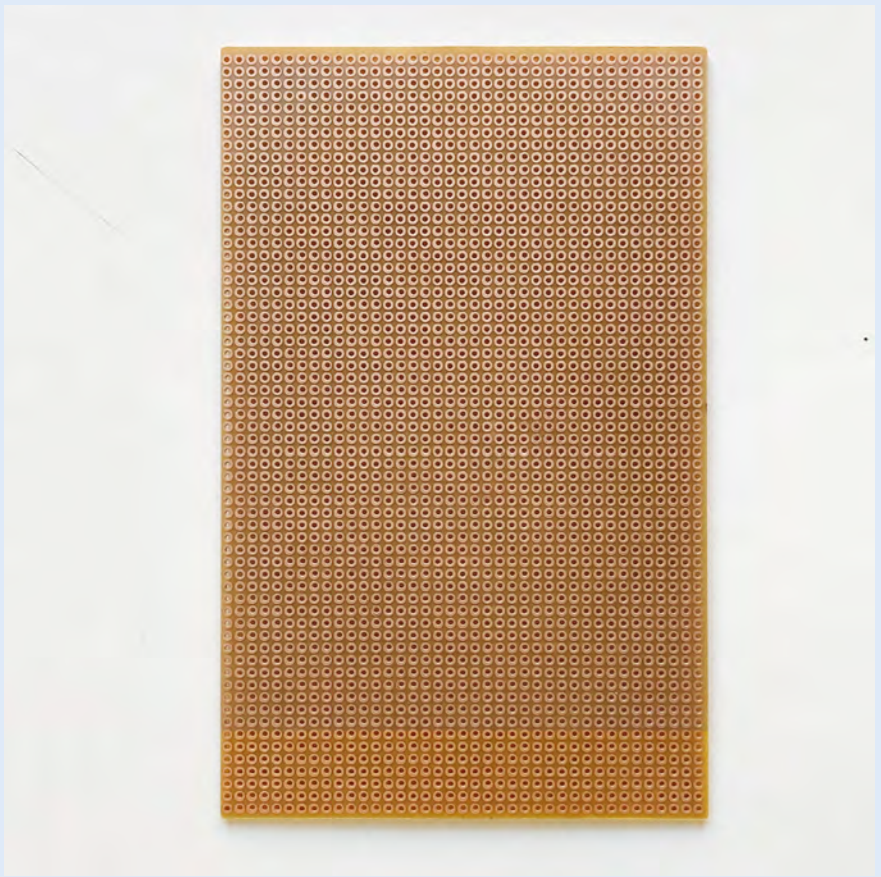


Inspiration

— Konspirative Einheit

noitseriq2n1



5x



1x



4x



4x



4x



4x



4x



4x



1x



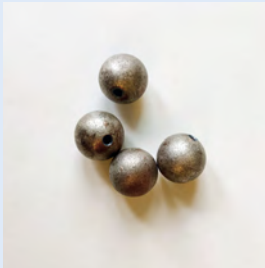
4x



1x



8x



1x



1x



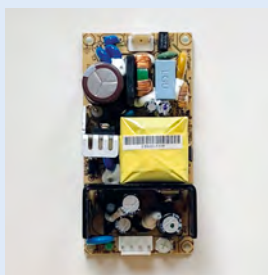
24x



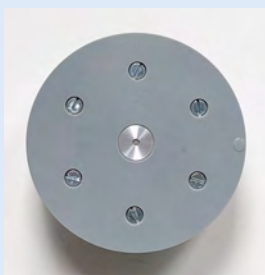
4x



4x



4x



4x



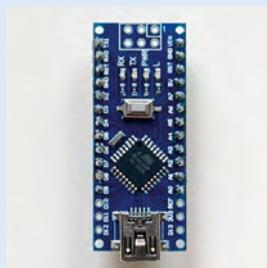
4x



1x



1x



4x



1x



20x



1x



1x



1x



1x



5x



1x



4x

Konspirative Einheit

Sezieren wir die künstlerische Arbeit, lassen sich diverse Einzelkomponenten freilegen: Handelsübliche Bauteile, wie Motoren, Schrauben, Kabel, Mikrocontroller, extra angefertigte oder »gehackte« Elemente, wie das umsäumte Tuch, die maßgefertigte Anschlaghülse oder Steuerungsteile, machen gemeinsam die gegenwärtige Installation »nothing will ever be the same« aus. Mit diesen Komponenten lässt sich ein Phänomen herstellen und ein sequenziell und automatisch ablaufendes Ereignis initiieren. Dabei muss eine Auflistung der sichtbaren Bestandteile der Installation eine unzulängliche Beschreibung bleiben, denn über die »Hardware« hinaus sind unsichtbare Kräfte am Werk. Durch Kabel und Drähte pulst elektrisches Leben wie Blut durch die Adern. Wie Gehirnzellen steuert die Programmierung die Abläufe und Bewegungen. Das Textil begibt sich in einen sanften Tanz mit den Luftbewegungen, die kontextabhängig von außen auf den Vorgang einwirken. Im Zusammenspiel der Einzelteile entsteht ein Gefühl von Lebendigkeit und Bewegung, das den Apparat zu mehr als nur einer mechanischen Konstruktion macht. Ich höre ein lockendes Gemurmel aus dem Kontinuum des Nicht/Wahrnehmbaren, ein Zuhauchen und -flüstern, ein intimes Miteinander-Atmen der einzelnen Teile. Es fügt sich eine konspirative¹ Einheit.

1 »Konspiration · konspirieren: »sich verschwören, sich heimlich gegen jmdn. zusammen tun«, entlehnt (16. Jh.) aus lat. *cōnspīrāre* »im Einklang stehen, zusammenwirken, im Einverständnis handeln«, insofern auch »ein Komplott stiften, sich verschwören« (eigentlich »zusammen hauchen«, vgl. lat. *spīrāre* »wehen, hauchen, atmen, leben«). Konspiration f. »(geheime) politische Verschwörung« (16. Jh.), lat. *cōnspīrātio* (Genitiv *cōnspīrātiōnis*) »Einigkeit, Übereinstimmung, Komplott, Verschwörung (besonders gegen den Staat)«. Aus: <https://www.dwds.de/wb/Konspiration> (DWDS, Der deutsche Wortschatz von 1600 bis heute.)

Expiration

— Ästhetische Transformationen: Von der Anthropomorphisierung
zur Wahrnehmung des Geisterhaften

Expiration

Ästhetische Transformationen: Von der Anthropomorphisierung zur Wahrnehmung des Geister- haften

Der Mensch neigt dazu, seine Umgebung zu vermenschlichen: Gegenständen, abstrakten Konzepten und der Natur werden menschenähnliche – oder auch geisterhafte – Eigenschaften oder Verhaltensweisen zugeschrieben, die sie tatsächlich gar nicht besitzen. Durch diese Anthropomorphisierung projiziert er seine Gedanken, Gefühle und Sehnsüchte auf seine Umwelt. Wir erkennen Gesichter in Häusern, wenn etwa die Fenster zu Augen und die Türen zu Mündern werden, in Autokarosserien und im Doppelpunkt vor einer Klammer.

Diese Tendenz zeigt sich auch in der modernen Technologie, da wir selbst unseren Algorithmen beibringen, Gesichter zu erkennen. Im Kunstwerk »Pareidolia« (2019) des niederländischen Künstlerduos Driessens und Verstappen wird dieses anthropozentrische Vorgehen, das danach strebt, in den kleinsten Elementen unserer Umwelt noch das eigene Konterfei zu finden, kritisch auf die Spitze getrieben, indem eine Gesichtserkennungssoftware auf Sandkörner angewendet wird. Findet die voll automatisierte Suchmaschine ein vermeintliches Gesicht in einem der Körner, wird das Porträt aufgezeichnet und in einer wachsenden Sammlung von Sandkorngesichtern präsentiert.¹

Aus wahrnehmungstheoretischer Sicht kann die Anthropomorphisierung als eine Art kognitive Verzerrung betrachtet werden, bei der wir dazu neigen, nicht menschliche Phänomene in menschenähnlichen Kategorien zu interpretieren, um sie besser zu verstehen oder mit ihnen zu interagieren. Menschen wie alle anderen Tiere sind von Natur aus Mustererkennungswesen, und wir neigen dazu, nach vertrauten Mustern zu suchen, um die Welt um uns herum zu organisieren und zu interpretieren. Wenn wir auf nicht menschliche Phänomene stoßen, die wir nicht vollständig verstehen, versuchen wir, menschenähnliche Erklärungen oder Interpretationen anzunehmen, um ihnen Sinn zu verleihen. Doch diese Strategie kann auch zu Fehlinterpretationen führen oder eine objektive Betrachtung erschweren. In neumaterialistischer oder posthumanistischer Perspektive, die den anthropozentrischen Blick auf die Welt zu überwinden sucht, wird die Komplexität und Eigenständigkeit nichtmenschlicher Entitäten, sei es Materie, Natur oder Technologie, betont. Diese Akteure zu anthropomorphisieren birgt die Gefahr, sie auf menschliche Begriffe oder Kategorien zu reduzieren und ihre Potenziale zu verkennen. Andererseits könnte die Anthropomorphisierung auch eine Möglichkeit darstellen, die Grenzen zwischen dem Menschlichen und dem Nichtmenschlichen auf produktive Weise zu verwischen. Donna Haraway

1 Siehe Dokumentation unter: <https://notnot.home.xs4all.nl/pareidolia/pareidolia.html> (abgerufen am 10.04.2024).

argumentiert u. a. in »When Species Meet« (2008), dass diese Praxis auch als Werkzeug dienen kann, um Verbindungen und Gemeinsamkeiten zwischen menschlichen und nicht menschlichen Akteuren zu erkennen und empathische und ethische Beziehungen sowie neue, kooperative Formen des Zusammenlebens und Verstehens zu ermöglichen. Diese Praxis hilft, die Trennlinien zwischen Mensch und Nichtmensch zu hinterfragen und neu zu denken, und sie fördert ein Bewusstsein für die wechselseitige Abhängigkeit und die komplexen Interaktionen, die das Leben auf der Erde prägen.

Ganz bewusst wird der Effekt der Anthropomorphisierung als ästhetische Strategie eingesetzt und findet sich in vielen künstlerischen Werken und kulturellen Darstellungen wieder, von antiken Mythen bis hin zu zeitgenössischen Cartoons und Animationsfilmen. Sobald einem Schwamm ein Augenpaar oder einem Roboter Arme und ein Gesichtsfeld hinzugefügt werden, entstehen eigenständige Charaktere. Werden zudem vitale Rhythmen wie Herzschlag und Atembewegung integriert, wirkt Materie belebt, sodass allein das pulsierende Licht einer Stand-by-Diode, die uns die Funktionsfähigkeit eines Computers signalisiert, eine Wesenhaftigkeit erhält.

Auf subtilere Weise kann die Darstellung von versehrter Materie ebenso berührend und eindringlich wirken. Eine verzogene, verbogene oder zusammengeknickte eiserne Struktur kann Mitgefühl erzeugen, wie die Skulpturen der polnischen Künstlerin Monika Sosnowska zeigen. Eine Wendeltreppenkonstruktion wirkt, als wäre sie aus ihrem architektonischen Verbund gelöst worden und unglücklich gefallen (»Stairway«, 2010). Ein Treppenmodul scheint von einer Trennwand niedergepresst worden zu sein (»Ohne Titel«, aus der Serie »Market«, 2013), und eine andere Konstruktion erschlaft herabzuhängen (»Truss«, 2019). Der Eindruck einer verlorenen Integrität der Form entsteht, eine versehrte Projektionsfläche menschlicher Unzulänglichkeit. Assoziationen wie das Beugen unter äußerem Druck oder »in die Knie zu gehen« tauchen auch bei den installativen Arbeiten von Jesse Darling auf. Absperrgitter oder Dokumentenvitrinen mit geknickten, verdrehten Füßen, die eigentlich stabiler wirken sollten, zeigen prekäre materielle Anordnungen, die eine Fragilität offenbaren und das (potenzielle) Scheitern evozieren. (»May You Live In Interesting Times«, 2018, »When The Sick Rule The World«, 2020, »Enclosures«, 2022)

Kunstwerke dienen als Projektionsflächen und Dialogpartner. Je vieldeutiger sie sind, desto stärker regen sie das Gestaltensehen, die Pareidolie², und umfassender das Einfühlungsvermögen sowie die Wahrnehmung von angelegten Atmosphären und Bezügen an, als wären sie »Fantasiekeime«. Man könnte bei diesen offenen Formen auch von »potenziellen Bildern oder Eindrücken« sprechen. Potenzielle Bilder sind noch nicht explizit sichtbar, können aber durch bestimmte

2 Die Pareidolie, von griech. »Trugbild«, beschreibt ein Wahrnehmungsphänomen, bei dem zufällige Muster als bekannte Formen erkannt werden (siehe Alveole 04). Anthropomorphisierung, von griech. »Menschgestalt«, bezeichnet eine interpretative Handlung, bei der nicht menschlichen Entitäten menschliche Merkmale zugeschrieben werden.

Anordnungen von Elementen in der Vorstellungskraft der Betrachtenden entstehen. Die Offenheit von Kunstwerken, ihre Potenzialität, ermöglicht immer neue Begegnungen, vielfältige Interpretationen und eine aktive Einbeziehung der Betrachtenden in den Schaffensprozess.

Diese Interpretationen haben immer mit unserer Erfahrungswelt, unserer Erinnerung und Vergangenheit zu tun. Man könnte sagen, dass vergangene Ereignisse, Emotionen oder Ideen in der Gegenwart weiterleben und unsere Erfahrungen und Wahrnehmungen beeinflussen. Was wir in Kunstwerken sehen, kann somit auch etwas Geisterhaftes sein, da es uns mit Themen der Vergangenheit konfrontiert. Jacques Derrida beschreibt das Phänomen der fortwährenden Präsenz des Vergangenen im Hier und Jetzt, des Heimgesuchtwerdens von Unerledigtem oder Unabschließbarem in seinem Konzept der »Hauntologie«. Derrida betrachtet das Geisterhafte als eine Kraft, die in der Welt wirkt und dabei nicht nur Vergangenes repräsentiert, sondern auch das Unbekannte, Unausgesprochene und Zukünftige. Diese Geisterhaftigkeit durchdringt unsere Realität und beeinflusst sie auf subtile, oft unerkennbare Weise. Sie steht für das Unvollendete, das Unverwirklichte und das Unerklärliche, das in unserem Denken und Handeln präsent ist, aber nicht vollständig erfasst werden kann. Derrida fordert dazu auf, das Geisterhafte nicht als etwas zu verwerfen, das übernatürlich oder irrational ist, sondern es als eine Dimension der menschlichen Erfahrung anzuerkennen, die unsere Wahrnehmung und unser Verständnis der Welt formt.

Das Geisterhafte, so Derrida in »Spectres de Marx« (Derrida 1993), sei nicht nur das Vergangene, sondern das Unentwickelte, das noch nicht Realisierte, das Ungesehene, das Unerhörte, das Unsichtbare und das noch nicht Prä sente. Insofern weist Derridas Definition des Geisterhaften einige Ähnlichkeiten zum Konzept der Kontingenz auf, obwohl sie aus verschiedenen theoretischen Perspektiven stammen. Sowohl das Geisterhafte als auch die Kontingenz beziehen sich auf Phänomene oder Zustände, die unbestimmt und unvorhersehbar sind. Beide Konzepte verwischen die Grenzen zwischen Gegensätzen. Das Geisterhafte liegt oft zwischen den Kategorien von Leben und Tod, Realität und Imagination, Präsenz und Abwesenheit. Ähnlich dazu zeigt die Kontingenz, dass Ereignisse sowohl durch aktive Einflussnahme als auch durch passiv zu erfahrende Auswirkungen von Geschehnissen geformt werden und nur bedingt kontrollier- und vorhersehbar sind. Auch die Kontingenz residiert prekär auf der Schwelle zwischen Sein und Nichtsein, in einem rhythmischen Wechselspiel zwischen dem Virtuellen und dem Aktuellen. Sowohl das Geisterhafte als auch die Kontingenz können eine unheimliche Präsenz suggerieren.



(Atempause)

