

Räume
Erich Pick

Räume

*Ist es so, dass die Zeit fortschreitet,
während der Raum nur herumlungert?*¹

Ich interessiere mich für die Entstehung von Räumen und für die Vorstellungen von Raum, weil sie für mich mögliche Ausgangspunkte für verschiedene Fragestellungen bezüglich von Prozessen der Wahrnehmung und des Ökonomischen sind. Diese Fragestellungen möchte ich im Feld der Kunst und des Ästhetischen verhandeln. Im Feld des Ästhetischen in ‚Verhandlung‘, ‚ins Spiel‘ bringen, das heißt für mich, wiederum Räume auf unterschiedliche Weise entstehen zu lassen.

Ich gehe zur Entwicklung meiner Arbeiten teilweise von konkreten (Ausstellungs-)Situationen aus und greife aus diesen bestimmte Dinge oder architektonische Konstellationen heraus, welche eher als nebensächlich oder alltäglich erscheinen. Mit ‚nebensächlich‘ meine ich Dinge, die eher als Gebrauchsgegenstände oder Gegeben einzustufen sind und zunächst, in einem ersten Schritt, meist nicht direkt der Sache der Kunst zugeordnet werden. Z.B. kann dies eine Ecke des Ausstellungsraumes oder ein Kabel, das im Ausstellungsraum eine Funktion für etwas Anderes hat, sein. Diese Nebensächlichkeit wird durch meine Thematisierung gebrochen, indem es zur Hauptsache wird und indem seine Funktion befragt wird².

Die Materialwahl bei der Umsetzung dieser Arbeiten, bezieht sich in vielfältiger Weise auf den Raum oder seine Struktur und abstrahiert diese. So kann neben ‚Plastischen‘ auch Akustisches oder Videoaufnahmen zum Material und somit zu einer künstlerische Arbeit werden. Durch die Materialvielfalt meiner Arbeiten sind unterschiedlichste Präsentationsformen möglich. Der Ort, an dem die Arbeit gezeigt wird, muss nicht zwingend der Ort sein, der mir als Ausgangsdiente: Z.B. kann akustisches Material an einen anderen Ort überführt werden. Aber es können ebenso Videoaufnahmen eines Raumes z.B. installativ an den Ort seiner Entstehung zurückgeführt werden. Oder ‚plastische Nebensächlichkeiten‘, die ich bearbeite und thematisiere, werden am selben Ort gezeigt.

Die Arbeitsweisen, wie ich zu einer Arbeit gelange, sind ebenso unterschiedlich. Einerseits baue ich architektonische Konstellationen nach oder baue sie mit ein. Andererseits können aufgegriffene Situationen mit einer Computer-Software nachmodelliert und verändert werden. Diese Modelle oder Skizzen dienen wiederum als Vorlage für meine Installationen.

1 In Anlehnung an
Doreen Massey, nach Löw
(2001), S. 65

2 Wie Marcel Duchamp
mit seinen Ready-Mades
gezeigt hat, kann jeglicher
Gegenstand, vom
Künstlersubjekt verändert
oder auch nicht, zum
Kunstwerk erhoben
werden. Der Kontext, also
eine Ausstellung oder eine
Behauptung des Künstlers,
definiert das Kunstwerk,
wobei solche Definitionen
keine Ewigkeit besitzen.

Der Grund für diese Transformation mit dem Computer resultiert aber auch aus meinem Interesse und aus der Faszination an Raumvorstellungen und – repräsentationen, wie sie in Computerprogrammen implementiert sind. Der virtuelle Raum im Computer ist durch die Programmiersprache nicht unbedingt an die physikalischen Gesetze gebunden (mehr dazu siehe S. 6 „Der Raum in Computerprogrammen“). Durch die Unterschiede zum „körperhaften“ Raum können sich bei der Überführung einer konkreten Situation in den Rechner, der anschließenden Modellierung am Computer und der Übersetzung in eine Installation, Fehler einschleichen. Oder Unübersetzbare taucht bei der Übertragung von einem Medium in ein anderes auf. Beides empfinde ich als Bereicherung.

Die Herangehensweise, vorhandene Dinge in einem Raum zu nutzen oder sich darauf zu beziehen und somit den Kontext der Dinge zu ändern, berührt den Begriff des Samplings. Obwohl ich diesem Begriff eher distanziert gegenüber stehe, u.a. durch die Weitläufigkeit seiner Definitionen und seiner modischen Aufwertungen, hege ich ein Interesse dafür, so dass ich zusammen mit Alexander Mayer in einem Beitrag zum Buch „Wenn sonst nichts klappt: Wiederholung wiederholen“ einige mögliche Inhalte dieses Begriffes ausführlicher betrachtet habe.

Zum Thema der Ortsspezifität, die ich ebenfalls wie Sampling mit meiner Beschäftigung verbinde, möchte ich mich weiter unten ausführlicher äußern. Auch dieser Begriff hat mehrere Transformationen und Weitungen vollzogen, jedoch sehe ich bei ihm einen engeren Bezug zum Raum.

Weitere Aspekte, warum ich die Gewöhnlichkeit oder die Alltäglichkeit der von mir ausgewählten Dinge und der aufgegriffenen architektonischen Konstellationen schätze, sind, dass durch das Herausgreifen und mit dem Herausstellen solcher ‚Nebensächlichkeiten‘, der Prozess der Wahrnehmung bewusster gemacht werden kann. Es geht mir aber auch um eine Überraschung und um unterbewusste oder unheimliche Assoziationen, die solche Alltäglichkeiten auslösen oder beherbergen können. In sofern fungiert das Thematisierte wie ein Zeichen, wie Schrift würde Derrida³ schreiben, das sich nicht auf eine Bedeutung oder Funktion fixieren lässt. Diese Zeichen können ihr Eigenleben entwickeln und unsere Wahrnehmung in Frage stellen oder auch die Frage aufwerfen, ob wir ihre Funktionen und Erscheinungen ändern können oder möchten.

3 Derrida (2004), S. 68 ff.

Durch die Verwendung verschiedener Medien, durch die Thematisierung des Raumes und seiner Strukturen, der darin ‚enthaltene‘ Objekte und der Beschäftigung mit der Wahrnehmung, habe ich mich mit verschiedenen Vorstellungen und Beschreibungen von Raum auseinandergesetzt. In der Kunsttheorie, Bezug nehmend auf die Minimal Art, wird der umgebende Raum auch als negativer Raum bezeichnet, mit dem die Raumkonstellation zwischen Betrachtenden und umgebendem Raum befragt wurde. Daher habe ich mit dieser Kunstrichtung eingehender beschäftigt (siehe S.xx „Raumerfahrung und Minimal Art“).

Dass Raum für mich nicht nur eine umgebende Hülle ist, sondern vielmehr Ergebnis eines Prozesses der Produktion und Reproduktion komplexer Bezüge und Verwicklungen ist, möchte ich im Folgenden anhand einer Differenzierung verschiedener Beschreibungen verdeutlichen. Dafür beziehe ich mich vor allem auf eine Differenzierung, wie sie von Martina Löw in ihrem Buch „Raumsoziologie“ vorgeschlagen wurde, und erweitere oder verlasse diese stellenweise. Die Abfolge der verschiedenen Konzepte soll jedoch nicht so verstanden werden, dass es alte und zeitgenössische Vorstellungen gibt. Zwar wurden verschiedene Beschreibungen und Konzepte über die Zeit entwickelt, doch existieren vielmehr zeitgleich mehrere Vorstellungen von Raum, mit denen in verschiedenen Feldern operiert wird. Dies lässt sich auch an der Spannweite des Begriffes in der Umgangssprache feststellen.

Absoluter und relativer Raum

Die Vorstellung eines absoluten Raumes mit endlichen oder unendlichen Abmaßen stammt aus der Antike. Frühe Erklärungen für dieses Konzept stammen u.a. von Platon, der seine Vorstellungen in mehreren seiner ‚Dialoge‘ entwickelt, sowie von Aristoteles.

Platon unterscheidet zwischen Seiendem und Werdendem sowie einem dritten Glied, dem Empfangenden. Dieses Empfangende wird als Amme alles Werdens vorgestellt, das als aufnehmender Raum zu verstehen ist. In ihm und aus ihm vollzieht sich die Bildung und Abbildung der Ideen, d.h. die weltlichen Gegenstände entstehen als Kopien von Urbildern, der Ideen. Der Raum ist dabei alles umgebend und statisch⁴. Dabei wird das Räumliche mit der Mutter, das Urbildende mit dem Vater und das ‚zwischen beiden Stehende‘ mit einem Kind bezeichnet⁵. Der Raum als

4 Platon (1998) „*Timaios*“ 44E bis 55 C. Siehe auch Immendörfer (2005), S. 12 ff., der einen ausführlicheren Abriss über die Philosophiegeschichte von Raumbegriffen in der Antike und der Neuzeit gibt als ich es hier biete und als ihn bei Löw gibt.

5 Platon (1998) „*Timaios*“ 50E

Mutterleib, als Natürliches, als Höhle, die Idee als das Geistige, als Form gebendes Prinzip findet bei Platon hier seine Formulierung. Interessant finde ich, dass der Raum so eine explizit psychologische und mytische Aufladung erfährt und in eine patriarchale Ordnung eingefügt wird, weil mir dadurch bewusst wird, dass die Vorstellung und Begriffsbildung von Raum selbst konstituierend für konkrete Räume und deren Möglichkeiten sind: Raum hängt– wie ich später zeigen werde –mit Handlungsmöglichkeiten zusammen. Wird die Vorstellung von diesen als rein empfangendes, eingebunden in eine patriarchale Ordnung formuliert, dann legt dies seine Möglichkeiten fest.

6 Immendorfer (2005),
S. 18 ff.

Aristoteles verwendet hingegen häufiger den Begriff des Ortes (Τόπος/Topos) gegenüber dem Begriff des Raumes (Κώρα/Chora), wobei er diese für seine Beschreibungen meist synonym verwendet⁶. Er gelangt gemäß Immendorfer zu dem Begriff Ort, weil er sich ausführlich mit der Bewegung von Körpern beschäftigt. Diese vollzieht sich in einem Raum (an einem Ort), zunächst in der Leere und innerhalb der Zeit. Aristoteles trifft damit Unterscheidungen zwischen Körpern, die sich im Raum bewegen, der Materie, die sich im Raum aufhält und anfüllt, und einem Äußerem, d.h. der Grenze von Körpern. Das äußerste Äußere, d.h. eine allumfassende Grenzlinie entspricht dem Raum, nämlich in der Form, dass er sich aus der Gesamtsumme aller Körperumrisse an den aktuellen und möglichen Orten ergibt. Die eigentlichen Körper und die Materie bewegen sich im Raum und erfüllen ihn. Er selbst ist jedoch unbeweglich. Dadurch wird eine Spaltung von Körper und Raum hervorgerufen. Des Weiteren definiert Aristoteles drei Dimensionen, die durch die sechs ‚natürlichen‘, d.h. prinzipiell vom Menschen unabhängige Richtungen Vorne/Hinten, Oben/Unten, Links/Rechts bestimmt werden.

Wichtig festzuhalten ist, dass der absolute Raum eine eigene Realität, jenseits der Bewegung von Körpern oder des Handelns von Menschen besitzt. Des Weiteren bereiten die Überlegungen Aristoteles‘ und auch die betreffend der Dimensionalität die Grundlage für die Unterscheidung zwischen Raum und Materie. Raum ist so ein starrer, unbeweglicher Behälter, der auch ohne Materie existent bliebe. Dieser ist auch die Grundlage der euklidischen Geometrie.

Newton und Leibniz führen einen relativen Raum in unterschiedlicher Weise ein. Bei Newton ist der Raum unendlich (im Gegensatz zur Antike), jedoch bleibt er im Prinzip ein Behälter: ein Behälter mit unendlichen Abmaßen, in denen sich jedoch alle konkreten

Dinge mit endlichen Dimensionen bestimmen lassen. In sofern bleibt Raum bei Newton dennoch absolut. Das Relative ergibt sich daraus, dass die konkreten Dinge wie Ausschnitte eines Absoluten fungieren: Ein Zimmer z.B. mit den darin enthaltenen Gegenständen sind für ihn relative Ausschnitte. Der Raum selbst ist aus einer unbestimmten Materie aufgebaut, die überall den gleichen Gesetzmäßigkeiten folgt und aus der sich die konkreten Dinge aufbauen und ableiten.

Newtons Physik und Mathematik wäre auch ohne den Rückgriff auf Absolutes ausgekommen. Doch er brauchte den absoluten Raum, um weiterhin eine Begründung für Gott zu bieten, indem dieser mit dem Göttlichen gleich gesetzt wird und aus dem Gott nach seinem beliebigen die konkreten Ausschnitte entwirft⁷. Auch hier werden der Raum und dessen Konzeption mit einem Begehren, nämlich dem Erhalt des Göttlichen, verbunden.

7 Löw (2001), S. 25 ff.

Für Leibniz existiert Raum nur relativ zwischen verschiedenen Punkten und Lagen. Über diese Relationen und Abstände hinaus gibt es für ihn keinen weiteren, absoluten Bezugspunkt oder weiteren umgebenden Raum. Diese Vorstellung nimmt einerseits eine wesentliche Idee der Relativitätstheorie Einsteins vorweg und andererseits grenzt sich Leibniz damit von seinem Zeitgenossen Newton ab. Der Punkt ist dabei eine unteilbare Einheit, sozusagen ein Atom des Raumes. Ein Ordnungsprinzip, das die Lagerrelationen formuliert, verbindet solche Punkte. Raum umfasst aber nicht nur wirkliche und augenblickliche, sondern auch mögliche (virtuelle) Ordnungen. Die Ordnungsprinzipien werden von bestimmten (Stand-)Punkten aus formuliert. Und weil Raum nur das Verhältnis der Dinge zueinander ist, verschwindet dieser, wenn die Dinge, benennbar aktuelle oder mögliche Lagen oder Punkte, wegfallen. Weil Raum sich immer relativ, ausgehend von etwas zu etwas anderem, ergibt, und aus der Sicht eines bestimmten Punktes formuliert wird, ergibt sich aus dem Vorhandensein mehrerer Punkte eine Perspektivenvielfalt. Körper und Materie werden zudem nicht statisch, sondern im beständigen Fließen und Austausch gedacht⁸. Des Weiteren entscheidet sich Leibniz gegen ein Koordinatensystem, weil es für die Beschreibung der Relationen nicht notwendig ist. Dies finde ich interessant, da das kartesische Koordinatensystem⁹ alles mit einer Absolutheit durchzieht, so dass sich alles ein- und anordnen lässt. Es bleibt für mich in Leibniz' Konzept jedoch offen, was für ihn mögliche Ordnungen sind.

8 Löw (2001), S. 28, Leibniz (1998), Nr. 71. Diese Perspektivenvielfalt verbindet Leibniz mit Ideen des Barock. Deleuze' Interesse an Leibniz' Theorien begründet sich in dieser Perspektivenvielfalt, in den Ein- und Ausfaltungen und dem Fließen von Körpern und Materie. Siehe hierzu auch Deleuze (2000).

9 Benannt nach dem Philosophen Descartes. Hier zeigt sich eine Verbindung zwischen Rationalität und mathematischer Absolutheit und Totalität, die auch von Newton befürwortet wurde.

Leibniz konnte sich mit seinem Konzept nicht durchsetzen, denn wie der Physiker Fritjof Capra zeigt, setzen sich Newtonsche und

10 Z.B. in der *Biologie und Psychologie*. Siehe *Capra (2004)*

Cartesische Vorstellungen in sehr vielen, auch in nicht naturwissenschaftlichen Disziplinen durch¹⁰. Erst mit den Relativitätstheorien Einsteins und Marcs werden Newtons Ideen relativiert und der Raum wird mit der Zeit und der Materie wieder zu einer Einheit zusammengefasst („Feld“), wobei diese ein Kontinuum bilden. Dabei sind Raum und Zeit immer relativ zum Beobachter oder zu einem anderen Bezugssystem, d.h. es lassen sich kein Fixpunkt und kein absoluter Raum bestimmen. Raum ist somit eine Beziehungsstruktur zwischen Körpern, die ständig in Bewegung sind. Auch verändert er sich, wenn die Zeit vergeht. Diese Beziehungsstruktur ist jedoch auf physikalische Größen beschränkt. Dieser Mangel wird durch andere Beschreibungen korrigiert. Bevor ich jedoch auf weitere Konzepte eingehe, möchte ich ein Beispiel geben, dass Vorstellungen von einem absoluten Raum weiterhin verwendet werden und somit nicht obsolet sind.

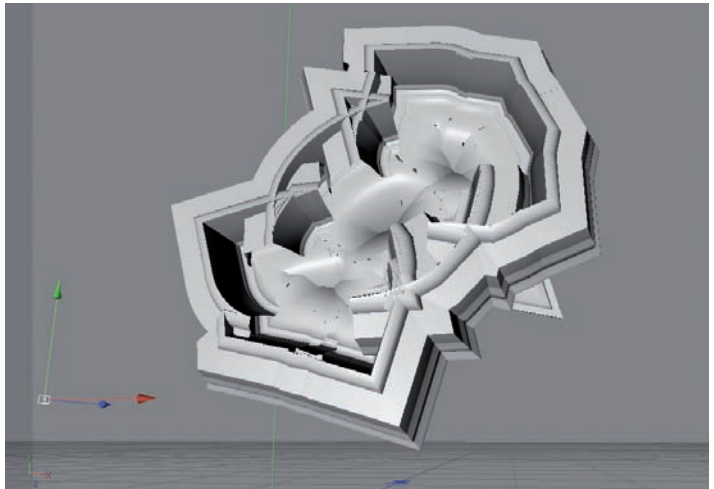
Der Raum in Computerprogrammen

In Computerprogrammen sehe ich vor allem eine absolute Raumvorstellung implementiert. Ich beziehe mich dabei vor allem auf grafische Entwurfsprogramme in den Bereichen Architektur, Zeichnen, Illustration und Animation (z.B. Modellierungsprogramme für Animationsfilme) sowie auf Computerspiele. Der Entwurf eines Hauses oder eines Objektes findet in einem endlichen oder unendlichen Behälterraum statt, das mit einem ‚globalen‘ dreidimensionalen Koordinatensystem versehen ist. In Animationsprogrammen kommt die Zeitdimension hinzu. Die Koordinaten innerhalb des Behälters sind absolut und geben zu jeder Zeit den gleichen Punkt an. In diesem lassen sich Objekte modellieren und bewegen. In dem Animationsprogramm Cinema 4D beispielsweise, in dem die Objekte vektoriell abgebildet werden, werden weitere Koordinatensysteme benutzt: Dort gibt es Koordinatensysteme für einzelne Objekte, Unterobjekte oder Texturen (Oberflächenbeschaffenheit von Objekten), letztlich für jeden einzelnen Punkt eines Objektes. Alle Koordinaten können aber absolut im globalen Koordinatensystem ‚Welt‘ angegeben werden, so dass Konsistenz besteht. Es gibt die Möglichkeit, Objekte relativ zueinander anzuordnen. Z.B. wenn die Linse eines Kameraobjektes immer auf eine bestimmte Stelle eines anderen Objektes, z.B. immer auf den Kopf einer Figur, schauen soll, auch wenn sich die Figur als Ganzes im Verlauf der Zeit bewegt. Diese Relativität ist jedoch nur eine Art Befehl für das Absolute. In Computerspielen sind die Anweisungen für das Programm in sogenannten ‚Bäumen‘ und ist das Spielfeld häufig als (dreidimen-

sionale) Karte, als ‚Map‘ abgespeichert. Dabei gibt es eine definierte Größe des Spielfeldes, letztlich maximal begrenzt durch den adressierbaren Bereich des Speichers einer Karte oder des Prozessors. Auch hier können die Objekte in eine Hierarchie gestellt und gruppiert werden, d.h. es gibt Unterobjekte bzw. sogenannte Bäume von Objekten. Das oberste Objekt, das ‚Nullobjekt‘ ist ein umfassender absoluter Raum. Den Objekten selbst können Eigenschaften wie fest oder weich zugeordnet werden. Eine ‚Game-Engine‘ wertet dann die im Spielverlauf auftretenden Ereignisse und Effekte aus und berechnet das visuelle und auditive Ergebnis wie Schatten oder Explosionen¹¹. Innerhalb des umfassenden Raumes können alle möglichen Objekte und Unterräume, so verschieden sie auch sein mögen und sofern es die Engine zulässt, miteinander verbunden und simuliert werden, so dass alles denkbare möglich erscheint.

11 Siehe z.B. die Engines Unreal (<http://udn.epicgames.com/Two/WebHome>) oder Quake III (http://www.carvedworks.de/indexphp?content=editing/guides/man_q3mapexpl).

Eine geschlossene Umrisslinie wird sowohl als Umriss sowie auch als Rotationsachse für eine Rotation benutzt, um einen Körper zu erzeugen. Dabei ist der entstehende Körper für das Programm Cinema 4D nicht eindeutig definiert und die Oberfläche kann nicht geschlossen dargestellt werden. Diese bricht dann an den undefinierten Stellen auf.



Eigentlich könnten in Computerprogrammen andere Vorstellungen von Räumen als absolute formuliert oder visualisiert werden, da sie auf einer sprachlichen Formulierung, der Programmiersprache, basieren. Z.B. würde mich ein Raum interessieren, der Innen und Außen einer Fläche miteinander in verdrehender Weise verbindet, in einer Art Möbiusband, und es dabei keine Nahtstelle gibt¹². Oder eine Abfolge von zwei geraden, rechtwinkligen Räumen A und B, die trotz ihrer Geradlinigkeit in eine Art Kreis münden: Man kommt in den ersten Raum A durch eine Tür, durchschreitet ihn, gelangt durch eine Tür in Raum B, durchschreitet ihn und gelangt

12 Mathematisch formuliert heißt dies, dass die Oberflächennormalen kontinuierlich und ohne Sprung in die gleiche Richtung zeigen.

durch eine weitere Tür wieder in Raum A. Wichtig dabei ist, dass die beiden Räume gerade und rechtwinklig sind, sie also insgesamt eine gerade Stecke ergeben. Wichtig ist auch, dass die Räume identisch und nicht nur gleich sind. Aber durch die anscheinend unmögliche Abfolge ergibt sich eine Art Kreis, der sich zusammensetzt aus zwei geraden Stücken, was geometrisch, in der euklidischen Geometrie zumindest, nicht formuliert werden kann. Oder Ähnliches in einer mathematischen Baumstruktur ausgedrückt: Ein Objekt A ist Unterobjekt eines anderen Objektes B, ersterer soll aber zugleich Unterobjekt des Objektes B sein. Mir ist jedoch aus den oben genannten Bereichen kein Programm bekannt, indem dies möglich wäre. Es ist vielleicht ein wenig wie bei Alice im Wunderland. Deleuze und Guattari würden diese Konstellation womöglich als Rhizom bezeichnen, weil hier die klare Hierarchie durchbrochen wäre¹³.

13 Deleuze, Guattari (1997), S28 ff.

Raum als Erkenntnisprinzip

Gemäß Löw versuchte Kant zunächst die Ansätze Newtons und Leibniz' miteinander in Einklang zu bringen, entscheidet sich dann aber unter Einfluss des Mathematikers Leonard Euler gegen beide Vorschläge und transformiert den Raum in ein strukturelles Erkenntnisprinzip¹⁴. Für Kant hat Raum keine eigene Realität. D.h. für ihn ist er „eine Vorstellung, a priori, die allen Vorstellungen zu Grunde liegt“ und ist somit vorgängig jeglicher Erfahrung. Für ihn ist Raum „kein diskursiver, oder, wie man sagt allgemeiner Begriff von Verhältnissen der Dinge überhaupt, sondern reine Anschauung.“¹⁵ Die Räumlichkeit der Dinge, wie auch zwischen diesen ergibt sich aus einer Vorstellung, die den Prinzipien der euklidischen Geometrie folgt. D.h. Räumlichkeit wird vom Verstand gemäß der euklidischen Geometrie als Form der äußeren Anschauung erzeugt. Die euklidische Geometrie ist die Idee und die konkrete räumliche Anschauungsform ist das Abbild. Da jedoch die euklidische Geometrie nur eine mögliche Geometrie ist, wie die Mathematiker Gauß und Riemann zeigen, kann Kants Postulat nicht aufrecht gehalten werden. Empfindungen, Leiblichkeit, Atmosphäre und ähnliche Themen oder Qualitäten von Raum werden so von Kant nicht berücksichtigt, d.h. Kant entzieht dem Raum alle Bewegungen und Dynamiken, sofern sie sich nicht durch physikalische Bewegungsgesetze ausdrücken lassen. Dadurch wird Raum m.E. ebenso unbeweglich und absolut wie in Newtons Konzept, nur auf einer anderen Ebene.

14 Vgl. hierzu Löw (2001), S. 29 f. In Kants Buch „Kritik der reinen Vernunft“ geht es ihm um die Prinzipien der Erkenntnisgewinnung und damit um die Unterscheidung („Kritik“) der nicht-empirischen („reinen“) Erkenntnisprinzipien von empirischen. (Kant (1998), A11, B25). In diesem Zusammenhang stellt er im Abschnitt der transzendentalen Ästhetik Überlegungen zu den Begriffen Raum und Zeit an.

15 Zitiert nach Löw (2002), S. 29. und Kant (1998), A23/B38 ff.

Raumerfahrung und Minimal Art

In der philosophischen Phänomenologie und in der Neuen Phänomenologie ist der Leib als Kategorie der wesentliche Ausgangspunkt für die Vorstellung vom Raum. Der Leib ist sozusagen der Nullpunkt, mit dem Ding, Raum, Subjekt und Welt zusammengebunden werden. Der Phänomenologe Merleau-Ponty schreibt: „Endlich ist mein Leib für mich so wenig nur ein Fragment des Raumes, dass überhaupt kein Raum für mich wäre, hätte ich keinen Leib.“ Für Merleau-Ponty ist Leib eine vermittelte Position zwischen Körper und Geist, ein Ort der Fundierung des Menschen in der Welt¹⁶. In der Phänomenologie kann Raum daher nur erfahren werden, seine mathematische Beschreibung hingegen ist eine Abstraktion, die für mathematische Logiken ihre Gültigkeit besitzt, aber für die Wahrnehmung und deren Beschreibung ungeeignet ist. In den phänomenologischen Beschreibungen gehen spezifische Qualitäten des Raumes mit ein, die bei allen anderen bisher Vorgestellten unberücksichtigt blieben: Zu nennen wäre die Atmosphäre, Phänomene wie die Tür und Türschwelle, die eine andere Situation darstellen als eine Ecke oder die Mitte eines Raumes, was sich eben nicht nur aus deren geometrischen Lage heraus erklären lässt.

Obwohl die Phänomenologie gerade andere, auch divergente Qualitäten mit zu integrieren versucht, stellt Löw heraus, dass bei Merleau-Ponty absolute mit relativen Konzepten in Form einer Verknüpfung, nämlich der Raumerfahrung, verbunden werden. Diese übernommenen Konzepte und Vorstellungen werden dabei aber nicht überwunden. Löw schreibt über Merleau-Ponty: „Der wahrnehmende handelnde Mensch nimmt die Dinge im Arrangement als räumliche Anordnung wahr, und ein konstituierender Geist vermag diese Dinge in einem absoluten Raum anzuordnen und darüber hinaus Orientierungen im Raum zu ermöglichen. Wir bedürfen, schreibt Merleau-Ponty, ‚eines Absoluten im Relativen selbst‘.“¹⁷

Mir scheint, dass Merleau-Ponty hier im gewissen Sinne Husserl nachkommt, der, als dieser die Phänomenologie begründete, einem alles relativierenden Psychologismus sowie gleichzeitig einer reduktionistischen, platonischen Naturwissenschaft widersprechen wollte, aber dennoch eine Art vermittelnde Synthese anstrebte, die die Phänomenologie als ‚harte‘ Wissenschaft und nicht als Empirie etabliert¹⁸. Der Anspruch auf das Absolute zeigt sich z.B. durch die Setzung des ‚Wesens‘ von Dingen. Das Wesen ist indes nicht wie bei Platon eine statische Idee, die sich durch eine ‚Erinnerungsarbeit‘ zeigt, sondern Wesen ist Ergebnis eines

16 zitiert nach
[http://de.wikipedia.org/
wiki/Merleau-Ponty](http://de.wikipedia.org/wiki/Merleau-Ponty)

17 Löw (2001), S. 86 ff.

18 siehe Waldenfels (1992), S. 13 ff., sowie weiter zu wichtigen Begriffen der Phänomenologie, der ‚eidetischen Differenz‘ und zur ‚transzendentalen Reduktion‘, ebd. S. 30 ff.

19 Waldenfels (1992),
S. 31

20 Siehe hierzu Bollnow
(2000), *der Wesenszüge
von Räumen beschreibt*.

21 *In der barocken
Architektur, so z.B.
bei Borromini, gab es
allerdings solche
Bestrebungen auch,
indem architektonische
Elemente eine Illusion,
z.B. für einen weitläufig
erscheinenden Raum,
der größer erschien als
er ist, erzeugen sollten.*

22 *Morris bezieht sich auf
die Gestalttheorie, einer
Theorie, die aus der
Phänomenologie heraus
entwickelt wurde.*

Prozesses, das sich durch eine „imaginäre Variation, d.h. im Durchspielen verschiedener Erfahrungsbedingungen und Erfahrungskontexte“¹⁹, als invariant, als fest zeigt. Mit diesem Verfahren können auch Wesensaspekte von Räumen bestimmt werden²⁰. Dass das Wesen etwas Genuines, einen Ursprung nahe legt und damit etwas Festes markiert, stört mich. Wesenheiten entziehen sich dem Diskurs. Ist das Wesen einer Tür für alle Menschen gleich, egal welcher Kultur, welcher Klasse sie angehören, egal welches Geschlecht sie haben? Kann ein kultur- und klassenübergreifendes Wesen einer Tür gefunden werden? Auch stört mich, dass die Phänomenologie davon ausgeht, dass eigentlich jede und jeder bei richtiger Anwendung ihrer Methode zu gleichen Wesenheiten kommen müsste. Diese Fragen werden innerhalb des Poststrukturalismus aufgegriffen.

Die Phänomenologie und gerade Merleau-Ponty wurde für bestimmte Künstler der Minimal Art auf unterschiedliche Weise ein Bezugspunkt. Die Minimal Art und ihre nachfolgenden Bewegungen oder Kunstrichtungen sind für mich besonders wichtig, da sie die Bedingungen des Raumes, das Verhältnis zwischen Objekt, Beobachter und umgebenden Raum versuchen zu bedenken²¹. In diesen Kunstrichtungen wurde versucht, die Prozesse der Wahrnehmung in der Rezeption von Kunst erfahrbar und bewusst zu machen. Die Objekte der Minimal Art konfrontieren den Betrachenden, stellen sich ihm gegenüber, und werfen ihn auf sich selbst zurück. Diese Konfrontation sollte erreicht werden über eine ‚Ganzheit‘, über reduzierte und einfache Formen der Objekte, denen man mit einer ‚Interesselosigkeit‘ begegnen kann, und welche eine Offenheit für den Rezeptionsprozess selbst hervorrufen sollte. Der umgebende, ‚negative‘ Raum wurde dadurch Teil des Kunstwerkes, indem Lichtverhältnisse, Präsentation und Verteilung der Objekte in ihm wichtig wurden.

Die Kategorie des Wesens gemäß der Phänomenologie und damit auch ein Anspruch auf Absolutheit zeigt sich m.E. beispielsweise in Judds und Morris‘ Kommentaren zu Spezifischen Objekten und zur Ganzheit von Formen: Morris äußert sich in seinem Text „Anmerkungen über Skulptur“ über die Rezeption von Skulpturen und darüber, warum er reduzierte Formen bevorzugt. Er schreibt, dass einfachere Formen stärkere „Gestalt-Eindrücke“²² hinterlassen, weil die einzelnen Flächen- oder Formanteile nicht zu zerfallen drohen und damit die Wahrnehmung nicht zerstreuen. Einfache Formen konzentrierten die Rezeption auf die wesentlichen Fragen, die Skulpturen betreffen, nämlich Fragen der Ausdehnung, des Maßstabs, der Proportion usw. Er betont, dass die Reduktion der

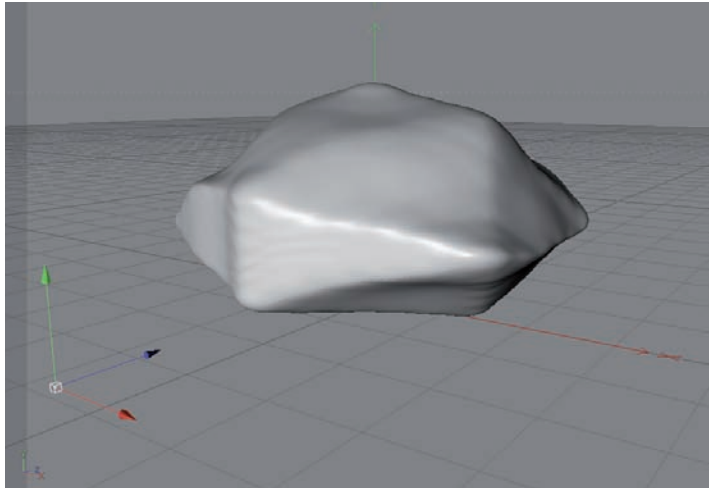
Form indes nicht die Erfahrung von der Skulptur reduziere, sondern steigern würde²³. Judd bezieht sich in seinem Text „Spezifische Objekte“ ebenfalls auf die Form, die Reduziertheit und auf die Materialien von Kunstobjekten. Er hebt dabei den Einsatz von industriellen Materialien hervor, durch den die Ganzheit, ‚das Spezifische‘ der Objekte unterstützt werden soll, indem eine „Objektivität in der beharrlichen Identität eines Materials“ herausgestellt wird²⁴. Sol LeWitt sagt nochmals in Bezug auf den Kubus ganz explizit: „Man versteht sofort, daß der Würfel einen Würfel darstellt, eine geometrische Figur, die unbezweifelbar sie selbst ist.“ Auch wenn Sol LeWitt den Würfel variiert und serialisiert, so geht es ihm doch darum, dass *ein* Ganzes in den Ausschnitten einer im Prinzip unendlichen Serie gesehen werden kann²⁵.

23 Morris (1966), S. 97 ff

24 Judd (1965), S. 69 f

25 Sol LeWitt (1966a), S. 185 und Sol LeWitt (1966b), S. 181 ff

Schmelzender
„platonischer Körper“
aus dem Programm
Cinema 4D



Dass Formen, so einfach sie auch sein mögen, m.E. dennoch kulturell und durch Sprache oder ‚Schrift‘ gebunden und etwas Zeichenhaftes sind und daher keine Wesenheiten darstellen, wird somit implizit negiert. Diese Haltung innerhalb der Minimal Art erklärt sich für mich aus der Ablehnung des Illusionismus, wie er z.B. in der Malerei vorkommt²⁶. Illusionismus ist die Andeutung von Tatsachen, ohne dass sie es selbst sind. In der Malerei ist z.B. die Perspektive eine solche Andeutung, mit der Objekte vorge-täuscht werden, ohne dass sie es selbst sind.

26 Morris (1966), S. 93 f

Des Weiteren zeigt für mich die Geste der Benennung der Arbeiten diese Absolutheit ebenso an: Die Bezeichnung ‚Untitled‘ rekurriert auf dem Umstand, dass man das sieht, was man sieht und nichts

darüber hinaus. Daher ist für einige Künstler der Minimal Art auch keine weitere Benennung notwendig.

In meinen eigenen Arbeiten gehe ich jedoch davon aus, dass vermeintlich evidente Dinge, wie z.B. eine Raumecke oder ein Kabel, keine festen Tatsachen sind und sich verändern können. Ich bezeichne daher gerne die Dinge mit einem Namen, der vermeintlich augenscheinlich ist, sozusagen als Selbstversicherung, aber auch als gleichzeitige Infragestellung, nämlich dass die Dinge vielleicht nicht (mehr) das sind, was sie scheinen, oder vielleicht doch mehr sind oder etwas anderes werden können.

Wenngleich ich einerseits große Sympathien für einige Herangehensweisen der Minimal Art und ihre nachfolgenden Richtungen hege, weil sie die Erfahrung von Raum stark machen, weil sie den Kontext mit einbeziehen und auch weil sie von einfachen Objekten ausgehen und auf eine bewusste Rezeption der Umgebung setzen, bezweifle ich die ‚Festigkeit‘ der Objekte und der Tatsachen. Nicht verschweigen möchte ich, dass es innerhalb der Minimal Art andere Positionen gab, die das Bild von ihr brüchiger machen: So z.B. eine Aussage von Carl Andre, indem er sagt, dass er kein Plastiker sondern Klastiker sei, mit der er herausstellen möchte, dass klastische Kunst die Einzelteile für einen fortlaufenden Prozess liefert²⁷. Zudem zeigt Rosalind Krauss, dass selbst Judds Arbeiten Illusion und weit reichende metaphorische Anspielungen enthalten, die über das reine Objekt und die Tatsache hinausgehen, und dass so Judds theoretischer Anspruch in seinen Arbeiten nicht eingelöst wird. Dies empfindet Krauss indes als Qualität und stellt mit Merleau-Ponty eine prozessuale Perspektivenvielfalt in Judds Arbeiten fest²⁸. In der postminimalistischen Konzeptkunst wird der Umgang mit Objekten und Raum erweitert: Für mich von Interesse sind hier z.B. Robert Smithson, Jan Bas Ader und Michael Asher, weil sie kulturelle Codes mit reflektieren und Raum prozessualer aufzufassen.

27 Develing (1970), S. 254, Fußnote Nr. 5.

Bzgl. Andre muss ich jedoch hinzufügen, dass es ihm häufig um das räumliche Erfahren mathematischer oder physikalischer ‚Tatsachen‘ geht.

28 Krauss (1966), S. 228 ff.

29 *Ich beziehe mich im folgenden auf Löw (2001), Kap. 5, S. 152 ff.*

Relationaler Raum: Raum als (sozialer) Prozess

Raum ist für mich nicht etwas, was einfach da ist. Ebenso sind Objekte in einem Raum nicht einfach da. Die Erfahrung von Raum und aller Objekte in ihm muss von uns in jeder Situation – ähnlich wie bei Kant – neu konstituiert, gesetzt werden. Dabei können sie sich jedoch von dem einen zum anderen Mal verändern. Dieses Nicht-Feste, Labile und Flüssige, dieses Potenzial der Veränderung finde ich am besten formuliert durch ein Konzept, das Martina Löw vorschlägt²⁹.

Zusammenfassend ist für Löw Raum „eine relationale (An)Ordnung sozialer Güter und Menschen (Lebewesen) an Orten.“ Die Bestandteile dieses Satzes müssen näher erläutert werden: Soziale Güter sind vor allem materielle Güter, aber auch Dienstleistungen und Menschen. Ein Ort ist ein konkret benennbarer Platz, eine Stelle, die meist geographisch markiert ist, also eine Bezeichnung. Ein Ort ist daher noch kein Raum, dieser ergibt sich erst durch das Folgende (eben an einem Ort)³⁰.

Die (An)Ordnung ist ein Handlungsprozess, der einerseits das Aufbauen von Ordnungen und andererseits ein Anordnen bezeichnet und der sich nach Löw analytisch unterteilen lässt in ein Spacing (Platzierung) und in eine Syntheseleistung. Bei der Platzierung geht es Löw um die Anordnungen von Gütern, von Lebewesen und von sich selbst. Bei der Platzierung wird den Gütern also ein Ort zugesprochen. Es kann damit auch ein einfaches Konstruieren, Bauen gemeint sein. Löw ist es wichtig, dass Güter nicht nur materielle, sondern auch symbolische Dinge sind. Bei der Platzierung werden Informationen verwertet und mit eingebaut. Die Syntheseleistung des (An)Ordnungsprozesses bezeichnet das Zusammenfassen von sozialen Gütern zu Elementen und Räumen. Elemente sind z.B. eine Gruppe von Menschen, eine ‚Sitzcke‘, die aus mehreren Teilen besteht, oder eine Stadt. Bei der Synthese gehen (individuelle) Erinnerungen, Wahrnehmungen und Konventionen mit ein.

Erst durch die Syntheseleistung und die Platzierung entsteht Raum. Daraus folgt, dass Raum nichts Natürliches ist, dass er und seine Objekte kein Wesen haben, er nicht absolut sein kann. Er ist eine Synthese, die durch einen (sozialen) Prozess an einem bestimmten Ort entsteht. Das Spacing, also die Anordnung, und die Syntheseleistung, also das Ordnen, ergeben die Relationalität, eine Beziehungsstruktur. Die (An)Ordnung hängt dabei von spezifischen Handlungssituationen und Handlungsmöglichkeiten ab, die sich aus materiellen und symbolischen Verfügbarkeiten ergeben.

Letztere beide werden von Löw als Strukturen bezeichnet. Aspekte wie Kultur, Klasse und Geschlecht gehen hier ein³¹. D.h. dass für zwei verschiedene Personen ganz unterschiedliche Räume am gleichen Ort entstehen können.

Strukturen, das sind Regeln und Ressourcen, also eine (symbolische) Ökonomie. Diese sind in Institutionen, also gesellschaftlichen Formationen, rekursiv eingelagert sind. Strukturen geben so etwas den Rhythmus eines prozessualen Raumes an. Diese sind abhängig von Ort und Zeit. Daraus folgt, dass Abstraktionen von Ort und Zeit zu Verallgemeinerungen führen, die hilfreich sein können, aber eben Vereinfachungen darstellen.

30 Auch der Phänomenologe Bolnow unterscheidet zwischen Ort und Raum: *Ort ist etwas Inneres im Raum, eine benennbare Stelle (Bolnow (2000), S. 38). Bei ihm jedoch ergeben sich Orte in Räumen. Der Ort ist etymologisch mit einer Speerspitze zu verbinden, die in den Boden gerammt wird. Auch in der Mathematik wird Ort vom Raum unterschieden, z.B. bei einer Ortskurve, die einzelne Punkte einer geometrischen Figur in Form einer Gleichung (Funktion) angibt. Diese Ortskurve befindet sich im absoluten Raum, der durch ein Koordinatensystem definiert ist.*

31 Genau genommen konzeptualisiert Löw Klasse und Geschlecht als Strukturprinzipien, da diese sämtliche Strukturen und Handlungen durchziehen. Diese beiden Aspekte sind also keine Varianten von Strukturen. Löw (2001), S. 174.

Für Löw folgt aus all dem, dass räumliche Strukturen eine Form von gesellschaftlichen Strukturen sind. Die Produktion und Reproduktion von Raum ist dabei einerseits Struktur reproduzierend sowie aber auch Struktur bildend. Es besteht also eine Wechselwirkung zwischen räumlichen und anderen gesellschaftlichen Strukturen, daraus ergibt sich eine Rekursivität. Räume konstituieren sich meist repetitiv, aus Wiederholungen heraus, sowie auf Grund eines praktischen Handlungsvollzugs. Daher entstehen sie häufig aus dem Unbewussten heraus. Die Konstitution von Raum kann aber in ein (diskursives) Bewusstsein überführt werden, indem Prozesse und Strukturen thematisiert werden. Institutionalisierte Räume ergeben sich dann, wenn (An)Ordnungen über individuelles Handeln hinaus bestehen bleiben.

Ich habe weiter vorne behauptet, dass in Computerprogrammen ein absoluter Raum implementiert sei. Ich möchte an dieser Stelle mit dem nun besprochenen Raumbegriff ergänzen, dass es Aspekte bei Software gibt, die den absoluten Raum in geometrischer Form sowie auch die in ihm implementierten hierarchischen Bäume übersteigen. Wenn z.B. die oder der vor dem Computer Sitzende mitbedacht wird, eben als jemand, der einen Prozess vollzieht, das Computerspielen oder eine Anwendung benutzend, dann wird der absolute Raum des Computers mit einem anderen, prozessualen Raum verbunden. Unterschiedliche Beschreibungen von Raum sind so ineinander verschachtelt.

Häufig soll der User mittels des Computers in einen immersiven Raum hineingesogen werden oder er möchte sich – z.B. bei Computerspielen – hineinziehen lassen³². Bei Computerspielen wird versucht, eine ‚Echtheit‘ zu erzeugen, also eine Illusion. Die Illusion solcher Räume ist perfekt, wenn trotz disparatester Elemente und imaginärer Objekte der Raum nicht brüchig erscheint und den Rezipienten oder User (virtuell) völlig umhüllen kann. Die Immersion des Computerraumes stellt eine Absolutheit dar; der Affekt, resultierend aus der Illusion, ist hingegen mit relationalen Räumen verbunden. Mit der Absolutheit wird ein (Macht-)Anspruch formuliert, auf den wir uns bei Benutzung des Computers einlassen.

Ich selbst arbeite gerne mit Illusionen, weil sie Affekte und etwas Sinnliches haben. Und wenn trotz der Immersion eine Offenheit, ein Bruch entstehen kann und damit eine Öffnung vorhanden ist, dann gibt es meiner Meinung nach für den Rezipienten die Möglichkeit der Positionierung und Verhandlung. Denn die Illusion kann auch die Andeutung von Möglichkeiten darstellen und nicht nur die Vortäuschung von Tatsachen.

32 siehe hierzu Grau (2002), S. 212 f., der in seinem Buch *eine Verbindung zwischen historischen Panoramabildern und Virtueller Realität aufmacht und der dabei den Begriff der Immersion herausarbeitet*.

Ortsspezifik und Kontexte

Bei dem phänomenologischen und auch beim relationalen Raumbegriff spielt der Ort eine große Rolle, indem die Atmosphäre eines Ortes eingehen oder die (An)Ordnungen an Orten stattfinden. Innerhalb der Kunst und so auch in meinen eigenen Arbeiten spielt der Ort insofern eine Rolle, dass die Arbeiten spezifisch an einen Ort angepasst oder an einem Ort entwickelt werden. Der Inhalt des Begriffes Ortsspezifik wurde über die Zeit verändert und umfasst daher mehrere und verschiedene Ideen. Mithin werden in den Beschreibungen die Begriffe Raum und Ort ungenau getrennt.

Wie Miwon Kwon in ihrem Buch „One place after another: Notes on site-specificity“ und in ihrem gleichnamigen Artikel für die Zeitschrift „October“ darstellt³³, wird der Begriff der Ortsspezifik zunächst in der Minimal Art virulent, z.B. indem Robert Barry beschreibt, dass seine Installationen speziell an jeden einzelnen Ort angepasst sind und dass sie nicht verschoben werden können, ohne dass sie zerstört würden³⁴. Kwon arbeitet heraus, dass die in der Minimal Art aufgeworfene Ortsspezifik eine phänomenologische Variante des Begriffes sei, die sich vor allem auf die physischen Gegebenheiten bezieht und dabei auf einen *realen* Ort rekurriert. Der Bezug auf einen realen Ort versuchte die physische Neutralität des White Cube zu hinterfragen. Physische Gegebenheiten sind – wie schon oben bei der Minimal Art beschrieben – der Raumzuschnitt, die Farbe, der Lichteinfall, etc.

Der Begriff der Ortsspezifik verschiebt sich durch postminimalistische Konzepte hin zu einem sozialen und institutionellen Inhalt. Hierbei werden die institutionellen Rahmenbedingungen der Präsentation sowie die Produktionsbedingungen von Kunst mit einbezogen und hinterfragt, indem die Mechanismen und die Konzeption von Galerien und Museen als kulturelles System sowie die Arbeitsverhältnisse von Künstlern zum Inhalt einer künstlerischen Arbeit werden. Nach Löws Konzept wären dies die Strukturen eines Raumes. Zu nennende postminimalistische KünstlerInnen wären z.B. Michael Asher, Mierle Laderman Ukeles und Robert Smithson.

Kwon beschreibt, dass sich der Begriff in den 90er Jahren durch eine kritische Reflexion ein weiteres Mal verschiebt, nun hin zu einem diskursiven Ort, der nur noch über ‚Inhalte‘ gefasst werden kann. Diese Kunst wird auch als Kontextkunst bezeichnet. Inhalte können (meist politische) Themen z.B. wie AIDS, Ökologie, Obdachlosigkeit, Rassismus sein.

Durch die thematischen Verschiebungen des Begriffes Ortsspezifik

33 Kwon (2004), S. 11 ff. und Kwon (1997) S. 85 ff.

34 Zitiert nach Kwon (1997), S. 86: „made to suit the place in wich it was installed. They cannot be moved without being destroyed.“

von der phänomenologischen bis hin zur diskursiven Variante würde gemäß Kwon die Kunst immer weiter dematerialisiert, de-ästhetisiert, d.h. ein visuelles Vergnügen entschwindet, und stattdessen würde die Kunst antivisuell, informationslastig, textuell und zuweilen auch didaktisch. Des Weiteren würde sie sich immer mehr vom physischen, realen Ort loslösen. Die Orte würden indes mobil und die KünstlerInnen reisten mit: Ort, das könne nun auch z.B. ein Radio, das Internet oder ein Hotel sein, an dem nun die künstlerische Arbeit stattfindet. Es fände zuweilen auch eine Verwischung zwischen den Begriffen Inhalt und Ort statt.

Auch wenn Kwon aus meiner Sicht die Begriffe Raum und Ort schlecht voneinander unterscheidet und diese jeweils auch nur bruchstückhaft reflektiert, bietet sie dennoch eine wichtige Analyse für den künstlerischen Umgang mit Orten und Räumen. Ich sehe in ihrer „Genealogie“³⁵ der Ortsspezifika eine Beschreibung künstlerischer Versuche, Raum und Ort zu überdenken und mit diesen zu arbeiten. Die diskursive Ortsspezifika ist begrifflich am weitesten gefasst, weil sie soziale und politische Dimensionen mit umfasst und den Raum nicht mehr an eine physische Präsenz kettet. Dies stellt für mich eine Anbindung an die von Löw beschriebenen Strukturen dar, insofern bei einer diskursiven Ortsspezifika Handlungsmöglichkeiten und –situationen berücksichtigt werden. Ich kann jedoch Kwons Kritik an der Kontextkunst der 90er hinsichtlich der De-Ästhetisierung und des Didaktischen nachvollziehen.

35 Kwon möchte zwar eine lineare historische Abfolge der beschriebenen Paradigmen der Ortsspezifika vermeiden, dennoch schreibt sie ‚Genealogie‘ und sie zeigt m.E. zu wenig auf, wie die verschiedenen Paradigmen bis heute nebeneinander wirken und ineinander greifen.

Resümee

Auch wenn Kwon m.E. den Begriff der Ortsspezifika fast verabschieden möchte, da er durch die unterschiedlichsten und auch konträren Praktiken seine Schärfe verloren hat und zudem für sie das ursprünglich positive politische und antikommerzielle Moment in ihm verwässert sieht, würde ich (vorerst) gerne in variierte Weise an ihm festhalten wollen. Ich glaube zwar wie Kwon, dass Ortsspezifika fast wie ein falsches und inflationäres Label für eine political correctness oder einen reflektierten Umgang mit Orten funktioniert, dessen mögliche Ansprüche keinesfalls immer erfüllt werden. Unproblematischer wie sie sehe ich jedoch die Mobilisierung einer Ortsspezifika.

Hingegen möchte ich den Begriff Ortsspezifika tatsächlich insofern nutzen, dass Ort (oder besser eigentlich Raum) einerseits als generisches Prinzip zu verstehen ist und andererseits der Transfer einer Arbeit von einem Ort zu einem anderen zugelassen wird. Dieser Transfer sollte eben spezifisch sein und Arbeiten jeweils

neu kontextualisieren. Hierfür würde ich gerne den Begriff Re-Inszenierung oder Re-Interpretation nutzen, da ‚Ortsspezifik‘ für mich vor allem eine (individuelle) Interpretationsleistung darstellt und Atmosphären und Orte Konstrukte eines prozessualen Raumes sind. Insofern ließe sich besser von einer Raumspezifik sprechen, da Strukturen am gleichen Ort für unterschiedliche Personen nicht gleich sind. Räume entstehen aus einem Prozess der (Re-)Produktion komplexer Bezüge und Verwicklungen. Dadurch besteht die Möglichkeit ihrer Veränderung.

Meine eigenen Arbeiten entwickle ich häufig aus einer konkreten Situation heraus, an einem Ort. Man könnte sagen, dass durch meine Arbeiten etwas Nebensächliches zu einem Ort, zu einer benennbaren Stelle wird³⁶, die den Raum verändert. Dennoch sind die Arbeiten von vornherein modular aufgebaut und beinhalten somit eine Mobilität, so dass sie sich in andere Kontexte und Ausstellungssituation überführen lassen. Was für mich zählt, das ist häufig eine Idee, die ich in der Arbeit verankert sehen möchte. Um meine Arbeiten wieder neu und woanders aufleben zu lassen, also zu reinszenieren, muss ich sie an dem anderen Ort wieder einbauen und rekontextualisieren. Das Visuelle, ein sinnliches Vergnügen spielt dabei eine wichtige Rolle, weil es Lust macht, einen Raum entstehen zu lassen.

Weil Raum für mich etwas Prozessuales ist und das Zeigen meiner Arbeiten mit der bewussten Interpretationen von Strukturen an Orten zusammenhängt, kann ‚Ortsspezifik‘, so wie sie in der Kunst teilweise verstanden wird, für mich nichts Festes sein. Sie ist hingegen immer situativ gebunden, muss daher immer wieder erneuert und auch vom Rezipienten vervollständigt werden. Strukturen an einem Ort, Interpret und Rezipient verändern sich über die Zeit und somit auch der Raum. Daraus resultiert eine relationale Spezifik, die sich auf Unvorhergesehenes und auf Differenzen in der Re-Inszenierung einstellen muss.

36 Für diese Formulierung ein Dank an Pia Stadtbäumer.

*

- Bollnow, O.F.** (2000): Mensch und Raum, 9. Auflage, Kohlhammer.
- Capra, F.** (2004): Wendezeit. Bausteine für ein neues Weltbild, Droemer/Knaur.
- Deleuze, G., Guattari, F.** (1997): Tausend Plateaus: Kapitalismus und Schizophrenie, Merve.
- Deleuze, G.** (2000): Die Falte – Leibniz und der Barock, Suhrkamp.
- Derrida, J.** (2004): Signatur Ereignis Kontext, In: Die différance – Ausgewählte Texte, Reclam.
- Develing, E.** (1970): Skulptur als Ort, In: Minimal Art – Eine kritische Retrospektive, Hrsg. G. Stemmrch (1995), Verlag der Kunst/Fundus.
- Grau, O.** (2002): Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart – Visuelle Strategien, Reimer.
- Immendorfer, M.** (2005): Der multisensuelle Raum – Prolegomena zum Bezugsverhältnis von Mensch, Raum und Technologie, Dissertation, Universität Siegen, http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=977562662&dok_nam=abstract&dok_ext=pdf&filename=977562662.pdf.
- Judd, D.** (1965): Spezifische Objekte, In: Minimal Art – Eine kritische Retrospektive, Hrsg. G. Stemmrch (1995), Verlag der Kunst/Fundus.
- Kant, I.** (1998): Kritik der reinen Vernunft, Nach der 1. und 2. Originalausgabe, Hrsg. von J. Timmermann, Meiner.
- Krauss, R.** (1966): Allusion und Illusion bei Donald Judd, In: Minimal Art – Eine kritische Retrospektive, Hrsg. G. Stemmrch (1995), Verlag der Kunst/Fundus.
- Kwon, M.** (1997): One place after another: Notes on site-specificity, In: October Magazine, Nr. 80, Ltd. und MIT.
- Kwon, M.** (2004): One place after another: Notes on site-specificity, 3. Auflage, MIT.
- Leibniz, G.W.** (1998): Monadologie, Französisch/Deutsch, Reclam.
- LeWitt, S.** (1966a): Der Kubus, In: Minimal Art – Eine kritische Retrospektive, Hrsg. G. Stemmrch (1995), Verlag der Kunst/Fundus.
- LeWitt, S.** (1966b): Serial Project No. 1 (ABCD), In: Minimal Art – Eine kritische Retrospektive, Hrsg. G. Stemmrch (1995), Verlag der Kunst/Fundus.
- Löw, M.** (2001): Raumsoziologie, Suhrkamp.
- Morris, R.** (1966): Anmerkungen über Skulptur, In: Minimal Art – Eine kritische Retrospektive, Hrsg. G. Stemmrch (1995), Verlag der Kunst/Fundus.
- Platon** (1998): Platon sämtliche Dialoge, Bd. 6, unveränderter Nachdruck von 1922, Hrsg. von O. Appelt, Felix Meiner Verlag.
- Waldenfels, B.** (1992): Einführung in die Phänomenologie, Fink.

