

Zugabe

(Konzeptbeschreibung Phase 2)

Zusammenfassung Phase 1 / Leitgedanke

Wenn man sich heute ein preussisches Stadtschloss wiederaufbauen kann, von dem nach seiner Sprengung nichts übrig geblieben ist, warum dann nicht noch ein weiteres dazubauen? Wo wir gerade dabei sind... *Zugabe* besteht aus zwei Pavillons, die aus dem Zentral-oval des Sanssouci-Schlusses abgeleitet und im Maßstab verändert wurden. Sie forcieren im Landtag die Nachbarschaft mit Potsdams touristischer Ikone, deren Zwillingsschwester das Stadtschloss ursprünglich einmal darstellte – das eine Sommer-, das andere Winter-schloss und beide Male mit von Knobelsdorff als Architekt. (Siehe auch die Konzeptbeschreibung aus Phase 1)

Präzisierung des Leitgedankens

Es gehört zu den Überraschungen der Kunst, dass materiale Widerständigkeiten manches Mal nicht Zugeständnisse und Abschwächungen erfordern, sondern zum Vorteil eines Werks gereichen: Aus dem Problem der Trägerlasten auf der Tiefgarage musste ich das Bauprinzip der beiden Pavillons grundlegend neu konzipieren. So habe ich mich entschlossen, das Volumen statt über eine Raumhülle mittels dreier Flächen als ein Koordinatenkreuz zu realisieren. Mir scheint diese Lösung nicht nur technisch effizienter, sondern in der Konzeption und der Wirkung gar raffinierter. Eine modernistische Adaptation der Rokoko-Architektur, illusionistische Pavillons, die je nach Blickwinkel immer unterschiedlich verbogene Ansichten ergeben. Man nehme das mitgelieferte Modell, drehe langsam den Pavillon und beobachte aus ca. 9 cm Höhe (gemäß Maßstab 1:20 = 1.80 m), wie die nach vorne vorbeulenden Architektur-Illusionen insbesondere über die Innenwinkel oszillieren.

Diese Verzerrungen haben für mich sowohl einen historischen als auch einen zeitgenössischen ikonografischen Bezug: Einerseits gibt es die Tradition der exquisiten Kulissenbauten insbesondere für royale Festanlässe (man denke nur an François Vatel im 17. Jahrhundert), bei denen die Bildperspektive auf die Betrachterposition des Herrschers ausgerichtet wurde; und andererseits habe ich mich

länger mit perspektivischen Verzerrungen in Google Earth beschäftigt, aber auch mehrere Jahre im Kontext von Virtual Environments gearbeitet. Hier werden sämtliche plastische Körper als Volumen realisiert, über die eine zweidimensionale Textur gezogen wird. Den meistens sind diese Effekte vertraut aus Computerspielen, auch wenn sie eher unterbewusst wahrgenommen werden: immer wieder differieren die perspektivischen Details der Texturen vom Blickpunkt des Betrachters der virtuellen Volumen.

Das leitet mich zu einem weiteren Aspekt, der mich in meiner Arbeit seit längerem interessiert: Site-specificness. Es mag kulturkritisch klingen, aber offensichtlich haben wir mit der Globalisierung heute einen Verlust von Orts-spezifität zu beklagen und das Alles-kann-verschoben-werden aus der digitalen Realität hat sich längst umfassend in unserer Lebens- und Vorstellungswelt eingeschrieben. Dass man neben Lascaux noch einmal Lascaux aufbaut, um anschließend in einer digitalen Animation durch die Höhle zu surfen, überrascht niemanden mehr, sondern gehört zum alltäglichen Bewegungsraum. Interessanterweise hat diese Lust am Verschieben aber schon ältere Wurzeln: Man denke nur an Venedig in Las Vegas, Disney in Paris, Versailles auf Herrenchiemsee oder eben Arkadien in Potsdam. Aus einer ehemaligen Geste der Sehnsucht ist heute eine post-fordistische Beliebigkeit geworden, die eben nicht mehr aus einem Import des Fremden ins Hier gezeichnet ist, sondern der gleichzeitigen Verfügbarkeit fern- und naheliegender Objekte dient. Wie die Inhalte des Webs, so werden ständig Dinge von Irgendwo nach Irgendwo verschoben, und nicht nur die Herkunft, sondern auch das Jetzt der Konsumation erscheinen ortlos.

Gepaart damit ist auch die Anzahl beliebig geworden, wir erwarten in unserer Umgebung, dass sich Dinge beliebig vervielfältigen lassen – ctrl+x dann ctrl+v – limitiert allein durch das zu Handen stehende Budget. Eine zweifache Replika eines Schlossdetails aus 1.8 km Entfernung ist insofern Ausdruck heutiger Lebensphilosophie.

Auf diesen Erfahrungen baut *Zugabe* auf und konstruiert in der Bildvorlage der Pavillonscheiben eine unmögliche Ansicht: so wurde u.a. die Traufkante heruntergezogen, die seitlichen Eingänge gestaucht, Senkrechten ein-

zeln begradigt usw. Ein Vexierspiel der Ansichten, das sich mit derjenigen des Betrachters vor Ort überlagern wird und trotz einer in den Bildteilen perspektivischen Richtigkeit insgesamt eher wie eine mittelalterliche Tafel operiert, denn wie ein zentralperspektivisches Renaissancegemälde. Dass die Anzahl gleichzeitig möglicher Perspektiven immer auch einer politischen Haltung entspricht, sei hier zumindest erwähnt.

Zum jetzigen Zeitpunkt bin ich mir mit Bauform und digitaler Motivbehandlung sicher. Bedingt offen ist allerdings noch die Oberflächenbehandlung. Wie sich hier digitale und analoge Farbbearbeitung sinnvoll durchdringen lassen, so dass eine kritische Distanz z.B. zu allzu verführerischen Panoramagemälden ermöglicht wird, habe ich in der Kürze der Zeit noch nicht ausarbeiten können. Hier besteht weiterer künstlerischer Forschungs- und Entwicklungsbedarf. Es wird insbes. zu experimentieren sein, welche Flächen als digitale Ausdrücke und welche als von Hand gemalt realisiert werden (ob ein Pavillon, einzelne Wandscheiben oder auch nur Teilflächen einer Scheibe).

Gleichwohl ein Fazit: Trotz der historischen Tradition royaler Illusionsbauten und der Pavillonmode des europäischen Absolutismus ist *Zugabe* in seiner Ausführung ein klar zeitgenössisch datierbarer Entwurf, der explizit mit dem Wechsel zwischen analogen und digitalen Displays arbeitet und damit ohne neueste Technologien und die heutige Medienrealität nicht denkbar wäre. In folgenden Punkten imgrunde antithetisch zum Schlossneubau simuliert *Zugabe* das historische Volumen über ein Innenkreuz, realisiert die Reproduktion durch deren Vervielfachung und setzt auf die Gleichzeitigkeit heutiger Drucktechnologie neben einer auf das Einzelstück zielenden Handwerklichkeit.

Verortung im Œuvre

In meinen bisherigen Arbeiten habe ich vorrangig mit Klang und Vibrationen gearbeitet, die ich auf der Zeitachse gestaucht und gedehnt habe. Seit einiger Zeit nun beschäftige ich mit Fragen zu Skalierung und Größe (Scale and Size) auch in anderen Medien und habe neben der Arbeit an *Zugabe*, die diese Fragen ja explizit thematisiert, Untersuchungen zu Modellgrößen in Windkanälen begon-

nen. Dabei spielt neben der Atelierarbeit auch Forschung eine Rolle, und ich habe ein größeres Projekt beim Schweizerischen Nationalfonds eingegeben („Size Matters – Zur Maßstäblichkeit von Modellen“) u.a. mit der ETH Zürich (wohin ich ab Herbst 2012 ein Jahr lang als künstlerischer Fellow des Collegium Helveticum berufen werde) und dem MIT Cambridge als Projektpartner. Damit erweitert sich der Horizont für *Zugabe* hier auch noch in die Modell- und Kunsttheorie hinein.

Köln, den 6. Mai 2012