

Charles Stankieveh

Freeze Frames: *plus qu'une surface, moins qu'un volume*

David Spriggs: „Archäologie des Raums“ („Archaeology of Space“), Katalogbeitrag, Southern Alberta Art Gallery, Rodman Hall Brock University, 2009

Übersetzung von Claudia Weigel

Seit dem Ende des 19. Jahrhunderts lässt sich die Tendenz bemerken, dass wir immer mehr abhängig davon werden, uns mit der Realität mittels einer immer größer werdenden Anzahl von Zeitausschnitten zu verbinden. Es sind E. J. Marey und E. Muybridge die diesen Wandel ausgelöst haben. Doch sehr schnell haben wir die normalen 24 fps im Kino und auch die 10.000 fps, die bei Labortests zum Aufzeichnen von Explosionen verwendet werden, hinter uns gelassen, um nun den Elektronendrift mithilfe von Bildern aus dem Attosekundenbereich (10^{-18}) festzuhalten. Doch ein Künstler muss sich am Wettkampf, um eine immer bessere Auflösung, nicht beteiligen. Die Welt liegt *bereits* in Hochauflösung vor und ersetzt damit das Bedürfnis, als eigenes Ende zu dienen.¹ Stattdessen entsteht in mancher Weise ein angenehmes Gefühl durch die gegenteilige Erfahrung: Wenn wir das Ganze *nicht* sehen, wenn wir die Lücken zwischen den Bildern wahrnehmen, das Flimmern in der Dunkelheit und den Rhythmus der Abwesenheit. Als ein Projekt der Moderne angelegt, zielen die Skulpturen von David Spriggs auf ein vergleichbares Phänomen. Die Hauptaspekte seiner Arbeit lassen sich im Besonderen auf drei wichtige Errungenschaften zurückführen, die alle um das Jahr 1890 herum Form annahmen: das Kino, die Röntgenstrahlen und die Psychoanalyse. Alle drei Errungenschaften schufen Vorrichtungen mit denen eine Realität sichtbar gemacht wurde, welche die Oberfläche des Bildes zerlegte - diese Vorgehensweise findet sich heute in Spriggs Kunstwerken wieder.

David Spriggs legte durch seine eigene Methode, Zeit einzufrieren, den Filmprojektor lahm, um einen neuen Typus Apparat zu schaffen, der die Prinzipien des Kinos auf das Axiom der Bildhauerei überträgt. Friere das Bild ein. Zerschneide den Filmstreifen. Schichte die Negative übereinander. Das erzählende Moment des Kinos wird zur Schwebelage gebracht in der Skulptur – beides angereichert durch die mentalen Projektionen des Betrachters. Jedermann weiß, dass sich die bewegten Bilder im Kino nicht bewegen – das ist die eigentliche Magie des Kinos. Der Zuschauer stellt sich die Bewegung aufgrund des mechanischen Ablaufens der Standbilder nur vor. Anders formuliert, beim Kino ist das eigentlich Phantastische für den Zuschauer die *Bewegung*. Doch für den Betrachter von Spriggs Kunst ist das phantastische Element das *Volumen*. Zunächst einmal grenzen die Glasvitrinen, die als äußere Membran der Kunstwerke funktionieren, einen Raum ab und suggerieren damit das Vorhandensein eines Objekts im Inneren. Doch die in der Vitrine aufgehängten, transparenten Filmbögen haben die gleiche Funktion. Sie scheinen eine rekursive Erweiterung der Vitrine zu sein. Das heißt, die Zeichnungen auf den einzelnen transparenten Filmbögen umreißen wiederum ein Volumen – das Volumen eines Bildes, eines merkwürdigen mentalen Bildes, dass mehr ist, als nur Oberfläche, aber weniger als ein Volumen. „Plus qu'une surface, moins qu'un volume.“² Doch wenn der Betrachter sich um das Kunstwerk herum bewegt und es von der Seite betrachtet, wird er oder sie sehr schnell feststellen, *dass alles was fest ist, sich in Luft auflöst*.

In der traditionellen Bewegung der Moderne wird das Objekt subjektiv und das Subjekt wird objektiviert. Es ist eine einfache, aber umso effektivere Umgestaltung: Der Inhalt bzw. der Gegenstand springt zwischen Objekt und Subjekt hin und her. Das menschliche Subjekt wird *Sub-jekt* (wortwörtlich: das Zugrundeliegende) des Objekts. Es geht nicht so sehr um die Positionsbestimmung in einer Hierarchie, sondern viel mehr um die Bewegung auf der Position. Auch wenn es sich bei den Skulpturen von Spriggs um unbewegliche Objekte handelt, setzen sie ebenso wie die minimalistischen Skulpturen von Donald Judd diese Bewegung frei. Im Gegensatz zum Kino, in dem der Körper statisch ist und sich das Bild bewegt, sind es in Spriggs kinematografischen Skulpturen die Körper, die sich bewegen und das Bild, das statisch bleibt. Damit stellt ein einziger transparenter Filmbogen nicht nur einen Teil des Röntgenbildes vom Inneren des Objekts dar, es zerlegt zur gleichen Zeit die subjektive Wahrnehmung des Betrachters und legt die Konstruktion des Virtuellen in einer kalten, schematischen Zeichnung schichtenweise und getrennt dar. Ironischerweise ist es die Lücke zwischen den einzelnen Röntgenbildausschnitten, die dem Betrachter in das Innere des Gegenstandes sehen lassen, da ein einzelner Filmbogen in keinem der Kunstwerke von Spriggs zur Darstellung ausreichend wäre. Ein einzelner Bogen würde einfach nur eine bruchstückhafte Zeichnung sein – ein Bild, das nur aus Oberfläche besteht. Es sind die vielen Ebenen des Röntgenbildes – und die Lücken zwischen ihnen – die das Volumen konstruieren. Im gleichen Maße ist es die Bewegung des Körpers, welche das Volumen dekonstruiert. Bei einer normalen Skulptur sind es die

verschiedenen möglichen Perspektiven auf ein Objekt, die ein virtuelles Gefühl für den Raum schaffen. In Spriggs Fall wird das Objekt durch die verschiedenen Perspektiven ausgelöscht.³

In diesem Sinne entspricht das Verschwinden des Volumens nicht dem Verschwinden des Kunstwerks, sondern es stellt die endgültige Herstellung des Kunstwerks dar. Die Verwendung der Anamorphose im Bild *Die Gesandten* von Hans Holbein ist hierfür eine hilfreiche Referenz. Das *Memento mori* in Holbeins Gemälde aus dem 16. Jahrhundert wird nur von der Seite richtig sichtbar, wenn sich der Körper des Betrachters bewegt, um von einer schrägen Perspektive und damit mit dem Blick des „Mehr-Genießens“ auf das Gemälde zu schauen. Das wichtige psychoanalytische Konzept des „Mehr-Genießens“, dass von der Seite her, mit einem „schrägen Blick“ angesehen wird, gibt uns das sprachliche Element, um Holbeins *Die Gesandten* mit einem Kunstwerk wie Spriggs *Das Paradoxe in der Macht* zu verbinden. Denkt man auf diese Weise, kann die Bedeutung von etwas nur klar werden, wenn es von einer bestimmten Position aus betrachtet wird. „Wenn wir eine Sache direkt betrachten, d.h. von einem nüchternen, unbeteiligten, objektiven Standpunkt aus, sehen wir nur einen unförmigen Fleck; das Objekt nimmt nur dann klare und unterscheidbare Züge an, wenn wir es von der Seite her ansehen, d.h. mit einem »*anteilnehmenden*« Blick, mit einem von einem Begehren getragenen, durchdrungenen »*verzerrten*« Blick.“⁴ Solch eine Funktion, welche die grundlegende Produktion symbolischer Werte ist, ist die gleiche Maschine, welche die Konstruktion eines Bildes offenlegen kann. Das Mehr-Genießen ist eine räumliche Weise des Sehens, welches einen Zustand hervorruft, indem der Körper eine wichtige Rolle bei der Wahrnehmung erhält. Und so wie der Körper sich bewegt, so bewegt sich auch der Geist. Eine Bewegung im Raum wird zu einer Bewegung des Bewusstseins. Nur durch das einfache umkreisen der Skulptur sind die Schichten des Bildes (sowohl physisch als auch symbolisch) in einem Moment aufeinander ausgerichtet und im nächsten Moment voneinander getrennt. Im ersten Moment könnte man denken, dass Spriggs Kunstwerk den Mechanismus des „Mehr-Genießens“ umkehrt, doch dies verfehlt den eigentlichen Punkt. Seine Kunstwerke sind keine Kunstwerke über das Bild, sondern über Wahrnehmung und das verkörperlichte Bewusstsein. Kurzgefasst, die Kunstwerke sind nicht Skulpturen, sondern sie sind *Codecs*, die das kodifizierte Bild komprimieren und dekomprimieren.⁵

Der *Fin de Coup* in Spriggs Kunstwerken besteht nicht im Wahrnehmen einer illusionären Volumenproduktion, sondern in der Erfahrung der Zerstörung von Volumen (und dann der Wiedererschaffung und Wiederzerstörung und so weiter) – daher kommt auch die Faszination des Künstlers für solche dionysischen Themen wie Explosionen, Hurrikans und kosmische Kräfte. Und da er in seiner Arbeit den Fokus immer wieder auf solche nebulösen Räume und beschleunigende Kräfte legt, müssen wir uns stetig daran erinnern, seine Kunstwerke nicht als illusionäre, im Raum schwebende Objekte misszuverstehen. Spriggs schafft eine Visionsmaschine, die aufdeckt, wie wir die Welt um uns herum als Informationsfetzen in kontinuierlicher Bewegung zwischen Existenz und Nicht-Existenz wahrnehmen: Oszillierende Bilder zwischen Materie und Anti-Materie.

1. "Reality itself is infinitely resolvable. Therefore ultimate resolution is a function of scale. Magnify reality and you move through planes of meaning" in Bill Viola, "The Visionary Landscape of Perception." *Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973-1994*. Cambridge, MA: MIT Press, 1995. p. 232.

2. Ich denke hier an Deleuze und Guattaris Beschreibung eines theoretischen Sierpinski-Schwamms in den *Tausend Plateaus: Capitalisme et Schizophrénie 2*. Paris: Les Edition de Minuit, 1980. S. 608.

3. Während eines von Spriggs früheren Werken eine unmittelbare Wiedergabe eines Koffers unter Röntgenbestrahlung darstellt (mit Bezug auf Zoll oder Sicherheitstechnologie in Museen) benutzt er für seine jüngeren Werke 3-D-Animationssoftware, um den Gegenstand in einem komplett virtuellen Umfeld zu gestalten. Dann kann das Objekt ins Unendliche hinein gerastert und stratifiziert werden. Aber es ist der Transfer vom virtuellen Raum auf den Bildschirm in den ebenfalls virtuellen Raum der Skulptur, der die Spannung erzeugt und dem Kunstwerk seine eigentliche „paradoxe Macht“ gibt.

4. Slavoj Zizek. *Mehr-Genießen: Lacan in der Populärkultur*. Wien, 1997. S. 27

5. In Bildverarbeitungssoftware wird der Algorithmus der das Bild verarbeitet Codec genannt. Dies ist eine Kontraktion der Vorsilben compression/decompression (komprimieren/dekomprimieren) bzw. von code/decode (kodieren/dekodieren).