

VIERZEHN



HALLE 14 Leipziger Baumwollspinnerei, Spinnereistr. 7, 04179 Leipzig, fon +49 341/492 42 02, www.halle14.org, office@halle14.org, Di – So, 11 – 18 Uhr
MAI 2010

INHALT:

AN DAS GERÄT!	3
ZUR SOZIOLOGIE DES GERÄTS – EINE FANTASIE	16
IDEENKIOSKE UND FLUGBIBLIOTHEKEN	17
JENSEITS DER HOCHGLANZKATALOGE	17
WELCHE WUNDERBARE UTOPIE IN SO EINER HALLE 14 STECKEN KANN	18
BAUSTELLE HALLE 14	19



AN DAS GERÄT!

LIEBE LESERIN, LIEBER LESER,

natürlich ist es ein Gerät, mit dem wir dieses Editorial schreiben, damit es die achte Ausgabe unserer Zeitung vierzehn einleitet und Sie auf die Lektüre einstimmt. Immerhin lässt sich der Laptop, wie der Name schon sagt, auch in einem Sonnenfleck vor der HALLE 14 auf dem Schoß halten, so dass die Frühlingsluft in diesem Blatt auch ihren Platz bekommt. Denn diese vierzehn erscheint zum Auftakt unserer Ausstellungssaison 2010, zum Mai-Rundgang der SpinnereiGalerien.

Mit dem Befehl »An das Gerät!« fordern wir Sie in unserer neuen internationalen Schau dazu auf, näher an die Instrumente, Werkzeuge und Vehikel heranzutreten, die wir für Sie zusammen getragen haben. 25 Künstler aus aller Welt gewähren einen Blick auf die Hilfsmittel und Wegbereiter ihrer Kunst. Einige Apparaturen sind auch darunter, die Schaffensprozess und fertiges Kunstwerk vereinen. Lesen Sie ab Seite 3, was es mit den Objekten in unserer Ausstellung auf sich hat, was sie erzeugen und vermögen. Wir versprechen Ihnen schon jetzt, dass Sie Ihre eigenen Gerätschaften nach Lektüre dieser vierzehn – und natürlich nach Besuch unserer Ausstellung – mit neuen Augen sehen. Die Autorin Christine von Brühl beispielsweise inspirierte unser Ausstellungskonzept zu einer Soziologie des Geräts. Auf Seite 16 spielt sie mit Nutzen, Bedeutung und Entbehrlichkeit unserer technischen Begleiter.

Zeitgleich mit Bühnenbildern, Kostümen und Robotern in die Geräte-Ausstellung ziehen seit einigen Wochen wieder unsere Partner in ihre Ausstellungsflächen im 2. Obergeschoss ein. Universal Cube und Columbus Art Foundation eröffnen gemeinsam mit uns die Ausstellungssaison der HALLE 14. Der kuratorische, konzeptionelle und räumliche Dreiklang unter einem Dach verspricht erneut vielschichtig und fordernd zu werden. Joachim Blank hat für den Auftakt die Klasse von Birgit Brenner von der Akademie der Bildenden Künste Stuttgart eingeladen. Und Jörg van den Berg stellt sich sechs Förderkünstlern aus der Zeit, als er noch nicht Leiter der Columbus Art Foundation war. Befragt von der Lektorin und Autorin Karoline Mueller-Stahl gewährt van den Berg auf Seite 18 Aus- und Rückblicke.

Da sich in diesem Jahr gleich zwei unserer Projekte dem Zusammenspiel von Kunst und Buch verschrieben haben – die Bibliothek und das Kunstvermittlungsprogramm Kreative Spinner –, haben wir die Seite 17 ganz diesem Thema gewidmet: Die Kunstwissenschaftlerin Britt Schlehahn schreibt dort über die Leipziger Buchkunst und die Künstlerin Stefanie Jüngling spricht über das bevorstehende künstlerische Projekt in und mit unserer Bibliothek.

Auf Seite 19 schließlich haben wir für Sie einen Baustellen-Überblick zusammengestellt, der uns selbst beeindruckt hat. Parallel zur inhaltlichen Beispielung ist in den letzten vier Jahren baulich viel passiert. Nach der Fassadensanierung, die wir im Dezember 2009 abschließen konnten, wird jetzt die Fertigstellung des neuen Kursraums der Kreativen Spinner im Anbau mit Vorfreude erwartet. Und die nächsten Baustellen kündigen sich bereits an, so dass auch in Zukunft etliche Gerätschaften bei Sanierungs- und Ausbaumaßnahmen in der HALLE 14 im Einsatz sein werden.

Wir freuen uns mit Ihnen auf alle Ausstellungen, Veranstaltungen, Projekte und Baustellen, die uns – mit Hilfe von Geräten oder auch ganz ohne sie – in den nächsten Monaten beschäftigen werden. Wir gehen nun zurück ans Werk und wünschen Ihnen viel Vergnügen und Anregung beim Lesen.

Ihr Frank Motz

Kurator HALLE 14 e. V.

Ihre Ute Volz

Geschäftsführerin HALLE 14 e. V.

IMPRESSUM

Herausgeber: HALLE 14 e.V., Leipzig 2010

V.i.S.d.P.: HALLE 14 e.V.

Spinnereistraße 7, 04179 Leipzig

vertreten durch Geschäftsführerin Ute Volz

Redaktion: Michael Arzt

Kurator der Ausstellung: Frank Motz (Weimar, Leipzig)

Grafik Design: Kristina Brusa, Alexandra Rusitschka

Auflage: 3.000 Stück

Druck: PögeDruck, Leipzig

Texte: Michael Arzt, Christine von Brühl, Monique Erlitz,

Frank Motz, Karoline Mueller-Stahl, Hendrik Papat, Britt

Schlehahn, Jakob Teich, Ute Volz

Fotos: Michael Arzt (S. 19 d, g, l), Claus Bach (S. 3 r., 16, 19 f), Jan Braun, Heinz Nixdorf MuseumsForum (S. 11 r.), Columbus Art Foundation (S. 18, 19 c), Jeff Gubbins (S. 6 l.), Michael Günther (S. 11 l.), Peter Mildner (S. 9 r.), Hendrik Papat (S. 1 o.), Tuuli Sotamaa (S. 13 l.), spector books (S. 17 u.), Thüringische Landesvertretung in Brüssel (S. 4 r.), Uwe Walter (S. 19 a), Karin Wieckhorst (S. 5 l.), HALLE 14 e.V. und die Künstler



Lounge14 #1, 03.12.2009

NEUE VERANSTALTUNGSREIHE: NIMM PLATZ UND DENK' MIT!

Seit Dezember 2009 ist unsere Sitzlounge und damit das Besucherzentrum nun schlussendlich fertig gestellt. Seitdem laden wir mit der Lounge14-Reihe zu regelmäßigen Streifzügen durch Kunst und Gegenwart ein. Videomitschnitte der ersten drei Veranstaltungen finden Sie in unserer Bibliothek. Wohin uns die nächsten drei Streifzüge führen werden, erfahren Sie auf der Rückseite dieser Zeitung.



Reise in der Ausstellung von Sebastian Burger und Heide Nord, maerzgalerie

MITTWOCHS-REISEN DURCH DIE SPINNEREI

Kreative Spinner bietet mittwochs um 16 Uhr den neuen offenen Workshop »Kunstreisen« an. Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 14 sind eingeladen, sich mit der Malerin Maria Sainz-Rueda auf die Reise durch Galerien, Werkstätten und Ateliers zu begeben. Jeder sichert die Spuren seiner Reiseerlebnisse in einem künstlerischen Tagebuch.

AUSSTELLUNGSVORSCHAU: WHAT HAPPENED TO GOD?

Die Vorstellung des Göttlichen, Absoluten, der Wunsch nach Einklang mit einer »höheren Macht« ist so alt wie die Menschheit selbst. Was versprechen wir uns von unseren spirituellen (Ver)Suchen und Unternehmungen? Welchen Stellenwert hat Religiosität heute? Und was ist eigentlich mit Gott geschehen? Was passiert, wenn er versagt? Unsere nächste Ausstellung präsentiert ab 11. September 2010 zahlreiche künstlerische Positionen über Gott und die Welt.

AN DAS GERÄT! 01.05. – 25.07.2010

Künstler, die zuweilen wie Erfinder sind, und Erfinder, die etwas von suchenden Künstlern haben, teilen miteinander, dass sie Neues schaffen, was es vorher in dieser Form noch nicht gab. Weil die Frage nach dem kreativen, künstlerischen, erfinderischen Akt im Verhältnis zwischen Künstler, Kunstwerk und Betrachter oft ausgespart bleibt, stellt die Ausstellung »An das Gerät!« den Entstehungsprozess mit dessen Apparaten und Einrichtungen, Vehikeln und Instrumenten, Behelfsvorrichtungen und Anordnungen in den Vordergrund. Das Gerät, auch wenn es vom besonderen Erfindergeist des Künstlers zeugt, mag selbst kein Kunstwerk sein, sondern ein Vehikel auf dessen Vorstufe. Insofern ist die Ausstellung ein festliches, visuelles Loblied auf jene Gegenstände, Werkzeuge und Hilfsmittel, die im Prozess der Produktion eine instrumentale Rolle spielen, um ein Kunstwerk zu realisieren oder eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Sie ist aber auch – angelehnt an den gleich lautenden Dienstbefehl bei der Nationalen Volksarmee, ausgerufen, bevor der Soldat seine Klimmzüge vollziehen durfte – eine Aufforderung, näher an das Gerät heranzutreten, weil es die optische Brücke zwischen künstlerischer Idee und finaler Umsetzung verkörpert.

Mark Bain ZU DEN KLANGWAFFEN!



The Electric Harmonizer, 2010

Mark Bain arbeitet an der Schnittstelle zwischen Akustik, Architektur, Konzeptkunst, Soundart und experimenteller Musik. Er inszeniert die Eigenschwingung von Materie, lässt uns Architektur körperlich und akustisch mit teils unheimlichen Effekten neu erfahren, indem das Innenleben von Gebäuden abgehört werden kann. Geräusche in den Wänden rühren vom Stromfluss, Wind und von Erschütterungen, mechanischen und akustischen Schwingungen, Aufzügen, Schritten, der thermischen Ausdehnung des Materials her und lassen die Bauten selbst zu Resonanzräumen und Instrumenten werden. Mikroklänge, von der uns umgebenden Materie erzeugt, bezeichnet Bain als »sonic wind« (Schallwind). Aber auch Sounds außerhalb des hörbaren Frequenzspektrums, die nur körperlich über Vibrationen wahrnehmbar sind, untersucht Bain. Auf welche Weise resonante Materialien Strukturen im Raum definieren können und welche skulpturalen Aspekte Klänge hervorrufen, damit befasst sich Bain, wenn er auditive und visuelle Ereignisse miteinander verknüpft, akustische Grenzen zwischen Innen und Außen auflöst und für seine Installationen und Aktionen analoge und digitale Apparaturen entwickelt. Dabei bleibt die politische Auseinandersetzung mit der Zugänglichkeit und akustisch-technischen Manipulationsmöglichkeit unterschiedlicher öffentlicher (Resonanz-)Räume nicht ausgespart, sondern wird neu reflektiert. Teils verselbstständigt sich hierbei die

Technik, wird untersucht, ob wir noch die uns umgebende Architektur beherrschen oder umgekehrt.

Die »Acoustic Space Gun (ASG)« (2004) ist ein linearer Klangumschichter, ein Gerät, dessen Funktionstüchtigkeit sich aus Quellen wie dem Klang und dem öffentlichen Raum speist. Es besteht aus einem ein Meter langen Richtmikrofon und einem kleinen, parabolisch geformten, akustischen Sender, der in die Gegenrichtung zeigt. Gefertigt als eine Art zu schulternde Schallwaffe, trägt sie Züge des Space-Age-Designs und ist funktionsbestimmt gestaltet. Batterie-Set, elektronische Entfernungskontrolle sowie Schmalbandfilter und -verstärker sind integriert. Benutzt man das Gerät im öffentlichen Raum, sammelt es auf der einen Seite Klänge und Gespräche aus weiten Entfernungen ein und »spuckt« diese, wenn auch enorm verstärkt und mit hoher Reichweite, auf der anderen Seite wieder aus. Wie ein absurdes Megaphon im Raum überwacht die »Acoustic Space Gun« Menschenmengen und Territorien, um die natürliche akustische Dynamik des kontrollierten Gebiets zurückzuprojizieren und zu verschieben – eine Art akustischer Raumumwälzer.

»The Electric Harmonizer« aus der Serie »240v/50hz« ermöglicht es, sich direkt ins Stromversorgungsnetz einzuklinken und dem summenden Fluss des elektrischen Stroms zu lauschen. Die Sprechmuschel ist so an den Stromkreis angekoppelt, dass man mit sich selbst sprechen, summen oder singen kann, um den eigenen Klang auf der beständigen 50-Hertz-Frequenz abzubilden. Als Arbeit des »funktionalen Surrealismus« (Mark Bain) hinterfragt der »elektrische Harmonisierer« Vorstellungen und Ideen von Netzwerken, Beziehungen und Abhängigkeiten.

1966 in Seattle (USA) geboren, lebt und arbeitet in Amsterdam (Niederlande).

Barking Dogs United ELEKTROSCHOCK UND FEUERPAUSE



Pistol (Toy model), 2008

»Wir arbeiten an einer Zukunft, in der es keine Künstler mehr gibt, nur noch Nicht-Künstler«, proklamiert ganz unbescheiden das Manifest des seit 2005 operierenden Künstlerduos Barking Dogs United (BDU), das aus Nikos Arvanitis und Naomi Tereza Salmon besteht. Gegenwartskunst ist zum gesellschaftlichen Modeaccessoire geworden, Pinakothek wird Diskothek, Documenta wird Oktoberfest. Welcher Weg führt aus diesem Dilemma? Welcher Typ Mensch? Wo ist die Maschine, die diesen Menschen formt, wo der Mensch, der diese Maschine erfindet? Was müsste ihr zwecks wirkungsvollen Outputs »eingespeist« werden?

Mit Effektpedalen (und dem nötigen Klangkörper) kann man unglaubliche musikalische Wirkungen erzeugen. Für Barking Dogs United ist die Kombination einiger solcher Verwandlungsapparate allerdings keine Ansammlung von Effektgeräten zur Klangmodulation. In einer Laborsituation modifizierten sie deren elektromechanischen Aufbau und konzipierten eine visionäre Maschine. Es sind nicht mehr die Audiosignale eines Musikinstruments, die mit WahWah-, Flanger-, Delay-, Noisegate- oder Overdrive-Effekten verändert werden. Es ist die mentale, soziale und physische Charakteristik eines Menschen, kurz sein Da-

KÜNSTLER B – E

seinszustand, dessen In- und Output mit dem »Denkverstärker« (»Thinking Booster«), dem Apparat für die »Hirnbalance« (»Brain Equalizer«), jenem für sexuelle Anreize (»Lust-Station«), einem Effektgerät fürs mentale Befinden (»Mental Core«) und weiteren verändert werden kann. Leuchtkästen mit Bildlegenden erklären das Prinzip. Der Prototyp des Geräts steht zum Testen bereit. Das sichtbare Innenleben der Maschine mit all ihren Kabeln, Leuchtdioden, Schaltern und Schrauben mag an das Innenleben des menschlichen Gehirns erinnern. Des Betrachters Kenntnislücken über die komplexe Funktionsweise dieses Elektro-Gewimmels verstehen die Künstler als Angebot, darüber zu assoziieren, wie Furcht einflößend oder genussvoll die Anwendung einer solchen Maschine wäre. Möge der (heraus)geforderte Informationsempfänger eins (oder einig?) werden mit Marshall McLuhans (1911-1980) Aussage, dass »das Medium die Botschaft – eine Bestandsaufnahme von Effekten« sei – bei jenem Medientheoretiker illustriert am Beispiel einer Glühlampe.

Vorlage einer gigantischen Schusswaffe von BDU war eine Spielzeugpistole. Betritt man die Ausstellungsbox, sieht man zunächst ein Loch in der Wand, nicht ahnend, dass dies der vordere Teil eines Pistolenlaufs samt Geschoss ist. Im Hinterland des Schau- raums und in seiner wahren Größe auf ihn gerichtet, tritt das Handfeuergerät schließlich in Erscheinung und, als hätte der Slogan »size matters« (»auf die Größe kommt es an«) seine Wirkung verfehlt, scheint es an Macht und Potenz eher verloren zu haben, als sie zu symbolisieren. Das »Rohr« – aus dem Tschechischen (píšťala) – ist als »Feuerfaust«, wirkungsvolle Verlängerung von Hand und Arm, nicht länger vorstellbar. Ein ebenso überdimensionierter Dreifachstecker, ob nun Sinnbild für den Fetischcharakter der Ware, überbordende Produktion oder permanente Reproduktion, verweigert gleichermaßen seine Dienste, ist Opfer eines Kurzschlusses, sprüht Funken, hin und wieder zumindest.

Nikos Arvanitis wurde 1979 in Athen (Griechenland) geboren, lebt und arbeitet in Leipzig (Deutschland) und Athen. Naomi Tereza Salmon wurde 1965 in Jerusalem (Israel) geboren, lebt und arbeitet in Weimar (Deutschland).

Roddy Bell STILL GESTANDEN



The Long Silence, 2009

Ein Fragment aus Roddy Bells temporärer Installation im öffentlichen Raum »The Long Silence« (»Die lange Stille«, 2009) im ehemaligen Kriegsgefangenenlager Falstad (1941–45), jetzt Falstad-Zentrum im norwegischen Nord-Trøndelag, füllt einen kleinen Raum. Ein rotierender Ventilator ist sein zentrales Objekt, das Assoziationen an einen Propeller oder auch ein Mikrofon weckt, wenn ein darauf projizierter Mund intoniert »Es steht ein Soldat am Wolgastrand, Hält Wache für sein Vaterland ...«. Hintergrund ist ein vom ehemaligen Gefangenen, Überlebenden und Augenzeugen Julius Paltiel erzähltes Geschehnis, das sich an einem Herbsttag des Jahres 1942 zutrug. Während Gefangene auf dem Innenhof des SS-Strafgefangenenlagers Falstad in einer Linie angetreten waren, wurde dem jüdischen Kantor Josef

Grabowski aus Trøndheim der Befehl erteilt, vorzutreten und den beliebten deutschen Soldatensong »Das Wolgalied« von Franz Lehár zu singen. Paltiel schildert: »Es war in der Tat eine sehr spezielle Atmosphäre, denn es schien der Mond und es war kalt, und ich denke, wir alle fühlten in diesem Moment einen Schauer über unseren Rücken laufen. Interessant war aber, dass die Deutschen, die immer versessen nach Musik waren, sich zurückhielten und still verharren. Als alle Lieder, deren Vortrage dem Kantor befohlen wurde, gesungen waren und er aufhören durfte, herrschte für einen Moment absolute Stille. Dann fingen die Deutschen Schäferhunde zu heulen an. Das war der Zeitpunkt, als die SS-Männer »aufwachten« und anfangen herumzuschreien. Natürlich musste jemandem die Schuld für dieses Zwischenspiel zugewiesen werden – für diese 15 Minuten »Normalität«, die sie angezettelt hatten. Jemand musste bestraft werden, und dieser Jemand waren natürlich die Juden. Uns wurde dann befohlen, die Blätter eines Baumes abzuschütteln, der noch heute in Falstad steht. Als alle Blätter abgeschüttelt waren, erhielten wir den Befehl, sie auf einen Haufen auf die andere Seite des Hofes zu bringen. Wir fragten, ob wir einen Besen oder Rechen oder ein anderes Gerät benutzen dürften. Darauf wurde uns gesagt, dass das nicht nötig sei, weil wir unsere Münder benutzen würden, um die Blätter einzusammeln.« Bells Idee zu seinem zweiten Ausstellungsbeitrag »A Drawing from Leipzig« (»Eine Zeichnung aus Leipzig«) ist es, die Inszenierung eines Moments in seinem Schaffen zu beleuchten, der nie stattgefunden hat, aber stattgefunden haben könnte oder noch stattfinden wird. Als eine Art Nicht-Arbeit zeigt sie die Entstehung einer Zeichnung, die als solche allerdings nicht existiert. Stattdessen stellt Bell die Frage, was für eine Zeichnung er über Leipzig gemacht hätte, wäre er nach Leipzig gekommen. Ein Koffer voller Malutensilien hätte zur Entstehung des Werks beigetragen. Ein Projektor, der die entstehende Zeichnung an die Wand projiziert – eine endlos laufende Videoanimation mit Porträts von Mahler, Bach und Mendelssohn Bartholdy – gelangt nie in den Ist-Zustand, sondern kehrt sich immer wieder um, dekonstruiert sich selbst. Und Roddy Bell ist sich sicher, dass er, wenn er tatsächlich selbst nach Leipzig käme, wahrscheinlich etwas ganz Anderes machen würde.

1951 als britischer Staatsbürger in Burma geboren, lebt und arbeitet seit 1978 in Oslo (Norwegen).

Ensemble für Intuitive Musik Weimar ÄTHERRAUSCH FÜR KURZWELLENRADIO



Daniel Hoffmann und Michael von Hintzenstern bei einem Konzert in Brüssel, 11.02.2009

Das »Ensemble für Intuitive Musik Weimar« (EFIM) befindet sich seit Gründung 1980 auf einer Klang-Reise, die neue Dimensionen des Hörens erschließen möchte. Charakteristisch ist die enge Verzahnung zwischen Instrumenten und Live-Elektronik, wodurch nicht nur eine Fülle neuer Klangfarben entsteht, sondern auch bisher kaum vorstellbare kommunikative Prozesse ausgelöst werden. Das im Computer befindliche mobile Studio wird als Musikinstrument eingesetzt. Technik fungiert nicht mehr als ergänzendes Beiwerk, sondern als Bestandteil des instrumentalen

KÜNSTLER E - H

Wechselspiels, gepaart mit einer Bewegung der Klänge im Raum über eine 8-kanalige Beschallung. Aufgezeichnete »Sound-Scapes« (Klang-Schaften) aus fernen Gefilden gehen in spätere Aufführungen ein. Das EFIM konzertierte bisher in 30 Ländern, realisierte ausgehend von den Bauhaus-Traditionen seit 1987 zahlreiche synästhetische Projekte, führte bis zur Wende über 100 Konzerte mit der Musik Karlheinz Stockhausens in der DDR auf und widmete sich seit Anfang der 1990er hauptsächlich Eigenprojekten, stets auf der Suche nach dem besonderen Ort (Parkanlage, Steinbruch, Planetarium, leeres Haus).

ERUPCION DE SONIDOS - AUSBRUCH DER KLÄNGE, ein Werk über die vier Elemente, aufgeführt 1993 vor 2.000 Menschen in einem Lavafeld in Mexico-City, FLAMMENKLANG MEININGEN (1996) für 16 Heißluftballonbrenner, Tänzer, Chor, Ensemble und Zuspieldband von Hans Tutschku, IMAGINÄRE RÄUME (1996, mit Choreograph Joachim Schlömer) für 4 Tänzer, Ensemble und Raumklangsteuerung durch berührungsempfindliche Tanzflächen (Sensoren) und KLANGSCHACHT SONDRERSHAUSEN (2000) in einem fast 700 Meter unter Tage in das Salz gefrästen Konzertsaal waren Höhepunkte im Werkweg vom EFIM, das 2005 mit Stockhausen sechs Stücke aus dessen Zyklus FÜR KOMMENDE ZEITEN (1968-1970) erstmals auf CD einspielte. 2005 setzte EFIM das Wellenfeldsynthesesystem IOSONO des Fraunhofer Instituts (Ilmenau) erstmals in einem Konzertsaal ein - mit 192 Lautsprechern. 2006 nahm es bei einer USA-Tournee die Spuren auf, die über Lászlo Moholy-Nagy vom Weimarer Bauhaus zu John Cage führen. 2009 wurde das von Hans Tutschku konzipierte Projekt POLYVISION für Tanz, mehrdimensionale Projektion und Ensemble uraufgeführt.

Nicht selten geht es EFIM um die musikalische Einbindung der Öffentlichkeit, um gemeinsam intuitiv wie interaktiv in neue Klangsphären vorzudringen. In der Radiosendereihe »Avantgardistische Hausmusik« wurden von Zuhörern ohne musikalische Vorbildung erzeugte Klänge in Live-Aufführungen einbezogen. Mit Butterbrotpapier, Wasserkocher, Röhrenradio »Dominante« (1956), Metalllocher etc. wurden Klänge erforscht und Klangeignisse gesucht, entstand Hausgerätemusik zur »Klang-Entfaltung für einen Aldi-Flyer«, als »Solo für einen gefütterten Briefumschlag mit Knick hinten«, »Duo für chromatische Mundharmonika und Langwelle (stehender Klang: ca. 160 kHz)« oder »Dialog zwischen einer Melitta- und einer großen Krawattenschachtel rücklings, in der sich Euro- und Centstücke befinden«.

EFIM wurde 1980 in Weimar (Deutschland) gegründet. Seine Mitglieder sind Daniel Hoffmann (Trompete, Flügelhorn), Matthias von Hintzenstern (Violoncello, Obertongesang), Hans Tutschku (Live-Elektronik) und Michael von Hintzenstern (Klavier, Orgel, Harmonium, Synthesizer).

Klaus Hähner-Springmühl QUERULANT ZWISCHEN KUNST UND LEBENSDECK



Ende der Vernunft (Performance), 1987

1972 reichte der Student des Bauwesens Klaus Hähner-Springmühl an der Ingenieur-Hochschule Cottbus die Exmatrikulation ohne Abschluss ein - mit dem Wunsch, Künstler zu werden. Fortan lebte

er als mittelloser Bohemien nur für die Kunst. Seit den frühen Gehversuchen des Autodidakten im Umfeld des Künstlers A.R. Penck in Dresden gehörte das unkonventionelle Experiment mit neuen Medien, kollektiven Produktionsweisen und das Miteinander von Musik und bildender Kunst dazu. Provokation war nicht nur seine an den Rand der Selbstkasteiung gehende Askese, die ihm finanzielle Unabhängigkeit gab, und das martialische Auftreten des Zwei-Meter-Riesens mit geschorenem Kopf und langem Mantel; Provokation war auch seine nicht-narrative Kunst, die vielmehr einem Realismus des Materials anstatt einem sozialistischen Realismus huldigte. In einem abrisssreifen Wohnhaus in Karl-Marx-Stadt schuf er einen Kunstkosmos als Freiraum, Mönchsgrotte und Aktionsbühne für sich und seinen Freundeskreis. Das Enfant terrible wurde zu einem Impulsgeber der oppositionellen Kunstszene der Arbeiterstadt. Hier agierte Hähner-Springmühl »flüssig zwischen Kunst und Lebensdeck« (Christoph Tannert) in einer Lebensstruktur, die er als Kunst verstand. Zu ihr gehörte Verzicht ebenso wie rauschhafte Verausgabung. Seine Papierarbeiten, häufig Collagen aus zeretzten und übertünchten Lichtbildern, waren ihm Spurensicherungen dieses Prozesses. Seine Mal-, Freejazz- und Performanceaktionen, die, wenn nicht zum Eklat, doch zur kollektiven Irritation führten, verdichteten sein Schaffen zu dem eines Lebenskunstwerkstätigen. Das Wichtigste konnte Teil seines Kunstkosmos werden, wenn es von der individuellen Energie des Künstlers durchdrungen wurde. So unkonventionell wie er die Stereotype vom sozialistischen Künstler Schritt für Schritt zerstückelte, auf der Suche nach neuen Ausdrucksweisen und Wahrheiten, so unkonventionell entlockte er seinem Performance-Instrumentarium Klänge, zu dem neben einem Saxophon selbst konstruierte Hörner, Flöten und die in der Ausstellung gezeigte Geige zählten. »Manchmal war auch bloß die Zeit ein Konzept, wir haben uns einen Wecker hingestellt und gesagt, das Stück endet nach sechs Minuten. Manchmal haben wir gesagt, wir fangen leise an und steigern uns - also zwei oder drei Instrumente, die anderen schließen sich an oder spielen quer dagegen. Es war wie in der Malerei, wir haben ausprobiert, was möglich ist«, berichtet Hähner-Springmühls Weggefährte Ernst-Wolfgang Hartzsch. Diese Geige zeigt, als einziges im Nachlass verbliebenes Instrument, Spuren des eigensinnigen, mitunter kraftvollen Gebrauchs. Legendär ist die vierköpfige Klangformation »Kartoffelschälmaschine«, die der Künstler anlässlich des Performancefestivals intermedia 1985 in Coswig gemeinsam mit Gitte Hähner-Springmühl, Frank Raßbach und Hartzsch begründete. Tonaufnahmen ihrer Aktionen, Hausmusiken und Eröffnungskonzerte sind kaum erhalten, die Geige bleibt ein stummer Zeuge.

1950 in Zwickau (Deutschland) geboren und 2006 in Leipzig (Deutschland) gestorben.

Ingrid Hora GROSSER LAUSCHANGRIFF



Historische Abhörapparate: Tschechisches Gerät zur Tonortung mit 4 Hörnern (aus den 1920ern) und ein Parabolreflektor der holländischen Armee (Prototyp 1 aus dem 1. Weltkrieg).

»Wo Abhörapparate mit Selbstverständlichkeit verwendet werden, da ist die Hauptvoraussetzung des Totalitarismus geschaffen«, behauptet der österreichische Sozialphilosoph Günther

KÜNSTLER H - J

Anders (1902-1992) in seinem Buch »Die Antiquiertheit des Menschen«. Spätestens seit dem 1. Weltkrieg wurden außergewöhnliche Abhöreinrichtungen konstruiert, um die Vorhaben des Feindes auszuspionieren. Einige der imposanten Apparate waren in keiner Weise funktionsfähig, sondern dienten der Einschüchterung und Irreführung. Ihre psychologische Wirkung war hingegen gewaltig. Inspiriert von diesem Abhör-Arsenal aus dem 20. Jahrhundert, der Überwachungsmaschinerie des Kalten Krieges, plant Ingrid Hora die Produktion einer Serie großer, zeitlos und wissenschaftlich anmutender, mobiler Hör- und Messeinrichtungen, die »im Morgengrauen an verschiedenen Orten langsam auftauchen, wie eine stille, rätselhafte Invasion. Sie spielen mit der Vorstellungskraft der Schaulustigen, erzeugen möglicherweise Paranoia, rufen kollektive Erinnerungen ins Gedächtnis zurück, lösen Verschwörungstheorien aus. Ihrem Anschein nach sind es funktionale Geräte, deren Bediener in schnittigen, sterilen Outfits in unregelmäßigen Abständen erscheinen, allerdings keine Erklärungen an potenzielle Zaungäste abgeben können, denn sie wissen lediglich um die außerordentliche Wichtigkeit, diese Maschinen zu betreiben.« (Ingrid Hora) Polizei und Geheimdienst sind nicht die einzigen Instanzen, deren Organe sich akustischer Bloßstellung und damit der Nacktheit der Anderen bedienen. »Belauscht werden Parteileute durch Parteileute, offizielle Stellen durch andere offizielle Stellen, Forschungsinstitute durch Militär, Firmen durch Konkurrenzfirmen, Kunden durch Geschäftsleute, Geschäftsleute durch Kunden, Ehefrauen durch Ehemänner, Ehemänner durch Ehefrauen, ganz zu schweigen von den Abertausenden so genannter »snoopers«, Schnüfflern, die davon leben, dass sie abgehörte Geheimnisse verkaufen oder zu verkaufen drohen. Aus der Diktaturzeit wissen wir ja, dass man sich von dem Augenblicke an, in dem man es für möglich oder auch nur für nicht unmöglich hält, dass man unter Kontrolle stehe, anders fühlt und anders benimmt als vor diesem Augenblicke.« (Günther Anders)

Skizzen, Bauzeichnungen und der grob geschweißte Prototyp eines jener künstlerischen Hörgeräte stellen das Ideenlabor der Ingrid Hora, flankiert von fotografischen Aufnahmen alter Original-Abhörinstallationen, in den Mittelpunkt ihres ausgestellten Planungsbüros. Sie studierte Architektur in Wien und London und Kunst am Royal College of Art und arbeitete als Künstlerin in London. Sie stellt elegante, vermeintlich funktionale Objekte her, skulpturales Mobiliar, das voller unkonventioneller Ideen und Ironie steckt, Geschichten um Einsamkeit und Hoffnung, das Bedürfnis nach Geborgenheit und das Verlangen nach Weite in sich trägt und sich zum Beispiel mit Ritualen auseinandersetzt, die den Menschen mit dem Himmel verbinden sollen. Die »operative Flucht« ist ein Ausdruck, den sie erfand, um ihre Neigung zur Suche nach Ablenkung und Befreiung von unangenehmen Gegebenheiten, initiiert durch spezielle Handlungen, Absichten und Aufgaben, zu beschreiben.

1976 in Bozen (Italien) geboren, lebt und arbeitet in Berlin (Deutschland).

Kim Jones

BELASTENDES MATERIAL



Wilshire Boulevard Walk (Sunset to Sunrise), Los Angeles, 04.02.1976, sponsored by CARP

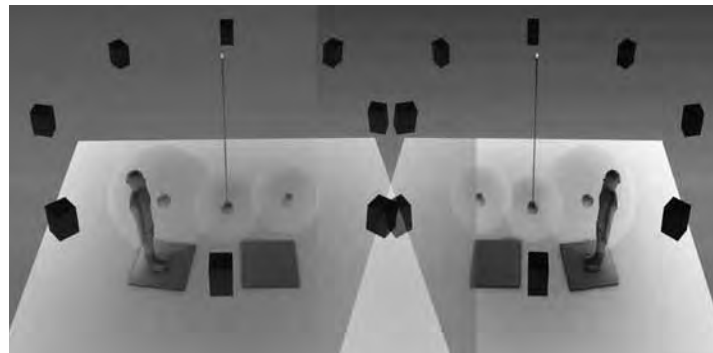
Krieg, Heilung und Zerstörung sind die zentralen Themen im künstlerischen Werkweg von Kim Jones, der von 1967 bis 1968 als Marinesoldat im Vietnamkrieg kämpfte. Maßgeblich hierbei ist für den US-Amerikaner das Ausloten des Gegensatzes zwischen gefühlter Stärke und gleichzeitiger Verletzlichkeit. Das Alter Ego des Performancekünstlers, »Mudman« (»Schlammann«), tauchte erstmals Mitte der 1970er in den Straßen von Los Angeles und Santa Monica auf. Die Maskerade des Mudman ist eine Art organischer Ganzkörperanzug. Wie der Name bereits vermuten lässt, trägt Mudman auf seiner Haut meist nur zentimeterdicke Schlamm- und andere Sedimentschichten, während sein Gesicht mit einem Nylonstrumpf getarnt ist. Das Markenzeichen dieser Figur ist ein Holzgestell, das sie wie ein Kreuzifix auf dem Rücken trägt. Gezimmert aus Holz, Klebeband, Bindfaden, Käse und Leinen, überzogen mit Wachs, Farbe und Schellack, überragt es weit ausladend den Kopf seines Trägers. Seinen Kopf ziert eine Bedeckung aus Schaumgummi, Baumwolle, Maschendrahtzaun, Bambus, Nylon und Garn. Das erste Holzkonstrukt baute Kim Jones 1974. Darauf folgten noch mehrere kleinere Modelle, die Jones allerdings fast alle zerstörte, so dass lediglich die erste, 82 Kilogramm schwere, Urkonstruktion und ein kleines Modell aus dem Jahr 1983 bis heute erhalten sind. Anfangs hatte das Gestell noch ein gelbliches, klebriges, insektenhaftes Aussehen, das sich allerdings im Laufe der Zeit aufgrund des natürlichen Verfalls der Materialien wandelte und nachdunkelte.

Für den Betrachter wird Mudman erst durch diese riesige, massive Konstruktion zu einer beängstigenden Erscheinung. Sie lässt ihn größer, gefährlicher und kraftvoller aussehen. Gleichzeitig kann er sich aber aufgrund des Gewichts und der Ausmaße der sperrigen Last nur schwerfällig und langsam fortbewegen, ist wegen des Nylonstrumpfes auch halbblind und befindet sich damit in einem Zustand, der ihn zwischen Macht und Verwundbarkeit oszillieren lässt.

1944 in San Bernardino (USA) geboren, lebt und arbeitet in New York City (USA).

Björn Jung

AUFNAHME BIONISCHER BEZIEHUNGEN



Skizze für »Sonar«, 2010

Den Titel »Sonar«, im eigentlichen Sinne ein Begriff, der ein System zur Ortung und Vermessung von Gegenständen mit Hilfe des Schalls bezeichnet, verwendet Björn Jung für eine interaktive Installation, die sich mit menschlicher Wahrnehmung und zwischenmenschlicher Kommunikation sowie deren Bedingungen im Zeitalter digitaler Medien auseinandersetzt. Bei einem Sonar werden Schallwellen eines bestimmten Frequenzbereiches ausgesendet. Durch das Auswerten des reflektierten Schallsignals wird ein Bild, zum Beispiel das eines Gegenstands, erstellt. Delfine und andere Wale benutzen eine Art Sonar – sie senden Schallsignale aus, mit denen sie Beute orten, sich aber auch orientieren können. Die Anwendung von biologischen Methoden und Systemen aus der Natur in der modernen Technologie und im Engineering hat den Begriff »bionisch« geprägt. Björn Jungs Inspiration rührte von der Idee eines künstlerisch-bionischen Systems zur Nachahmung der Wahrnehmung bei Fischen und Walen her, mittels derer sie Orte finden und wiedererkennen können.

KÜNSTLER J - L

Das Konzept »als geistige Apparatur, oft vorgeschlagen, umgebaut, verworfen und wieder ausgegraben« (Björn Jung) übt dabei keine zu unterschätzende Scharnierfunktion zwischen Idee und Umsetzung aus, bildet eine Schnittstelle, wenngleich das Interface als solches ein Teil eines Systems ist, das dem Austausch von Informationen, Energie oder Materie mit anderen Systemen dient. Über ein räumliches Interface, das die körperliche Präsenz von Menschen simulieren kann, werden in »Sonar« zwei identische Räume miteinander verbunden. Das Interface besteht aus jeweils einem frei beweglichen Pendel und einem Ensemble aus acht Lautsprechern zur Erzeugung von Raumklang. Verbunden mit »Sonar« ist die Frage, inwiefern Phänomene der Simulation von raumzeitlicher Wahrnehmung und ihre Gleichzeitigkeit in der zwischenmenschlichen Verständigung zu neuen Qualitäten, aber auch zu Missverständnissen, Irrungen und Verrenkungen führen können. In seinem Versuchsaufbau geht es Björn Jung um das körperliche Aufspüren dieser Phänomene. Setzen die Ausstellungsbesucher das Pendel der Installation in Schwingung, wird dadurch in einem zweiten Raum eine Phantomschallquelle in synchrones Schwingen gebracht. Von diesem zweiten Raum aus kann nun eine weitere Person über ein zweites Pendel mit der Person im ersten Raum Kontakt aufnehmen und deren Phantomschallquelle zum Schwingen bringen.

1978 in Gießen (Deutschland) geboren, lebt und arbeitet in Weimar (Deutschland).

Deborah Kelly KEIN PHOTOSHOP, SONDERN WAHRE MAGIE!



Beware of the God (Wolkenprojektion in Sydney, Australien), 2005

Wenn die von Joker, Catwoman und Pinguin gebeutelten Einwohner Gotham Citys nicht mehr weiter wussten und die Stadtbehörden keine Handhabe mehr hatten, schaltete der Commissioner Gordon einen riesigen Flutscheinwerfer an. Das Fledermaussymbol am Himmelszelt war für Batman das Zeichen, der Stadt zur Hilfe zu eilen. Auch ohne diese apokalyptischen Schurken gibt es genügend Ungemach in unserer Welt, das es erstrebenswert erscheinen lässt, überirdische Instanzen um Erlösung anzurufen. Regieren Unsicherheit und Angst, haben Prediger und Heilsversprecher Konjunktur. Christlicher Fundamentalismus feierte im vergangenen Jahrzehnt nicht nur in Australien sein Comeback. Dort saß in der letzten Regierung unter John Howard ein katholischer Aktivist im Amt des Gesundheitsministers, der Frauen das Recht auf Abtreibung absprach. Eine Reihe weiterer Regierungsmitglieder 2005 wollten die Bürgerrechte von Homosexuellen einschränken, Religionsunterricht an Schulen zum Pflichtfach machen, Sexualkunde verbieten, Kreationismus statt

Wissenschaft lehren und Religionsschulen mit öffentlichen Geldern fördern.

Zu dieser Zeit realisierte Deborah Kelly, deren Interventionen auf ein breites Publikum und auf symbolische Orte der Macht zielen, das Projekt »Beware of the God« für das Museum of Contemporary Art in Sydney. Dabei handelt es sich um ein Wortspiel mit dem englischen Äquivalent der Warnung »Vorsicht bissiger Hund!« – »Beware of the Dog!« Das Multimediaprojekt umfasste neben einem Weblog, Metallplaketten, Aufklebern und animierten Werbefilmen spektakuläre Projektionen in den Wolkenhimmel über Sydney. Das in der Ausstellung gezeigte, durch Hitze leicht angesengte Diapositiv wurde in einen riesigen Flutscheinwerfer geschoben, der Kellys Warnung vor falschen Versprechungen in den Novemberhimmel projizierte. Kelly berichtet, dass sie sich seit 1993 einen solchen Projektor wünschte, doch er musste erst erfunden werden. Der Franzose Sydney Bouhaniche baute ihn in seiner Pariser Werkstatt und brachte ihn – einer Romanze folgend – nach Australien. Hier kreuzten sich Kellys und Bouhaniches Wege. Obwohl der Erfinder des ersehnten Projektors nicht daran glaubte, dass Wolkenprojektionen möglich wären, wagte die Künstlerin das Experiment und investierte das gesamte Projektbudget des Kunstmuseums für die zehnwöchige Technikmiete. »Ich war zu dieser Zeit eine lebende Wetterfahne und betete für Wolken am blauen Himmel. Doch die Wettergötter mieden mich! Und als Wolken kamen, waren es tief hängende Regenwolken – zu gefährlich, weil das Gerät ruiniert und wir von Stromschlägen bedroht gewesen wären«, schildert Kelly. Schließlich gelangen ihr in fünf Nächten die ersehnten Projektionen. Lief alles perfekt, hörte sie vom Dach des Museums, auf dem der Projektor stand, die Rufe erstaunter Menschen in den umliegenden Straßen. Die beeindruckenden Bilder der Projektion über der Sydney Opera kommentierte Kelly mit: »Ich schwöre, es ist kein Photoshop! Es ist Magie aus der Wirklichkeit!«

1962 in Melbourne (Australien) geboren, lebt und arbeitet in Sydney (Australien).

Paul Etienne Lincoln DIE WELT UND IHRE BEWOHNER



The eventuality of laboured science, eine Figur aus »The World and its Inhabitants«, 1982, Courtesy: Christine Burgin Gallery, New York

Mit den Aktionen von »The World and Its Inhabitants« (»Die Welt und ihre Bewohner«) begann Paul Etienne Lincoln 1981. Als Miniaturzirkus konzipiert, ließ sich der Künstler zu diesem Salon Divertissement (französisch »Salon des Zeitvertreibs«) von den Pariser Salonaktivitäten des 18. Jahrhunderts und dem »Divertissement«, einer Folge von kleinen Aufführungen, meist Tänzen, nach einer Oper oder einem Theaterstück, inspirieren. Ein aufwändiges Festessen für nicht mehr als sieben Gäste wurde

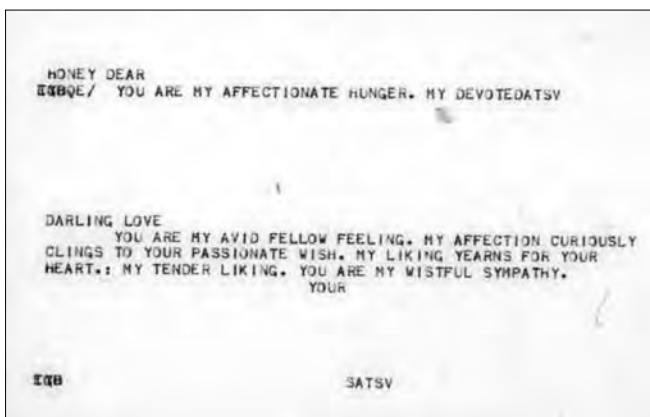
KÜNSTLER L

zubereitet. Zwischen den Gängen stellte Lincoln in Dreiminuten-einlagen 24 historische Persönlichkeiten und Ideen aus verschiedensten Epochen vor. Dafür erweckte er kleine, von ihm erfundene, elektromechanische Karikaturen zum Leben, um in Episoden vom Wesen dieser Miniaturgeschöpfe und gleichermaßen aus 300 Jahren Geschichte jener mikroskopischen, idealisierten Welt zu erzählen, damit die Verdauung der geladenen Gäste angeregt und ihr Geist gestärkt würde. So paarte sich das intime Gelage mit der rituellen Genese einer Welt, deren historische Ursprünge »gepflückt« und mit Witz und Sarkasmus wieder aufgeführt wurden. Die Einzelaktionen zur »Geburt« der Miniaturgeschöpfe begannen ein wenig rituell. Bekleidet mit einer Papiermaché-Maske und einem Tanzkostüm aus »Kismet«, Akt III, mischte Lincoln Talkumpuder mit zwei Teemischungen und einer kleinen Menge Dynamit in einem Kreis aus Erde, die dem Vesuv entnommen worden war. Elektrischer Strom wurde durch ein Stück Magnesiumband geleitet, das diesen glänzenden, kleinen Erdwall durchkreuzte: Daraufhin entlud sich eine riesige, blendende Explosion und hinterließ eine weiße Wolke übel riechender Art und die plumpe Präsenz von Nextus II., des Narren, der, vergleichbar mit Adam, den Performance-Reigen eröffnete. Diese alchemistische Aktion imitierte ein Experiment, das der britische Naturforscher Andrew Crosse (1784-1855) 1837 als Versuch unternahm, die Existenz spontaner Schöpfung zu beweisen (selbst Michael Faraday versuchte, dieses Experiment, bei dem mehrfach, unerwartet und scheinbar aus dem Nichts kleine Milben »entstanden«, zu wiederholen, allerdings ohne Gewinn). Verkleidet als Zeremonienmeister in scharlachrotem Zirkusdirektorenanzug, aber auch mit speziellen Bleischuhen ausgerüstet, mit denen er Elektrizität durch seinen Körper leitete, aktivierte Lincoln seine kinetischen Skulpturen, indem er per Hieb mit einer vom ihm entwickelten Transformator-Peitsche den Strom aus seinem Körper in die Apparaturen leitete und so deren Mechanismus in Gang setzte. Die historischen Figuren sind, neben der Peitsche und einer schematischen Darstellung ihrer Benutzung, als Kartenedition in der Ausstellung zu sehen. Zu ihnen zählen u.a. Nextus II, Lucus, Selisious, Gutus, gefolgt von Vertretern des Varietés – dem Vibrierenden Ming-Ming, einem Chinesischen Taschenspieler, dem Traum eines Fußpflegers, dem Reitenden Gleichgewicht – später erweitert um eine Gruppe von Scharlatanen wie Mungo Park, Graf Dyslexia, Boris von Bulgarien, den Papst, Enrico Caruso, der Kristallinen Gesinnung der Natasha Rambova, den Dolly Sisters, den Drei Übeln der Modernen Wissenschaft, Fräulein Mistinguett und dem Streben nach Unbefangenheit.

1959 in London (Großbritannien) geboren, lebt und arbeitet in New York City (USA).

David Link

MASCHINE MIT LIEBHABERWERT



Caption: Einziges erhaltenes Exemplar eines Liebesbriefes des Original-Programms, Manchester, um 1954.

David Link ist Medienkünstler, -theoretiker und Programmierer. Der Fokus seiner Arbeit liegt auf der Untersuchung von algorithmischen Strukturen und deren Artefakten. »Poesiemaschinen/Maschinenpoesie« hieß das Thema, zu dem Link im Jahr 2004

promovierte. Gegenstand dieser Arbeit war die Analyse von Textgeneratoren aus der Frühzeit der Computergeschichte. Bereits 2001 konstruierte er seine »Poetry Machine« – ein System, das unaufhörlich assoziative Texte generiert – entweder allein oder in Interaktion mit den Besuchern. Es sind die Algorithmen und Codes natürlicher und künstlicher Sprachen, denen David Link, Professor für »Experimentelle Technologien im Kunstkontext« an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig, primäres Interesse beimisst. Seine Installation »LoveLetters« (2009) basiert auf einem der ersten Computerprogramme überhaupt. Zwischen August 1953 und Mai 1954 erschienen am Schwarzen Brett des Computer-Departments der Universität Manchester merkwürdige Liebesbriefe:

LIEBES JUWEL

MEIN DURST SCHMACHTET NACH DEINEM HERZEN. DU BIST MEINE LEIDENSCHAFTLICHE GLUT: MEINE ENTZÜCKENDE SEHNSUCHT. MEIN BEGIERIGER HUNGER ZIEHT DEINE MITFÜHLENDE VEREHRUNG AN. MEIN BRENNENDES HERZ HÜTET DEINEN VERFÜHRERISCHEN HUNGER.

ZÄRTLICH, DEIN M.U.C.

Christopher Strachey (1916-1975), ein Softwareentwickler der ersten Stunde, schrieb 1952 einen Algorithmus, der Liebesbriefe generierte. Link rekonstruierte dieses Programm und die Maschine, die Strachey damals benutzte, um gefühlvolle Texte zu erzeugen. Bei dem Computer handelte es sich um die britische Ferranti Mark 1, Folgemodell der Manchester Mark 1 und der erste industriell hergestellte Universalrechner überhaupt.

In Links Installation konnten die Besucher an einer originalgetreuen Replika der Ferranti Mark 1 die Struktur und Funktionalität des ersten Computers erforschen. Gelang es ihnen, auf der Tastatur im Code des Rechners ihren Namen einzugeben, generierte dieser einen einzigartigen Liebesbrief, der ihre Unterschrift trug. Die hier ausgestellten Utensilien und Fotografien sind Relikte aus den 1950er Jahren und reflektieren den technologischen Zeitgeist, aus dem das ursprüngliche Programm und die Originalmaschine stammen. Zwei Seiten des Original-Quellcodes ermöglichen dem Betrachter zudem, die Schwierigkeiten und Probleme nachzuempfinden, vor denen David Link während der Umsetzung seines künstlerischen Vorhabens immer wieder stand. Als Zeugnisse der nicht in der Ausstellung zu sehenden Installation »LoveLetters« werden ein Plan der rekonstruierten Konsole im Maßstab 1:1, einige Fotografien des Kunstwerks sowie drei Liebesbriefe gezeigt, die von Links Replika gedruckt wurden.

1971 in Düsseldorf (Deutschland) geboren, lebt und arbeitet in Köln und Leipzig (Deutschland).

Liisa Lounila

ERSTARTE POPSZENE



Selbstgebaute 360-Grad-Lochkamera

KÜNSTLER L – M

Liisa Lounila bewegt sich auf einem Terrain zwischen Film und Fotografie. Dabei konzentriert sich die finnische Künstlerin auf Momentaufnahmen und unterbricht den Bilderfluss. Das still gestellte Bild setzt sich durch filmisches Navigieren in der räumlichen Dimension in Bewegung. Ein Moment erfährt so die Intensität einer ganzen Szene. Dabei arbeitet sie als Low-Budget-Innovatorin mit hohem Interesse an den ungewöhnlichen Methoden der Fotografie: Auch wenn das entsprechende Vehikel noch nicht existiert, »muss jede Arbeit auf die ihr eigene, passende Lösung warten«. Lounilas Handwerkszeug reicht dabei von Low-Tech-Kameras und Film-Equipment aus den vergangenen Jahrzehnten bis zur modernen digitalen Bearbeitung.

Jeder Filmfreund erinnert sich an den Moment, in dem Neo und Mr. Smith im ersten Teil der »Matrix«-Trilogie (1999) aufeinander treffen. Unvergesslich ist die Szene, als die beiden Rivalen in die Höhe steigen und diese Sequenz urplötzlich, in der letzten Einstellung vor dem Fight, eingefroren wird. Die Kamera kreist um die starren Personen herum, erst dann beginnt der Kampf – für den Zuschauer nun aus einer anderen Perspektive. In einer teuren und aufwändigen Hollywood-Produktion war hier die Methode des Time Slice (Zeitschnitts) erstmals auf der großen Leinwand zu sehen.

Statt der teuren Studioteknik des großen Kinos nutzte Liisa Lounila bereits im selben Jahr für ihren Film »Popcorn« eine selbst gebaute 360-Grad-Lochkamera aus Pappe. Das bogenförmige Gestell der Camera obscura hatte einen Umfang von 18 Metern und umgab die zu filmende Szene. Am Gestell waren zahlreiche Lochkameras angebracht, die die Szenerie, in der sich fünf Personen mit Popcorn bewerfen, gleichzeitig aus unterschiedlichen Bildwinkeln festhielten. Mit diesem Low-Tech-Kamerasystem machte Lounila insgesamt 528 Aufnahmen, die sie anschließend zu einem Film zusammenfügte. Dabei entsteht die Illusion von Bewegung im erstarrten Geschehen – ein Gefühl von Schwerelosigkeit. Mittels dieser Technik schuf Lounila bis heute drei weitere Filmkunstwerke: »Flirt« (2002), »Play« (2003) und »Gig« (2007).

1976 geboren in Helsinki (Finnland), wo sie auch lebt und arbeitet.

Tea Mäkipää MISSING LINK



Dreharbeiten für den Film »Link« auf der Insel Mustikkasaari, Finnland, 2009

Die Ausmaße der vom Menschen verursachten Ökokatastrophe stellen die Ideen vom guten Wesen der Spezies Mensch – egal ob philosophische, religiöse oder künstlerische – auf den Kopf. Selbst die Ehrenrettung des französischen Aufklärungsphilosophen Jean-Jacques Rousseau (1712 - 1778) – »Die Menschen sind böse; eine traurige und fortdauernde Erfahrung erübrigt den Beweis; jedoch, der Mensch ist von Natur aus gut, ich glaube, es nachgewiesen zu haben« – scheint in den letzten Jahrhunderten gründlich widerlegt. »Der Mensch hat ein zerstörerisches Wesen, das schneller das Leben von der Erdoberfläche wischen wird, als wir es begreifen können«, meint zumindest die finnische Künstlerin Tea Mäkipää. Der englische Schriftsteller Daniel Defoe (1660 - 1731) hatte 1719 mit seinem berühmten Abenteuerroman die

Utopie eines isolierten Insellebens im Einklang mit der Natur und damit das Genre der Robinsonaden begründet. Auch Mäkipääs jüngster Kurzspielfilm »Link« (2009) nimmt das Motiv der mehr oder weniger unfreiwilligen Isolation fernab menschlicher Zivilisation wieder auf. Im Gegensatz zum Zeitalter der Aufklärung, das – um das Wesen Mensch wenigstens moralisch zu retten – den Gegensatz von Zivilisation und Natur erfand, kreist Mäkipääs Filmplott um die Fantasiefigur einer Mischspezies aus Mensch und Affe. Mäkipääs Alter Ego ist – durch den fatalen Fehler einer New Yorker Samenbank – Mutter eines Bastards aus Schimpanse und Mensch. Aus Angst vor sozialer Ausgrenzung zieht sich die Mutter mit ihrem Kind auf eine kleine, unbewohnte Insel in Finnland zurück, wo sie, bis eine sensationsgierige Journalistin den Ort entdeckt, ein harmonisches Leben führen. Ab diesem Moment beginnt das zivilisatorische Verhängnis von vorn und wird zur Bedrohung für das friedliche Idyll.

Der kleinwüchsige Sohn namens Link verkörpert eine, in den Augen der Autorin mögliche, aber verfehlte Verknüpfung in der Evolution (»missing link«). Wäre der Mensch auf der Evolutionsstufe des Affen stehen geblieben, hätte die Erde heute ein anderes Antlitz. Links aufwändiges Kostüm erfand die Künstlerin angesichts naturhistorischer Fakten in Kooperation mit dem Tierpräparator Marco Fischer. Es wurde an den Positivabdruck vom Körper des Kleinwuchsdarstellers Ulf Seibicke angepasst.

1973 in Lahti (Finnland) geboren, lebt und arbeitet in Weimar (Deutschland) und Mäntyharju (Finnland).

Maywa Denki

DIE RENAISSANCE DER ELEKTROGERÄTE



Produkt-Demonstration

1969, zur Zeit des wirtschaftlichen Aufschwungs in Japan, etablierte Sakaichi Tosa sein Elektrogeräteunternehmen Maywa Denki, das Staubsaugerteile für Toshiba herstellte, zu einem mittelgroßen Betrieb mit über 100 Angestellten anwuchs und 1979 wegen finanzieller Engpässe unter dem Druck der Energiekrise Konkurs anmelden musste. 1993 ließen die beiden Söhne der Familie Tosa, Masamichi und Nobumichi, die Firma wieder aufleben – nun aber als Kunstmanufaktur, die mit skurrilen, schrägen und zuweilen beunruhigenden Erfindungen aufwartet. Aus dem Schrott traditioneller Instrumente stellten sie retrofuturistische Musik-Maschinen (»Produkte«) her, die sie in Live-Performances (»Produkt-Demonstrationen«) präsentierten – ein radikaler Versuch, alle Systeme des Kunstbetriebs in Frage zu stellen. Die Konzerte waren schon deswegen verrückt, weil Instrumente wie das »Otamatone«, das ein Gesicht trägt, ungewöhnliche musikalisch-technische Innovationen sind. Erfunden von Nobumichi Tosa und entwickelt von Maywa Denki, ähnelt es einer Mischung aus Kaulquappe (mit kleinem Mund und langem Schwanz, der als Keyboard fungiert), Comicfigur und Musiknote. Sein Sound erinnert an den Klang eines Theremins (Ätherwelteige). Auch ein einfaches Verlängerungskabel kann unter den Händen der Tosas völlig neue Gestalt annehmen. »Narcord« heißt ihre Version der Haushaltshilfe und hat das Ausse-

KÜNSTLER M – S

hen einer langen Fischgräte – komplett mit Fischkopf (Stecker) und Kielflosse (Buchse).

Das historische Familienerbe pflegen die Brüder nicht nur, indem sie die Masche, stets und überall mit hellblauem Overall, weißem T-Shirt und Schlips als Pflichtuniform aufzutreten, fortführen. Die Traditionen der Firma werden ebenso aufrechterhalten, weil bei den »Parallel-Welt-Elektrikern« alles eine elektromechanische Basis hat, nichts rein elektronisch funktioniert. Maywa Denkis Promotionstrategien sind mannigfaltig: Es ist ein Elektroartikelunternehmen, eine Spiel- und Schreibwarenhandlung, eine Popband, ein Musik- und Videoproduzent, eine Bildhauerwerkstatt, eine Performancegruppe, eine Multimediaagentur und ein versponnen-brillantes Kunstkollektiv, das Ausstellungen macht, Texte schreibt und dessen leicht von jedermann zu bedienende, originäre Produkte einen Balanceakt zwischen Kunst, Design, Kommerz und einer gesunden Portion Humor versuchen. Maywa Denki haben drei Produktsortimente im Angebot: die »Naki«-Serie – an Fischmotive angelehnte Nonsense-Objekte (inklusive der bereits erwähnten, populären Fischgrätenverlängerungsschnur), die »Edelweiss«-Reihe – Kunstgegenstände mit Blumenmotiven, und »Tsukuba« – die Palette der Musikinstrumente, die Tosas Vision verdeutlichen, was heutzutage Musik ausmacht: »iPod oder Synthesizer sind Informationsmusik, lediglich reich an Informationen. Musik sollte aus Material sein, einen stofflichen Klang haben.« Das erste Maywa-Denki-Album erschien 1997 bei Sony. Mit 35 Jahren verließ Masamichi Tosa 2001 das Unternehmen, Nobumichi führt es seither allein mit einigen Teilzeitkreativen weiter.

1970 in Ako City (Japan) von Sakaichi Tosa gegründet. 1993 von Masamichi und Nobumichi Tosa in Tokyo (Japan) wiederbelebt.

Heike Mutter & Ulrich Genth EXPEDITION INS GEWISSE



Metareflector Luftoffensive (Installationsansicht Kunsthalle Recklinghausen), 2006

Punktgenau landete ein Transporthubschrauber auf dem Dach der Kunsthalle Recklinghausen und setzte eine Forschungsstation ab. Von hier aus starteten die Invasoren Heike Mutter und Ulrich Genth ihre »Metareflector Luftoffensive« an einen der sichersten Orte der Welt. Die Vorgehensweise ist an das Methodenrepertoire zeitgemäßer Urwaldexpeditionen angelehnt, mit dem Forscher die tropischen Regenwälder aus der Luft erkunden. Deren Erschließung und Beobachtung erfolgt von oben, ohne Bodenberührung. So wird eine möglichst geringe Irritation des zu erforschenden Raumes angestrebt, weshalb man von diskreter Forschung spricht. Dieser Strategie folgend begab sich das Künstlerduo 2006 auf eine Entdeckungstour durch das präzise beschriebene Museumsumfeld.

Die Forschungsstation wurde im Vorfeld der Expedition montiert und basiert auf einer für diskrete Forschung entwickelten, in sich stabilen Aluminiumkonstruktion. Heike Mutter und Ulrich Genth haben diesen Forschungskäfig für ihre Zwecke weiterentwickelt und verfeinert, so dass er allwettertauglich, innen vollständig ausgerüstet und groß genug ist, um sich zu zweit in ihm aufzu-

halten. Er diente als Basiccamp, um die Invasion mit Hilfe von Seilen und Kletter-Equipment vom Museumsdach aus zu beginnen, indem Mutter und Genth durch ein Fenster in den Kunstraum eindrangen. Dort installierten sie nach und nach ein hängendes System aus Plattformen, Ebenen, Netzen, diversen Instrumenten und Geräten, das es den beiden Künstlern ermöglichte, die Ausstellungsräume ohne Bodenkontakt zu erschließen. Damit sind ihre Raumbewegungen gegenläufig zu den üblichen Besucherströmen, die sich von unten nach oben durch das Gebäude bewegen. Die Gäste unserer Ausstellung können an der Hallendecke Raststationen und Fallen inspizieren, die für die »Metareflector Luftoffensive« konzipiert und eingesetzt wurden.

Heike Mutter ist 1969 in München (Deutschland) und Ulrich Genth 1971 in Tübingen (Deutschland) geboren. Sie leben und arbeiten in Hamburg (Deutschland).

Annette & Steffen Schäffler DIE LIEBE IN DEN ZEITEN DER PEST



Bau der Kulisse für »Der Perückenmacher«, 1999

Sieben Monate arbeitete das Geschwisterpaar Annette und Steffen Schäffler an der Kulisse für den Puppentrickfilm »Der Perückenmacher« (1999). London im Jahr 1665 diente als Szenerie. In minutiöser Kleinstarbeit wurde jeder Dachziegel der Kulisse per Hand gefertigt und ins Set eingefügt. Am Ende entstand eine 10 mal 4 Meter große, aufwändig ausgestattete Kulisse, die den Moloch zur Zeit der großen Pest in Miniaturform nachbildet. Das in der Ausstellung gezeigte Set ist ein Teil der ursprünglichen Kulisse. 33 Auszeichnungen und eine Oscar-Nominierung als bester animierter Kurzfilm bekam »Der Perückenmacher«, der zu großen Teilen auf Daniel Defoes fiktivem Report »A Journal of the Plague Year« (»Die Pest zu London«, 1722) basiert. Erzählt wird (mit der Stimme des britischen Schauspielers Kenneth Branagh) die Geschichte eines Perückenmachers, der sich aus Angst vor Ansteckung in seinem Laden verbarrikadiert, von dort aus das Geschehen beobachtet und über die Gründe der Seuche sinniert. Als sich ein Mädchen aus seiner Nachbarschaft Hilfe suchend an ihn wendet, verweigert er sich. Später muss er erfahren, dass der Schwarze Tod auch das Mädchen ergriffen hat, und entdeckt, dass ihr Leichnam mit dem vieler anderer aufgekarrt und fortgeschafft wird. Er gibt seine Isolation auf und begibt sich an die offene Leichengrube. Dort findet er ihren leblosen Körper und schneidet ihr die leuchtend roten Haare ab, nimmt sie an sich und knüpft daraus – nun angesichts des eigenen Todes – eine Perücke.

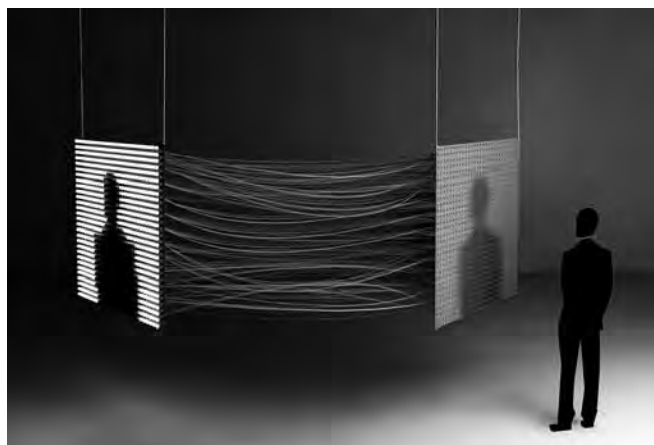
Vom Schreiben des Drehbuchs über das Erstellen des Storyboards, das Fertigen der Puppen, für das die renommierte, englische Firma Mackinnon & Saunders gewonnen werden konnte, und den Bau der Kulisse im Keller des Elternhauses in München bis hin zum Finden von Geldgebern dauerte es fünf Jahre, bis der Film endlich in London gedreht werden konnte. Ein großer Förderer des Projektes, Roger Law, Mitgründer der Kult-Serie »Spitting Image«, stellte sein Studio und seine Kamera zur Verfügung, doch fast schon zu spät erkannte man, dass die Ausmaße des

KÜNSTLER S

riesigen Bühnenbildes für die Örtlichkeit zu groß waren. So musste vor der Umsetzung noch ein neuer Aufnahmeort gefunden werden, was glücklicherweise gelang. Eine riesige Kühlhalle einer ehemaligen Joghurtfabrik in Ost-London wurde zum Drehort umfunktioniert, womit der Realisierung des 15-Minuten-Werks nichts mehr im Wege stand. Nicht nur die einfühlsam erzählte Geschichte spiegelt wider, wieviel Leidenschaft und Herzblut in diesem Projekt stecken, auch Kunstfertigkeit und Detailtreue, mit der die Kulisse konstruiert wurde, stellen dies unter Beweis.

Annette Schäßler wurde 1966 in Trier (Deutschland) geboren, lebt und arbeitet in London (Großbritannien). Steffen Schäßler wurde 1968 in Trier geboren, lebt und arbeitet in Berlin (Deutschland).

Gebhard Sengmüller KABELFERNSEHEN



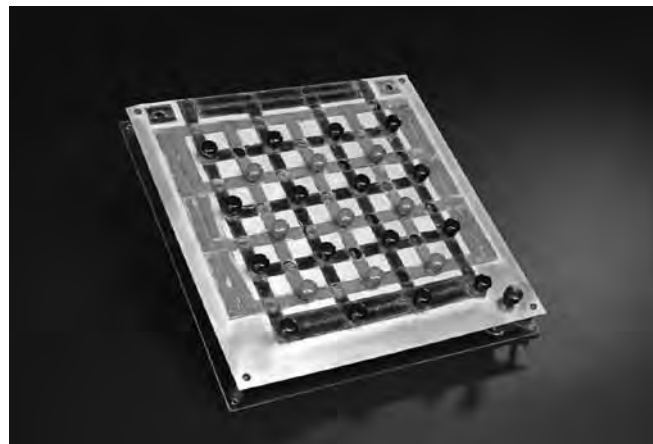
Installation Rendering für »A Parallel Image«, 2008

Was wäre, wenn 1880 der französische Ingenieur Maurice Leblanc (1857-1923) nicht die bis heute gültigen Prinzipien zur Übertragung von Bildern mittels Elektrizität festgelegt hätte? Das Konzept der Zerlegung von Bildern als Lichtimpulse in einzelne Bildpunkte und -zeilen stammt von ihm. Was wäre, wenn der deutsche Erfinder Paul Nipkow (1860-1940) diese Bildzerlegung nicht durch die Erfindung der Nipkow-Scheibe 1883 praktisch möglich gemacht hätte? Der US-amerikanische Erfinder Philo T. Farnsworth (1906-1971) stellte diese dann 1928 in ihrer bis ins frühe 21. Jahrhundert weitgehend unveränderten Form vor. Wäre dann das Bedürfnis nach elektronischer Bildübertragung so groß gewesen, dass sich vielleicht eine andere, theoretisch einfachere, aber praktisch umständlichere Technologie durchgesetzt hätte? Dieser Annahme geht der Medienkünstler Gebhard Sengmüller in seiner Installation »A Parallel Image« (in Zusammenarbeit mit Franz Büchinger) nach. Zwei Lochrasterplatten aus Epoxidharz sind im Abstand voneinander von der Raumdecke abgehängt. Eine der Leiterplatten wurde als Kamera definiert und mit einem Raster von lichtempfindlichen Widerständen bestückt. Die zweite Platte wurde als Bildschirm definiert und mit einem Raster aus Glühbirnen überzogen. Große Mengen von lackiertem dünnen Kupferdraht verbinden die beiden, so dass jeder einzelne Bildpunkt der Kameraplatte direkt mit jeweils einem Bildpunkt auf der Bildschirmplatte verbunden ist. Anders als die meisten modernen Mediensysteme bietet »A Parallel Image« eine unmittelbare Erfahrung der Funktionsweise des Apparats. Die Besucher können selbst in diese interaktive Skulptur eingreifen: Wenn die Umrisse ihres Schattens auf die Kameraseite fallen, erscheinen sie ohne Verzögerung auf der Bildschirmseite. Der fertigen Installation, die unter anderem bei der transmediale 2010 zu sehen war, ging die in der HALLE 14 gezeigte, funktionsgleiche Version im verkleinerten Maßstab (1:5) voraus, in der Sengmüller die Funktionsweise seiner Gedankenkonstruktion austestete, bevor er die aufwändige Endkonstruktion begann. Über seinen Arbeitsprozess berichtet der Künstler auf seiner Internetseite: »Mir wird es zunehmend wichtiger, möglichst viele der notwendigen Schritte

zur Schaffung eines neuen Kunstwerks selbst kontrollieren zu können. Bei »A Parallel Image« versuchte ich, ein Prinzip zu entwerfen, das ich auch tatsächlich selbst realisieren kann. Der Aufbau der Installation entspricht meinem beschränkten Technikverständnis und macht einen immensen Zeiteinsatz beim Verlöten von etwa 2.500 Kabeln notwendig.«

1967 in Wien (Österreich) geboren, wo er auch heute lebt und arbeitet.

Claude Shannon SPIELTRIEB DES AHNHERRN



Switching Game, Courtesy: Massachusetts Institute of Technology (MIT)

Bahnbrechende Ideen brauchen Zeit, damit sie ihre Wirkung entfalten. Bevor der Mathematiker Claude Elwood Shannon sein wichtigstes Werk »A Mathematical Theory of Communication« (»Mathematische Grundlagen in der Informationstheorie«) 1948 veröffentlichte, dachte er acht Jahre lang nach. Weitere 25 Jahre blieben diese Erkenntnisse Gegenstand akademischer Erörterungen, erst dann wurden sie zur Grundlage aller digitalen Kommunikationssysteme. Anekdoten wollen wissen, dass Shannon als Angestellter der US-amerikanischen Wessenschmiede Bell Laboratories nachts auf den Gängen jonglierend mit dem Einrad unterwegs war. Neben seinen Grundlagenforschungen zur mathematischen Informations- und Spieltheorie, die ihm den Titel »Ahnherr des Informationszeitalters« verschafften, hinterließ Shannon einen kuriosen Maschinenpark. Als Elektroingenieur und Mathematiker kreierte er immer wieder aberwitzige Apparaturen, die abstrakten Überlegungen eine spielerische Anmutung gaben. Dieses Œuvre umfasst unterschiedliche Jongliermaschinen, eine Maschine zum Gedankenlesen, ferngesteuerte Spielzeugfahrzeuge und erste Schachcomputer. Die »Ultimate Machine« folgt einzig dem Zweck, sich selbst auszuschalten, nachdem sie der Benutzer in Betrieb gesetzt hat. In einem als Theseus bezeichneten Labyrinth irrt kein antiker Held am Ariadnethaden, sondern eine mechanische Maus auf der Suche nach dem Ausgang.

Das in der Ausstellung gezeigte »Switching Game«, auch Birdcage oder Bridge-It genannt, ist ein Nebenprodukt Shannons intensiver Auseinandersetzung mit der Spieltheorie. Es handelt sich um ein Schaltungsspiel, das auf einem endlichen Raster gespielt wird. In diesem Raster befinden sich zwei spezielle Knoten: Die Endterminals. Zwischen diesen Terminals fließt Strom, die weiteren Knoten des Rasters sind gleichwertige Widerstände. Ziel ist es, zwischen den Endterminals einen offenen oder einen geschlossenen Schaltkreis herzustellen. Der erste Spieler heißt Open. Er unterbricht einzelne Knotenpunkte im Raster. Der zweite Spieler namens Short verbindet die Knotenpunkte dagegen. Open gewinnt, wenn die beiden Endterminals getrennt sind und ein offener Schaltkreis vorliegt. Short gewinnt, wenn der Schaltkreis geschlossen ist, das heißt, wenn beide Terminals verbunden sind. In diesem Spiel trat Shannons Apparat gegen seinen menschlichen Kontrahenten an. Dabei zeigte die analoge Maschine ihre jeweils nächsten Züge mittels eingebauter Lämp-

KÜNSTLER S - T

chen an. Shannon wollte damit seine optimale Gewinnstrategie austesten: die Maximum-Current-Strategy. Maximaler Stromfluss in einem Knoten weist auf dessen strategische Bedeutung im Raster hin. Die Maschine gewann mit dieser Strategie regelmäßig gegen ihre menschlichen Gegenspieler. Praktische Bedeutung hat dieser Lösungsansatz für den Aufbau und den zuverlässigen Betrieb großer Telefonnetze.

1916 in Petoskey (USA) geboren und 2001 in Medford (USA) gestorben.

Stelarc NO BODY IS PERFECT



Exoskeleton-Performance mit Stelarc

»Dies ist wohl die erste Performance, die für das Publikum gefährlicher ist, als für den Artisten.« Was der australische Performance- und Medienkünstler Stelarc damit beschreibt, ist ein Auftritt mit seinem Exoskeleton, einem sechsbeinigen Laufroboter mit einem Durchmesser von drei Metern und einem Gewicht von 600 Kilogramm. Dieser in zahlreichen Performances verwendete Apparat wurde bereits 1998 in Kooperation mit dem f18institut und Kampnagel Hamburg produziert und entwickelt. Der Künstler steht dabei wie ein Marionettenspieler in der Mitte eines spinnenartigen Gerüsts auf einer Plattform, die um 360° rotieren kann. Mit seinen beiden Armen, die über Sensoren mit der Maschine verbunden sind, kann er die sechs Beine des Geräts steuern.

Verschiedene Arm- und Fingerbewegungen werden durch Signale in unterschiedliche mechanische Bewegungen des Apparats übersetzt, der pneumatisch angetrieben wird. Das Exoskeleton ist in der Lage, sich vorwärts, rückwärts, zur Seite und um sich selbst zu bewegen sowie in die Hocke zu gehen und sich wieder zu erheben. Dadurch sind im Prinzip die gleichen Bewegungsabläufe wie beim Menschen möglich, nur eben mit einem erweiterten, um nicht zu sagen, monströs wirkenden Bewegungsapparat, der dem biologischen Körper das Laufen abnimmt.

Stelarc's Philosophie nach ist der menschliche Körper obsolet und unzureichend und benötigt daher quasi zwangsläufig technische Optimierung. Seit circa dreißig Jahren experimentiert Stelarc bereits mit den Möglichkeiten, den menschlichen Körper mittels technischer Hilfsmittel zu erweitern und die Synthese von Mensch und Maschine zu perfektionieren. Dafür muss meist sein eigener Körper als Experimentierfeld erhalten. Bereits Anfang der 1980er entwickelte Stelarc eine dritte Hand aus Aluminium und Stahl, die er sich als Instrument an seinen Körper montierte. Zwanzig Jahre später züchtete er sein eigenes Ohr aus menschlichen Zellen nach. Dieses wollte er als drittes Hörorgan an sei-

nen Arm operieren. Diese Vision scheiterte allerdings bisher. Auch ein künstliches Ohr samt Mikrophon, das er an seinen rechten Arm implantieren ließ, ist bisher ohne jede Funktion. Stelarc beschäftigt sich mit Mischwesen aus lebendem Organismus und Maschine, so genannten Cyborgs. Mit Exoskeleton ist ihm das bisher größte dieser Behelfsorgane gelungen und er einen Schritt näher in Richtung Mensch-Maschinenwesen gelangt.

1946 in Limassol (Zypern) geboren, lebt und arbeitet in Melbourne (Australien).

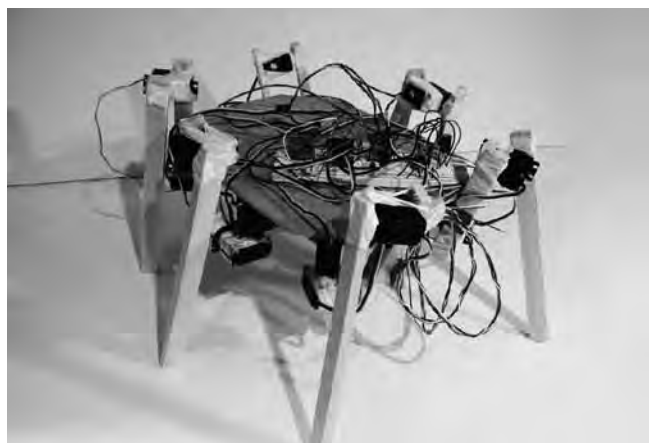
Oscar G. Torres POLLOCKS ERBEN



Jackoon the Artbot, 2008

Beispiele für symbiotische Beziehungen von Robotern und Menschen in Forschung und Wirtschaft sind omnipräsent: Wissenschaftler nutzen Roboter für Genforschung, Unterwasserexpeditionen und im All, das Militär setzt sie ein und in Spielzeuggeschäften kann man sie kaufen. Roboter beginnen ebenfalls, als Werkzeuge die Kunstwelt zu infiltrieren – weit verbreitet sind diese Systeme in der generativen Kunst. Der New Yorker Künstler Oscar G. Torres arbeitet als Geburtshelfer einer neuen Generation von Kunstrobotern (»Artbots«), die alle das Zeug dazu haben, eher Kollaborateure als Werkzeuge des Künstlers zu sein.

»Mein Interesse an Artbots«, erklärt Torres, »begann mit dem Wunsch, kleine Roboterassistenten für die Kunstproduktion einzusetzen, aber mit der Zeit wandelte sich dies. Dann wollte ich Roboter bauen, die ohne mein Zutun malen.« Artbots sind autonome Maschinen, die auf Leinwände zeichnen und malen. Die einen laufen auf der Oberfläche der Leinwände und arbeiten an einer vorher bestimmten Komposition, die anderen arbeiten nach dem Zufallsprinzip. Dabei kommunizieren die Roboter über Funk mit einem Zentralcomputer, der ihnen als Auge dient. Der Rechner analysiert visuelle Informationen aus zwei Quellen: Zum einen verarbeitet er die Standortdaten der Roboter mittels einer Kamera, die das Malgeschehen auf der Leinwand von oben im Blick hat. Zum anderen zerlegt er das Bildmotiv, das als Vorlage dient – ein Foto, eine Abbildung oder ein Video – in relevante



Spidee, 2009

Pixelinformationen, Farben und Helligkeitswerte. Jeder Artbot wird mit einem bestimmten Teil des Farbspektrums beauftragt. Da der Zentralrechner durch eine ID jeden Artbot erkennen kann und das Farbspektrum groß ist, limitiert lediglich das Leinwandformat die Anzahl der emsigen Helfer.

Jeder einzelne Roboter hat seinen individuellen Malstil, der sich maßgeblich aus dem Design und den ihm eigenen Bewegungen ergibt: »Jackoon the Artbot« (2008) ist ein modifiziertes Spielzeugauto, das Torres um einen Roboterarm samt Pinsel, Farbcontainer und Kommunikationstechnik ergänzte. Als erster und einziger bisher funktionierender Artbot bewies er, dass sich ein Spielzeug, das seine Fahrtrichtung nach Zufallsprinzip wählt, für präzise Malereien eignet. Jackoon wurde nach den beiden Abstrakten Expressionisten Jackson Pollock (1912-1956) und Willem de Kooning (1904-1997) benannt. »Hacked Hexbug« (2008) ist ein handelsüblicher, von Torres manipulierter Spielzeugroboter, der vorprogrammiert auf seine Umwelt reagieren kann. Statt ein aufwändiges Bewegungssystem für einen Artbot zu entwickeln, fügte er dem Produkt lediglich einen Stift hinzu. »Hexie« (2009) ist der zweite Prototyp eines gehackten HexBug. Seine Größe sollte ihn theoretisch akkurater malen lassen als seinen Vorgänger. Die weitere Entwicklung stoppte jedoch, weil seine instabilen Beine das Ladegewicht nicht tragen konnten. »Spidee« (2009) nutzt 20 Servomotoren – 18 für die Fortbewegung und zwei für den Mal-Arm. Ein komplexes System erlaubt dem Roboter graziöse Bewegungen. Er sollte sich organischer als die anderen bewegen, doch die Vertracktheit und der hohe Energieverbrauch machen ihn unbrauchbar für stundenlange Malaktionen. **1979 in Puebla (Mexiko) geboren und in Hartsdale (USA) aufgewachsen, lebt und arbeitet derzeit in New York City (USA).**

Halldór Úlfarsson FEEDBACK SELBST GEMACHT



Halldorophone #5, 2008

Halldorophone nennt der Isländer Halldór Úlfarsson seine in permanenter Weiterentwicklung befindliche Reihe elektroakus-

tischer Streichinstrumente, deren Klang durch Induzieren einer akustischen Rückkopplung erreicht und kontrolliert wird. Idee und Spielmethode der Klangkörper sind verschiedenen, konventionellen Streichinstrumenten entlehnt und gestatten es dem Spieler, den Klang zu färben. Dieser spezielle Sound wird erzeugt, indem fortwährend eine Rückkopplung im Instrument hervorgerufen wird: Durch Anschlagen der Saiten entsteht ein Ton, welcher von einem Mikrofon aufgefangen wird. Dieser Tonabnehmer leitet sein Signal an einen Verstärker weiter. Daraufhin wird der Klang über einen Lautsprecher im Inneren des Instruments abgespielt. Die Schallwellen lassen dabei die Saiten von neuem schwingen, was zu einer wiederholten Tonerzeugung führt. Dieser Ton wird erneut vom Mikrofon abgenommen, sodass ein geschlossener, endloser, beeinflussbarer Klangkreislauf entsteht.

Die erzeugten, konstanten Töne reichen von weich und wohltemperiert bis aggressiv, roh und schrill, wenn das Feedback sich löst und ausbricht. Die Idee zum Halldorophone wurde 2003 durch das »feedbackophone« des norwegischen Künstlers Atle Nielsen entfacht. Ohne musikalische Vorbildung entwickelte Úlfarsson die beiden Halldorophone #1 und #2 als modifizierte, mit wenig Fachkenntnis zurechtgebastelte Akustikgitarren, die jedoch das Prinzip gut genug demonstrierten. Version #3 – ein Auftragswerk isländischer Musiker – war der erste Versuch, ein Instrument von Anfang bis Ende selbst zu bauen – mit mäßigem Ergebnis, als »Bildungsauftrag« jedoch eine wichtige Erfahrung. #4 ist eine modifizierte Kantele (ein finnisches, zither-ähnliches Instrument) und bis auf seinen gelungenen, ziemlich schlagenden Tremolo-Mechanismus, mittels dessen der Spieler die Spannung aller oder jeder der einzelnen Saiten erhöhen kann, nicht sonderlich bemerkenswert. Mit dem Komponisten Tim Page, einem Langzeitförderer des Halldorophones, entschied Úlfarsson, sich bei der weiteren Entwicklung der Serie nahe am Cello zu orientieren. #5 entstand teilweise unter Anleitung des finnischen Gitarrenbaumeisters Kari Nieminen. Elektronik und Tonabnehmer wurden überwiegend vom Soundingenieur Jonte Knif entwickelt und gebaut. Diese Variante hat eine individuelle Lautstärkekontrolle für jede Saite, ihre Klangfarbe ist deutlich reicher als jene der vorherigen Versionen, ihre Stimmung entspricht der eines Cellos und sie ist – von einem klassisch trainierten Cellisten leicht zu handhaben – zurzeit unbefristet an die isländische Komponistin und Cellistin Hildur Ingvaldardóttir Guðnadóttir verliehen. #6 wurde als reisefreundliches, achtsaitiges Instrument für den japanischen Komponisten und Harfenspieler Emi Maeda gebaut. Angeschlossen an einen Mixer und bestens fürs Studio geeignet, erzeugt es aufgrund seiner vielen Saiten einen reichen, komplexen Sound und ist ideal für Musiker, »die mehr mit Reglern als mit Instrumenten arbeiten«. Ein weiteres geplantes, sechssaitiges Instrument (#7) soll die Stimmung einer Viola da Gamba erhalten. »Zutiefst befriedigend« ist für Úlfarsson, dass das Halldorophone ein künstlerisches Eigenleben hat, sein wahres Leben sozusagen in den Händen Anderer liegt. »Meine Aufgabe ist es eher, zuzuhören, was interessierte Musiker am Design verbesserungswürdig finden, welche speziellen Charakteristika sie sich noch wünschen oder welche aktuellen Eigenschaften anders gelöst werden sollten. Schon dies macht das Instrument nützlich und wertvoll, weil es Teil eines individuellen, künstlerisch-musikalischen Prozesses wird.« (Halldór Úlfarsson)

1977 geboren in Reykjavík (Island), lebt und arbeitet in Reykjavík (Island) und Helsinki (Finnland).

Morten Viskum DER HAND-APPARAT

Das Element der Provokation ist charakteristisch für Morten Viskums Arbeitsmethode – er balanciert mit seinen Werken zwischen Abscheu und Verwunderung. Häufig reizt der Norweger dabei die Grenzen dessen aus, was ethisch vertretbar und moralisch akzeptabel ist, indem er tote Tiere, abgetrennte Hände



The New Hand, seit 2008

und andere organische Materialien wie Blut- und Krebszellen verwendet, einige von Viskums Arbeiten sind gar anstößig. Dabei setzt sich der Künstler oft mit existenziellen Fragen über Leben und Tod, Religion und Politik sowie den Grenzverlauf zwischen Kunst und Wissenschaft auseinander. Bekannt ist er dafür, mit einer toten Hand zu malen – eine Praxis, die viel Aufmerksamkeit erregte und Diskussionen heraufbeschwor. 1997 erwarb Morten Viskum eine menschliche Hand, die von einem Leichnam abgelöst worden war. Sie lag für sechs Monate in seinem Atelier, bevor er damit begann, sie als Pinsel zu benutzen. »Wessen Hand ist das?«, »Wie hat er sie beschafft?«, sind zwei der vielen Fragen, die Viskum nie beantwortet hat. Die einzige Information, die Viskum über die Ursprünge dieser Hand gibt, ist, dass sie von einem Mann stammt, der über sechzig Jahre alt geworden ist. Mit ihr schuf Viskum das Werk »The Hand that Never Stopped Painting«, das erstmals 1999 in Kopenhagen gezeigt wurde. Der Besucher konnte selbst entscheiden, ob er die Hand sehen möchte oder nicht. Die Ausstellung zog große Aufmerksamkeit auf sich und tatsächlich wurde die Hand gestohlen. Die Kopenhagener Polizei wusste nicht, was sie tun sollte, handelte es sich bei dem gestohlenen Gegenstand doch um ein sehr kurioses Objekt. Schließlich fand die Hand aber doch ihren Weg zurück zu ihrem neuen Besitzer. Neben dem Malen von Bildern nutzte Morten Viskum die Hand später außerdem dazu, um mit (Tier-)Blut zu malen.

Für »The New Hand« (2008) verwendete er eine neue tote Hand. In den Bildern, die mit dieser Hand bisher gemalt worden sind, sind die Linien grob und viel expressiver als die kurzen abgebrochenen Linien, die die früheren Werke kennzeichnen. Technisch betrachtet, wirken die Bilderserien recht unterschiedlich. Es scheint, als wäre bei »The New Hand« die ganze Hand zum Malen genutzt worden. Außerdem wurden die Finger auf ganz andere Art eingesetzt. Das Muster sieht nahezu aggressiv aus im Vergleich zu den akkuraten und detailgetreuen früheren Bildern. 2009 gelangte Morten Viskum an eine weitere Hand – die Hand eines Schwarzen. Er benutzte sie, um »The Black Hand« zu schaffen, eine Installation, die eine ausgestopfte springende Impala (Schwarzfersenantilope), einen Wandtext und Landschaftsmalereien umfasst. Der Text und die Bilder wurden mit dieser Hand gestaltet. In der Installation liegt die Hand in einer Metallbox auf einem Sockel und das Publikum kann wiederum entscheiden, ob es das Organ sehen möchte oder nicht.

Gegenwärtig verfügt Morten Viskum also über drei verschiedene Hände. Wenn er mit ihnen malt, drückt jede einen anderen Stil aus – die Bilder sind Ausdruck einer jeweils anderen Persönlichkeit. Sagen diese Arbeiten etwas über die reale Person hinter der Hand aus? Woher könnte die Hand kommen? Von einer Person, die Viskum kannte? Ist sie von einem Amputierten, der noch immer lebt? Weshalb malt man mit einer toten Hand? Morten Viskum behandelt damit den Tod und dessen Erscheinungsbild in unserer Gesellschaft. Dadurch werden unsere Gefühle, Gedanken und ethischen Praktiken ebenso in Frage gestellt wie die Beziehung zwischen Kunst und Gesellschaft.

1965 geboren in Helsingør (Dänemark), lebt und arbeitet in Vestfossen (Norwegen).

Jim Whiting RAMBO MIT INTEGRALPUMPE



Rambo Gun 5

Der britische Künstler und Tüftler Jim Whiting ist bekannt für seine beweglichen Maschineninstallationen. Seit fast 30 Jahren baut der gelernte Elektroingenieur kinetische Objekte: Einmal sind es fahrende Möbelstücke, ein anderes Mal Geräte, die an mechanische Insekten oder an Mensch-Maschine-Zwitterwesen aus einer Fabelwelt erinnern. In zahlreichen Ausstellungen wurden die mechanischen Konstruktionen weltweit gezeigt. Seit 1997 kann man regelmäßig in Whittings faszinierendes Universum namens Bimbotown eintauchen, derzeit ist die »mechanisierte Galerie mit Stadt-Ambiente« in der Leipziger Baumwollspinnerei zu erleben. In Bettenfahrten, auf hüpfenden Sofas und im Dialog mit willkürlich sich in Bewegung setzenden Kreaturen kann man diese skurrile Welt interaktiv erobern. In einem abgetrennten Teil Bimbotowns hat Whiting seine Werkstatt, wo er an der Weiterentwicklung seines Konzepts eines mechanischen Figurentheaters bastelt.

Whiting begann in den frühen 1980ern, Roboter zu konstruieren, Automaten, die mit so genannten Aktoren funktionieren, eine Art Muskel aus verstärktem Feuerwehrschauch, der mit Druckluft betrieben wird. An einem Ende sind sie an geschweißte Zargenbuchsen angeschlossen. Aktoren eignen sich besser als die Verwendung von standardisierten Luftzylindern, denn sie ermöglichen eine leichtere Konstruktion und damit auch schnellere und unberechenbarere Bewegungsabläufe – wodurch der Künstler spontane Ideen schneller umsetzen kann. Um diese Muskel richtig abdichten zu können, hat Whiting die hier ausgestellte Rambo Gun entwickelt. Für die Funktionsweise der Muskeln brauchte er ein äußerst strapazierfähiges Gerät, das bis zur vollen Auslastung der Zugkraft beansprucht werden kann, um die Dichtung zu gewährleisten.

Die Rambo Gun zieht beide Enden des Drahtes, der um den Feuerwehrschauch gewickelt ist, macht darin einen Knoten und schneidet ihn ab, um eine luftdichte Isolierung zwischen Schlauch und Buchse zu garantieren. Aufgrund der hohen Zugkraft des Apparates ist es notwendig, diese akkurat anzupassen, weshalb die frühen Modelle 1 und 2 mit Luftdruck arbeiteten und in den späteren Modellen 3 bis 5 Hydraulikflüssigkeit verwendet wurde. Das hier ausgestellte 5. Modell hat eine Integralpumpe und wird durch einen 7,2-Voltmotor betrieben. Die verschiedenen Schrauben sind für die Justierung von Geschwindigkeit und Rücklaufdruck vonnöten, die es ermöglichen, einen Knoten in den Draht zu binden, ohne dabei einen Durchhang zu riskieren. Wenn man beispielsweise 2,6 Millimeter verzinkten Draht benutzt, dann beträgt der optimale Druck 40 bar, was einer Zugkraft von 511 Kilogramm entspricht. Ihren Namen bekam die Rambo Gun

KÜNSTLER W - X

übrigens, weil der Assistent Whittings mit dem ersten Modell aussah wie Sylvester Stallone in »Rambo«.

1951 in Paris (Frankreich) geboren, lebt und arbeitet in Leipzig (Deutschland).

Krzysztof Wodiczko SPRACHATTACKEN-LAFETTE



The War Veteran Vehicle, seit 2008

Die herkömmlichen Abgrenzungen des Kunstbetriebs interessieren Krzysztof Wodiczko so wenig wie das klassische Handwerkzeug des Künstlers. Seit den 1980er Jahren erregt der in Polen aufgewachsene, in Boston lebende Kosmopolit durch großformatige Projektionen im öffentlichen Raum Aufsehen; ihm eilt ein Ruf als Tüftler und Erfinder an der Schnittstelle von Kunst, Design und Technologie voraus. Der Medienkünstler leitet die Interrogative Design Group am Massachusetts Institute of Technology (MIT), frei übersetzt eine »Gruppe für hinterfragendes Design«, ein Zusammenschluss aus Forschern, die mittels Kunst und Technologie an Designobjekten arbeiten, welche Bezug nehmen auf drängende kulturelle Themen und gesellschaftskritische Fragen aufwerfen. Berühmt sind Wodiczkos »Homeless Vehicles«, kompakte mobile Eigenheime für Obdachlose, nicht über deren Köpfe hinweg entwickelt, sondern in Abstimmung mit ihnen. Mit Vehikeln, teils symbolisch aufgeladen, teils frappierend funktional, arbeitet Wodiczko seit den 1970er Jahren, durch sie transportiert er verdrängte Themen ans Licht öffentlicher Diskurse.

Das aktuelle Projekt der Forschungsinitiative, »War Veteran Vehicle« (Gefährt für Kriegsveteranen), versetzt ehemalige Soldaten in die Lage, ihren Schwierigkeiten bei der Rückkehr ins zivile Leben Gehör zu verschaffen. Hierzu hat Wodiczko ein typisches Militärfahrzeug, den Humvee, quasi beim Namen genommen. Humvee steht für »High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle« (hochmobiles Mehrzweckfahrzeug). Dort, wo im Krieg üblicherweise schwere Waffen montiert sind, trägt das Veteranenvehikel einen Videoprojektor und eine Soundanlage – zum Abfeuern von Text- und Klangfragmenten auf Gebäude und Monumente. Die private Verarbeitung der Kriegserfahrungen gerät an die Öffentlichkeit, traumatisierende Erlebnisse lassen sich anzeigen und, zumindest symbolisch, abwerfen. Die Grundlage für die audiovisuellen Projektionen waren Begegnungen, Workshops und Interviews mit über vierzig obdachlosen, ehemaligen Irak-Kriegern. Sieben Monate lang lud die Interrogative Design Group die Veteranen ein, ihre Statements, Botschaften und Augenzeugenberichte zu Kriegs- und Folgeerlebnissen zu diskutieren und niederzuschreiben. 2009 kam das Vehikel in Denver und Liverpool zum Einsatz.

Die in der Ausstellung präsentierte Versuchsanordnung adaptiert die Funktionsweise des Vehikels für den Kunstraum. Herzstück der Installation ist eine neue Software zur Komposition der Text- und Toncollagen in Echtzeit. Die Ausstellungsbesucher dürfen selbst Hand anlegen und werden zu Beta-Testern. Erweist sich die Software als praxistauglich, dann wird das Team um Wodiczko sie bei künftigen Einsätzen des »Veteran Vehicles«

berücksichtigen und muss nicht mehr auf vorproduzierte, statische Collagen zurückgreifen.

1943 in Warschau (Polen) geboren, lebt und arbeitet in Boston (USA).

Zafos Xagoraris KUNST MIT WEITBLICK



Installation eines Periscopes im ehemaligen Gefängnis Eptapyrion, Thessaloniki, 2007

Das Werk von Zafos Xagoraris umfasst Zeichnungen, Installationen und Sound-Aktionen im öffentlichen Raum. Das Gerät (griech.: organa) schafft dabei ein Minimum an sozialer Bindung oder wird zu einem Teil jenes öffentlichen Raumes, in dem es installiert ist, einem Teil des finalen Werks, das bei Xagoraris durch den Zustand definiert ist, den die Beziehung Mensch-Mechanismus-Raum erzeugt. Das Werk verkörpert einen Weg, um eine Situation, eine Gelegenheit, einen Raum oder auch nur ein Leitmotiv der Kommunikation für Menschen zu schaffen. Arrangements aus einfacher, technologischer, umgebauter Ausrüstung oder aus unter geringstem Aufwand selbst gebauten Geräten spielen eine Schlüsselrolle in der Strategie von Xagoraris, weil deren offenkundige Simplität es ihm gestattet, wiedererkennbar und autonom zu arbeiten. Die Beziehung zwischen einsamem Individuum und Menschenmenge oder die isolierte Präsenz an verlassenem (Un)Orten, die diese Objekte durch ihre Gegenwart hervorrufen, sind dabei charakteristisch. Oft konzentriert sich Xagoraris auf das Medium Klang, auf akustische Praktiken und Interventionen, mittels derer er die Grenzen dieses immateriellen Elements materialisiert, seine Kapazitäten manipuliert oder gar sein Klangvolumen herumdreht. Die akustische Übertragung, der Klangtransfer von einem Ort an einen anderen, der auch einen anderen Kontext hat, stellt die Grenzen des physischen Raums infrage, indem sich Schallwellen leicht und schnell über weite Gebiete bewegen und raumfüllend ausbreiten. Dadurch unterliegen die Arbeiten aber auch einem gewissen Kontrollverlust, der durchaus bewusst und auch gewollt ist. Mit den uniformen Lautsprechern in »Sound of Crowd«, die von flanierenden Besuchern ausprobiert werden können, wurden in einem Studentenworkshop beispielsweise Klänge von Massendemonstrationen übertragen. Auch mit »Periscope« reizt Xagoraris die Übertragung einer, in dem Falle visuellen, Quelle bis an ihre Grenzen aus. Ein Periskop (griech.: peri, »um, herum« und skopéin, »beobachten«, »(aus)spähen«) ist ein Sehrohr, ein optisches Instrument zum Beobachten aus einer Deckung heraus. An beiden Öffnungen des transportfähigen, künstlerischen Instruments sind Prismen, Spiegel und Metallteile angeordnet, es setzt sich aus Rohrmodulen zusammen und kann unterschiedliche Längen annehmen. Xagoraris thematisiert hier die im städtischen Leben allgegenwärtige Möglichkeit der Kontrolle über andere Menschen und bestimmte Territorien. Das Konzept der Kontrolle geht zurück auf die Spekulation um Identität und Territorium, es wohnt bereits dem Wort »Territorium« inne, das vom lateinischen Verb »terreo« abstammt, was »ängstigen« oder »erschrecken«, also Festhalten an Macht bedeutet.

1963 geboren in Athen (Griechenland), wo er auch lebt und arbeitet.

ZUR SOZIOLOGIE DES GERÄTS – EINE FANTASIE CHRISTINE VON BRÜHL

Das Wort »Gerät« kommt von Rat. Es hat auch mit den Verben geraten, also gelingen, und beraten zu tun, sowie mit verraten. Das Gegenteil von geraten ist misslingen. Wer von einem Gerät schon einmal richtig im Stich gelassen wurde, weil es im entscheidenden Moment nicht funktioniert hat, fühlte sich in der Tat einigermäßen machtlos. Das kommt einem Verrat gleich. Kein schönes Gefühl. Doch sprechen wir lieber von den guten Seiten. Gerät steht, laut Wörterbuch, für einen einzelnen räumlich abgegrenzten Gegenstand oder eine Gruppe von Gegenständen, mit denen etwas bearbeitet, hergestellt oder bewirkt werden kann. Man spricht auch von Gerätschaften. Dazu gehören einzelne Gattungen wie Elektrogerät, Haushaltsgerät, Baugerät oder Turngerät. Geräte kennen Beziehung und Funktion, sie können vermitteln und miteinander kommunizieren und haben damit durchaus etwas Menschliches. Im Gegensatz zum Menschen jedoch arbeiten Geräte ganz und gar freiwillig und im besten Fall sogar ohne eigenes Zutun. Einige von ihnen, Waschmaschinen beispielsweise, auch Videorekorder oder Radios, agieren sogar in unserer Abwesenheit, wenn sie zuvor entsprechend instruiert und eingeschaltet wurden. Und sie tun es im besten Fall ein Leben lang. Ein Gerät hat jahrzehntelang ohne Widerrede und Tarifverhandlungen so zu funktionieren, wie es beim Erwerb desselbigen versprochen wurde. Geräte sind nützlich, ja die Nützlichkeit ist geradezu ihr Lebenszweck. Ein Gerät, das nichts

oder unnütze Geräte. Sie sind nicht zu verwechseln mit Geräten, die ihre Funktion nicht mehr erfüllen, keineswegs. Sie sind weder kaputt noch zwecklos. Nein, man braucht sie nur eigentlich nicht: Eierkocher zum Beispiel, oder Popcornmaschinen. Eier kann man auch in kochendem Wasser garen, Popcorn mühelos in einem großen Topf herstellen. Mechanische Apfelschäler gehören auch zu dieser Gattung. Wer viele Geräte zur Hochzeit bekommen hat, ist reich und glücklich. Außerdem ist er ausgesprochen sesshaft. Mit vielen Geräten ist es schwierig, umzuziehen – oder zumindest teuer. Das ist der eigentliche Grund für solche Geschenke. Sie sind eine Auszeichnung. Sie sind ein Zeichen dafür, dass der Mensch im Leben und in der Gesellschaft angekommen ist. Und je überflüssiger die Geräte desto größer die Auszeichnung, denn sie bedeuten Luxus. Zu einem anständig ausgestatteten Haushalt gehört natürlich auch eine gut bestückte Werkzeugkiste. Auch hier ist es wichtig, dass es sich um Werkzeug handelt, das zuverlässig seinen Dienst tut. Nichts ist schlimmer als ein Hammer, der sich verformt, nur weil die Nägel, die er in die Wand zu treiben hat, aus Stahl sind, oder die Wände aus Beton. Nichts bringt rascher zur Verzweiflung als ein Schraubenzieher, dessen Handgriff zerbricht, weil der Schraubenschlitz stärker ist als der Kunststoffgriff. »Equipment ist alles«, pflegt meine Freundin Laula zu sagen, und sie weiß, wovon sie spricht. Laula spaziert

gleich mit in der Röhre verschwindet. Wer versucht, mit einem Handbohrer eine Walnuss zu knacken, die er sich zur Fixierung zwischen die Knie geklemmt hat, braucht gutes Verbandszeug. »Das muss er abkönnen«, pflegt mein Gemahl, der Künstler Henrik Schrat, zu sagen, wenn er wieder einmal mit dem Hammer auf einen Schraubenzieher eindrischt, um damit eine Kerbe in einen Stein zu schlagen. Dass der Schraubenzieher dabei kaputtliert und sich in Tausenden von Kunststoffstückchen über den Atelierboden verteilt, nimmt Henrik ihm ernsthaft übel. An sich kennt sich kaum einer mit Geräten so gut aus wie bildende Künstler und Ausstellungsmacher. Denn wer ein Bild malen möchte, braucht einen Pinsel, wer dieses Bild nach seiner Vollendung zu rahmen gedenkt, benötigt Holz, Leim und Schraubzwingen. Will er das Gemalte auch noch aufhängen, benötigt er einen Hammer, um den Nagel in die Wand zu schlagen, gegebenenfalls eine Wasserwaage, damit das Kunstwerk gerade hängt. Um das Bild schließlich Besuchern zu zeigen, also um es auszustellen, braucht er einen noch größeren Pinsel, um den Raum, in dem das Bild aufgehängt wird, zuvor schneeweiß zu streichen. Im besten Fall verwendet er hierbei eine Malerrolle, auch eine Leiter ist nicht unzumutbar. Wer keine Leiter hat, kann nur den unteren Teil der Wand streichen, außer er ist von außerordentlichem Wuchs oder der Raum außerordentlich klein. Auch die Zimmerdecke lässt sich von Stuhl oder Leiter aus besser streichen, denn welcher Mensch ist schon so lang, dass er mit ausgestrecktem Pinsel die Decke eines Raumes erreicht? Ein Riese müsste das sein, ein Mensch, dem es immerzu an passender Garderobe mangelt.

Ein Zimmer, das nur zur Hälfte geweißelt wurde, sieht freilich einigermäßen unvollständig aus. Der Kunst, die es zu präsentieren sucht, mangelt es womöglich prompt auch an der notwendigen Vollständigkeit. Ein unvollständiges Bild ist schließlich möglicherweise gar keine Kunst. Und wo wäre überhaupt das Bild, wenn es keinen Pinsel gegeben hätte, um Grundierung und Farbe auf die Leinwand aufzubringen? Wo bliebe die Kunst, wenn es keine Geräte gäbe, um sie zu realisieren und in Szene zu setzen? Und ab wann, ja, ab welchem Stadium des Schaffensprozesses kann man das Gemälde überhaupt als Kunst bezeichnen? Kommt zuerst das Bild oder vielleicht doch erst der Pinsel? Stehen Hammer und Nagel in der Rangordnung nicht vielleicht über den Bildern? Und wo bleibt dabei der Künstler? Ist er ohne sein Gerät womöglich gar kein Selbiger? Müsste man nicht fragen: Was wäre der Künstler ohne seinen Pinsel?

Genau genommen stehen manche bildende Künstler mit Gerätschaften prinzipiell auf Kriegsfuß. Der Ursprung ihres Könnens liegt – aus ihrer Sicht – in der Genialität ihres Denkens. Da haben Geräte keinen Platz. Sie kommen erst bei der Realisierung ins Spiel, also zu einem Zeitpunkt, wo es das Kunstwerk längst gibt. Es existiert zwar bislang nur in Gedanken, aber dort ist es niet- und nagelfest verankert. Wenn sich ein Gerät in dem, wie der Künstler meint, unspektakulären Teil des Schaffensprozesses dem Schaffenden widersetzt, gerät er leicht in Wut. Ein Gerät hat zu kooperieren. Es verhindert sonst im Ernstfall die Verwirklichung eines genialen Entwurfes, und das ist wahrlich unverzeihlich.

Trotzdem stellt sich die Frage, welchen Stellenwert man dem Gerät in der bildenden Kunst einräumen muss. Es ist doch in der Tat ohne Gerät nichts machbar. Pantomimen können ohne Geräte Kunst schaffen. »Gebt zu: Euer Gerät ist Teil Eurer Kunst«, flüstern sie zornig.



Zwei Blicke in Heinos Raritätenkabinett, ein Nahweltmuseum in Sieglitz bei Naumburg

nützt, muss überhaupt nicht existieren. Ein Handmixer, der keine Eier schaumig rührt, kann umgehend in den Mülleimer geworfen werden. Allein der Stecker sollte zuvor noch gezogen werden. Wer eines Fernsehers gewahr wird, der aus dem Fenster im dritten Stockwerk eines Hauses auf die Straße geworfen wird, hat dafür vollstes Verständnis. Mitgefühl ist hier völlig fehl am Platz.

Ein gutes Gerät zeichnet sich aber ja gerade dadurch aus, dass es treu seine Dienste tut und um Himmels willen nicht entsorgt werden muss. Zu einem guten Gerät entwickelt der glückliche Besitzer eine Art persönliche Beziehung. Er gibt ihm, ähnlich wie seinem Goldhamster oder dem Kanarienvogel, einen Namen und pflegt es. Viele Menschen lieben ihren Staubsauger aufrichtig und unterhalten sich mit ihrem Fernseher, auch wenn er nicht eingeschaltet ist, oder sie tatsächlich wahlweise Auto, Fahrrad, Schlitten oder Rollschuhe leise, bevor sie damit losfahren. Haushaltsgeräte sind privilegiert, denn sie befinden sich, wie der Name schon sagt, im Haushalt des Eigentümers, also in dessen Privatsphäre. Und sie sind gerne mal vom ersten Tag an mit dabei, denn Haushaltsgeräte bekommt man zur Hochzeit: Mixer, elektrischer Gurkenhobel, Entsafter, Brot- und Wurstschneidemaschine. Manchen Paaren wird gleich ein ganzer Fuhrpark in die Küche gestellt. Alles surrt vor Dienstfeier. Mit dabei sind gelegentlich auch sehr unpraktische

gerne tagelang durch Baumärkte und prüft kritisch und präzise, was alles neu auf den Geräte- und Werkzeugmarkt geworfen wurde. Ihre Betrachtung widmet sich nahezu ausschließlich der Frage, ob das neue Zeug auch funktioniert und haltbar ist. Das ist, wie sie zu bekräftigen pflegt, keine Selbstverständlichkeit. Nicht einmal bei Markenware!

Dabei mangelt es den Herstellern bisweilen lediglich an der nötigen Fantasie. Viele Werkzeuge funktionieren beispielsweise deshalb nicht, weil sie nur für Männer gebaut sind. Viele Frauen denken ja, sie könnten keine Löcher in die Wand bohren, dabei liegt es nicht an mangelnder Geschicklichkeit, sondern allein daran, dass der elektrische Bohrer, den sie benutzen, zu schwer ist. Manche Männer denken aus demselben Grund, sie seien keine wahren Männer, dabei liegt es auch bei ihnen nicht daran, dass es ihnen an Handwerklichkeit mangelt, sondern weil sie kleiner sind als ihr Bohrer.

Nun gut, der Eigentümer nimmt sich bisweilen die Freiheit, sein Werkzeug in grob zweckentfremdender Form zur Anwendung zu bringen. Gerade Kinder entwickeln dahingehend erstaunliche Kreativität. Wer einen Staubsauger dazu einsetzt, den hauseigenen Kanarienvogel zu massieren, darf sich nicht wundern, wenn das Tier Hals über Kopf eingesaugt wird. Wer ihn benutzt, um Opa einzelne Härchen vom Nacken zu entfernen, muss damit rechnen, dass das Toupet

IDEENKIOSKE UND FLUGBIBLIOTHEKEN INTERVIEW MIT STEFANIE JÜNGLING

Die Kunst der Buchhaltung erschöpft sich für eine Bibliothek nicht in der Sicherung, Sortierung und Bezifferung ihrer Schätze, sondern – als Bildungsauftrag – in der steten Neuerfindung einer zeitgemäßen Identität. Wir haben unter anderem Stefanie Jüngling (*1970) eingeladen, ein Kunstprojekt für unsere Bibliothek zu entwickeln. Bevor das Projekt im Juli 2010 startet, befragten wir sie zu den Impulsen ihrer Auseinandersetzung mit Bibliotheken und Büchern:

Welche Bibliotheken und Sammlungen haben dich beeindruckt?

Es gibt viele wunderbare Bibliotheken in eindrucksvollen Gebäuden und mit besonderen Sammlungen. Wenn ich an die praktische Nutzung von Bibliotheken denke, finde ich ein Konzept in London sehr spannend: die »idea stores«. Die Ideenkioske werden zum Großteil in ärmeren Stadtteilen initiiert, um Menschen anzusprechen, die normalerweise kaum Bibliotheken nutzen würden. Ich persönlich kenne den ersten »idea store« in Whitechapel. Seine Öffnungszeiten wurden an die des nächstgelegenen Supermarktes angeglichen. Neben einem Café und freien Internetzugängen werden Lesezirkel und Kurse angeboten. Zum Teil können die Kursteilnehmer anerkannte Abschlüsse machen. Das Wichtigste ist jedoch, dass die Bibliotheken von den Bewohnern im Viertel wirklich angenommen werden.

Welche Kunstbücher müsste jede Bibliothek deiner Meinung nach besitzen?

Das ist eine schwierige Frage. Interessant wäre für mich selten gesammeltes Material, das mehr von der Haltung eines Künstlers vermittelt. Außerdem würde ich es begrüßen, wenn mehr

Kunstabibliotheken Einladungskarten von Ausstellungen und andere Kleinschriften sammeln würden, da diese sehr viel über die Handschrift eines Künstlers verraten.

Du hast bereits mehrere Projekte mit Büchern und Schrift gemacht. Was reizt dich an der Arbeit mit Büchern?

Bücher und Lesen sind so etwas wie mein Lebenselixier. Aus der Beschäftigung mit Büchern heraus begann ich sie, wie von selbst, als Material meiner Arbeiten zu nutzen. Dabei war meine erste Installation mit Büchern sehr wichtig. Für sie füllte ich den Boden eines Ausstellungsraumes mit Büchern, die alle auf dem Buchrücken standen, so dass die Seiten nach oben zeigten. Ich verwendete unterschiedliche Bücher und ordnete sie nach der Größe. So entstand eine hügelige Buchlandschaft. Die Besucher konnten diese Fläche betreten, wobei viele das als respektlosen Akt empfanden. Für mich jedoch war es selbstverständlich, dass Bücher auch als Grundlage benutzt werden können. Sie haben übrigens nicht unter der Begehung gelitten.

Hast du schon Ideen für das bevorstehende Kunstprojekt in Leipzig?

Ganz bewusst keine, denn ich will versuchen, eure Bibliothek erst einmal – wie übrigens auch jeden anderen Ort meiner künstlerischen Arbeit – ohne konkrete Vorstellungen auf mich wirken zu lassen. Die spannendsten Bezüge finde ich meist beiläufig in Nebenbemerkungen, die werden dann eine Art Schlüssel für mich.

Stell dir vor, du würdest eine Bibliothek leiten: Wie sieht deine Traumbibliothek aus?

Als Romantikerin träume ich von altehrwürdigen und zugleich modernen Bibliotheken. Reizvoll wäre es, eine mobile Bibliothek zu leiten, die sich



Stefanie Jüngling, ex libris, Projekt in der Murhardschen Bibliothek Kassel, 2005

wie ein Chamäleon an verschiedene Umgebungen anpasst: erst in einem Einkaufszentrum, dann in einer Sporthalle oder in öffentlichen Verkehrsmitteln. Ich würde Bücher an Orten zugänglich machen, an denen man sie kaum erwartet. Wie wäre es mit einer Flugzeugbibliothek? Man stelle sich das Angebot einer Stewardess vor: Kaffee oder Tee? »Die Geschichte der Kunst« von Gombrich oder Sophie Calles »Wahre Geschichten«? Glücklicherweise kann ich als Künstlerin derartige Traumbibliotheken verwirklichen.

BIBLIOTHEK: DIE KUNST DES BUCHHALTENS

Ab Juli ist unsere Kunstbibliothek Interaktionsraum für das Projekt »Die Kunst des Buchhaltens«. In einem Workshop werden sich ausgewählte Künstler mit ihr vertraut machen. Die künstlerischen Arbeiten, die im Anschluss entstehen, werden von Oktober bis Dezember 2010 vor Ort zu sehen sein.

Öffnungszeiten: Di – Fr 11 – 18 Uhr

JENSEITS DER HOCHGLANZKATALOGE BRITT SCHLEHAHN

Buch, Kunst und Leipzig verbinden sich traditionellerweise vor allem im Frühjahr besonders miteinander. Die Leipziger Buchmesse lenkt ab vom Verlust zahlreicher Verlage in der Stadt und davon, dass die Zahl der Orte überschaubar ist, an denen Bücher origineller Machweise und Inhalte zu konsumieren sind. Der Ausnahmezustand von fünf Tagen wird Image fördernd als Anknüpfung an die bürgerliche Lesetradition beworben und bietet kurzzeitig dem Standort unter dem hemdsärmelig klingenden Slogan »Bücher machen Leute« eine größere Bühne.

Dass dem auf eine durchaus feinsinnige Art und Weise ganzjährig Folge geleistet wird, zeigen die in den letzten Jahren regelmäßig prämierten Publikationen aus Leipzig. Hilfestellungen zur Realisierung von Formaten, die sich gern neben Norm und Hochglanzkatalogen ansiedeln, bieten zuvorderst die Hochschule für Grafik und Buchkunst, die Galerie für Zeitgenössische Kunst und die kommerziellen Galerien vor Ort. Diese Verbindungen rücken eine alte Debatte wieder in den Vordergrund: In welchem Verhältnis stehen Buch und Kunst? Welche Auswirkungen hat das auf die Rolle der Gestalterinnen und Gestalter? Bereits vor einem Jahr erschien mit »Liner Notes. Gespräche über das Büchermachen. Leipzig z. B.« (Hrsg. Markus Dreßen et al., Leipzig 2009) ein Buch, welches das eigene Selbstverständnis von der Geste des Machens ganz im Sinne von Vilém Flusser verhandelt. Demnach erscheint die Dialektik zwischen Theorie und Praxis obsolet. Die Rolle des Gestalters wird in mehreren Schritten hinterfragt und über die Grenze des Handwerks hinweg ausgedehnt. Publierte Beispiele aus den Grabenkämpfen, ob Gestaltung nun Kunst oder Dienstleistung sei, finden sich in den

letzten Jahren genügend vor Ort. Nicht das verbindende Element stand bei »Liner Notes« im Vordergrund, sondern die Unterschiede, die das Experimentieren und Lernen an einer Akademie gegebenenfalls produzieren. Fiktive und reale Gesprächsprotokolle erläutern den Entstehungsprozess von möglichst raffiniert gestalteten Büchern, die den eigenen Ansprüchen Stand halten. Diese liegen, wie das Buch eindrücklich zeigt, auf einem sehr hohen Niveau. Nicht selten erhebt die gestaltende Hand so Anspruch auf



Doppelseite des Buches »Liner Notes« (2009)

Autorenschaft. Mittel zum Zweck bilden dabei die Verwendung unterschiedlichster Materialien – angefangen vom Buchumschlag bis zum Seitenblatt – sowie Aufbau und Anordnung, welche nicht selten auf den ersten Blick verwirren und sich gegen ein schnelles Durchblättern erfolgreich erwehren. Das mit den »Goldenen Lettern« der Stiftung Buchkunst und dem Sächsischen Staatspreis für Design ausgezeichnete Buch »Die SS-Rune als Sonderzeichen auf der Schreibmaschine« von Elisabeth Hinrichs, Aileen

Ittner und Daniel Rother (2010) ist da ein aktuelles Beispiel. Es setzt den seit einigen Jahren auftretenden Trend in der Buchgestaltung fort: »Auf Augenhöhe« zwischen Form und Inhalt zu agieren. Aus diesem Verständnis heraus entstand ein Buch, das eher einem zwischen den Buchdeckeln beheimateten Archiv gleicht. Die Lehrbilder, Fotografien, Akten und Zitate wecken zahlreiche Assoziationen und erschließen auf eine – falls das in diesem Kontext überhaupt zulässig zu behaupten ist – spielerische Machart die Grausamkeiten, die einem vermeintlich neutralen technischen Gerät wie der Schreibmaschine innewohnen. So entstehen aus der Recherche zu einem Zeichen auf einem mechanischen Artefakt neue Erkenntnisse, die wesentlich von der Gestaltung der Publikation bestimmt werden. Diese Art von gestalterisch-künstlerisch-wissenschaftlicher Produktion stellt an sich keine Neuheit dar, bietet aber im Zeitalter von fast allumfassender Immaterialität eine haptisch-visuelle Machart dar, die die Zukunft des Buches grundlegend bestimmen könnte.

Hausnotiz: Beispiele aktueller Buchkunst aus Leipzig, sowohl die im Text erwähnten Publikationen als auch alle Ausgaben der Lubok-Reihe, finden Sie in unserer Bibliothek.

KREATIVE SPINNER: KUNST UND BUCH

2010 steht das Buch als künstlerisches Medium im Mittelpunkt unseres Kunstvermittlungsprogramms. In zahlreichen Projekten, Kursen und Workshops entstehen Bücher und individuelle Journale, welche die Kinder und Jugendlichen selbst gestalten. Ausführliche Informationen und aktuelle Angebote sind auf unserer Webseite zu finden: www.kreativespinner.de

WELCHE WUNDERBARE UTOPIE IN SO EINER HALLE 14 STECKEN KANN

Die Columbus Art Foundation geht als Partner der HALLE 14 mit ihrer Ausstellungsfläche im 2. OG nun ins 3. Jahr. Karoline Mueller-Stahl führte ein Gespräch mit dem Direktor Jörg van den Berg.

Was können wir in der Ausstellung »schrägterrain« der Columbus Art Foundation sehen?

Das ist für mich insofern ein wichtiges Ausstellungsformat, als ich sechs ehemalige Positionen des Columbus-Förderprojekts aus der Zeit zeige, bevor ich 2006 die Columbus Art Foundation übernommen habe. Diese sechs Positionen konzentrieren sich in ihren Arbeiten auf die Themenfelder Natur und Landschaft. In diesem Kontext wird »schrägterrain« vermutlich – und jetzt kommt ein nicht ganz unproblematischer Begriff – eine »schöne« Ausstellung werden, obwohl die sechs Positionen alle fantastische Brechungen in sich tragen. Ich bin sehr gespannt darauf, wie das in so einer »roughen« Halle wie unserer hier in der Spinnerei funktioniert.

Die Räume sind sehr eindrücklich, groß und weitläufig. Man sieht, dass es alte Produktionshallen sind. Was bedeutet das für die Arbeit?

Das ist uns wichtig und ist auch in der Kooperation zwischen Kim Wortelkamp von quartier vier und mir eine ganz klare Zielsetzung gewesen. Wenn du das zum Beispiel mit der Fläche der Nachbarn vom Universal Cube vergleichst, dann haben wir hier das genau umgekehrte Prinzip des Universal Cubes. Die Studierenden von der Hochschule für Grafik und Buchkunst (HGB) haben »white cubes« eingezogen mit grauem Fußboden, Überbeleuchtung in den Kisten drin, draußen alles roh gelassen. Wir haben uns dazu entschlossen, die Weitläufigkeit der 1.000 Quadratmeter großen Ausstellungsfläche ernst zu nehmen, einen »floating space« zu gestalten, ohne Innenraum, aber mit sehr präzisen Setzungen. Eine Überarbeitung der historischen Substanz fand dergestalt statt, dass man nur den gebröselten Fußboden rausgenommen hat, die Decken und Wände wurden ganz leicht sandgestrahlt, so dass an diesen Stellen die Geschichte des Gebäudes sichtbar bleibt. Die Wände sind wiederum so präzise gesetzt und von der Oberfläche her so behandelt, dass die Kunst nicht immer gegen die Industrieromantik arbeiten muss. Und wenn du dir unsere bisherigen Ausstellungen angeschaut hast, dann hat das, glaube ich, gut funktioniert.

Ihr seid einer der Partner der HALLE 14, neben Euch ist hier noch Universal Cube, den du gerade schon erwähnt hast. Wie sieht die Nachbarschaft aus?

Dazu muss man sagen, das gehört wesentlich zur Entscheidung, mit der Columbus Art Foundation hierherzukommen und zum Beispiel nicht nach Berlin zu gehen. Da spielen die Nachbarschaften eine ganz große Rolle.

Es ist einerseits so, dass wir uns immer schon definiert als gemeinnütziges Projekt definieren.

Wenn ich gefragt werde »Was heißt dialogische Förderung, dann sage ich, ich mache das, was ein klassischer Galerist eigentlich immer gemacht hat, nur verkaufe ich nicht. Also ich mache die ganze kommunikative Leistung, die der klassische Galerist, und eben nicht der Kunsthändler, für seine Künstler zumindest früher gemacht hat. Unter dem Aspekt finde ich die Nachbarschaft zu den Galerien sehr fruchtbar.

Dennoch bleibt es für mich problematisch, dass die Außenwahrnehmung des Spinnereigeländes zu sehr auf den kommerziellen Akt konzentriert ist und die Wertigkeit der HALLE 14 und der »non-commercials« von draußen zu wenig wahrgenommen werden.

Ein Grund, in die Spinnerei zu kommen, lag neben der Tatsache, dass ich als damaliger Vorsitzender vom HALLE 14 e.V. bereits mit der HALLE 14 verbunden war, darin, dass ich Karsten Schmitz und Ute Volz kannte und sowieso eine große Sympathie für das Gelände hatte. Es waren darüber hinaus genau die Nachbarschaften, nach denen du gefragt hast. Klar war zum Beispiel auch, dass wir nur in eine Stadt mit einer sehr guten Akademie gehen. Ich zähle die HGB nach wie vor, wenn auch aus anderen Gründen, als es die Außenwelt macht, zu den vier besten in Deutschland. Also ein wichtiger Punkt. Die Nachbarschaft zur Akademie, zum Universal Cube, zu den Ausstellungen der HALLE 14, das ist exakt das, was für mich den Reiz dieses Standortes ausmacht. Dann geht es gar nicht so sehr darum, dass man eng kooperiert, sondern vielmehr darum, dass sehr unterschiedliche Sachen auf ganz engem Raum nebeneinander stehen. Dann wird für den Besucher fassbar, welche wunderbare Utopie in so einer HALLE 14 stecken kann.

Ihr kommt jetzt ins dritte Jahr der Arbeit hier. Das ist ein guter Moment, um Rückschau zu halten und um uns einen Ausblick zu geben.

Das dritte Jahr wird gegenüber den beiden vorigen Jahren keine großen Überraschungen bieten. Wir haben schon kurz über »schrägterrain« gesprochen. Diese Ausstellung ist insofern neu, weil wir einen kleinen Einblick in unsere Sammlung geben. Bisher sind wir als Columbus selbst hier nicht aufgetreten. Dann wird es eine gedoppelte Abschlussausstellung geben, das kennt man aus dem vorherigen Jahr. Jetzt werden es Julia Gröning – sie ist vorwiegend Fotografin, aber auch eine mit Video und Installationen arbeitende Künstlerin, die in Münster ihren Abschluss gemacht hat – und die in Leipzig hinlänglich bekannte Künstlergruppe famed sein und dann gibt es zum Jahresabschluss im Herbst die Gruppenausstellung +6|2010. Wenn du nach Rückblick fragst, dann ist das auch ein selbstkritischer, gemischter Rückblick. Wir haben, glaube ich, viel davon eingelöst, was wir uns versprochen haben. Der Effekt dieses zweiten Standorts ist für uns und unsere Wahrnehmung innerhalb der Republik exakt so, wie wir uns das vorgestellt haben. Das hat

erstmal nichts mit der medialen Wahrnehmung zu tun, die hat sich nicht wesentlich geändert. Aber ich spüre bei meinem Bewegen durch die Republik, dass es einen anderen Bekanntheitsgrad der Columbus Art Foundation gibt und dass sie auch in einer ganz anderen Weise ernst genommen wird, weil deutlich geworden ist: Das sind nicht nur die aus Ravensburg, aus der Provinz da unten, sondern die haben auch diesen Standort Leipzig. Das hat sich erfüllt. Was für mich sicherlich optimierungsfähig ist, sind die Synergieeffekte, die ich eigentlich gesehen habe.



Jörg van den Berg

Ihr benennt Eure Arbeit als Kunstförderung am Schnittpunkt zwischen Akademie und Betriebssystem Kunst. Ist es heute wichtiger als früher, Künstler auf den Markt oder auf den Umgang mit dem Markt vorzubereiten?

Da gibt es eine schnelle und eine ehrliche Antwort. Die schnelle Antwort lautet: Ja! Die ehrliche: Das kann man nicht sagen. Und dann wird es eben komplizierter. Ich spreche bewusst vom Betriebssystem, weil ich unser Columbus-Fördersystem nicht als Durchlauferhitzer für den Kunstmarkt auffasse. Man sagt immer schnell, dass Künstler eine höhere Marktpräsenz oder eine höhere Marktkompatibilität haben müssen, und da sage ich: Zum Glück haben wir keine kommerziellen Interessen mit unserer Kunst. Und Künstler wie Julia Staszak oder Frank Bölter aus dem letzten Jahr sind in der Art, wie sie arbeiten, unglaublich schwer für eine normale kommerzielle Galerie zu vertreten. Sie müssen in der Regel ganz andere Wege finden, wie sie von der Kunst leben können. Sie müssen die wenigen Galeristen finden, die mit ihren Dimensionen operieren können, oder eher mit Institutionen zusammenarbeiten, mit der öffentlichen Hand. Ich finde es ganz wichtig, dass sie unkorruptierbar sind. Wir kennen genügend Beispiele von fantastischen künstlerischen Positionen, die im Kunstmarkt keinerlei oder fast keine Bedeutung haben, die reine Ausstellungskünstler sind. Glücklicherweise gibt es auch solche. Ich würde gerade diesen Positionen gerne mehr Geld zuspiesen, damit sie etwas besser davon leben können, damit das grundsätzliche Dilemma des für den Kulturbereich in viel zu weiten Teilen grundlegenden Prinzips der Selbstausschöpfung etwas korrigiert werden könnte.

WERKSTATT UND DENKORT – MEHR PLATZ FÜR KREATIVE SPINNER

Unser Kunstvermittlungsprogramm bekommt einen größeren Kursraum. Unsere zweistöckige, ehemalige Frauengarderobe wurde in den letzten Monaten ausgebaut. Aus dem bislang vernachlässigten Nebenraum ließen Maurer, Elektro- und Heizungsinstallateure, Trockenbauer und Estrichleger wie auch unser Technikteam nach dem Entwurf von quartier vier ein inspirierendes Kleinod entstehen. Darin finden ab sofort zahlreiche Workshops von Kreative Spinner statt und endlich auch große Gruppen ausreichend Platz.

EU ERMÖGLICHT STIPENDIATENATELIERS

Mit Partnern aus Venedig, Krakow, Ljubljana und Nürnberg arbeiten wir nun bis 2013 an dem Projekt »Second Chance«, das mit Mitteln aus dem EU-Programm Central Europe gefördert wird. Es vereint fünf ehemalige Industriegelände, die mit Kultur wiederbelebt werden. Fragen zur kulturellen Nutzung und ihrer Nachhaltigkeit werden im transnationalen Austausch ebenso untersucht wie die baulichen Möglichkeitsräume. Für Pilotprojekte sind Investitionskosten vorgesehen. Sie ermöglichen uns den Bau von sechs Ateliers im 1. OG. Ab Mitte 2011 nutzen wir sie für unser neues Stipendiatenprogramm.

BAUSTELLE HALLE 14



Das Motto »Baustelle 2007« läutete mit dem Bau des Besucherzentrums eine neue Ära der kulturellen Wiederbelebung des Industriedenkmals HALLE 14 ein. Nach drei Jahren sehen Sie hier eine Zwischenbilanz und einen Ausblick in dieses und das kommende Jahr.

2007

a Endlich ein Büro im eigenen Haus und einen ganzjährigen Informationsort für unsere Gäste haben! Tilo Schulz und Kim Wortelkamp (quartier vier) werden mit dem Entwurf für ein Besucherzentrum beauftragt und der Bau beginnt.

b In Zusammenhang mit dem Bau des Besucherzentrums erstellt quartier vier ein Nutzungskonzept für die ganzen 20.000 m² der HALLE 14.

2008

c Die Columbus Art Foundation (C-AF) zieht als 2. Partner ins 2. OG. Ihre 1.000 m² große Ausstellungsfläche entsteht nach einem Entwurf von quartier vier in Rekordzeit.

b Mit dem Zuzug des neuen Partners C-AF wird das Nutzungskonzept weiterentwickelt.

2009

d Unser 4.000 m² großes Dach wird endlich saniert, nachdem es jahrelang undicht war. Hoffentlich kommt der Schnittlauch zurück!

e Während der Dachsanierung ist das 3. OG gesperrt, ein Großteil der Ausstellungswände wird rückgebaut.

a Im Januar wird das Besucherzentrum offizi-

ell in Betrieb genommen. Büro, Bibliothek und Kunstvermittlungsprogramm ziehen ein. Die HALLE 14 ist ab sofort ganzjährig besetzt.

f Die Ausstellungsfläche des HALLE e.V. zieht ins Erdgeschoss um. Dort wird der erste Raum im Raum gebaut. Ein zweiter Kubus und die Sanierung des Außenbereichs stehen noch aus.

b Im Nutzungskonzept wird die Planung für die Lager im Keller, für die Ateliers im 1. OG und den Anbau überarbeitet.

g Im Keller entstehen die ersten Werkstätten und damit beginnt auch die Erschließung dieser Etage.

h Um Kunstlager zu schaffen, werden vorhandene alte Kellerräume beräumt und saniert.

i Ein Jahr früher als erwartet kann unsere Fassade saniert werden. Dabei werden über ein Dutzend Fenster rekonstruiert.

2010

j In der ehemaligen Frauengarderobe entsteht ein neuer, größerer Kursraum für das Kunstvermittlungsprogramm Kreative Spinner. Einige Bibliotheksregale finden dort auch Platz.

a Der letzte Teil der Lounge im Besucherzentrum wird fertiggestellt. Damit ist der Entwurf endlich vollständig umgesetzt.

h Weitere Lagerräume im Keller werden ausgebaut und in Betrieb genommen.

Ausblick auf 2010

k Ein neuer Partner ist in Aussicht. Erschließung und Ausbau soll bis September abge-

schlossen sein. Mehr wird noch nicht verraten!

l Für das 3. OG unseres Anbaus bahnt sich ebenfalls eine spannende neue Nutzung an.

Ausblick auf 2011

m Sollten die in Aussicht gestellten Fördermittel zugesagt werden, wird der 3. Sanierungsabschnitt umgesetzt. Ein neues Fluchttreppenhäuser, Brandschutzmaßnahmen und Infrastruktur stehen dann an.

n Das EU-Projekt Second Chance ermöglicht den Bau von sechs Ateliers im 1. OG. Insgesamt sind dort zehn Ateliers geplant.

Die Erschließungs-, Sanierungs- und Ausbaumaßnahmen wurden finanziert und gefördert durch:

Stiftung Federkiel: **a b e f g h**

Leipziger Baumwollspinnerei Verwaltungsgesellschaft mbH: **d**

Columbus Art Foundation: **c**

Stadt Leipzig: **d i j m**

Stadtumbau Ost: **d**

Arbeitsgemeinschaft Leipzig: **d**

EU-Strukturfondsprogramm INTERREG IIIC (Kooperationsprojekt SMART): **a**

Europäischer Fonds für regionale Entwicklung (EFRE): **i j**

EU-Strukturfondsprogramm INTERREG IVB (Transnationales Programm Central Europe): **n**



PARTNER DER HALLE 14: AUSSTELLUNGEN 2010

COLUMBUS ART FOUNDATION, 2. OG

SCHRÄGTERRAIN

Jörg Baier, Gabriele Basch, Annett Bienhaus, Wolfgang Flad, Myriam Holme, Nada Sebestyén

1. Mai – 13. Juni 2010

-

JULIA GRÖNING 3. Juli – 15. August 2010

-

FAMED. OUT OF PLACE 3. Juli – 15. August 2010

-

+6 | 2010 – SHORTLIST ZUM COLUMBUS-FÖRDERPROJEKT 11. September – 22. Oktober 2010

www.c-af.de / Öffnungszeiten: Do-So, 12-18 Uhr

UNIVERSAL CUBE, 2. OG

BLOCKADE

Benjamin Bronni, Nils Christensen, Katya Lachowicz, Bettina Leib, Jessica Mayer, Anike Joyce Sadiq, Danny Schultz, Pedro von Wirz, Johanna Zehendner, Laura Zinser

1. – 30. Mai 2010

-

BEING CONSTRUCTED – TO CONSTRUCT

Kooperation des Instituts für Kunst im Kontext (UdK Berlin) mit der Klasse für Installation und Raum (HGB Leipzig), kuratiert von Katja Sudec

Ab 11. September 2010

www.universalcube.de / Öffnungszeiten: Do-So, 12-18 Uhr

AKTUELLES

Lounge14

MONATLICHE VERANSTALTUNGSREIHE

4 – ZUM AUFSTELLEN DER GERÄTE

Gesprächsrunde mit Michael Fehr (Universität der Künste und Museum der Dinge, Berlin), Ingrid Hora (Künstlerin), Frank Motz (HALLE 14, Leipzig) und anderen Sonntag, 2. Mai 2010, 14 Uhr

-

5 – SUCHT UND DISKURS

Gespräch zwischen Karl W. Modler (Philosoph, Basel) und Ralph Findeisen (ArtNet, Berlin) Donnerstag, 3. Juni 2010, 19 Uhr

-

6 – AN DAS KINO-GERÄT!

Sommerkino zur aktuellen Ausstellung mit den Filmen »Der Perückenmacher« (14:45 min) von Annette & Steffen Schäffler, »Link« (20 min) von Tea Mäkipää sowie »Gig« (3:50 min), »Play« (5 min) und »Popcorn« (4:30 min) von Liisa Lounila Donnerstag, 1. Juli 2010, 22 Uhr

FREIHEIT FÜR DIE BÜCHER! SPENDEN SIE REGALE!

Die Regale unserer Bibliothek fassen nur ein Drittel unseres aktuellen Bestandes. Der Großteil lagert noch in Transportkisten. Für sie müssen neue Regale angeschafft werden. Im Anbau und im geplanten Archivraum finden diese Platz. Seit dem Start unserer Spendenaktion zur Buchmesse haben uns großzügige Spender bereits zu einem Regal verholfen. Nur 30 Spender, die jeweils 50 Euro geben, können ein weiteres ermöglichen. Bis zur Finissage der Ausstellung »An das Gerät!« am 25. Juli 2010 wollen wir sechs Regale finanziert haben. Helfen auch Sie mit und spenden Sie 50 Euro für 1 Regalmeter!

Bankverbindung:

HALLE 14 e.V. | Kto. 23 774 008 | BLZ 101 201 00
(Weberbank Berlin)

UNTERSTÜTZEN SIE UNS ALS FÖRDERMITGLIED!

www.halle14.org

- Freund der HALLE 14 für jährlich 140 Euro
- Freund der HALLE 14 mit Partner für jährlich 140 + 14 Euro

- Patron der HALLE 14 für jährlich 1.400 Euro
- Nachbar der HALLE 14 für jährlich 14 Euro

AN DAS GERÄT! wird gefördert durch



KREATIVE SPINNER wird gefördert durch



Marianne Esser Stiftung

DIE KUNST DES BUCHHALTENS wird gefördert durch



SECOND CHANCE wird gefördert durch



HALLE 14 wird unterstützt durch **Spinnererei**

HALLE 14 wird gefördert durch

stiftung federkiel
für zeitgenössische
kunst und kultur

