Am Rande des Raums. Lean in (Universität zu Köln) von Mirjam Thomann (2018)

Von Nada Rosa Schroer

Was haben Ausstellungsräume und Universitäten gemeinsam? Beiden wird die Funktion zugesprochen, etwas her- und etwas auszustellen, das innerhalb ihrer Räumlichkeiten besondere Geltung erlangt: Kunst im ersten, und akademisches Wissen im zweiten Fall. Das, was hier gezeigt und verhandelt wird, wird durch den Raum, in dem dies geschieht, als Zeig- und Verhandelbares bestätigt. Ausstellungsräume wie Universitäten besitzen die Wirkmächtigkeit, Kunst und Wissen als solche zu legitimieren. Und beide nutzen dies als eine wichtige Ressource, um den eigenen Einflussbereich geltend zu machen. Denn auch bei institutionellen Räumen – dies erforscht das Feld der Raumsoziologie seit den 1970er-Jahren – handelt es sich um etwas Her- und Ausgestelltes. Sie werden durch Handlungen und Praktiken – Regeln, Konventionen, Gesetze und administrative Abläufe – hervorgebracht, welche zwischen dem Zeig-/Sagbaren und dem nicht Zeig-/Sagbaren trennen (Lefebvre 2006 [1974]). Denn nicht alles darf gezeigt und verhandelt werden und nicht jeder darf die Gesten des Zeigens und Verhandelns ausführen. Institutionelle Räume produzieren also Ein- und Ausschlüsse und nehmen dabei eine Differenzierung des Raums vor – sie produzieren Differenz (vgl. Irigaray 2006 [1984]).

Auch der physische Raum spielt bei dieser Differenzproduktion eine Rolle. Er markiert Grenzlinien zwischen dem Innen und dem Außen der Institution, innerhalb derer bestimmte Handlungsweisen gefördert und andere eingegrenzt oder gleich ganz unterbunden werden. Auch wenn die impliziten Botschaften der Architektur – ihre Anweisungen, Verbote und Einladungen – zunächst unauffällig sind, wenn sie gar ganz hinter weißen Wänden und Oberdeckenbeleuchtung zurücktreten sollen, so können sie nicht als neutral bezeichnet werden. Architektur legt Nutzungsweisen nahe, die von den Nutzer*innen mal mehr, mal weniger bewusst angenommen und reproduziert wird. Jede architektonische Anordnung produziert Bedeutung und erlangt damit soziale und politische Wirkmächtigkeit. Doch diese ist niemals ganz statisch, niemals ganz eindeutig, sondern wird besonders in den Momenten ihrer Durchquerung in ihrer Kontingenz adressierbar. Immer dann, wenn die anwesenden Akteur*innen in Verhandlung mit sich selbst und dem Raum treten und die nahegelegten Deutungen, Handlungsweisen und Blickrichtungen infrage stellen.

Eine dieser Akteur*innen, die das Befragen und Verhandeln in besonderer Weise beherrscht und weitere Akteur*innen als Betrachter*innen in ihr Spiel miteinbezieht, ist die Kunst. Was passiert also, wenn die Kunst aus dem Ausstellungsraum in die Universität wandert? Genau gesagt: wenn die Universität durch die Kunst zum Ausstellungsraum wird und dort, anstatt präsentiert und verhandelt zu werden, selbst die Bedingungen ihrer räumlichen, architektonischen und institutionellen Verortung befragt?

Im Sommersemester 2018 stieß man auf dem Außengelände der Humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln auf sieben Objekte der Künstlerin Mirjam Thomann, die in vielen ihrer Arbeiten die vorliegenden räumlichen, institutionellen, architektonischen und medialen Bedingungen zu ihrem künstlerischen Material macht. Es handelte sich um hüfthohe, karnatfarbene Stahlrundrohrgestelle, die vereinzelt oder in geringem Abstand zueinander rund um das Hauptgebäude der Fakultät platziert wurden. Die temporären Setzungen der Künstlerin markierten Stellen im Außenraum, die man wohl am besten als Orte des Übergangs bezeichnen kann: auf der Wiese vor dem Hauptgebäude, auf dem Parkplatz vor der Fakultätscafeteria oder vor dem Seiteneingang, wo sich die Raucher*innen in den freien Minuten zwischen den Seminaren treffen.

Obwohl die Gestelle auf den ersten Blick entfernt an Elemente eines Leitsystems oder einen Fahrradständer erinnerten, brachen sie durch ihre ungewöhnliche Platzierung und Farbigkeit mit dieser einfachen Zuordnung. Der Titel, *Lean in*, lässt dagegen an ein Möbel denken, das erst vor Kurzem vermehrt im öffentlichen Raum in Transitzonen und Wartebereichen aufgetaucht ist. Manch einer mag sich an den Versuch erinnern, einen sogenannten Leaning Rail im Nahverkehr benutzt zu haben. Gedacht als „most minimal accommodation“ (vgl. National Association of City Transportation Officials), lassen sich die halbhohen, schräggestellten Flächen jedoch weder als Sitzgelegenheit noch für ein kurzes Nickerchen nutzen. Bestimmt für eilige Pendler, die nicht etwa abhängen, sondern sich vor allem reinhängen wollen, sind die Leaning Rails ausschließlich zum Anlehnen designt. Sie rufen dabei Posen hervor, die als Versuch gelesen werden können, den sich bewegenden Körper räumlich und zeitlich in den beschleunigten Rhythmus von Mobilität und Effizienz einzutakten.

Die fleischfarbenen Bügel von Mirjam Thomann dagegen scheinen keine spezifische Nutzungssituation aufzurufen. Und so muss man ihnen gegenüber eine forschende Haltung einnehmen. Bei der Arbeit *Lean in* geht es weniger darum, die zeitgenössischen Posen der Mobilität und des Auf-dem-Sprung-Seins einzuüben. Vielmehr erzeugt die potenzielle Funktionslosigkeit der Objekte eine situative Offenheit, die dazu anhält, den eigenen Körper in ein Verhältnis zum umliegenden Raum zu setzen. Indem sich die Gestelle angewöhnten Gesten der Nutzung entziehen, können sie zu prothesenartigen Werkzeugen der Wahrnehmung werden. Sie stoßen eine sinnliche Erkundung der sonst wenig beachteten Ränder der Fakultät an und weisen dorthin, wo nicht wie gewohnt repräsentiert, gezeigt und verhandelt wird: auf die Sphären, in denen das imaginierte Innen und Außen der Institution ineinander übergehen.

Und so gleicht das Abschreiten der einzelnen Arbeiten rund um das Hauptgebäude einem performativen Parcours. Indem die architektonischen Anordnungen der Fakultät durch die *Lean ins* unterbrochen werden, verschiebt sich die Aufmerksamkeit auf die Texturen, Perspektiven und Atmosphären der eher abseitigen Bereiche der Fakultät. Welchen Blick eröffnet die Position auf die Außenwände des Gebäudes? Welche Gegenstände strukturieren den Ort und geben ihm seinen Charakter? Wie verhalten sich die Menschen, die hier vorbeikommen? Die durch Thomanns Interventionen vorgenommenen Setzungen schlagen eine tastende Wahrnehmung der Umgebung vor und berühren ein Raumverständnis, dem man sich mit der poetischen Sprache der Philosophin Luce Irigaray nähern kann. Raumerfahrung kommt bei Irigaray einer taktilen Grenzerfahrung gleich, die sich aus dem Aufeinandertreffen in Intervallen des Kontakts und der Trennung ergibt – Körper, die sich annähern, berühren und wieder entfernen: „Der Ort ist in dem Gegenstand und der Gegenstand ist in dem Ort. *Der Ort ist innen und außen und er begleitet die Bewegun*g; er ist deren Ursache und er begleitet sie, in einer Ausdehnung, die ins Unbegrenzte geht. Jeder Ort umschließt den ihm vorgehenden. Bleibt nur die Frage, wo der *Übergang*, die *Schwelle* ist, so daß die Ausdehnung stattfinden kann“, schreibt sie in ihrer Abhandlung *Der Ort, der Zwischenraum. Eine Lektüre von Aristoteles: Physik IV, 2–5* (Irigaray 2006 [1984]). Zwei sich berührende Determinanten, die in Bewegung einen Zwischenraum bilden – für Irigaray ist dies nicht nur Wesen der Raumerfahrung, sondern auch die Bedingung für das Denken einer Differenz. Ein Denken, das auf der grundsätzlichen Anerkennung und nicht auf hierarchischen Ausschlüssen oder Verdrängung des*der Anderen beruht.

Thomanns *Lean ins* auf dem Campus der Humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln lassen sich so als Wegmarken der Erkundung jener Schwellen und Übergänge beschreiben, an denen räumliche Differenz und institutionelle Dispositive durch unerwartete Positionierungen jenseits einstudierter Gesten, Posen, und Perspektiven durchkreuzt und damit verhandelbar werden.

Literatur

Irigaray, Luce (2006 [1984]): Der Ort, der Zwischenraum. Eine Lektüre von Aristoteles: Physik IV, 2–5. In: Dünne, Jörg/Günzel, Stephan (Hrsg.) (2006): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 244–260.

Lefebvre, Henri (2006 [1974]): Die Produktion des Raums. In: Dünne, Jörg/Günzel, Stephan (Hrsg.): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 230–342.

National Association of City Transportation Officials: Transit Street Design Guide. Seating. Leaning Rails. Online: https://nacto.org/publication/transit-street-design-guide/station-stop-elements/stop-elements/seating/ [01.03.2021]

https://nacto.org/publication/transit-street-design-guide/station-stop-elements/stop-elements/seating/ [01.03.2021]

Am Rande des Raums. Lean in (Universität zu Köln) von Mirjam Thomann (2018)

Von Nada Rosa Schroer

> *„Einsteigen, statt von außen zuzuschauen, das ist der zentrale Punkt in ‚Situation Rooms'. Sich umschauen, statt darauf." (Rimini Protokoll 2015: 10)*

Die Zeit

Wir wissen, dass unsere Welt äußerst komplex und widersprüchlich ist und die Gleichzeitigkeit von globalem und regionalem Denken und Handeln heute genauso untrennbar miteinander verquickt sind wie die Existenz der analogen und digitalen Wirklichkeiten. Wie wahr diese Aussage ist, spüren wir zur Zeit anhand der vielen Geflüchteten, die Europa erreichen, und der Herausforderungen, die das Eintreffen von Menschen anderer Kulturen und Religionen in den meisten Ländern Europas, darunter auch in Deutschland, bereitet.

Seit Frau Merkel Anfang September 2015 die in Budapest unter katastrophalen Bedingungen verharrenden Geflüchteten aus Syrien, Irak und anderen Ländern nach Deutschland eingeladen hat, kommen jeden Tag mehrere Tausend asylsuchende Menschen in die Bundesrepublik Deutschland. Täglich müssen neue Unterkünfte für die Ankommenden gesucht und eingerichtet werden. Die vielen freiwilligen und institutionellen Helfer*innen geben ihr Bestes und kommen seit Beginn des Zuwanderungsstroms nach Deutschland nicht mehr zur Ruhe. Ein Ende des Flüchtlingsdramas ist nicht abzusehen, da sich die Lage in den Herkunftsländern nicht verbessert. Denn die Staaten des westlichen Bündnisses haben keinen funktionierenden Plan darüber, wie sich die Lage in Syrien, Afghanistan und im Irak für die Menschen dort in kürzester Zeit zum Besseren verändern könnte. Diese augenblickliche Weltlage zeigt, wie komplex, global zusammenhängend und auch nicht rasch lösbar die politischen Probleme derzeit sind.

Zeitgleich marschiert seit Sommer 2015 wieder jeden Montag eine zahlenmäßig ansteigende Menschenmenge als „Pegida" durch die Straßen deutscher Städte (vor allem aktiv in Dresden und Leipzig) und fordert mit fremden- und regierungsfeindlichen Sprüchen das Ende der solidarischen Flüchtlingspolitik. Sogar zu gewalttätigen Angriffen auf Hilfsunterkünfte ist es in diesem Sommer in Freital, in Heidenau und in Meißen sowie in anderen deutschen Städten gekommen.

Als Menschen aus den arabischen Staaten zu Hunderten über das Mittelmeer flüchteten, um schließlich, wenn sie vorher nicht ertrunken waren, erschöpft in Italien und Griechenland anzukommen, scherte sich in Resteuropa kaum jemand darum, wie die Ankunftsländer mit der steigenden Anzahl der entkräftet und teilweise krank Ankommenden fertig werden.

Jetzt haben wir das Bewältigungsproblem im eigenen Land und siehe: Nicht wenige Menschen in unserem Land signalisieren in erschreckend radikalisierter Form Angst vor dem Fremden als Angst vor der Konfrontation mit anderen Werten, Bräuchen und religiösen Traditionen. Jenseits von Empathie und Solidarität möchten sie den deutlich sichtbaren Reichtum unseres Landes nicht mit den Ankommenden teilen.

Aber nicht nur Deutschland, sondern ganz Europa steht vor einer äußerst komplizierten politischen und sozialen Situation, die den Bürgern ein komplexes, tiefschürfendes Denken, ein Einfühlen in unterschiedliche Situationen (beispielsweise, was sie selbst tun würden, wenn ihre Familie verfolgt und ihre Kinder hungern würden) und damit eine mehrperspektivische Sicht auf die politische Lage abfordert. Da die Problemvielfalt und deren oft undurchsichtige wirtschaftliche, politische, militärische Verwobenheit auf unserem Erdball in Zukunft mit hoher Wahrscheinlichkeit eher anwachsen als abnehmen werden, müssen wir jetzt, heute, augenblicklich und nicht erst morgen, darüber nachdenken, wie die zukünftige *Multitude* zu einem Handeln gelangen kann, dem die Vielschichtigkeit des Denkens und Abwägens zugrunde liegt.

Wir wissen, dass kontemporäre Kunst, welcher tatsächliche Zeitgenossenschaft (Boris Groys) zugrunde liegt, in der Lage ist, die

Antagonismen und die vernetzten Abhängigkeiten von Themen einzufangen. Denn „ein sehr deutlich erweiterter Begriff von Kunst entgrenzt den Gegenstand künstlerischer Aktivität in den Alltag, ins transdisziplinäre Wissenschaftliche und vor allem ins globale Soziale hinein." (Meyer/Kolb 2015: 6)

Mein Text untersucht am Beispiel des Multiplayer*innen Videostücks *Situation Rooms* der Gruppe Rimini Protokoll, wie es performativer Kunst gelingt, die Mehrperspektivität von Sachverhalten ästhetisch erlebbar zu machen. In dieser dem Dokumentartheater entlehnten künstlerischen Praxis werden aus dem traditionell im Theater sitzend verharrenden Publikum Mitspieler*innen in einem Stück, in dem sie sowohl die Rolle von Beobachter*innen, Opfern wie auch von Täter*innen einnehmen und das es ohne ihre aktive Teilnahme nicht gäbe. *Situation Rooms* zeigt, wie es performativ-medialen Settings zwischen Beobachtung und Interaktion gelingt, den Teilnehmer*innen das Einnehmen von mehreren Sichtweisen auf einen thematischen Zusammenhang zu ermöglichen, der sich mit Waffen, Waffengeschäften, *sauberer* und *schmutziger* Kriegsführung, Verfolgung, Leid, körperlicher Versehrtheit, Tod und menschlicher Hilfeleistung beschäftigt (Abb. 1-10).

Mein Forschungsinteresse besteht darin zu fragen, mit welchen künstlerischen Mitteln eine Arbeit wie *Situation Rooms* es vermag, ästhetische Situationen zu schaffen, in denen komplexe Prozesse des Wahrnehmens, der körperlichen und emotionalen Affiziertheit, der Wissensaneignung, der Beobachtung und Reflexion, der performativen Teilhabe, Erinnerung und Distanzierung (vgl. Adamovsky 2010: 191) ausgelöst werden. Was passiert mit und in den Akteur*innen des Multiplayerstückes, wenn sie in die „Gleichzeitigkeit unvereinbarer, aber in ihrer Existenz unumgänglicher Situationen und Perspektiven eindringen" (Rimini Protokoll 2015: 10)? Welche psychischen Zustände erleben die Akteur*innen, wenn sie, das iPad haltend, ihr Gesicht einer fremden Erzählerstimme leihen, welche, wie beispielsweise ein Kindersoldat, sagt: „Ich habe getötet, um nicht getötet zu werden"?[1]

Was passiert, wenn die Player*innen – völlig eingebunden in den medialen und räumlichen Rahmen des Stückes, in welchem ihre Körper zeitnah von einer Biografie zu einer anderen reisen – Blick und Körper in Situationen bringen, die ihnen fremd sind und in die sie freiwillig nie gelangen wollten?

Inwieweit bleibt das Videostück für die Akteur*innen dann ein, zwar an realen Biografien orientiertes, aber dennoch inszeniertes Theater-*Spiel* (mit ihnen selbst in 10 der 20 Hauptrollen) und wird nicht, ob seiner dramatischen Inhalte, zu einer moralischen Zerreißprobe für die eigene Person?[2]

Das Stück

Das Videostück *Situation Rooms* bezieht sich auf den real installierten *Situation Room*, den John F. Kennedy 1961 nach der gescheiterten amerikanischen Landung im kommunistischen Kuba im Weißen Haus einrichten ließ und in dem das Sicherheitsteam um Barack Obama am 1. Mai 2011 die Erschießung Osama bin Ladens in dessen Haus in Abbottabad/Pakistan in Echtzeit miterlebte. Alle Informationen zu den entfernt stattfindenden Ereignissen sind in diesem *Situation Room* gleichzeitig auf verschiedenen Monitoren zu sehen: „ein Haus, eine unbemannte Drohne, eine Kommandoeinheit in Pakistan, und eben dieser kleine, fensterlose (…) Raum im Washington D.C." (Hirsch 2013: 11).

Im Stück können jeweils 20 Akteur*innen an dem performativen Rundgang durch die *Situation Rooms* teilnehmen.

„Ausgestattet mit iPads und Kopfhörern begeben sich die Zuschauer*innen in ein Filmset, bestehend aus 17 unterschiedlichen „Situation Rooms", und spüren Erzählungen von Menschen nach, deren Biografien auf jeweils andere Weisen von Waffen geprägt wurden. In einem Raum plant ein Rüstungsmanager die nächsten Investitionen, nebenan sortiert ein Pressefotograf Fotos eines Bundeswehreinsatzes, führt ein Arzt eine Amputation in Sierra Leone durch, bittet ein angeschossener Kämpfer um Waffen zur Selbstverteidigung." (Rimini Protokoll 2015: 7)

Die Player*innen wandeln der Perspektive ihres iPad-Erzählers folgend auf einem eigens für sie konzipierten Weg durch das Raumlabyrinth. Dabei kreuzen sie die Wege der anderen Spielteilnehmer*innen und setzen sich durch im iPad als Icons erscheinende Anweisungen auch live, real-körperlich mit ihnen in Beziehung.

„Die Rollen, in die der Zuschauer anhand von iPad-Informationen schlüpft, verlaufen von klassischen Opfer-Täter-Kategorien bis

in die Grauzonen von Ökonomie und Menschenrechtspolitik: der Flüchtling aus Syrien, der Drohnenpilot, der Waffenmanager, der Menschenrechtsanwalt, der Waffenexperte und Bundestagsabgeordnete, der Hacker, der Drogenkrieger, der Sportschütze, der Waffenfeinmechaniker, die Aktivistin gegen Waffengeschäfte, der Kriegsfotograf, der Chirurg für die Ärzte ohne Grenzen, der Journalist und Dozent, der Protokollchef, die Kantinenwirtin, der Pazifist, der Entwickler für schusssichere Kleidung, die Bootsflüchtlinge, der ehemalige Kindersoldat." (Hirsch 2013: 15)

Das labyrinthische Raumenvironment der *Situation Rooms* rekonstruiert die globale Architektur von Krieg, Kriegsvorbereitung, Kriegsbeobachtung und Kriegsschäden: „ein Lazarett, eine Straße in Homs, ein Internetcafé in Jordanien, ein mexikanischer Friedhof, eine Drohnenlenkstation und Terrasse in Pakistan, ein Büro in Saudi-Arabien, eine Rüstungsmesse in Abu Dhabi, ein Konferenzzimmer in Berlin, eine iranische Nuklearanlage, die Hackerklause, das Chefzimmer des Rüstungsherstellers, der Schießstand des Sportschützen, die Waffenproduktionshalle, die Asylantenunterkunft in Deutschland, ein Schulzimmer im Süd--Sudan, eine Kantine in Russland, ein OP-Zelt in Sierra Leone, der Konferenzraum im Hauptquartier der Ärzte ohne Grenzen in Paris." (ebd.: 17)

Jeder Raum und jede an realen Biografien orientierte Situation entwickeln ihre eigene Logik, während die Logik der Geschichte im Nebenraum für sich genommen zwar wiederum nachvollziehbar, in Relation zu den anderen Geschichten mit diesen jedoch kausal nicht zusammenhängt. Das inszenierte Raumgefüge bildet mit seinen simultanen Geschichten und Geschehnissen die Unübersichtlichkeit der im globalen Raum agierenden Kräfte, welche sich in unterschiedlicher Weise als Expert*innen des Kriegs- und Antikriegsgeschäfts mit dem Kreislauf von Gewalt und Waffengeschäften beschäftigen, ab. Die Teilnehmer*innen dieses 20 Personen-Stücks begreifen relativ schnell, dass zunächst einmal jede*r „aus der Perspektive ‚seines' Erzählers auf die Realität" blickt und „jeder einzelne zugleich Zuschauer, Stellvertreter seines Erzählers sowie Akteur für einen anderen Zuschauer" (ebd.: 7) ist.

Die szenischen Erzählungen aller Spieler*innen laufen am nachgestellten großen Verhandlungstisch des *Situation Rooms des Weißen Hauses* zusammen. Am Ende des Stückes stehen sich dann alle beteiligten Akteur*innen irritiert und durch die Vielzahl und informative Dichte der zehn in 75 Minuten erfahrenen Biografien überfordert gegenüber. Keine Person weiß von einer anderen, in welcher Rolle er oder sie am großen Verhandlungstisch erschienen sind – Freund*in oder Feind*in, Opfer oder Täter*in, Beobachter*in oder am Waffengeschäft beteiligte*r und verdienende*r Teilnehmer*in ….

Die Player*in

Als Playerin[3] habe ich beispielsweise in der Rolle als Entwickler*in von schusssicheren Westen gehandelt, indem ich einer anderen Akteur*in, die in der Rolle als zukünftige Besucher*in von Kriegsgebieten steckte (möglicherweise als Journalist*in, als Waffenverkäufer*in oder Friedensbotschafter*in), eine Weste überstreifte und diese an ihrem Körper sorgfältig verschloss. In einer anderen Szene stellte ich als Kantinenangestellte einer russischen Munitionsfabrik für eine/n nächste*n mir unbekannte*n Player*in einen Teller Suppe auf den Tisch.

Besonders unangenehm empfand ich die Situation, als ich einem Oberleutnant der indischen Luftwaffe bei seiner Arbeit am PC zuschauen musste (ich stand im Rücken eines anderen Players, der wiederum in einer anderen Funktion an diesem PC saß), wie er von seiner gesteuerten Drohne aus auf in Pakistan ausgebildete Terroristen schießt und dabei kommentiert: „Wir eliminieren alle Terroristen, die wir als anti-nationale Elemente, kurz ANEs, bezeichnen. Wenn ich anfange darüber nachzudenken ob der Typ tatsächlich unschuldig ist oder ob da möglicherweise Frauen und Kinder drin sind – kann ich nicht kämpfen und siegen! Es ist ganz einfach. Wir lokalisieren – feuern – vergessen!"[4]

Auch die Szenen, in denen ich aufgefordert wurde, Patronenhülsen in die Hand zu nehmen und auf dem Bauch liegend mit einer Waffe auf ein Ziel zu schießen oder in einer Friedhofsgruft einen Drogenbaron kaltblütig über die grausame Ermordung seiner Erfüllungsgehilfen sprechen hörte, riefen in mir großes Unbehagen hervor.

Andere Szenen wiederum weckten in mir eine warme Empathie – etwa die Erzählung des angeschossenen syrischen Flüchtlings, der erst nach 7 Monaten Aufenthalt in Deutschland Gewissheit hatte, nicht abgeschoben zu werden oder der Bericht des trauma-

tisierten Chirurgen von *Ärzte ohne Grenzen*, der noch zu Hause in seiner Heimat von abgehackten Händen träumt und nachts zum Bett seiner Kinder eilt, um sich davon zu überzeugen, dass ihre Hände und Armen unversehrt sind. Auch die Erzählung des ehemaligen Kindersoldaten aus dem Kongo, der erleben musste, wie die Soldaten Laurent-Désiré Kabilas in sein Dorf einfielen und seine Lehrer*innen folterten und ihn sowie weitere Jungens zwangen, für Kabila zu kämpfen, hinterließ in mir einen tiefen Eindruck.

Die multiperspektivische Erfahrung

Der Fragestellung der Tagung *where the magic happens* folgend, wie Bildung nach der Entgrenzung der Künste aussehen und welche künstlerischen Formate Bedeutung und Sinn zwischen Künsten, Moral, Wissenschaft, Recht und Politik stiften können, unternehme ich den Versuch, einige Aspekte der komplexen künstlerischen Erfahrungsgestaltung für die mitspielenden Player*innen durch das multimediale Videostück *Situation Rooms* hervorzuheben.

Das Stück *Situation Rooms* verfolgt ein polyfokales Raumkonzept, welches physische mit digitalen und reale mit imaginierten Räumen verbindet. Inszenierte Environments bilden die Kulissen, in welchen sich die digitalen, der augmented reality nachempfundenen Raumkonzepte des iPads mit den computervermittelten Videobildern sowie dem Handlungsraum, den die teilnehmenden Player*innen durch ihre Körper entstehen lassen, entwickeln. Die Folge dieser verwirrenden Raumperspektiven ist eine „(Raum-)Ästhetik der *multiplen* Verortung (Multilokalität)“ (Wiens 2014: 89), die „den einzelnen Spielort einerseits zwar, wie im Theater gewohnt, im ‚Hier und Jetzt‘ der Performance lokal grundiert, ihn andererseits aber auch – auf der Meta-Ebene – zugleich relational ein Stück weit einbindet in das global ausgreifende Gewebe der verschiedenen geografischen“ (ebd.: 89) und politisch orientierten Projekte und Biografien.

Die Anordnung zwischen den szenografierten (Bühnen-)Räumen und den medial eingespielten Lebenssituationen realer Personen, um die es beim Thema Waffen geht, und dem Verfolgen des Weges mit dem iPad, verursacht in den Akteur*innen ein heterotopologisches Raumempfinden. Dieses provoziert eine gesteigerte Aufmerksamkeit auf die narrativ wie ortsspezifisch vermittelten biografischen und politischen Situationen, in denen sie sich als Player*innen befinden. Als multimedial konstruierte Erfahrungsräume werden viele Sinne zur Vergegenwärtigung eines abwesenden Realen angespielt, was letztendlich zum „Prozess der Verschränkung von verschiedenen Repräsentationsebenen und ihrer Inszenierung im realen Raum“ (Adamovsky 2010: 186) führt. „Von besonderer Bedeutung ist der Aspekt der Bewegung. […] Sobald nämlich Bilder, Texte, Töne und natürlich auch die Teilnehmenden in Bewegung sind, entstehen multidimensionale Kommunikations- und Raumstrukturen, die geschlossene oder starre Grenzführungen […] unterlaufen. Hier zeigt sich ein Grundzug von Medialität, nämlich die Fähigkeit, die Nicht-Identität zwischen etwas und seiner Darstellung im Moment des Geschehens zu vergleichgültigen.“ (ebd.: 186/187)

Die Player*innen müssen sich bei ihrem Gang von Raum zu Raum körperlich und geistig blitzschnell in eine andere kulturelle und soziale Befindlichkeit sowie in eine andere politische und moralische Situation einfühlen. Denn sie begegnen im Stück zeitlich unmittelbar aufeinanderfolgend Menschen, die aktiv am Waffen-, Kriegs- und Drogengeschäft beteiligt sind und daran verdienen, wie aber auch Menschen, die in Kriegen verletzt und verfolgt wurden, die flüchten mussten oder die ihr Leben für die Hilfe anderer einsetzen und gefährden. Quasi ohne Wahrnehmungspause – ständig durch die Sprechstimme und die visuelle Wegbeschreibung im iPad aufgefordert zu gehen, sich zu drehen, etwas in die Hand zu nehmen usw. – fallen die Akteur*innen nicht nur in die Beobachtung von Täter*innen- und Opferbiografien, sondern werden auch noch visuell aufgefordert, eine bestimmte Rolle einnehmend, mit anderen Player*innen zu interagieren bzw. sich in irgend einer Weise unmittelbar handelnd an der vorgeführten Situation zu beteiligen. Das überfordert, wenn sich die Player*in wirklich auf das dynamische Raum-*Spiel* einlässt, von Zeit zu Zeit deren unmittelbares Reflexions- und Distanzierungsvermögen, was zu Verunsicherung, Irritation aber auch mitunter zu Ärger führen kann. Denn – jede*r Teilnehmende will natürlich die Kontrolle über sich behalten und jederzeit selbstermächtigt über Themen und biografische Verläufe urteilen.

Alle Akteur*innen sind von Beginn des Videorundgangs an Teilnehmende der Performance.[5] Obwohl die Aktionen und Interaktionen der sich fremd gegenüber stehenden Player*innen von Rimini Protokoll medial über die iPad-Geschichten sorgfältig geplant sind, gibt es keine Pflicht zur Interaktion. Man kann sich natürlich auch, wie oben weiter beschrieben, verweigern.

Beim Gang durch das Raumlabyrinth verdichten sich die Perspektiven des Wahrnehmens und Erfahrens von dokumentarischen Inhalten, medial-narrativen Rahmungen und des eigenen performativen Handelns zu einem vielschichtigen Gesamterlebnis. Die Akteur*innen erleben ein mehrdimensionales, schwer durchschaubares Konglomerat aus räumlich-geografischen und politischen Ereignissen. Auf ihrem Weg verlassen die Teilnehmer*innen physisch wie mental ihre vertraute Heimatwelt, um in ganz unterschiedliche Fremdwelten einzutauchen (vgl. Wiens 2014: 94, mit Bezug auf Waldenfels). Die direkte körperliche Konfrontation mit verschiedenen biografischen und lebensweltlichen Zugängen zum Thema Waffen, Gewalt und Kapitalismus eröffnet den Player*innen konfliktreiche globale Perspektiven und disparate Sichtweisen auf die Strukturen, in denen Waffen angefordert, hergestellt oder verwendet werden. Während der Tour durch die *Situation Rooms* entsteht kein fiktionaler vom Realen abzugrenzender Raum. Vielmehr beginnen die Grenzen zwischen tatsächlich im Hier und Jetzt erlebter Wirklichkeit, auf dokumentarischem Material beruhender Präsentation der Geschichten und inszenierter Fiktion zu oszillieren. Denn das Projekt verknüpft inhaltlich Situationen, die sonst nicht so deutlich als nebeneinander existierend wahrnehmbar sind. Sie zeigen die Gleichzeitigkeit unterschiedlicher sozialer, politischer und kultureller Lebenswirklichkeiten der ausgewählten Protagonist*innen, ohne die gesellschaftlichen Systemzusammenhänge, aus denen heraus sie ihre Entscheidungen treffen, zu bewerten.

Die Player*innen tauchen im Stück *Situation Rooms* für kurze Zeit probeweise in ganz verschiedene menschliche und gesellschaftliche Mikrokosmen und Weltbilder ein. Sie nehmen die Informationen über die heterogenen Optionen des Waffenthemas in einem Zeitmodus wahr, der ihnen keine Zeit zu einer vertieften reflexiven Beurteilung der Einzelsituation lässt, weil alle Sinne auf das „Im-Spiel-bleiben“ gerichtet sind.

In diesen Situationen, in denen Performativität, Medialität und Spiel zusammenfallen, erfahren die Teilnehmer*innen die emotionalen wie kognitiven Dimensionen ihrer eigenen Wahrnehmungs-, Wissens- und Urteilsvorgänge als einen sich immer wieder verändernden, unabgeschlossenen Prozess.

Im Switchen zwischen den politischen und gesellschaftlichen Fronten entwickelt sich für die Spieler*innen die „vitale Erfahrung von Ambivalenz“ (Adamovsky 2010: 193) und einer zwischen Spiel und Ernst changierenden Situation des „In-Between--Seins“, aus der heraus sich die Teilnehmer*innen vor allem durch postrezeptive Reflexion und Kommunikation mit anderen Akteur*innen katapultieren können.

Situation Rooms ist ein ästhetisch-performatives Praxis-Labor für die Entfaltung heterogener Wahrnehmungsperspektiven auf disparate politische Fallbeispiele im Hinblick auf den Umgang mit Waffen in dieser Welt. Daran teilzunehmen gibt den Akteur*innen mannigfaltige Impulse, über die widersprüchliche Beschaffenheit des globalen Weltzusammenhangs und die Schwierigkeit, sich selbst im kulturwissenschaftlichen, künstlerischen und politischen Diskurs zu positionieren, nachzudenken.

Anmerkungen

1 Ehemaliger Kindersoldat aus dem Kongo, Programmheft 2015: 11.

2 Wie widersprüchlich und spannungsvoll das Stück abläuft, kann man folgender Schilderung aus dem Programmheft entnehmen: „Du hörst zum Beispiel: ‚Wir haben den Raum ab 14 Uhr gemietet‘ – und bist temporärer Gast in einem Wir, das zwei Delegationen erwartet – eine deutsche und eine chilenische – und die feierliche Übergabe von 120 Kampfpanzern Typ Leopard 2. Ihr öffnet die Tür zum Konferenzsaal, ordnet analog zur Hand des Protokollstabsoffiziers (im iPad, die Autorin) die Wasserfläschchen und Gläser auf dem Tisch und überprüft die Sicherheitslage im Raum.“ Dazu schrieb ein/e Besucher*in, dessen/deren Situation Rooms-Aufführung mit derselben temporären Rolle begonnen hatte: „Ich habe mich Euern Spielregeln nicht unterworfen. Ich habe im Vorfeld Türen geöffnet und wurde gemaßregelt, ich hätte den Spielregeln zu folgen, um das Projekt nicht zu gefährden. Ich müsste den Anweisungen folgen, um die Gruppenerfahrung nicht zu zerstören. Ich sei ein wichtiger Teil dieses Spiels. Dann ging es los. Verkauf des Leoparden. Da bin ich ausgestiegen.“ (Rimini Protokoll 2015: 10)

3 Ich habe das Stück *Situation Rooms* zwei Mal besucht, weil man nur in zwei Durchläufen mit allen 20 Biografien konfrontiert wird.

4 Aus dem Bericht von Narendra Divekar, Indien, Oberstleutnant a. D. (Rimini Protokoll 2013: 59).

5 Alle Teilnehmenden des *Situation Rooms*-Projekts wissen, wenn sie ein Veranstaltungsticket erstehen, dass sie kein passives Publikum bleiben, sondern zu aktiv Beteiligten des Stückes werden. Würden sie sich weigern, der iPad-Stimme durch den vorgeschriebenen Parcours zu folgen, würde das Multiplayer*innen-Videostück nicht oder nicht vollständig funktionieren.

Literatur

Adamovsky, Natascha (2010): Zwischen Kunst und Spiel – Medienästhetische Betrachtungen medialisierter Umgebungen. In: Fischer-Lichte, Erika/Hasselmann, Kristiane/Rautzenberg, Markus (Hrsg.): Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies – Neue Perspektiven der Kunstwissenschaft. Bielefeld: Transcript, S. 183-200.

Hirsch, Nikolaus (2013): Theatrum belli. In: Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzel) (2015): Situation Rooms. Programmheft Militärhistorisches Museum und Staatsschauspiel Dresden.

Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.) (2015): What's Next? Art Education. München: kopaed.

Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzel) (2013): Situation Rooms. Ein Multi Player Video-Stück. Bönen: Kettler.

Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzel) (2015): Situation Rooms. Ein Multi Player Video-Stück von Helgard Haug, Stefan Kaegi und Daniel Wetzel. Programmheft Militärhistorisches Museum und Staatsschauspiel Dresden.

Wiens, Birgit (2014): Flexible Formate, wechselnde Orte: Multifokalität im Theater der Gegenwart. In: Kunstforum International. Bd. 224, S. 88-96.

Abbildungen

Abb. 1: Online: https://i.ytimg.com/vi/Qp2G_wKkc2w/hqdefault.jpg [12.7.16].

Abb. 2:
Online: http://www.tagesspiegel.de/images/heprodimagesfotos861201412165909_rimini_protokoll_situation_rooms_2_jo_rg_baumann-jpg/11123628/3-format43.jpg [12.7.16].

Abb. 3: Online: http://www.staatsschauspiel-dresden.de/content-images/gallery1920/21283/situation_rooms__mg_1680.jpg [13.7.16].

Abb. 4:
Online: http://static1.squarespace.com/static/51b36f27e4b08305624e27c9/523b4cc4e4b08b2b587d1f6e/523b4db4e4b02ce48f87b5e5/1389977270804/stage-1.jpeg [12.7.16].

Abb. 5: Online: http://www.staatsschauspiel-dresden.de/content-images/gallery1280/21279/situation_rooms__mg_1202_pigi.psimenou_gmail.com.jpg [13.7.16].

Am Rande des Raums. Lean in (Universität zu Köln)

von Mirjam Thomann (2018)

Von Nada Rosa Schroer

Ein Beitrag zur Tagung: *Perspektiven der Verknüpfung von Kunst, Medien und Bildung 2: Das kulturelle Imaginäre* | 25./ 26.11.2011 | Wissenschaftliche Sozietät Kunst, Medien, Bildung zu Gast an der Kunsthochschule Mainz | http://kunst-medien-bildung.de/2011/10/23/tagung-perspektiven-der-verknupfung-von-kunst-medien-und-bildung-2-das-kulturelle-imaginare/

Sowohl Lucio Fontana (1899-1968) als auch Piero Manzoni (1933-1963) schufen Werke, die die Imagination des Betrachters auf besondere Weise ansprechen und herausfordern. Viele Arbeiten der beiden italienischen Künstler zeichnen sich durch „Leerstellen" aus, die gedanklich durch die Betrachterin bzw. den Betrachter gefüllt werden müssen. Der ursprünglich von Wolfgang Iser in die Literaturtheorie eingeführte Begriff der Leerstelle, der sich metaphorisch auf Brüche im Text bezieht (vgl. Iser 1990), scheint auf diese Werke der bildenden Kunst besonders gut zu passen, weil hier nicht nur „Brüche" wahrzunehmen sind, sondern im wörtlichen Sinne etwas ausgelassen oder ausgespart bleibt oder dem Blick des Betrachters entzogen ist. Ein vergleichbarer Kunst- und Werkbegriff liegt auch den Arbeiten Gianni Caravaggios (geb. 1968) zu Grunde: Seine Plastiken, Installationen und Papierarbeiten zeugen von Prozessen, die den Betrachter auffordern, diese weiterzudenken oder auf einen imaginären Anfang zurückzuführen. Dabei spielt bei Caravaggio – ähnlich wie bei Fontana – das Rekurrieren auf universelle, mythische Bilder eine wichtige Rolle. Das zielgerichtete Bezugnehmen auf mentale Bilder ist ein Kennzeichen für die Werke der drei Künstler. Im Folgenden möchte ich einige Anmerkungen dazu machen.

Fontanas erstes *Concetto spaziale* („räumliches Konzept") war eine schwarz bemalte Gipsplastik, 1947 entstanden, die er zunächst gattungsbezogen als *Scultura spaziale* bezeichnete (vgl. de Sanna 1993: 57-61, Schütze 2010: 27, Schütze 2011a: 10ff.). Diese Plastik besteht aus kugelartigen, grob geformten Elementen. Sie sind zu einem Bogen zusammengefügt, aus dem an mehreren Stellen unregelmäßige Verästelungen herausragen. Das an petrifizierte Erdformationen oder urtümliches Lavagestein erinnernde Gebilde umschließt einen Teil des Raums und macht ihn durch die kreisförmige Rahmung sichtbar, ohne ihn tatsächlich zu begrenzen. Fontana findet so eine bildliche Formel für die physikalische Grenzenlosigkeit des Raums. Durch die Urtümlichkeit seines Äußeren erweckt das erste *Concetto spaziale* zudem Assoziationen an Entstehungsprozesse der Erde und des Universums.

1949 fing Fontana damit an, Löcher in Leinwände zu stoßen. Diese Werke, die den traditionellen Gattungsbegriff durch ihren Status zwischen Tafelbild und Objekt überwinden, tragen alle den Titel Concetto spaziale. [(1)] Anfänglich verstärkte Fontana seine Leinwände, indem er sie mit weißem Papier oder mit weißem Karton auf den Vorderseiten bespannte. Die Löcher, die er mit einem Stemmeisen in die Bildflächen stieß, traten so noch plastischer hervor. In den frühen Concetti spaziali sind die Löcher in Kreisflächen arrangiert, sie sind in konzentrischen Ringen angeordnet oder sie erscheinen reihenweise untereinander gesetzt. Diese Formationen erinnern an Sternenbilder oder an Szenarien aus dem Weltall. In mehreren Präsentationen und Ausstellungen in den frühen 1950er Jahren und in einer experimentellen Fernsehsendung der RAI im Jahr 1952 beleuchtete Fontana seine Leinwände von hinten, um den Effekt des „kosmischen" Bildes zu verstärken (vgl. de Sanna 1993: 82ff.). Lichtpunkte funkelten auf den Vorderseiten der „Bild-Objekte" wie Sterne im All. An dem verletzten, aufgestülpten Leinwandmaterial am Rand der Löcher brach sich das Licht und verursachte Schatten, die den Szenarien etwas Dramatisches gaben. Ab 1951 ging Fontana dazu über, Farbe mit Sand zu mischen und mittels des Sandes Kreis- und Spiralformen zu malen, die von Perforationen durchdrungen wurden und die das Thema des kosmischen Raums ebenfalls motivisch aufgriffen. Mit dem Raum des Universums befasste sich Fontana, der 1947 die Gruppe der Spazialisti gegründet hatte, zudem in seinen theoretischen Schriften. [(2)] Diese Auseinandersetzungen erfolgten allesamt zu einer Zeit, in der die Astrofotografie durch technische Neuerungen präzisere Bilder als zuvor vom Weltraum zur Verfügung stellen konnte. [(3)]

1959, zehn Jahre nach den ersten perforierten Leinwänden, begann Fontana mit der Werkgruppe der *Tagli*, der Schnitte (vgl. Crispolti 1998: 240ff.). Fontana beschriftete diese Arbeiten auf den Rückseiten mit dem Titel *Concetto spaziale* und häufig auch mit *Attesa* („Erwartung") oder *Attese* („Erwartungen"), je nachdem ob ein oder mehrere Schnitte zu sehen sind. Die Wahrnehmung des realen Raums, die in der Werkgruppe der perforierten Leinwände, der Bucchi

Nach einiger Zeit begann Fontana, die Öffnungen seiner Leinwände mit schwarzer Gaze zu hinterlegen. Dieses Vorgehen mag

inkonsequent erscheinen, wenn man Fontana als Künstler versteht, dessen vorderstes Ziel es war, den realen Raum mit der Bildfläche zu vereinen und zugleich nicht nur mit der illusionistischen Malerei zu brechen, sondern mit einem Illusionismus insgesamt. Denn durch die Hinterlegung mit dem schwarzen Gewebe wird die reale Gegebenheit des Raums erneut zugunsten eines Illusionismus in Schranken gewiesen. Die schwarze Hinterlegung lässt optisch eine räumliche Tiefe entstehen, die der räumliche Abstand der Leinwand von der Wandfläche tatsächlich nicht hergeben würde. Fontanas „Inkonsequenz" wird verständlich, so meine These, wenn man seine "Bild-Objekte" im Sinne ihrer Titel als anschauliche Konzepte begreift, die darauf ausgerichtet sind, Vorstellungsbilder zu evozieren. Der Anblick der schwarzen Fläche hinter jedem Schlitz beflügelt die Vorstellung von der unendlichen Weite des Raums. Dieses Phänomen hat Carla Schulz-Hoffmann folgendermaßen beschrieben:

„Fontana erschafft mit seinen *Concetti Spaziali* – wie seine Objekte nahezu alle heißen – nicht wirklich unendliche Räume, sondern seine Objekte evozieren durch die Fläche mit ihren Schnitten und Perforierungen im Betrachter die Idee eines Raums; er bildet sich in der Vorstellung und kann dann tatsächlich unendlich sein. Fontana gibt lediglich die konzentrierte Anregung, und wie in der fernöstlichen Tuschmalerei wird die reduzierteste Geste zur größtmöglichen Stimulans für die Wahrnehmung." (Schulz-Hoffmann1983: 106)

Bei Fontana soll das Werk, das er als Konzept versteht, ein mentales Bild im Betrachter erzeugen, das individuell erfahren wird. Dies erreicht Fontana, indem er an universelle Vorstellungsbilder anschließt: Vorstellungsbilder vom Weltraum, von Sternen und Planetensystemen, Vorstellungsbilder von der unendlichen Tiefe und Weite des Raums, die sich der konkreten bildlichen Darstellung entziehen. Diese Vorstellungsbilder sind sowohl geprägt durch jahrhundertealte bildkünstlerische Traditionen als auch durch neuartige, wissenschaftliche Bilder wie jene der Astrofotografie. Gleichsam überschreiten sie die konkrete Darstellung und verharren in einem Zustand des Vagen, wenn es um die unendliche Ausdehnung des Raums geht. Damit werden assoziativ mentale Bilder angesprochen, die nach Gaston Bachelard in den Bereich der *zone intermédiaire* gehören, die zwischen rationalem Bewusstsein und Unbewusstem angesiedelt ist (vgl. Bachelard 1938). [(4)] Fontanas Arbeiten aus den Werkgruppen der *Bucchi* und *Tagli* sind materielle „Bild-Objekte", die mentale Bilder evozieren. Die Aktivität der „immaginazione", der Vorstellungskraft, fokussiert sich nicht allein auf die künstlerische Handlung – das Perforieren und Aufschlitzen von Leinwänden –, sondern wird auf den Betrachter und seine Wahrnehmungsarbeit ausgedehnt. Die Zusatztitel „Attesa" bzw. „Attese" können auch in diesem Sinne als „Erwartungen" an die Vorstellungskraft des Rezipienten verstanden werden, innere Bilder von der Unendlichkeit des Raums entstehen zu lassen, die sich der konkreten Darstellung entziehen.

Ein italienischer Künstler, der in den fünfziger und frühen sechziger Jahren trotz seiner kurzen Schaffenszeit wie Fontana entscheidend zur Erneuerung des Kunstbegriffs beitrug, ist Piero Manzoni. Manzoni, der bereits im Alter von 29 Jahren starb, stand mit dem um eine Generation älteren Fontana in künstlerischem Austausch. 1957 präsentierte Fontana eine der ersten Gruppenausstellungen, an denen Manzoni teilnahm, und im darauffolgenden Jahr stellten die beiden Künstler sogar gemeinsam aus (vgl. Celant 1992: 226f. u. 232). Wie Fontana, so fordert Manzoni die „immaginazione" des Betrachters auf spezielle Art heraus.

Seine sicherlich bekannteste, weil provokanteste Werkgruppe sind jene 90 Dosen, die er mit der auf ein internationales Publikum abzielenden Beschriftung *Merda d'artista, Merde d'artiste, Artit's Shit, Künstlerscheisse* versah und vertrieb. Mit diesen Arbeiten, im Mai 1961 realisiert, führte Manzoni Duchamps Konzept des Readymades fort und spitzte es ironisch zu. 30 Gramm der vermeintlichen Fäkalien des Künstlers sollten zum jeweils aktuellen Weltmarktpreis von 30 Gramm Gold verkauft werden (vgl. Celant 1992a: 230). Zuvor war Manzoni mit *Fiato d'Artista* („Atem des Künstlers") an die Öffentlichkeit getreten. Bei dieser Reihe von Arbeiten hatte er Luftballons mit seinem eigenen Atem aufgeblasen. Folglich konnten kundige Betrachterinnen und Betrachter davon ausgehen, dass auch bei der neuen Arbeit tatsächlich Hinterlassenschaften des Künstlers konserviert worden sein mussten. [(5)] Die *Merda d'artista* lässt sich auf mindestens drei Weisen verstehen: erstens, als plakative Kritik am internationalen Kunstbetrieb mit seiner Ästhetik, seinen Gütevorstellungen und seinen Marktregeln; zweitens, als materielles Zeichen für die Unsterblichkeit des Künstlers, dessen Körperausscheidungen durch Erhebung zum Kunstwerk musealisiert und für nachfolgende Generationen bewahrt werden (vgl. Groys 2007: 46-53); drittens, als Werk im Sinne des „Konzeptualismus" Fontanas. Denn ähnlich wie bei Fontana tut sich bei diesem Kunstwerk eine „Leerstelle" auf, die die Vorstellungskraft des Betrachters herausfordert. Hier ist es das Verbergen des Doseninhalts, der die „Leerstelle" erzeugt. Die Präsenz des Metallbehältnisses mit seiner Beschriftung als äußerlich sichtbarem Teil des Kunstwerks regt den Betrachter an, sich das Innere vorzustellen, ein mentales Bild zu generieren. Im Gegensatz zu jenen mentalen Bildern von der unendlichen Ausdehnung des Raums im Fall der *Concetti spaziali* wird hier nun ein Bild provoziert, das in seiner irdischen Konkretheit und Alltäglichkeit kaum übertroffen werden kann.

Eine ähnliche Funktion, allerdings ohne den ironischen Verweis auf Profan-Menschliches, haben Manzonis Dosen mit Linien, die er in den Jahren 1959-1961 produzierte (vgl. Celant 1992a: 228ff.) Manzoni zeichnete bzw. malte Linien in unterschiedlichen Längen mit Tinte und Tusche auf Papierrollen. Er beschriftete sie unter Angabe des genauen Herstellungsdatums und der jeweiligen Länge und verschloss sie in zylinderförmigen Behältern aus unterschiedlichen Materialien, die nicht mehr geöffnet werden sollten. Einer der Behälter trägt darüber hinaus, die genauen Maßangaben der anderen Linien konterkarierend, den Titel *Linea di lunghezza infinita* („Linie von unendlicher Länge", 1960). Allen Werken gemeinsam ist: Durch das Verbergen ist der Betrachter nicht mit dem materiell existierenden Bild einer Linie konfrontiert, sondern mit der Vorstellung davon. Lässt er sich auf Manzonis Gedankenexperiment ein, dann stellt er sich beispielsweise eine 10 Meter lange Linie vor oder versucht, eine unendliche Linie zu denken.

Einige Jahre zuvor, in einer Zeit, als Manzoni anthropomorphe, scherenschnittartige Figuren malte, als er mit Alltagsgegenständen wie Sicherheitsnadeln ornamental Abdrücke machte, die wie beseelte Zeichen wirken, und als er mit Teer als plastischem Farbstoff experimentierte, unterzeichnete er zusammen mit anderen Künstlern das Manifest *Per la scoperta di una zona di immagini* („Für die Entdeckung einer Zone der Bilder", 1956). Wenig später veröffentlichte er unter demselben Titel einen weiteren, nun eigenständigen Text. (6) Er druckte ihn auf der Rückseite eines Handzettels ab, der auf der Vorderseite drei seiner aktuellen Werke mit anthropomorphen Bildmotiven zeigte. (7) In dieser Schrift äußerte sich Manzoni zur Relevanz von individuellen und universellen Vorstellungen, die er auf eine allen Menschen gemeinsame psychische Grundlage zurückführte. Er schrieb: „L'opera d'arte trae la sua origine da un impulso inconscio che scaturisce da un substrato collettivo di valore universale, comune a tutti gli uomini […]." (in: Crispolti 1992: 53) („Das Kunstwerk leitet sich her aus einem unbewussten Impuls, der aus einem kollektiven Substrat von universellem Wert entsteht, der allen Menschen gemeinsam ist […].") Und weiter formulierte er: „Il momento artistico sta dunque nella scoperta dei miti universali precoscienti e nella loro riduzione ad immagini." (in: Crispolti 1992: 54) („Der künstlerische Moment besteht folglich in der Entdeckung von vorbewussten universellen Mythen und ihrer Rückführung auf Bilder.") Die Aufgabe des Künstlers sei es, in einem Akt des Verinnerlichens, das Individuelle und Kontingente zu überwinden, um zum „vivo germe della umana totalità" (in: Crispolti 1992: 53), um zum „lebenden Keim der menschlichen Totalität" vorzudringen. Das Überwinden des Individuellen und das Ansprechen eines gemeinsamen „kollektiven Substrats", das Manzoni am Anfang seiner künstlerischen Laufbahn als künstlerisches Ziel formulierte, löste er besonders konsequent in seinen späteren Werken ein, die mit dem Verbergen von Dingen bzw. Weg- oder Offenlassen operieren.

Zu letzteren zählt die Plastik *Socle du monde* („Sockel der Welt", 1961), die regelrecht das „Ausloten" der Vorstellungswelt des Betrachters einfordert. (8) Ein quaderförmiger Sockel aus Eisen trägt auf seiner Seite die auf dem Kopf stehende Beschriftung „SOCLE DU MONDE". In kleineren Lettern darunter folgt die ebenfalls auf dem Kopf stehende Hommage an Galileo Galilei, dem Verfechter eines heliozentrischen Weltbildes. Der Platz, der bei „normaler" Betrachtung für das Kunstwerk vorgesehen ist, bleibt indessen frei, ist „Leerstelle". Der Betrachter muss seine Vorstellungswelt und seine eigene Position gedanklich „auf den Kopf stellen", um das Bild der auf einem Sockel ruhenden Erdkugel vor seinem inneren Auge entstehen zu lassen. Manzoni evoziert mit seinem Kunstwerk auch hier wieder ein Abrufen innerer Bilder. Dabei mag dem Betrachter das im kollektiven Bewusstsein verankerte Bild des Atlas behilflich sein, der in der griechischen Mythologie die Welt auf seinem Rücken trägt. Die Diskrepanz der tatsächlichen Machtlosigkeit des Betrachters zu seinem „weltbewegenden" Gedankenexperiment lässt wiederum jene ironische Note spürbar werden, die viele Arbeiten Manzonis auszeichnet.

Auch Gianni Caravaggio interessiert sich für Vorstellungsbilder, die anthropologisch gesehen universell sind. Er steht allerdings dem Werk Fontanas, das Assoziationen an den kosmischen Raum oder an Entstehungsprozesse der Erde weckt, näher als dem Werk Manzonis, das sich stärker auf Vorstellungen konkreter Phänomene beruft und dabei den Kunstkontext ironisiert. Caravaggio schafft mit seinen Arbeiten, die häufig zu größeren Installationen zusammengefasst sind, Anreize für die Betrachter, universelle Vorstellungsbilder wachzurufen und in neuen, individuellen Zusammenhängen weiterzudenken.

Wie Fontana hat sich Caravaggio intensiv mit kosmischen Bildern auseinandergesetzt: Von diesem Interesse kündet etwa seine Installation *Principio con Testimone* („Anfang mit Zeugen", 2008) (vgl. Schütze 2011a: 16f.). Das Objekt *Testimone* ist ein bearbeiteter Block aus schwarzem, belgischem Marmor. Die eine Seite des Objekts hat eine wellige, matt polierte Oberfläche und wirkt, als sei sie aus einer weichen Masse zusammengeschoben worden. Die andere Seite hat glatte Flächen, die an einigen Stellen von Löchern und Einkerbungen durchdrungen sind. Die kreisrunden Löcher sehen aus, als rührten sie von Einschlägen kugelartiger

Gebilde her, während die länglichen Einkerbungen so wirken, als seien sie auf seitlichen Beschuss zurückzuführen. In einiger Entfernung von diesem Objekt liegt ein zweites. Es ist *Principio*: eine Handteller-große Platte aus versilberter Bronze, auf der kleine Kugeln in unterschiedlichen Farben aus Marmor und Metall ruhen und auf der einige Linsen abgelegt sind. Diese mit Kugeln bestückte Platte erinnert an ein Modell von einem Planetensystem oder an eine imaginäre Basis für Himmelskörper. Die Wandflächen des Ausstellungsraums, in dem die beiden Objekte am Boden liegen, sind, kaum merklich, an vielen Stellen eingedrückt worden. Es entstehen kugelförmige Vertiefungen. Die Situation, die Caravaggio mit seiner Installation inszeniert, erinnert an kosmischen Szenarien oder an Szenarien aus der Frühgeschichte der Erde. Gianni Caravaggio sagte im Interview zu seinem Bildbegriff:

„Die Frage, die oft in Diskussionen über Ästhetik in den letzten 20 Jahren angesprochen worden ist, ist die Frage des Bildes – wobei das Bild auf eine zweidimensionale, konsumierbare Darstellung reduziert worden ist. Das Bild in seinem Wesen zu rehabilitieren ist für mich wichtig, wobei mich die Frage des Bildes als das eines grundlegenden Bildes „in uns“ interessiert: „Bild“ ist eben nicht das zweidimensionale Etwas, was wir meist nur mit einem Foto oder einem Gemälde verbinden. „Bild“ ist ja im Kern „Einbildungskraft“. Einbildungskraft ist etwas, was sich in unserer Vorstellung vollzieht in Bezug auf das, was außerhalb von uns besteht. Das Ganze, diese ganze Dynamik interessiert mich sehr.

In letzter Zeit beschäftige ich mich mit der Frage: Gibt es überhaupt Bilder, Vorstellungen, die für den Menschen universell sind? Das heißt: gibt es „erste Bilder“ bzw. Vorstellungen, die die Menschheit wahrgenommen hat und die den Menschen geprägt haben? Dahingehend versuche ich zu arbeiten.“ (Caravaggio 2011: 65f.)

In jüngerer Zeit hat sich Caravaggio neben kosmischen Bildern mit Bildern aus dem Tierreich befasst: so etwa mit dem der „Spinne“ und der „Riesenkrake“, die als Besorgnis oder sogar Schrecken erregende Bilder in vielen Kulturen im Bewusstsein verankert sind. Als universelle Bilder haben sie für ihn eine dem kosmischen Raum ähnliche Qualität. In der Installation *Testimone di uno spazio antico* („Zeuge eines antiken Raumes“, 2009/2010) spielt Caravaggio zum Beispiel auf das Bild der Spinne an. Von einem silbernen, auf dem Boden liegenden Ring führen dreizehn Schnüre in alle Richtungen weg, an deren Enden kleine Formen aus versilberter Bronze befestigt sind. Die Bronzen sind so auf dem Boden platziert, dass die Schnüre straff gespannt sind. Sie weisen auf ihren dem Ring zugekehrten Seiten geometrisch geformte Aussparungen auf, während ihre Außenflächen unregelmäßig strukturiert sind wie Erdklumpen. Die Installation sieht aus, als habe ein Wesen seine spinnenartigen Beine ausgefahren und einen intakten Raum gesprengt, von dem die silberfarbenen Formen als Fragmente künden. Das Bild der Spinne wird hier beschworen, um eine Atmosphäre der Irritation zu erzeugen, die sich durch Regelmäßigkeit und Instabilität auszeichnet.

Um jene „Leerstellen“ zu schaffen, die es dem Betrachter ermöglichen, seine inneren Bilder abzurufen, arbeitet Caravaggio in seinen Installationen mit den Kunstgriffen des Fragmentarischen und der Andeutung. Die Titel der Werke geben häufig Orientierung, auf welche spezifische Bilder angespielt wird bzw. um eine Beziehung zu dem bildlich Angedeutetem zu erzeugen. Dies ist auch bei der 2011 entstandenen Installation der *Tessitori di albe*, der „Sonnenaufgangsweber“, der Fall: Zwischen zwei steinernen, geometrischen Objekten, die in einem Abstand von einigen Metern auf dem Boden liegen, ist ein roter Faden straff gespannt. Beide Objekte orientieren sich in Größe und Form an den Händen des Künstlers, die die Geste des Faden-Spannens vollziehen. Der Titel „Sonnenaufgangsweber“ wirkt wie ein Initiator, der die „immaginazione“ beim Betrachten der Installation in eine bestimmte Richtung lenkt: Der Aufgang der Sonne kündigt sich durch ein rotes Band am Horizont an. Das angedeutete Bild kann der Betrachter nun „weiterspinnen“ oder, um in der Metaphorik des Titels zu bleiben: „weiterweben“.
Jean-Paul Sartre hat in seiner Schrift *L'imaginaire. Psychologie phénomenologique de l'imagination* (1940) zum Kunstwerk Folgendes gesagt – wobei er sich auf in der naturalistischen Darstellungstradition stehende Gemälde bezog: „In Wirklichkeit hat der Maler seine Vorstellung [image mentale] überhaupt nicht *realisiert*: er hat lediglich ein materielles Analogon konstituiert, so daß jeder diese Vorstellung erfassen kann, wenn er nur das Analogon betrachtet. Doch die so mit einem äußeren Analogon versehene Vorstellung bleibt Vorstellung. Es gibt keine Realisierung des Imaginären, man könnte höchstens von seiner *Objektivierung* sprechen.“ (Sartre 1971: 293) Fontana, Manzoni und Caravaggio haben die von Sartre erwähnte „Objektivierung“ des Imaginären in den besprochenen Arbeiten gar nicht erst angestrebt. Dadurch, dass sie bewusst „Leerstellen“ gelassen haben – sei es durch den mit schwarzer Gaze hinterlegten Schnitt in der Leinwand, sei es durch Verbergen des Doseninhalts, sei es durch das Präsentieren von Bildfragmenten – schaffen sie kein Analogon, sondern eine Art experimentelle Vorrichtung, die es dem Betrachter unmittelbar ermöglicht, seine Vorstellungen als Vorstellungen entfalten zu können.

Fußnoten

[1] Enrico Crispolti bezeichnete diese Werkgruppe im Werkverzeichnis als *Bucchi*, Löcher. Vgl. Crispolti 1986: Bd.1, 95 – 115 (*Buchi 1949 – 1953*), 227 – 248 (*Buchi 1955 – 1962*), Bd.2, 499 – 514 (*Buchi 1963 / 64 -1968*).

[2] 1947 unterzeichnete Fontana zusammen mit der Schriftstellerin Milena Milani, dem Philosophen Beniamino Joppolo und dem Kritiker Giorgio Kaisserlian das *Primo Manifesto dello Spazialismo*. Den Weltraum thematisierte Fontana insbesondere im *Manifesto tecnico* von 1951 (abgedruckt in: Crispolti 1986: Bd. 1, 36f.) und in seiner programmatischen, im Jahr 1952 verfassten Schrift *Perché sono spaziale* (abgedruckt in: Fuchs/Gachnang/Mundici 1986: 90 – 94).

[3] 1948 wurde die Oschin Schmidt-Teleskopkamera in der Nähe von San Diego in Betrieb genommen, die die Astrofotografie durch ihre Präzision revolutionierte. Zur Geschichte der Astrofotografie siehe auch: Paris 2000.

[4] Zugleich sind es konkrete Naturelemente, nämlich Feuer, Luft, Wasser und Erde, die nach Bachelard die Imagination anregen und mentale Bilder hervorrufen. Vgl. Bachelard 1942.

[5] Ein Freund und künstlerischer Wegbegleiter Manzonis, Agostino Bonalumi, behauptete 2007, dass sich in den Dosen keine Fäkalien, sondern Gips befände. Wenn man wolle, könne man Dosen öffnen und seine These überprüfen (vgl. Bonalumi 2007: 30). Dies wird wohl einerseits auf Grund des zu erwartenden Inhalts unterbleiben, anderseits auf Grund des Preises. Im Jahr 2008 versteigerte Sotheby's die Dose Nr. 83 für 97.250 GBP, umgerechnet ca. 126.000 Euro. Vgl. www.sothebys.com/de/catalogues/ecatalogue.html/2008/20th-century-italian-art-l08624 (Zugriff: 30. Mai 2013).

[6] Vgl. Textabdruck in: Celant 1992: 53. Celant gibt für die Entstehung des undatierten Textes den Zeitraum zwischen Ende 1956 und Anfang 1957 an (vgl. a.a.O.: 226 u. 240).

[7] Eines der Werke, *Igitur* (1957), zeigt z.B. zwei Wesen mit merkwürdigen „Beinen", die an Scheren eines Krebses erinnern.

[8] Aufgestellt vor dem Herning Kunstmuseum in Dänemark.

Literatur

Bachelard, Gaston (1938): *La Psychanalyse du feu.* Paris: Gallimard

Bachelard, Gaston (1942): *L'Eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la matière.* Paris: José Corti

Bonalumi, Agostino (2007): „Solo gesso, nella scatoletta di Manzoni. La testimonianza di Agostino Bonalumi, suo compagno di strada", in: *Corriere della Serra* vom 11. Juni 2007, 30

Caravaggio, Gianni (2011): Interview: „Vom Bildbegriff zur künstlerischen Handlung", in: Schütze 2011, 65-73

Celant, Germano (Hg./1992): *Piero Manzoni.* Ausst.-Kat. Castello di Rivoli. Mailand: Electa

Celant, Germano(1992a): „Biografia", in: Celant 1992, 226-231

Crispolti, Enrico (1998): „Beyond Informel. The sixties", in: ders. u. Rosella Siligato (Hg.): *Lucio Fontana*. Ausst.-Kat. Palazzo delle Esposizioni, Rom. Mailand: Electa, 240-247

Crispolti, Enrico (Hg./ 1986): *Fontana. Catalogo generale*. 2 Bde.. Mailand: Electa

de Sanna, Jole (1993): *Lucio Fontana. Materia Spazio Concetto.* Mailand: Mursia

Fuchs, Rudi, Johannes Gachnang, Cristina Mundici u.a. (Hg./1986): *Lucio Fontana. La cultura dell'occhio*. Ausst.-Kat. Castello di Rivoli. Rivoli

Groys, Boris (2007): „The Inner Life of a Can of Preserves", in: Germano Celant (Hg.): *Piero Manzoni*, Ausst-Kat. MADRE (Museo d'Arte Contemporanea DonnaRegina), Neapel. Mailand: Mondadori Electa, 46-53

Iser, Wolfgang (1990): *Der Akt des Lesens: Theorie ästhetischer Wirkung*. 3. Auflage, München: Fink

Paris (2000): *Dans le champ des étoiles: les photographes et le ciel. 1850 – 2000*, Ausst.-Kat. Paris, Musée d'Orsay u. Stuttgart, Staatsgalerie. Paris

Sartre, Jean-Paul (1971): *Das Imaginäre. Phänomenologische Psychologie der Einbildungskraft.* Deutsch von Hans Schönberg. Hamburg: Rowohlt

Schulz-Hoffmann, Carla (1983); „Die Leinwand Zerstören, um sie zu bestätigen. Werk und Weg Lucio Fontanas", in: dies.: *Lucio Fontana*, Ausst.-Kat. Bayerische Staatsgemäldesammlungen, Staatsgalerie moderner Kunst, München u. Mathildenhöhe, Darmstadt, mit einem Beitrag von Cornelia Syre. München: Prestel, 25-120

Schütze, Irene (2010): *Lucio Fontanas Vorstellungen von Materie, Raum und Zeit ab 1946.* Bochum 1996. Magisterdatenbank, Weimar

Schütze, Irene (2011a): „Bildlichkeit und Vorstellungskraft: Gianni Caravaggio in der Tradition von Lucio Fontana", in: Schütze 2011, 9-18

Schütze, Irene (Hg./ 2011): *Gianni Caravaggio. Über das Essenzielle in der Kunst.* Weimar: VDG