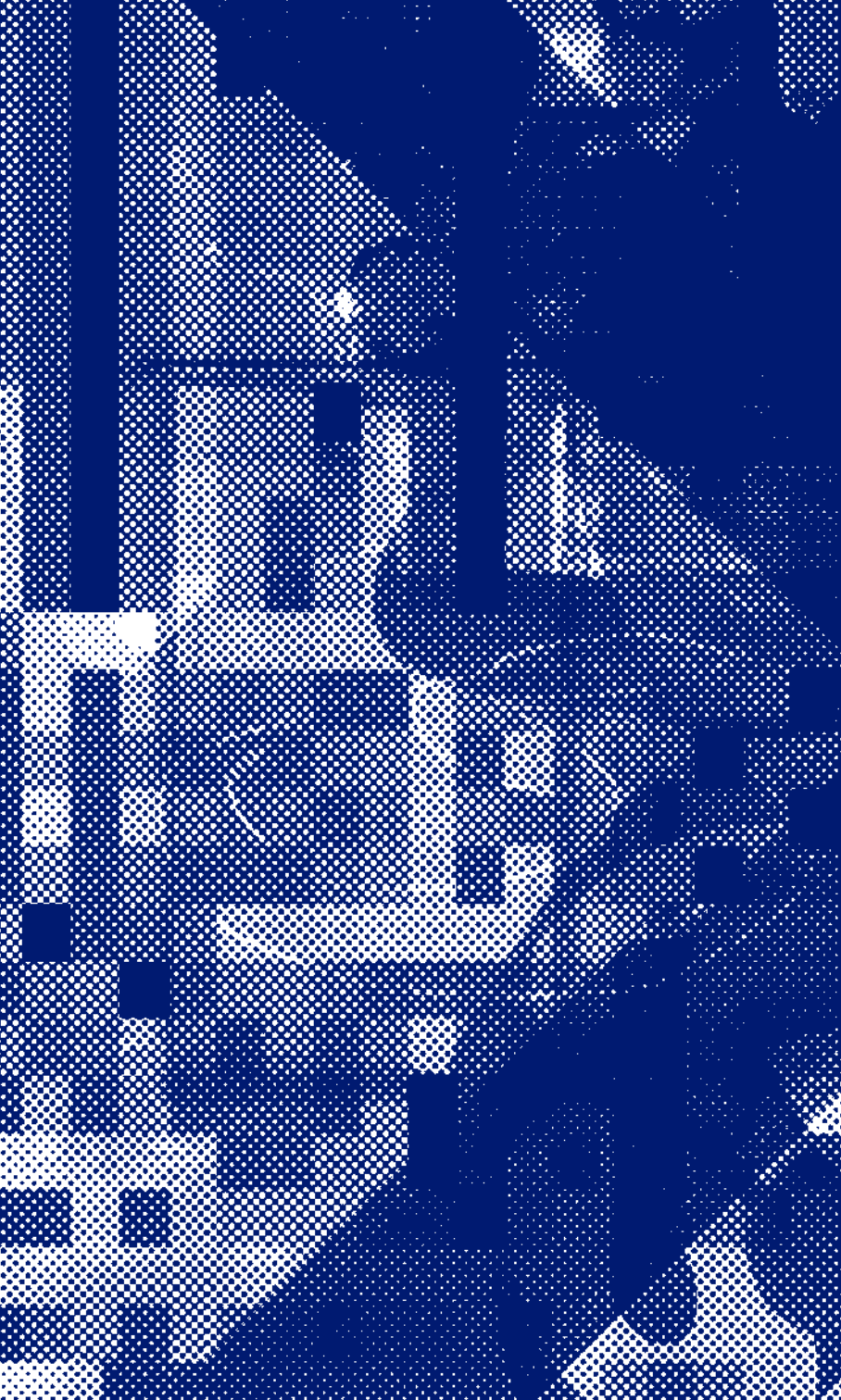


Images





Images

Cory Arcangel
Trisha Donnelly
Wade Guyton
Pierre Huyghe
Mark Leckey
Michel Majerus
Philippe Parreno
Seth Price
Sturtevant

Kuratiert von
Susanne Pfeffer

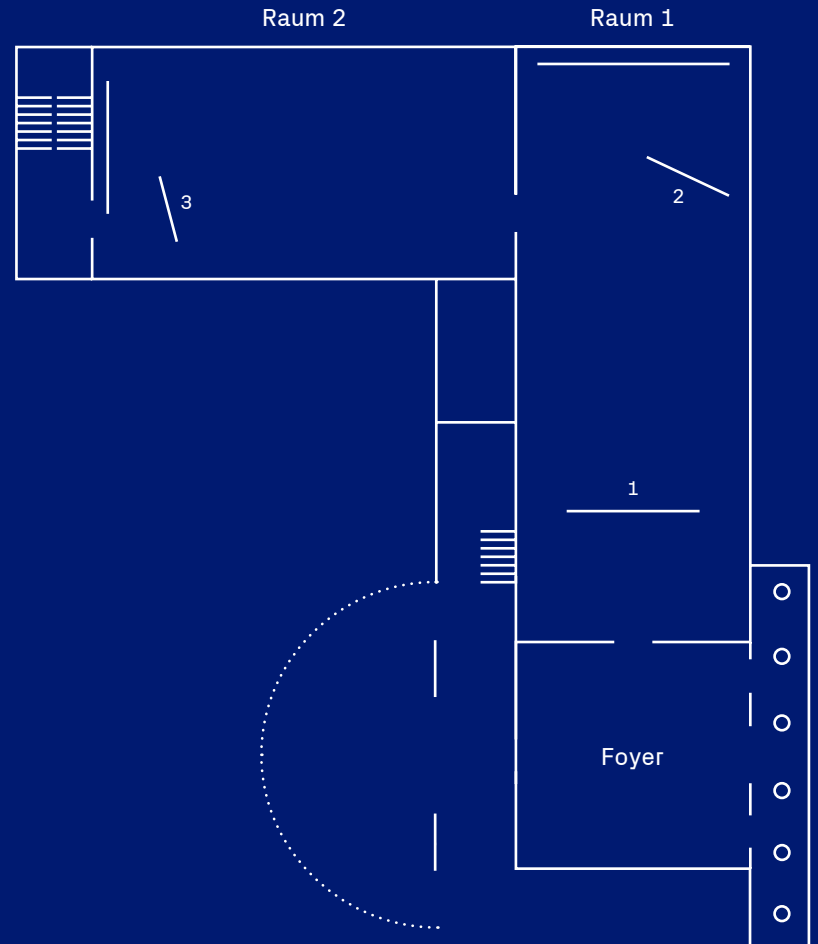
F.

Als originärer Raum der Kunst erweitert sich zu Beginn des 21. Jahrhunderts mittels neuer Technologien der imaginäre Raum. Im permanenten Wechselspiel durchdringt und formt das Imaginäre die Realität. Mehr und mehr gewinnt das imaginäre Potenzial des Bildes an Bedeutung.

Der Begriff des *image* bezeichnet diesen Prozess. Die in der Ausstellung gezeigten Arbeiten untersuchen das Bild im Moment seiner grundsätzlichen Neubestimmung. Durch die Veränderungen in Genese, Distribution, Funktion und Auftrag des Bildes wird das Bild selbst Ausgangspunkt wie Gegenstand künstlerischer Auseinandersetzung.

Permanente Transformation und freier Zirkulation der Bilder setzen die Künstler der Ausstellung ein konzentriertes Innehalten entgegen. Jenseits von Fragen nach Materialität werden vorhandene Bilder neu formatiert. Mittels rhythmischer Verzögerung werden die Bilder auf ihr imaginäres Potenzial und ihre Rückkopplung an das Reale untersucht. Die Bilder selbst sind austauschbar und ortlos, sie sind allein Medium der Reflexion.

Erdgeschoss



Pierre Huyghe

- 1 **I Do Not Own Snow White**, 2005, Neonröhren, 185 x 487 cm
- 2 **Two Minutes Out of Time**, 2000, Animationsfilm, Farbe, Ton, 4'9"
- 23 **RSI, un bout de réel**, 2006, Neonröhren, 700 x 700 cm

Das imaginäre Potenzial von Bildern wird im Zeitalter digitaler Distribution zum Antrieb einer ungebremsten Bildproduktion und -aneignung. Dabei polarisiert der Anspruch auf das Recht am Bild. Strenge Copyright-Vorschriften stehen einer Masse an Bildern gegenüber, in deren unkontrollierbarer Zirkulation das einzelne Bild zum frei verfügbaren Material wird. **I Do Not Own Snow White** thematisiert die Besitzansprüche an (Vorstellungs-) Bilder. Kann sich ein Einzelner eine Märchenfigur aneignen oder ist sie kollektives Gut? Märchen verbreiteten sich über mündliches Weitererzählen, veränderten sich von Niederschrift zu Niederschrift und gestalten sich in der Imagination des Einzelnen. Während die prominenteste Darstellung Schneewittchens in der Zeichentrickadaption von Disney einem Copyright unterliegt, ist die individuelle Imagination der Märchenfigur frei.

Einer Figur aus der Welt der kommerziell vermarkteten Charaktere widmet sich auch **Two Minutes Out of Time**: Annlee ist ein vorgefertigtes Bild – angelegt als unscheinbarer Nebencharakter, angeboten im Katalog der japanischen Designagentur K-Works. 2000 kauften Philippe Parreno und Pierre Huyghe die Rechte an Annlee und lizenzierten sie unter Copyleft, einer Lizenz, die es erlaubt, ohne rechtliche Einschränkungen kollektiv oder individuell an einem Bild zu arbeiten, solange das Ergebnis ebenfalls unter Copyleft lizenziert wird. In Huyghes Interpretation reflektiert Annlee ihr Dasein als visuelles Produkt, das mit der Imagination eines Einzelnen aufgeladen wird: „I am haunted by your imagination“ – heimgesucht von der Imagination des Betrachters bleibt Annlee eine Hülle, bis sie von ihrer eigenen Vorstellungskraft eingeholt wird. Bei der Betrachtung eines Gemäldes versetzt sie sich in das Motiv eines Mädchens in einem Boot. Die Rollen verkehren sich: Nun ist es Annlee, die ihre Imagination in ein anderes Bild legt – tiefer und tiefer in die Welt des Imaginären hineingesogen, verschwindet sie.

Die geschlungenen Neonröhren, die den Ausstellungsraum in farbige Lichttöne tauchen, strahlen eigentlich weiß: Minimale Abweichungen in der Lichtqualität erzeugen jedoch die Wahrnehmung von farbigem Licht. Pierre Huyghe bezieht sich mit der Arbeit

RSI, un bout de réel (1. Obergeschoss, Raum 5) auf eine unvollendete Zeichnung des Psychoanalytikers Jacques Lacan. Die Register des Realen, des Symbolischen und des Imaginären (RSI) bilden in der Theorie Jacques Lacans in einer wechselseitig abhängigen Beziehung die Strukturbedingungen des Subjekts. Und obwohl Lacan der Sprache einen zentralen Stellenwert zuweist, wählt er zur Erklärung ein Bild: das des Borromäischen Knotens. Im Knoten verschlingen sich die Register sinnbildlich als drei Ringe: Wird einer der Ringe gelöst, löst sich im Knoten auch die Verbindung der anderen. Die Zeichnung des Knotens, die Pierre Huyghe wählt, ist skizzenhaft ausgeführt, die Kreise zerfallen, sie erscheinen als fragmentierte, fragile Konstruktion.

* 1962 in Paris, Frankreich, lebt in New York, USA und Santiago, Chile

Philippe Parreno

- 3 **TV Channel**, 1998–2013, Installation mit LED-Wand und Soundsystem
Sechs Filme: **Anna**, 1993, HI-8-Video, Farbe, Ton, 4'; **Fleurs**, 1987, Video 8
übertragen auf U-matic, Farbe, kein Ton, 52'; **Alien Seasons**, 2002, 16-mm-Film
übertragen auf Digital Betacam, Farbe, kein Ton, unbestimmte Länge;
The Writer, 2007, Mini DV, Farbe, Ton, 3'58"; **Anywhere Out of the World**,
2000, 3D-Animationsfilm, Digital Betacam, Farbe, Ton, 4'; **No More Reality**,
la manifestation, 1991, Betacam, Farbe, Ton, 4'

„I was cheap. Designed to join any kind of story but with no chance to survive any of them.“ (**Anywhere Out of the World**) Annlee, deren Copyright Pierre Huyghe und Philippe Parreno 2000 von einer japanischen Character-Design-Firma erwarben, ist ein kommerzielles Bild, ebenso austauschbar wie ephemer. Annlee gestaltet sich durch die Vorstellungskraft des Einzelnen, sie wird zu einem kollektiven Besitz, einem Ventil unterschiedlichster Stimmen. Die Grenzen zwischen Erzählung, Erzähler und Erzähltem verschwimmen: Annlee ist an keine bestimmte Erzählung gebunden, im Raum des Imaginären bewegt sie sich zwischen möglichen Erzählungen und geht in keiner davon auf.

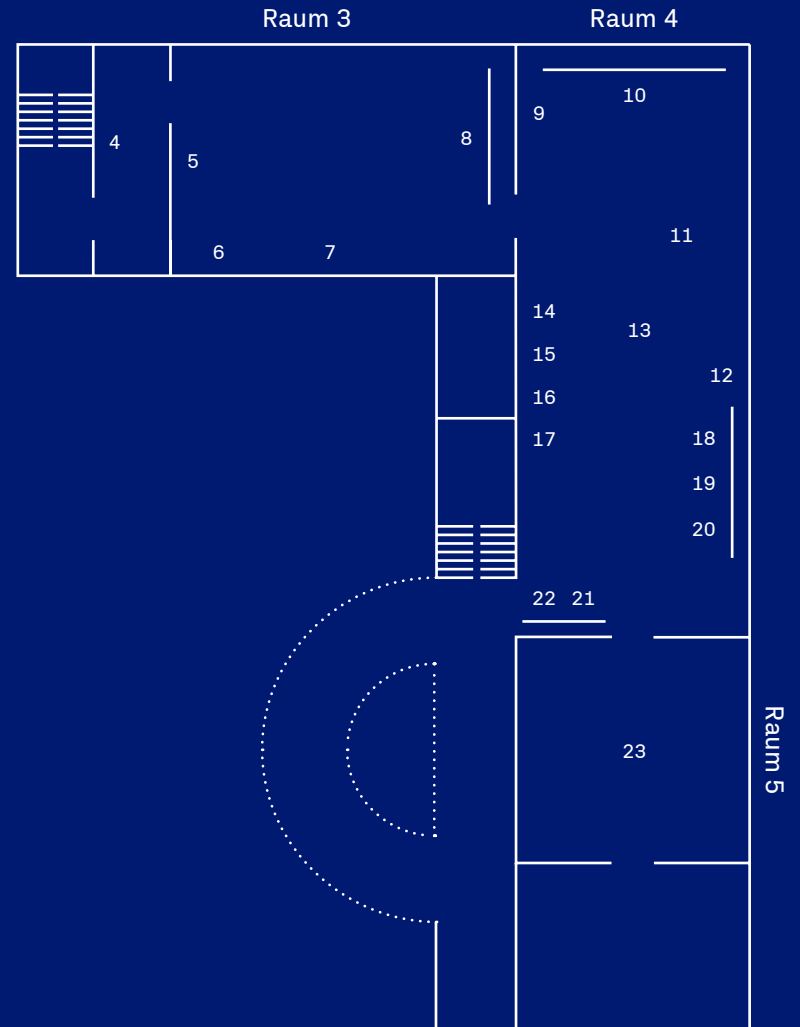
Das Konzept eines Bildes, das durch fremde Stimmen zum Sprechen gebracht wird, findet sich auch in **The Writer** wieder. Unter leisem Knarzen wandern die Augen des kindlichen Schreibers über das Papier, der schreibenden Hand folgend. **The Writer** zeigt einen Automaten, der, als einer von drei Androiden, 1774 von dem schweizer Uhrmacher Pierre Jaquet-Droz entworfen wurde, um beliebige Texte mit bis zu vierzig Zeichen auf Papier zu bringen. Kurz bevor der Schreiber den Satz beendet, schwenkt die Kamera und tilgt die Illusion des Menschlichen: Zu sehen ist die Mechanik des Automaten, ein komplexes Gefüge, in dem über eine Nockenscheibe die gewünschten Buchstaben programmiert werden – vergleichbar mit der Verarbeitung digitaler Daten am Computer, der ebenfalls als Übersetzer von Codierungen agiert. „What do you believe your eyes or my wo[rds?]“ bleibt als unvollendete und paradoxe Frage im Raum; intuitiv ergänzen wir die fehlenden Buchstaben. So wie der Automat Worte nach einer Programmierung wiedergibt, greift die Macht der Sprache unbewusst und lässt uns, einem Automaten gleich, den Satz gedanklich zu Ende sprechen und das Bild vollenden.

Können Lebewesen in der Biologie nicht eingeordnet werden, werden sie zunächst als „alien“, also fremd oder fremdartig

klassifiziert. Fremd erscheint das Tier, das Philippe Parreno in seiner Videoarbeit **Alien Seasons** zeigt: Zu sehen ist eine Riesensepia, auf deren Haut sich wellenförmig fluoreszierende Farbflächen ausbreiten. Mittels der Färbung der Haut gelingt der Riesensepia eine perfekte Nachahmung ihrer Umgebung; binnen Millisekunden fügt sich das Tier gleich einer Metamorphose in ein Korallenriff ein, bis es darin zu verschwinden scheint. Im übertragenen Sinne ist der Fisch ein Nomade zwischen den Bildern: Er wird unsichtbar in den sich verändernden, visuellen Strukturen, wird in der Mimikry seiner Umgebung selbst Teil des nachgeahmten Bildes. Die Oberfläche des Körpers wird so zu einer Übersetzung des Imaginären, einem bruchstückhaften Einblick in die Wahrnehmung des Tieres. Mit **Alien Seasons** setzt Parreno das Fremdartige ins Bild, ohne ihm die Fremdartigkeit zu nehmen.

* 1964 in Oran, Algerien, lebt in Paris, Frankreich

1. Obergeschoss



Trisha Donnelly

- 4 **Ohne Titel**, 2007–08, Digitaldruck, 194 × 143 cm
- 5 **Ohne Titel**, 2007–09, Digitaldruck, 194 × 143 cm
- 6 **Ohne Titel**, 2009, Digitalvideo, Farbe, kein Ton, 28", Loop
- 7 **Ohne Titel**, 2010, Digitalvideo, Farbe, kein Ton, 6', Loop
- 8 **Ohne Titel**, 2008, Digitalvideo, Farbe, kein Ton, 6', Loop

Ihre erste Einzelausstellung 2002 eröffnete Trisha Donnelly napoleonisch bekleidet und auf einem weißen Pferd reitend: „The emperor has fallen,“ schloss sie ihre Rede, „and he rests his weight upon your mind and mine and with this I am electric. I am electric.“ In den folgenden Ausstellungen nimmt die Künstlerin oft Abstand von Pressetexten, von Werktiteln und begleitenden Deutungen. Die eigenartigen Bilder, welche die Künstlerin schafft, hält sie von Begriffen und Zuordbarkeit unter etwas Bekanntes fern, setzt sie gewissermaßen unter Strom.

In **Ohne Titel** (6) wird das Bild, ähnlich früher analoger Flickerfilme, stroboskopartig erhellt. Die Bewegung im Video beruht nicht auf der Bewegung des gefilmten Objektes noch auf der Bewegung des Filmbildes als zeitbasiertes Medium allein, sondern vor allem auf der Geschwindigkeit des Lichts. Ähnlich wie im Analogfilm werden in der Wahrnehmung Nachbilder erzeugt, welche vor dem momenthaften schwarzen Grund eine permanente Anwesenheit des Dargestellten vortäuschen. Aufgrund des blitzschnellen Wechsels ist nur für Sekundenbruchteile eine Gegenständlichkeit wahrnehmbar: Erkennbar sind Stoffe, Stoffbesätze oder Gurte. Donnelly konfrontiert die Geschwindigkeit des Lichts mit der des Verstehens. Denn was wir als Gegenstand erkennen, lässt sich kaum mehr als „stofflich“ in Worte fassen. So schafft sie Bilder, die Gegenständlichkeit andeuten aber zugleich begrifflich ungreifbar und von eigenartiger Wesenhaftigkeit bleiben. Die rhythmische Abfolge wird durch eine Reihe anderer Gegensätze wie Positiv und Negativ, Licht und Dunkel, vertikaler und horizontaler Projektion desselben Bildes verstärkt. Wie beim Verhältnis von Bild und Nachbild verbindet Donnelly das unmittelbare Sehen immer mit der Frage danach, wie wir sehen, also mit den Modalitäten der Sichtbarkeit. Auch in der rosa-beigen Videoarbeit **Ohne Titel** (8) ist die Projektionsfläche wie um eine vertikale Kraftlinie herum organisiert: Das Videobild stülpt sich in der Mitte nach innen, wodurch das Zentrum zu einem Abgrund wird, in den die Bildhälften hineinlaufen und

verschwinden. Die Mitte ist gekennzeichnet von schwarz flimmernden Streifen, die an vielfach abgenutzte 16-mm-Filmbilder denken lassen. In einer gegenläufigen Bewegung zum Sog in der Mitte erscheinen oben und unten zwei größer werdende blaue Quadrate, die von einer anderen Oberfläche sind als der brodelnde, formlose Hintergrund und an sich überlagernde Bildfenster auf Computerbildschirmen erinnern.

Trisha Donnelly stellt in ihren Arbeiten die Frage nach dem, was ein Bild ist, so radikal, dass nur schwer zu bestimmen ist, ob es sich bei ihnen eigentlich um bewegte Bilder oder Standbilder, Scans oder Videos handelt und wie diese zu unterscheiden sind; Donnelly zitiert Merkmale des Analogen genauso wie sie eindeutig digitale Verfahren benutzt. Die Bewegungen beruhen auf wenigen Eingriffen. Es sind elektrifizierte Bilder, Fotografien von konstanter Bewegung, mit welchen die Künstlerin die Bilder gewaltsam an ihre Oberflächlichkeit drängt.

* 1974 in San Francisco, USA, lebt in San Francisco, USA

Seth Price

- 9 **Ohne Titel**, 2008, Tintenstrahldruck auf Schutzfilm über Acryl, 122 × 244 cm
- 10 **Ohne Titel**, 2008, Holzfurnier und Diamantacryl-Plastik, 136 × 167 cm
- 11 **Double Hunt**, 2006, Schildertinte auf PVC, Ösen, 123 × 71 cm
- 12 **Different Kinds of Art**, 2004, vakuumgeformtes High Impact Polystyren in Pappschaukasten, Hardware, 137 × 77,5 cm
- 13 **COPYRIGHT 2006 SETH PRICE**, 2006, Rohvideomaterial der Nachrichtensender ABC und CBS mit modifizierter Farbe und Spielgeschwindigkeit, kein Ton, 12'
- 14 **Hostage Video Still With Time Stamp**, 2005, Standbild aus einer Dschihadi-Videodatei, Siebdruck mit Schildertinte auf archivarischer Buchschutzfolie, Stahlösen, Maße variabel
- 15 **Hostage Video Still With Time Stamp**, 2005, Standbild aus einer Dschihadi-Videodatei, Siebdruck mit Schildertinte auf archivarischer Buchschutzfolie, Stahlösen, Maße variabel
- 16 **Hostage Video Still With Time Stamp**, 2005, Standbild aus einer Dschihadi-Videodatei, Siebdruck mit Schildertinte auf archivarischer Buchschutzfolie, Stahlösen, Maße variabel
- 17 **Hostage Video Still With Time Stamp**, 2008, Standbild aus einer Dschihadi-Videodatei, Siebdruck mit Schildertinte auf archivarischer Buchschutzfolie, Stahlösen, Maße variabel

Seth Price' säulenartige Kunststoff-Skulptur **Double Hunt** ist bedruckt mit Motiven aus der Höhle von Lascaux. Als Vorlage für den Digitaldruck dienten jedoch nicht die eigentlichen Wandmalereien (17.000 bis 15.000 v. Chr. entstanden), sondern ihre in den 1980er Jahren zum Schutz der Originale in einer zweiten Höhle angefertigten Abbilder. Diese wiederum wurden in verschiedensten Versionen reproduziert, etwa als jpegs, Geschenkartikel oder in Form einer offiziellen Wanderausstellung. Für die Reproduktion, Distribution und Wertschöpfung dieser Bilder bedarf es der Originale nicht mehr: Sie sind durch Reproduktionen ersetzt, die am Ursprung immer weiterer Reproduktion stehen. Wie in anderen Arbeiten verwendet Price in **Double Hunt** existierende Bilder. Jedoch formatiert er sie methodisch so wesentlich, dass die für den kommerziellen Nutzen notwendig fehlerfreie Übertragung der Reproduktion, wie im Falle Lascaux, nicht mehr möglich ist. Auf diese Weise setzt Price der Distribution von Bildern zu kommerziellen Zwecken sein Prinzip der *dispersion* entgegen.

Price' **Hostage Video Stills** sind Aneignungen eines grausamen Motivs: Sie zeigen Enthauptungen durch Dschihadisten. Seth Price wählt ein durch Medienberichterstattung und Kunst tradiertes Motiv, das sich in unser kollektives Bildgedächtnis eingebrannt hat. Er entzieht die Bilder ihrer digitalen Zirkulation, friert die Handlungsabläufe zu Standmotiven ein, beschneidet und bearbeitet sie,

druckt sie im Siebdruckverfahren mit Straßenschildfarbe auf transparente Folie, die etwa in Bibliotheken zur Archivierung eingesetzt wird, und verformt diese, bis das Motiv nur noch schematisch erkennbar ist. Die Bilder, die größtmögliche Verletzung menschlicher Integrität zeigen, werden in ihrer eigenen Integrität verletzt.

Ohne Titel (10) folgt dem Prinzip eines umgekehrten Scherenschnitts: Das Motiv ist nur durch Auslassungen sichtbar, die Wand wird so zum Bildträger. Als Teil einer Serie, die alltägliche zwischenmenschliche Interaktionen zeigt, basiert das Bild auf einem im Internet gefundenen gif, mehreren übereinander liegenden Einzelbildern also, die als Animationen dargestellt werden können. Bei Price vollzieht sich diese Bewegung in der Vorstellung des Betrachters, der das Bild gleich einem Kippbild entweder figürlich oder abstrakt wahrnimmt.

Durch Verformung, Auslassung oder Schichtung tritt in Price' Arbeiten das Motiv hinter den Bildträger zurück. Dabei ist der Bildträger stets von einer besonderen Materialität. Die unterschiedlichen Schutzfolien, Furniere oder Wände sind in ihrer Funktion wesentlich an etwas anderes gebunden, das sie schützen, verpacken, verkleiden oder begrenzen und verweisen damit auf einen abwesenden Inhalt. Als Bildträger behaupten sie eine eigene Präsenz, die jenseits der Repräsentation in den Vordergrund tritt. Price legt jedoch gleichzeitig die Verweisstruktur offen, die dem Bild innewohnt, zeigt also „dass und wie das Bild ist“.

* 1973 in Ostjerusalem, Israel, lebt in New York, USA

Wade Guyton

- 18 **Ohne Titel**, 2008, Epson-UltraChrome-Tintenstrahldruck auf Leinwand, 213 × 175 cm
- 19 **Ohne Titel**, 2007, Epson-UltraChrome-Tintenstrahldruck auf Leinwand, 213 × 175 cm
- 20 **Ohne Titel**, 2007, Epson-UltraChrome-Tintenstrahldruck auf Leinwand, 213 × 175 cm
- 21 **Ohne Titel**, 2006, Epson-UltraChrome-Tintenstrahldruck auf Leinwand, 203 × 175 cm
- 22 **Ohne Titel**, 2006, Epson-UltraChrome-Tintenstrahldruck auf Leinwand, 203 × 175 cm

Nebeneinander, ineinander und gegeneinander verschoben besetzt X die Leinwand von Wade Guytons Werken. Die Bilder wirken klar und präzise, gleichzeitig visualisieren Leerstellen und Schleifspuren den Herstellungsprozess, fallen weitere Unregelmäßigkeiten auf: geschmierte Ränder, ausgelaufene Farbe oder Spuren der Druckräder. Die Abweichungen beruhen auf einer kalkulierten Fehlausführung im Druck hochaufgelöster Dateien auf gefaltete Leinwand. Die künstlerische Handschrift wird dabei an die Druckmaschine delegiert: Zufall und technische Fehler verleihen den Bildern in der Übertragung auf Leinwand eine Form der Originalität, die der maschinellen Fertigung zuwiderläuft.

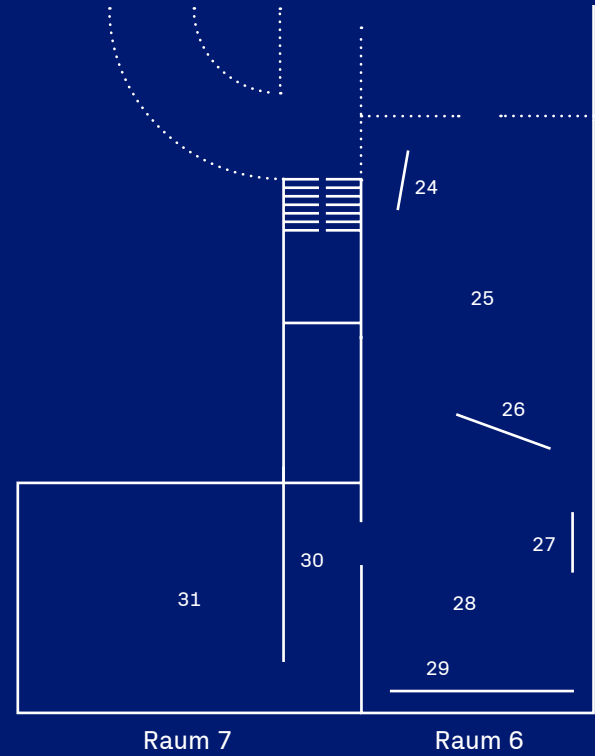
Guyton entwickelt ein Reproduktionsverfahren, das mit seinem minimalistischen Resultat eine maximal offene Deutung zulässt. Er ruft das Vokabular und den damit verbundenen Autonomieanspruch der abstrakten Moderne auf und unterwirft es Strategien von Variation und Wiederholung. Diese Prägungen des 20. Jahrhunderts, ihre „abgenutzten“ bzw. „besetzten“ Formensprachen einschließlich ihrer Diskurse, werden kurzgeschlossen in der Figur des X, das zugleich Zeichen, Symbol und Buchstabe ist. Zahllose Verknüpfungen und Konnotationen sind möglich: So kann es genauso sexuelle und pornografische Inhalte (X-Rating) kennzeichnen, an den Titel des Actionfilms *xXx – Triple X* erinnern, als behelfsmäßige Unterschrift dienen, Anonymität ausdrücken oder als Mittel der Zensur verwendet werden.

Im alltäglichen Gebrauch fungiert es, ohne eigenen Ausdruckscharakter, als einfaches Mittel zum An- und Durchkreuzen. In der Serialität erstreckt das X die Geste der Negation über die gesamte Leinwand; seine wiederholte und ausschließliche Verwendung, die sowohl das einzelne Bild als auch die Serie der Bilder kennzeichnet, macht das beliebige und leere Zeichen zu Guytons

Signum. Die Geste ist einfach wie radikal. Die permanente Verweigerung, der Vielzahl der Bilder kein neues hinzuzufügen, Imagination zugleich abzuwehren wie unaufhörlich anzufachen, führt in Guytons Arbeiten zu einer unweigerlichen Bildgenese.

* 1972 in Hammond, USA, lebt in New York, USA

1. Obergeschoss



Cory Arcangel

- 24 **Super Mario Clouds**, 2002, manuell gehacktes „Super Mario Bros.“-Steckmodul und Nintendo NES Videospiele-System, Maße variabel
- 25 **Data Diaries**, 2003, 31 Ein-Kanal-Videos in Farbe, Ton, je 11'58"
In Auftrag gegeben von New Radio und Performing Arts, Inc. (aka Ether-Ore) für ihre Turbulence-Website. Ermöglicht mit Unterstützung der Jerome Foundation.

Die abstrakten, bewegten Bilder der **Data Diaries** sind Resultate eines Software-Hacks. Cory Arcangel nutzte eine Lücke im Video-Programm QuickTime. Löscht man mit dem sogenannten *data fork* die Hauptdaten einer mov-Datei, beginnt QuickTime Informationen aus dem RAM-Speicher (Arbeitsspeicher) als Videodateien zu interpretieren. Jede Dateiverarbeitung wird so zu einem potenziellen Bild. Für **Data Diaries** konvertierte Arcangel jeweils den verwendeten Speicher eines Arbeitstages in Videofilme.

Sein Hack legt die Strukturen des digitalen Bildes offen: Anders als eine analoge Abbildung ist es codiert. Farbe, Bewegung, Position: Jede Bildinformation ist ein Code. Erst das entsprechende Programm übersetzt die Zahlenreihen in ein sichtbares Bild. Da jede Datei, jeder Arbeitsprozess im Kern auf Codierungen basiert, kann jede digitale Spur zum Bild werden. Arcangel konzentriert sich auf die medialen Bedingungen des digitalen Bildes, gleich den strukturalistischen Filmemachern, die den analogen Film untersuchten. Für **Data Diaries** macht Arcangel einen Fehler zur Methode, auf dessen ästhetische Auswirkungen er keinen Einfluss hat. Doch liegen unter dem Rauschen der Pixel all jene Dateien verborgen, die am Computer erstellt werden oder beiläufig entstehen: So visualisieren die **Data Diaries** indirekt die tägliche Arbeit an Maschinen und die Spuren, die wir dabei hinterlassen.

Auch Arcangels **Super Mario Clouds** basiert auf einem Hack: Arcangel modifizierte das beliebte Jump-and-Run-Spiel „Super Mario Bros.“ von 1985 so, dass statt des Protagonisten Mario und der ikonischen Spielwelt aus grimmig blickenden Pilzen, Schildkröten und schwebenden Mauerstücken nur noch der blaue Himmel des Spiels mit ruckartig vorbeiziehenden Wolken bleibt. Herausgelöst aus ihrem ursprünglichen Kontext bieten die Wolken ein beinahe meditatives Bild, das der Logik des technologischen Fortschritts entgegenläuft. Denn was nicht mehr dem Stand der Technik entspricht, wird durch die Geschwindigkeit, in der es scheinbar veraltet, auf einen nostalgischen Wert reduziert. Und so widmet sich Arcangel gerade den 8-Bit-Spielsystemen, die in den 1980er Jahren

den Markt revolutionierten und interpretiert sie neu. Als Bild gedacht, ist die Wolke das flüchtigste und zugleich beständigste Element des Spiels. Hier wird die Funktion des Landschaftszitats radikalisiert, die Wolken ziehen unabhängig von der Bewegung der Spielfigur: Was entsteht, ist ein neues Bild, das die flache Tiefe des Nintendo-Bildschirms in den Raum öffnet. In der Installation wird der eigene Schatten zum virtuellen Ersatzspieler des alten Superhelden.

* 1978 in Buffalo, USA, lebt in Brooklyn, USA und Stavanger, Norwegen

Michel Majerus

- 26 **DECODER**, 1997, Dispersionsfarbe auf Wand, 317,5 × 714,5 cm, Maße variabel
27 **Ohne Titel**, 1996–2002, Siebdruck und/oder Acryl auf Baumwolle, Acryl und Bleistift auf Baumwolle, Acryl auf Synthetik, je 60 × 60 cm
28 **it does not really matter...**, 1999, resopalbeschichtete Spanplatte, Klebebuchstaben, zweiteilig, je 52 × 52 × 251 cm
29 **yet sometimes what is read successfully, stops us with its meaning, no. II**, 1998, Lack und Digitaldruck auf Aluminium, 278,5 × 485 × 15,5 cm
30 **Ohne Titel**, 1998, Siebdruck auf Baumwolle, 160 × 140 cm
31 **controlling the moonlight maze**, 2002, verschiedene Materialien, 365 × 1058 × 987 cm
Einzelarbeiten: **the modern age "abstract"**, Acryl auf Leinwand, auf Wandhalterung, 370 × 540 × 46 cm; **episode**, Siebdruck und Lack auf pulverbeschichtetem Aluminium, auf Wandhalterung, 340 × 450 × 33 cm; **squirt the load**, Dispersionsfarbe auf Wand, 420 × 875 cm; **grid**, Digitaldruck auf PVC, auf Keilrahmen, 300 × 570 cm, **keine zeit**, Nirosta, Lack, Stahl, 365 × 957 × 813 cm

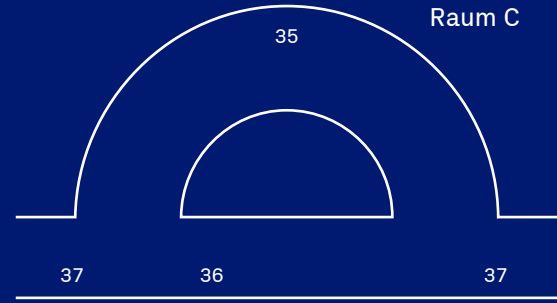
In offensiver Bildsprache integriert Michel Majerus visuelle Zitate aus Massenkultur, Game Culture und Cyberspace, die bei ihm eine eigenständige Macht entwickeln. Schon früh nutzt er digitale bildtechnische Werkzeuge, wie etwa vektorbasierte Programme und die Bildbearbeitungssoftware Photoshop. Anstelle dem Überfluss weitere Bildfindungen hinzuzufügen, entwickelt er Strategien im Umgang mit bereits vorhandenen Bildern; nimmt sie zum Anlass, sie erneut zu malen, um ihre Beziehung zueinander zu reflektieren. Mit beinahe hundert 60x60cm-Arbeiten schuf Majerus eine Serie, die in der stetig neuen Formation Bedingungen des Ausstellens kommentiert. Kanonisierte Malweisen und Motive, in Anlehnung an Willem de Kooning, Frank Stella, Gerhard Richter, Jean-Michel Basquiat oder Andy Warhol, erscheinen hier als technische Effekte. Das Zitat als Methode lässt die Integration von fast allem in die eigene Arbeit zu. Dabei sind die Bildmotive selbst ausschnittshaft und ins Verhältnis zur Gesamtkonstellation gesetzt: „Was das ‚Abbildern‘ bei mir betrifft, geht es nicht um das Reproduzieren 1:1, sondern um die Erinnerungen und Fantasien, die dabei miteinfließen.“ (Majerus, 1999) Aber dass es sich hier nicht nur um individuelle Fantasien, sondern um die bildliche Suggestionskraft der Werbung handelt, wird in **yet sometimes what is read successfully, stops us with its meaning** deutlich. Das Zusammenstellen der Bilder bei Majerus ähnelt dem Prozess des Samplings, ihr Zustand ist beweglich, latent, offen, vorläufig und vielfach kombinierbar. Majerus' Prinzip der Gleichsetzung verschiedener Motiv- und Bildvorlagen sowie unterschiedlicher Mal- und Drucktechniken

stellt sich als Haltung heraus. Alles ist für ihn als Vorlage nutzbar, sobald es zum Bild geworden ist.

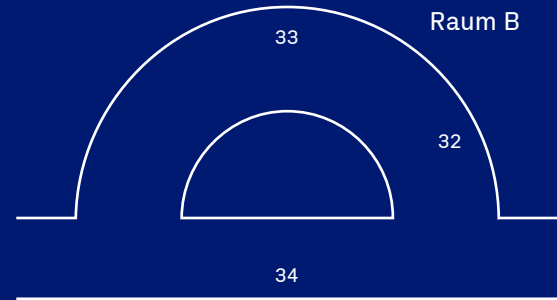
In **controlling the moonlight maze** wird der Betrachter umschlossen von dem, was sonst am Screen vorbeizieht. Im Inneren der Installation adressieren die Bilder direkt: Schrift und Figuren aus Videospiele, die amerikanische Fahne, Referenzen auf Sportereignisse, Pornografie. Die Machtverteilung zwischen Betrachter und Bild kehrt sich um. Auf den Bildschirm als eigentlichen Betrachtungsmodus wie Quelle dieser Bilder verweist Majerus im Zitat der Form, des Aufbaus scheinbarer Tiefe und der Überlagerung. Den Codenamen „Moonlight Maze“, abgekürzt „MM“ gleich den Initialen von Michel Majerus, gab das FBI dem bis 1998 aggressivsten und hartnäckigsten Hackerangriff auf die US-amerikanische Regierung, der bis heute nicht aufgeklärt werden konnte. Obwohl sich in der Installation die Bilder gleichzeitig aufdrängen, sind sie doch niemals gleichzeitig zu betrachten. Es entsteht eine unkontrollierbare Situation, die den im Titel artikulierten Anspruch, **controlling the moonlight maze**, als uneinlösbar offenbart.

1967 in Esch-sur-Alzette, Luxemburg – 2002 in Niederanven, Luxemburg

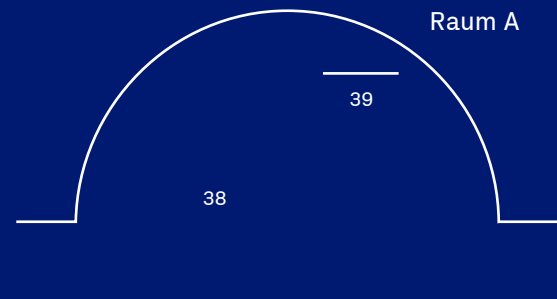
2. Obergeschoss



1. Obergeschoss



Erdgeschoss



Mark Leckey

- 32 **Flix**, 2008, Videoanimation übertragen auf 16-mm-Film, schwarz-weiß, kein Ton, 2', Loop
- 33 **Felix Gets Broadcasted**, 2007, DVD, Farbe, Ton, 5'
- 34 **Made in 'Eaven**, 2004, 16-mm-Film, Farbe, kein Ton, 2', Loop
- 38 **Inflatable Felix**, 2014, Stoffmodell, Ventilator, Maße variabel
- 39 **Parade**, 2003, DVD, Farbe, Ton, 32'

Felix Gets Broadcasted zeigt mit Felix the Cat das erste Objekt, das in den USA als Fernsehbild ausgestrahlt wurde und gleichsam die Urszene der von Fernsehen und Internet geprägten Bilderwelt. Mit Ton- und Lichteffekten inszeniert Mark Leckey den technischen Apparat und den Vorgang der Aufzeichnung aus den späten Zwanzigerjahren als magisches Traumlabor, in dem der ursprünglich gezeichnete Charakter zum Bewegtbild wird. Felix ist ein letztlich austauschbares Motiv, das als Comicfigur bekannt war, sich vor allem aber aufgrund seiner Schwarz-Weiß-Kontraste eignete. Der Mechanismus des Apparates wird bei Leckey zu einer Allegorie dafür, wie ein Objekt, als Stellvertreter für eine kulturelle Bedeutung, in den imaginären Raum der Bildschirmwelten tritt; dadurch in die Vorstellung seiner Betrachter dringt und, indem es wieder zum Bild wird, affektiv mit deren Fantasien und Begehren besetzt wird.

In **Flix** erscheint allein der Schwanz (engl. *tail*) von Felix als Animation auf der Bildfläche. In der Reduktion erinnert er an ein Diagramm, anhand dessen Leckey in seinem Vortrag *In the Long Tail* die gleichnamige Theorie mit seiner Erfahrung des Internets verknüpft: War der Markt vor dem Internet von wenigen Bestsellern bestimmt, führt die Virtualisierung vieler Produkte zu einer Ausweitung der Nischenprodukte, zu benutzergenerierten Inhalten und einem vom Massenmarkt unabhängigen Datenaustausch. Wie der Name der Theorie verkündet, wird dies grafisch anhand einer potenziell endlosen Linie dargestellt: In der Animation Leckey gerät der Schwanz gewissermaßen zum Bild für das Eigenleben der unvergänglichen und immateriellen Wunschprodukte des Internets.

Made in 'Eaven zeigt eine Replik von Jeff Koons *Rabbit* (1986). In seiner glänzenden Oberfläche spiegelt sich nichts weiter als der leere Raum, der ihn umgibt – die minutiöse Nachbildung von Leckey's Londoner Studio in der Windmill Street 7. Auch der Titel ist bis auf einen Buchstaben einer anderen Skulptur von Koons entlehnt, die den Künstler mit seiner damaligen Frau Cicciolina,

einer ehemaligen Pornodarstellerin, beim Liebesakt nachbildet. Obgleich die Bewegung eine Kameraführung und einen Betrachter zu repräsentieren scheint, ist keine Spiegelung der Kamera zu sehen. Zwar wird das Video als 16-mm-Film projiziert, tatsächlich sind Aufnahme und Objekt aber digital hergestellt. Leckey's Kopieren führt im Durchgang durch verschiedene Medien und Dimensionen nicht zu einer Distanz zum Original, die ermöglichen würde, zwischen Original und Kopie zu unterscheiden; vielmehr entsteht eine widersprüchliche Nähe: Koons ist überall präsent, zugleich wird aber in allen Aspekten des Films Abwesenheit und Entleerung verhandelt. Die Reflexion des leeren Produktionsortes wird so zu einer Reflexion über entmaterialisierte Bildwelten, über die Wahrnehmung und Vorstellungskraft des Betrachters, der sich in einem Trugspiel von Innen und Außen, Figur und Umgebung auf immer wechselnden Bildebenen zu befinden scheint.

* 1964 in Birkenhead, UK, lebt in London, UK

Sturtevant

- 35 **Finite Infinite**, 2010, HDCAM-Metallband, Vier-Kamera-Video-Installation, 16/9, auf ganze Wand projiziert, Farbe, Ton, unendlich
- 36 **Plato's Dual Action: Same/Idea/Transposed**, 2004, HDCAM-Metallband, Zwei-Kamera-Video-Installation, 4/3, gezeigt auf zwei Bildschirmen, Farbe, Ton, 30'
- 37 **Shifting Mental Structures: Millionaire/Money**, 2000, HDCAM-Metallband, Zwei-Kamera-Video-Installation, Farbe, Ton, 4'2"

In den 1990er Jahren wendet sich Sturtevant von der Wiederholung bekannter künstlerischer Werke der Nachkriegszeit hin zu Fernsehen und Internet als Quellmaterial für ihre Arbeiten. Sturtevants bewusste Entscheidung zu einem anderen künstlerischen Material markiert zugleich einen grundsätzlichen Wandel im künstlerischen Umgang mit gefundenen Bildern, die nicht der Tradition der Kunstgeschichte als Bezugssystem verpflichtet sind. Sturtevants Bilder entstammen keiner historischen Tiefe, sondern einem Fundus gleichzeitig verfügbarer Bilder; von einem eindeutigen Ursprung als auch einer hierarchischen Wertigkeit losgelöst, werden sie auf einer Oberfläche sich unendlich überlagernder Bilder angeboten.

In **Finite Infinite** zeigt die Künstlerin solch ein unverbundenes Bild: Entlang der Wand des Ausstellungsraumes durchquert ein Hund wiederholt von links nach rechts den Bildraum. Sein endliches Erscheinen und sein natürlicher Lauf sind in einem endlosen Loop gefangen, der aus der linearen Bewegung eine zirkuläre Wiederholung des immer Selben macht. Für einen kurzen Moment erreicht die verfolgende Kamera die Geschwindigkeit des Hundes, hält sein Bild im Zoom in der Schwebe und macht so die mediale Vermittlung sichtbar, bevor er aus dem Bild verschwindet. Sturtevant ermöglicht in **Finite Infinite** den visuellen Nachvollzug der Bewegung – im schweifenden Blick – über die Vierfachprojektion. Dienten Eadweard Muybridges prä-filmische Bewegungsstudien in den 1920er Jahren noch dazu, neue wahrheitsgemäße Erkenntnisse über die Motorik des Pferdes zu erlangen, wirkt bei Sturtevant die Aussagekraft des Filmbildes über die Wirklichkeit nicht mehr relevant.

Die visuelle Gleichwertigkeit verschiedener Bilder und Bildquellen und die Frage, welche Wirklichkeit ein Bild vermittelt, thematisiert die Künstlerin auch in **Plato's Dual Action: Same/Idea/Transposed**. Der Titel lässt die unscharfen Abläufe auf den beiden Monitoren als bildliche Metapher für Platons Konzept realitätsvermittelnder Trugbilder lesen. Die Straße des Autohöhlen-Szenarios bleibt ortlos, das ihm gegenübergestellte Motiv ist

bis zur Unkenntlichkeit verfremdet, seine ruckartig und rhythmisch zuckende Bewegung scheint nicht mit der Tonspur übereinzustimmen. Ebenso stumpf wie anziehend ist der Sog der wiederkehrenden Bilder. Sie geben keinen Aufschluss über eine außerbildliche Wirklichkeit, sondern provozieren untereinander Verknüpfungen, zirkulieren dabei an der Oberfläche – und bleiben Abbild unter anderen Abbildern.

1924, Lakewood, USA – 2014, Paris, Frankreich

Impressum

Dieses Begleitheft erscheint anlässlich der Ausstellung

Images

Cory Arcangel, Trisha Donnelly, Wade Guyton, Pierre Huyghe, Mark Leckey, Michel Majerus, Philippe Parreno, Seth Price, Sturtevant

Fridericianum, Kassel
31.01.16–01.05.16

Öffnungszeiten
Di–So 11–18 Uhr

Herausgeberin
Susanne Pfeffer

Redaktion
Julia Martha Müller

Texte
Ann-Charlotte Günzel, Paula Kommos, Julia Martha Müller, Dorett Mumme, Anna Sailer

Übersetzung
John Southard

Korrektorat
Nico Buurman, Paula Kommos

Grafische Gestaltung
Zak Group, London

By courtesy of

Cory Arcangel: Cory Arcangel;
Trisha Donnelly: Trisha Donnelly, Casey Kaplan Gallery, New York, Sammlung Blondeau & Cie, Genf, Sammlung Rosana und Jacques Séguin, London; **Wade Guyton:** Wade Guyton, Galerie Gisela Capitain, Köln, Sammlung Haubrok, Berlin, Privatsammlung, Berlin; **Pierre Huyghe:** Pierre Huyghe, Esther Schipper, Berlin, Marian Goodman Gallery, New York; **Mark Leckey:** Galerie Buchholz, Köln/Berlin, Alastair Cookson und Dorothea Jendricke, London; **Michel Majerus:** Michel Majerus Estate, Berlin, neugerriemschneider, Berlin, Matthews Marks Gallery, New York/Los Angeles, Sammlung Boros, Berlin, Sammlung Burgi und Manfred Herrmann, Berlin, Sammlung Inga und Maximilian von Beyme, Berlin; **Philippe Parreno:**

Philippe Parreno, Pilar Corrias Gallery, London; **Seth Price:** Seth Price, Galerie Gisela Capitain, Köln, Petzel Gallery, New York, Reena Spaulings Gallery, New York, Sammlung Guy Bärtschi, Genf, Privatsammlung; **Sturtevant:** Estate Sturtevant, Paris, Galerie Thaddaeus Ropac, Paris/Salzburg

Mit freundlicher Unterstützung von

VIOSO

Träger des Fridericianum ist die documenta und Museum Fridericianum gGmbH, eine gemeinnützige Gesellschaft, die von der documenta-Stadt Kassel und dem Land Hessen als Gesellschafter getragen und finanziert wird.

© 2016 documenta und Museum Fridericianum gGmbH

Fridericianum
Friedrichsplatz 18
34117 Kassel
T +49 561 707 27 20
info@fridericianum.org
www.fridericianum.org

FRIDERICIANUM