

5 Am Anfang war... die Geste

Die sich seit 1982 um den mittlerweile verstorbenen Paolo Rosa versammelte Gruppe von Medienkünstlern Studio Azzurro hat zahlreiche Werke, v. a. Videoinstallationen, zustande gebracht, vom berühmten *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)* (1984) über *Il Giardino delle cose* (1992) bis hin zum *Meditazioni Mediterraneo* (2002), welche die Beziehung zwischen Körperlichkeit und Mediengestaltung und in diesem Zusammenhang die Geste der Kunst auf eigentümliche Weise reflektieren. Das Kollektiv hat bis Ende des 20. Jahrhunderts in Europa, aber v. a. in Italien, eine zentrale Vermittlerrolle bei der Entwicklung und Theoretisierung von immersiven Environments.¹⁵⁴ Diese wurden zunächst als Orte der Erprobung pluraler Kunstverfahren gestaltet, in denen Produzenten und Rezipienten ihre Sinnmöglichkeiten (d. h. Erweiterungen und Umbildungen der Wahrnehmungen und der Formen von Sinngebung) freiheitlich üben und dabei – wie es in dem von Paolo Rosa mit dem Kunsttheoretiker Andrea Balzola verfassten Manifest *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica* (*Die Kunst außer sich. Ein Manifest für das post-technologische Zeitalter*) heißt – »partizipative Habitate«¹⁵⁵ erschaffen

154 Für einen Überblick vgl. Tricia Austin: *Narrative Environments and Experience Design: Space as a Medium of Communication*. London: Routledge 2020, S. 42.

155 »Habitat partecipativ[i]« vgl. Andrea Balzola u. Paolo Rosa: *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*. Mailand: Feltrinelli 2011, S. 19 (Hervorhebung im Original).

können. Heute gehört das Kollektiv zu einer der wichtigsten Künstlergruppen in der Welt interaktiver Medienkünste, wie die derzeit schnell wachsende mehrsprachige Forschungsliteratur aufzeigt.¹⁵⁶ Für die Konturierung von Studio Azzurros Ästhetik der Geste möchte ich eine ihrer Videoinstallationen analysieren, *In Principio (e poi) (Am Anfang (und danach))*, welche die Elemente ihrer von Rosa (und nicht allein von ihm) umrissenen Poetik exemplarisch zum Ausdruck bringt, ohne sich dadurch in einem *exercitium* konzeptkünstlerischer Art zu erschöpfen. Einige wenige Informationen bezüglich des Entstehungskontextes sollten Licht auf einen Teil der sehr komplexen medialen Struktur dieses Werkes werfen.

In Principio (e poi) wurde zunächst 2013 anlässlich der 55. Biennale von Venedig im erstmals aufgestellten Pavillon *Santa Sede* präsentiert.¹⁵⁷ Die erste Ausstellung des Heiligen Stuhls in Venedig hatte die *Genesis* zum Thema und nahm dabei natürlich auch Bezug auf das erste gleichnamige Buch Mose aus dem Alten Testament. Als Besucher konnte man sich im damaligen Pavillon *Santa Sede* mit einigen Variationen von Michelangelos *Die Erschaffung Adams* und mit der Multimedia-Installation von *In Principio (e poi)* konfrontieren. Heute befindet sich das Werk in Saal 12 der Sammlung zeitgenössischer Kunst der Vatikanischen Museen in Rom und kann als eine Art einleitendes Werk zur *Erschaffung Adams* in der Sixtinischen Kapelle gelten, die räumlich neben dem besagten Saal 12 liegt – diese topografische Nähe wird am Ende meiner Ausführungen eine wichtige Rolle spielen.

Die Einbettung der Videoinstallation im Rahmen des vom Heiligen Stuhl betreuten Pavillons in Venedig und im Vorhof der Sixtinischen Kapelle in Rom hängt nicht allein mit der biblischen Dimension zusammen, die der Titel eindeutig und mit gemildertem, aber durchaus gelungenem persiflierendem Gestus zu evozieren scheint: *In Principio (e poi) (Am Anfang (und danach))* ist nämlich eine Anspielung auf den sogenannten Prolog des Johannesevangeliums (Joh 1,1), *en arkē ēn o lógos, Am Anfang war das Wort*. Das Interesse

156 Ich weise darauf hin, dass die Medienkunstinstallation *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)* zu den im Internet zugänglichen vom IMAI (*inter media art institute*) in Düsseldorf archivierten Installationen gehört, vgl. <https://www.stiftung-imai.de/forschung/fallstudie/fallstudie-1-studio-azzurro-il-nuotatore-va-troppo-speso-ad-heidelberg-1984>, zul. aufgeruf. am: 21.01.2021.

157 Einige Informationen zur Ausstellung in der Biennale von Venedig finden sich im Artikel von Susanne Boecker: »Vatikan: Studio Azzurro, Lawrence Carroll, Josef Koudelka – In Principio«. In: *Kunstforum International* 222 (2013), S. 318f.

des damaligen Vorsitzenden des Päpstlichen Rats für Kultur, Kardinal Gianfranco Ravasi, für diese Videoinstallation von Studio Azzurro konnte natürlich u. a. mit der möglichen ethisch-religiösen Lesart des Werkes verbunden sein, das vielleicht etwas plakativ als künstlerisches Sprachrohr für die Geschichten der Unterdrückten und der Büßer, und insofern auch als ihre Inklusionschance, gelesen werden kann. Um diesen Aspekt angemessen zu vertiefen und danach eine adäquate, über die ethische Dimension hinausgehende medienanalytische Auslegung des Forschungspotenzials der Videoinstallation liefern zu können, werden im Folgenden zunächst einige prägnante Elemente von dieser beschrieben.



Abb. 13: Studio Azzurro: *In Principio (e poi)* (Im Anfang (und danach))

Im dunklen, v. a. durch bewegliches Licht beleuchteten Saal der Videoinstallation von Studio Azzurro sind vier Bildschirme vorhanden – die Abb. 13 aus dem Archiv von Studio Azzurro gibt einen besseren Überblick über die Raumgestaltung. Je nach Intensität der Berührung des Besuchers gestalten sich auf immer neue Art und Weise auf der Projektionsfläche am Boden, in der Mitte des Saals, zwei ineinander übergehende Kreise aus Lichtern und verschwommenen Handgesten, die als Lebenskreise oder Spuren leiblicher Existenzen in-

terpretiert werden können. Die Figuren auf den drei, möglicherweise auf die Dreifaltigkeit anspielenden Wänden bewegen sich kaum, warten quasi auf die Berührung des Besuchers, um ihre Geschichten auf unterschiedlichen Sprachen zu erzählen oder Aspekte der Tier- und Pflanzenwelt durch Gebärdenausdrücke beschreiben zu können – sämtliche Erzählungen und Gesten kreisen semantisch direkt oder indirekt um das Thema Schöpfung, wie man durch die in der Biennale-Ausstellung nummerierten und der Installation vorangestellten Tafeln andeutungsweise erfährt [Abb. 14].



Abb. 14: Studio Azzurro: Tafeln aus *In Principio (e poi)* (Im Anfang (und danach))

Die die Projektionsfläche durchwandernden Menschengestalten können sowohl für aufblühende Lebenskraft als auch für Unterdrückung und Hoffnung auf Buße oder für die Überschreitung von Grenzen unterschiedlicher Art stehen: Die mündlich erzählenden Figuren sind nämlich Insassen des Gefängnisses von Milano-Bollate, während jene, die sich mittels Gebärdensprache artikulieren, Gehörlose sind. Es entsteht dadurch eine bemerkenswerte, somatisch gesteuerte, im Grunde triadische Dialektik zwischen Grenzziehung, Grenzüberschreitung und Erschaffungsmöglichkeiten. Die Berührungen der Besucher der Videoinstallation lösen die Auslotung und gleichzeitig durch die

responsive Kraft des Kunstobjektes die scheinhafte Aufhebung der Grenzen der projizierten Figuren aus: Die ethische Dimension des Werkes entsteht daher u. a. aus der Überschneidung der vermeintlichen expressiv-existenziellen Grenzen sprengenden Gesten der Figuren und der Rezipienten. Die gegenseitigen Berührungen können als Momente der Konstitution von fiktionaler Freiheit und als Zeugnisse einer künstlerisch vermittelten, sinnlich-sinnhaften Beziehung zum Nächsten gelten. Der geschlossene Raum der Videoinstallation wird durch die tätige Nacherzeugung der Berührungen und der künstlichen Erscheinung von Sprach- und Körpergesten zu einem offenen Sinnraum, d. h. zu einer Form »reiner Medialität« im Sinne Agambens, innerhalb derer die Übung und Erweiterung der Wahrnehmungssinne (v. a. des Tastsinns) im medialen Umgang mit dem Werk zur fiktionalen Integrationsstrategie erhoben werden können. Der Hand scheint in einem derartigen künstlerischen Integrationsprozess die Aufgabe zuzukommen, als stumme, leibliche Universalsprache im Sinne der 1644 von John Bulwer verfassten *Chirologia* (Handlesekunst) zu fungieren,¹⁵⁸ die die Grenzen der gesprochenen Sprache und die materiellen Barrieren der Kommunikation abzubauen hilft, indem sie ähnlich einer Gebärdensprache als Sprachersatz wirkt, dessen Syntaktik und narrativer Ablauf zwar vorprogrammiert, aber nur vom kontingenten Zusammentreffen der kommunikativen Akteure ausgelöst werden. Bereits die Präzedenz des kontingenten Moments der Gestaltung, die der kommunikativen Intention und deren Realisierbarkeit vorausgeht, scheint also zu verraten, dass sich die Gesten von *In Principio (e poi)* vor den Prinzipien des Sprachersatzes und der Sprachanalogie einer vorrangig künstlerischen Operativität unterziehen, mit dieser gleichzeitig konstitutiv in Eins fallen. Viele andere Werke von Studio Azzurro – wie etwa die Videoinstallation *Il museo*

158 Die Gestik der Hand ist für Bulwer »the *Tongue & general language of Human Nature*, which, without teaching, men in all regions of the habitable world doe at the first sight most easily understand«. John Bulwer: *Chirologia: or the naturall language of the hand. Composed of the speaking Motions, and discoursing gestures thereof. Wherunto is added Chironomia: Or the Art of Manuall Rhetoricke. Consisting in the hand, as the chieft instrument of eloquence, by historicall manifestos, exemplified out of the authentique registers of common life, and civill conversation. With types, or Chyrograms: Along wish'd for illustration of this argument. By J.B. Gent. Philochirosophus.* London: Tho. Harper sold by R. Whitaker 1644, S. 3 (Hervorhebung im Original; der Text ist unter folgender Website sichtbar: <https://quod.lib.umich.edu/e/eebo/A30105.0001.001/1:11?rgn=div1;view=toc>, zul. aufgerufen am: 21.01.2021. Dieser Passus wird auch in Rehm: *Stumme Sprache der Bilder* (wie Anm. 49, Teil 2), S. 91 analysiert.

della mente von 2008 –¹⁵⁹ lassen sich sicherlich als künstlerische Formen der Inklusion oder allgemein der Verhandlung von ethischen Fragestellungen auffassen. An der Stelle will ich aber eher weitere medienphilosophische Fragen zur Geste in *In Principio (e poi)* aufwerfen, die dessen künstlerische Reflexivität bzw. Forschung fokussieren.

Die Vier-Kanal-Videoinstallation von *Il Principio (e poi)* generiert eine immersive Wahrnehmung, wodurch der Betrachter kraft kontrollierter perzeptiver Steigerung ein intensives Raumgefühl entwickelt. Die Projektion von Lichtern in einem dunklen Raum verwirrt zunächst den Orientierungssinn, der aber dadurch schnell wiedergewonnen wird, dass sich der Betrachter (in Abkehr der Regeln interaktiver Kunst) bei der ersten Berührung der Wände zum Akteur einer vorprogrammierten Inszenierung bekennen kann.¹⁶⁰ Der Betrachter-Akteur trägt zur Konstitution der Narrationen bei,¹⁶¹ indem er diese gestaltet, so dass er zu einem, nach Paolo Rosas erfundener Bezeichnung, »spett-attore« (»Betr-Akteur«) wird, der »seine Gesten experimentiert«¹⁶².

Der multimediale Raum ist aber nicht bloß die Bühne für die Handlungen der realen oder projizierten Figuren, sondern auch durch die kreativen Gesten des Rezipienten der exteriorisierte Körper des Betrachters. Die theatralisch-fiktionale Dimension des Werkes wird nämlich gerade durch die notwendige körperliche Partizipation des Betrachters insofern auf ihr Minimum redu-

159 Die Videoinstallation *Il museo della mente* von 2008 wurde etwa als eine Art Bewusstseinszimmer von Oreste Fernando Nannetti (bekannt auch unter dem Pseudonym N.O.F.4) eingerichtet, und sollte die Gedankenqualen sowie die bildlichen Vorstellungen dieses nachweislich psychisch erkrankten Graffiti-Künstlers darstellen, der Autor der als prominentes Werk der Art brut betrachteten Graffiti in der Psychiatrie von Volterra war, vgl. dazu die von Studio Azzurro selbst verfasste Beschreibung der Videoinstallation in: Fabio Cirifino et al. (Hg.): *Studio Azzurro. Musei di narrazione, percorsi interattivi e affreschi multimediali/Museums as Narration, Interactive Experiences and Multimedia Frescoes*. Cini-sello Balsamo (MI): Silvana Editoriale 2011, S. 130–136.

160 Dieser Aspekt der Poetik von Paolo Rosa und Studio Azzurro wurde von Mona Sarkis durch eine starke theoretische Durchdringung der Arbeit von Paolo Rosa und Studio Azzurro zum Ausdruck gebracht, vgl. dies.: *Blick, Stimme und (k)ein Körper. Der Einsatz elektronischer Medien im Theater und in interaktiven Installationen*. Stuttgart: M&P 1997, S. 243.

161 Zu diesem Punkt in Studio Azzurros Installationen vgl. Elisa Mandelli: »Spectacular Attractions: Museums, Audio-Visuals and the Ghosts of Memory«. In: *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies* 11 (2015), S. 81.

162 Balzola u. Rosa: *L'arte fuori di sé* (wie Anm. 155), S. 13. Dazu vgl. auch Laura Marcolini u. Paolo Rosa: »In Principio (e poi)«. In: Micol Forti u. Pasquale Iacobone (Hg.): *In Principio. Padiglione della Santa Sede – 55. Esposizione Internazionale d'Arte della Biennale di Venezia* 2013. San Lazzaro di Savena (BO): FMR 2013, S. 75f.

ziert, als dieser durch seine eigene nicht-ersetzbare Berührung das Kunstwerk *authentifiziert*. Jeder darf den Boden und die Wände der Videoinstallation berühren und die vorprogrammierten Körper- oder Sprachgesten hervorrufen und modifizieren; ihr konkretes Aussehen und ihre Sukzession, d. h. ihre präzise Gestaltung im Zeitgeschehen erfolgt allerdings nur durch singuläre Berührungen, die das Werk in *taktiler Eigenzeit* mitgestalten und dieses in ein »ambiente sensibile«¹⁶³ (sinnliches Ambiente), in ein berührungsempfindliches Videoambiente transformieren. Die Sinnstiftung ist also dem Operieren in der Installation gänzlich *immanent*, da sie nur im gestischen Umgang mit den Projektionen und mit den im Augenblick wahrnehmbaren Gestaltungsentscheidungen möglich ist. Zu diesem Raumkonzept äußert sich Paolo Rosa wie folgt:

Ich bin an der Veränderbarkeit eines Werkes sehr interessiert. Wir sind gegen endgültige Werke, die die Geste des Künstlers fixieren und sie in einer bestimmten Materie und Form einfrieren.¹⁶⁴

Diese, wenn nicht lapidare, doch zumindest entschlossene und sicherlich auch provokatorische Stellungnahme Rosas bestätigt erneut ein auffälliges Postulat von Studio Azzurros Ästhetik der Geste und ausgerechnet von *In Principio (e poi)*: Die dem Medium immanenten Gestaltungsweisen vonseiten des Produzenten und des Rezipienten sind variationsfähige Modi des Forschens. Der mehrfach kodierte Entwurfscharakter von *In Principio (e poi)*, d. h. seine forschende Natur, macht es zu einem eigenartigen Kunst- und Designobjekt (im Sinne eines begrenzt Gestaltbaren), dessen Reflexivität sich als eine kontingente und instabile Sinnsuche im wechselseitigen Austausch der Gesten entfaltet. Die im Videoambiente installierten digitalen Touchscreens bilden das *Interface*, d. h. die Schnittstelle, auf der die forschende Natur der Installation als interaktives Gefüge von Körpern, Bewegungen und sinnlichen Rela-

163 Der Begriff »ambiente sensibile« wurde vom Künstlerkollektiv selbst verwendet vgl. dazu u. a. Balzola u. Rosa: *L'arte fuori di sé* (wie Anm. 155), S. 12f. Pietro Montani hat in seiner Interpretation der medialen Arbeit am Bildlichen in Studio Azzurros Werken darauf hingewiesen, dass die »ambienti sensibili« eine Form kritischer Erkundung (»perlustrazione critica«) der Möglichkeiten interaktiver Medien- und Bildbearbeitung darstellen, vgl. Pietro Montani: »Studio Azzurro e il futuro degli ambienti mediati«. In: Valentina Valentini (Hg.): *Studio Azzurro. L'esperienza delle immagini*. Mailand: Mimesis 2017, S. 109–120, v. a. 116f.

164 Paolo Rosa: »Interview mit Bruno Di Marino«. In: Renate Buschmann u. Tiziana Caianiello (Hg.): *Medienkunst Installationen: Erhaltung und Präsentation. Konkretionen des Flüchtigen*. Berlin: Reimer 2013, S. 56.

tionen wiederholt und im Spannungsverhältnis zwischen Menschen und Medium beständig neu verhandelt wird.¹⁶⁵ Das »ambiente sensibile« hybridisiert die Identitäten, die Zwecke und selbstredend auch die Rollen der Akteure der künstlerischen Kommunikation, indem es eine Szene des Sinns emergieren lässt, die nicht zu beginnen aufhört.

Der Titel *Im Anfang (und danach)* ist die von Studio Azzurro hinterlassene diskrete Spur eines, wie es bei Nancy hieß, »allenthalben unterbrochenen und doch allenthalben fortgeführten Kontakts« (vgl. Kap. 4.3, Teil 1), den der Betrachter zu repetieren aufgefordert ist. Darauf scheinen die schwarz-weiß farbigen, aus konzentrischen Kreisen bestehenden und die Videoinstallation begleitenden Tafeln hinzuweisen, insbesondere jene, die sich als inter- und transmediales Zitat auf Robert Fludds schwarzes Quadrat und auf dessen Motto »et sic in infinitum« (»und so bis zur Unendlichkeit«) verstehen lässt [Abb. 15]. In dem diese Tafel kommentierenden Text heißt es nämlich: »Inspired by Robert Fludd and his black square evoking *et sic in infinitum* (und thus forever) this square slab, like a slate with no memory, becomes a depository and a shroud collecting the gestures generated by relationships that have already taken place in other panels of the installation«.

Der Pseudo-Titelzusatz »(e poi)« (»(und danach)«) scheint allerdings zu suggerieren, dass die vermeintlich archaische Geste des Entwerfens und In-Gang-Setzens den Rahmen ihres Ursprungs und der Videoinstallation selbst übersteigen könnte. Das die Grenzen der Installationen überschreitende »Danach« mag deshalb auch auf eine ganz bestimmte weltbildende und gleichzeitig kunstschaffende Berührung zu verweisen, die in einer sehr konkreten raum-zeitlichen Konstellation realisiert wird oder, wie im Falle von Michelangelo *Die Erschaffung Adams*, realisiert wurde. Die Ambiguität des in Klammern gesetzten »(und danach)« erlaubt uns sogar, jenes Danach als transmediale Anspielung auf die von weiteren Künstlern realisierten Variationen von Michelangelos *Die Erschaffung Adams* im damaligen Pavillon *Santa Sede* zu lesen, sowie auf das bekannte Werk selbst in der Sixtinischen Kapelle, die sich in den Vatikanischen Museen, wie zu Beginn des Kapitels angekündigt, neben bzw. *nach* dem Saal 12 befindet. Genauer gesagt: Das »(und danach)« könnte sich durch eine erneut ironisch-ambivalente Strategie – die das biblische Wort parodiert und die Bedeutung der Genesis künstlerisch quasi umdeutet –

165 Zum Interface als Medium forschender Gestaltung vgl. Oliver Ruf: *Die Hand. Eine Medienästhetik*. Wien: Passagen 2014, S. 30f.

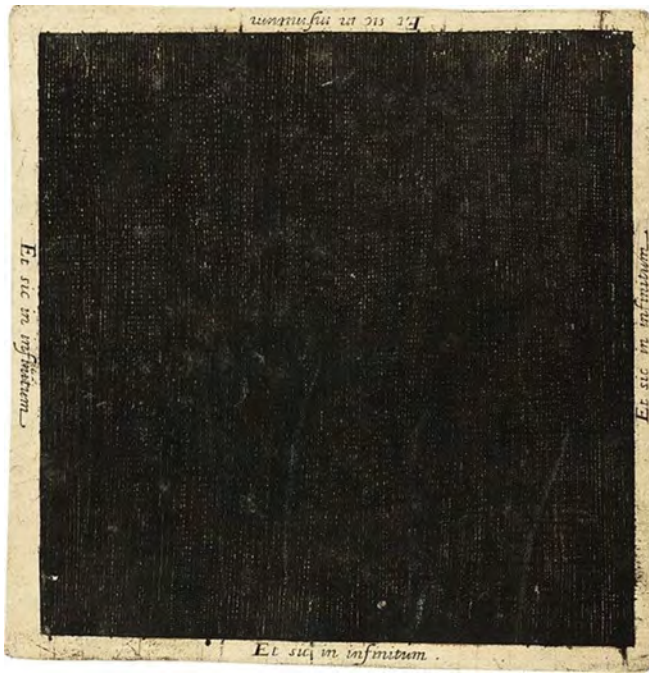


Abb. 15: Robert Fludd: *Metaphysik und Natur- und Kunstgeschichte beider Welten, nämlich des Makro- und des Mikrokosmos* [*Utriusque cosmi maioris scilicet et minoris Metaphysica, physica atque technica Historia*, 1617]

auf sämtliche (Kunst-)Gesten und sogar auf das laut Michelangelo die Menschheitsgeschichte schaffende Treffen von Gottes und Adams Zeigefingern [Abb. 16] beziehen, welche die zeitlose Erschaffung pausenlos fortsetzen und sinnhaft gestalten. Durch eine solche (mit Nancy) »ins-Spiel-gesetzte« Strategie von Maskierung und Exposition des Sinns fängt die Installation permanent an, sich als relationale Geste einer grenzenlosen Kunst des Erschaffens zu prozessieren.



Abb. 16: Michelangelo Buonarroti: Detail aus *Die Erschaffung Adams* [*Creazione di Adamo*, 1508–1512]

