen Aufsatz zunächst mit der Feststellung eines Paradoxons. Zum einen nämlich, sei die heutige Zeit geprägt von einer Relativierung ästhetischer Wertungen, angesichts derer man sich schon frage, warum das Wort Kitsch überhaupt noch angewendet werde, zum anderen aber begegnet man ebenso einer scharf vollzogenen Verurteilung von „Kitsch“. Die alltägliche Diskurspraxis sei mit Blick auf den Begriff „Kitsch“ geprägt von argumentativen Schlitterpartien und halbherzigen Zugeständnissen (vgl. I., 99). Schönhammer versucht die Sichtweisen ins Verhältnis zu setzen. Zunächst beginnt er hierfür bei jener Kritik, die seitens der Funktionalisten am Kitsch hervorgebracht wurden beziehungsweise werden. Er rekurriert auf Abraham Moles „Psychologie des Kitsches“ mit der jedwede Objektgestaltung, die über das rein Funktionalistische hinausgeht, zu Kitsch abgestempelt wird. Funktionalisten wie Moles sehen in der Bauhausbewegung eine Art Befreiung vom Überhandnehmen einer zierdeartigen Jugendstilornamentik, in der sie den Gipfelpunkt aller Neigung zum Kitsch konstatieren. Wie Schönhammer weiterhin expliziert, ist am Funktionalismus zwar auch etwas dran, denn in der Tat wird das Schöne seit jeher mit Funktionalität und Zweckmäßigkeit in Verbindung gebracht. Allerdings, so die weitere Feststellung, weckt Funktionalität das Wohlgefallen der Menschen auch nur in einem bestimmten Rahmen. Darüber hinaus geht auch das funktionalistische Design nicht ausschließlich in der blanken Funktion auf. So verdankt sich gerade die Eleganz der Entwürfe von Bauhäuslern Stilisierungen, die in keinem Sinne funktional zwingend sind. Am Beispiel des Freischwingers macht Schönhammer deutlich, wie das Design hier etwa als eine Weiterführung und Stilisierung von Ranken, einem Jugendstilornament angesehen werden können. Auch funktionalistisches Bauhausdesign ist letztlich also nicht ganz „Antikitsch“ wie es Moles ausgedrückt hätte. Wenn man also nicht einfach Kitsch von Ästhetisch funktionalem Design unterscheiden kann, ist dann Kitsch etwa ein Begriff von dem man sich gänzlich verabschieden sollte? Nun, wirft man einen Blick auf die heutigen Debatten, so scheint es eher so auszusehen, dass gerade unter Psychologen, die sich mit Ästhetik beschäftigen, große Zurückhaltung hinsichtlich von Wertungen in Zusammenhang mit dem Begriff „Kitsch“ herrscht. Auch mit Blick auf die Schriften von Philosophen wie David Hume oder John Dewey, die sich dem Thema Ästhetik widmeten, scheint die Halbherzigkeit mit der der Begriff gehandhabt wird sich nicht auflösen zu lassen und in diesem Sinne keine Antwort auf die aufgeworfene Frage zu finden sein (vgl. I., 106f.). Im weiteren Verlauf des Aufsatzes

bemüht sich Schönhammer anhand unterschiedlichster Beispiele deshalb darum, Kriterien für das Urteil „Kitsch“ zurechtzurücken. Besondere Berücksichtigung erfährt in diesem Zusammenhang das so genannte Apple-Design. Angefangen beim Apple McIntosh und dem MacBook bis hin zum Apple iPhone wird der Frage des Kitschigen nachgegangen. Die Apple Produkte zeichnen sich dem Autor zufolge nicht alleine durch Funktionalität und Schlichtheit aus, sondern diese sind aus den unterschiedlichsten Gründen emotional anrührend und auffällig, was zusammengenommen der wahre Grund dafür ist, dass Apple-Design auch Nachhaltig Bestand hat. Aber gerade hinsichtlich des Auffälligen zielt das Apple-Design auf eine Kategorie des Kitschigen ab, die, wie der Autor darlegt, unter die Kategorie des so genannten Cool-Kitsch (man denke etwa an die metall-glänzende Einschaltung des i-Phone) gefasst werden muss. Der 24seitige Text schließt bei der Auseinandersetzung mit den Apple-Produkten und hierbei ohne ein wirkliches Fazit. Da sich jedoch insbesondere der letzte Part des Textes in der Wiedergabe von Argumenten für und Wider ein kitschiges oder nicht kitschiges Design erstreckt, wäre gerade dieses Fazit hilfreich gewesen, um die Antwort des Autors auf seine Ausgangsfrage zu erhalten. Ist Design nun gleich Kitsch oder müssen wir den Begriff Kitsch verabschieden? Man kann die Antwort des Autors auf diese Frage nur erahnen: Vieles ist Design und in dem Meisten steckt auch ein bisschen Kitsch.

Alles in Allem liegt mit dem hier besprochenen ersten Band der Reihe Kunst – Philosophie ein interessanter und äußerst lesenswerter Beitrag zur heutigen Debatte um die Verhältnisbestimmung von Design und Kunst vor. Sowohl klassische Themenkomplexe werden besprochen wie auch neue Sichtweisen auf eine Relationalität und Differenzierungsmöglichkeit von Kunst und Design aufgezeigt werden.

Impressum

Redaktion: Julia-Constance Dissel, Ferdinand Schwieger, Annegret Emrich

Adresse: Feststraße 17, 60316 Frankfurt am Main, redaktion@critica-zpk.net

Das Copyright liegt beim Autor.

www.critica-zpk.net