

## Rosa Menkman Xilitla

### »Falsche Orte« zwischen dem einen und anderen Code von Kristoffer Gansing

Im Kontext globaler Wirtschafts- und Informationsnetze gehört die zeitgenössische Kunst dem Gott Janus, dem Herrn der Übergänge in Raum und Zeit, etwa zwischen tatsächlichen Orten oder zwischen Vergangenheit und Zukunft. In ihrer bahnbrechenden Arbeit *One Place After Another* (2002) untersucht Miwon Kwon, wie sich die Vorstellung von Ortsspezifität in der zeitgenössischen Kunst gewandelt hat, wie aus »Beständigkeit und Unbeweglichkeit« »Unbeständigkeit und Flüchtigkeit« wurde. Im Kontext der Algorithmen, die unseren computergestützten Alltag lenken, führt seit Kurzem die Arbeit der niederländischen Künstlerin und Forscherin Rosa Menkman mit ihren fortlaufenden Veränderungen von Zeit und Raum und den Paradoxen der nicht endenden Suche nach Spezifität und Authentizität innerhalb des Flüchtigen unsere poetische Entwicklung fort.

Für Kwon ist die Idee von Ortsspezifität im Wesentlichen mit unserem Verständnis der Identität, Verortung und Authentizität von Kunst verbunden. In den 1960er Jahren, so behauptet sie, ging die ortsspezifische Kunst mit einem Interesse an den physischen Eigenschaften eines bestimmten Ortes einher; mit der institutionellen Kritik wurde dieses Interesse dann auf die sozioökonomischen Strukturen ausgeweitet, welche die Kunst steuern. Kwon identifiziert auf dem globalen Kunstmarkt die Tendenz zu einem nomadischen Modell, bei dem Ortsspezifität auf Mobilität basiert. Durch die zunehmend mobilen Künstler der 1990er Jahre, die von einem Stipendienaufenthalt zum nächsten zogen oder von Biennale zu Biennale, beruht der Wert einer ortsspezifischen künstlerischen Praxis nicht mehr in erster Linie auf einem tatsächlichen Ort oder einem bestimmten institutionellen Arrangement, sondern auf den jeweiligen Fähigkeiten, die ein Künstler mitbringt, wenn er von einem Ort zum andern zieht. Ortsspezifität mag in einer Welt, in der die sozioökonomischen Strukturen mobil und fließend geworden sind, wie ein Anachronismus erscheinen, doch wurde das Ortsspezifische selbst quasi so verändert, dass es sich in die Netzwerkkultur einfügt. Genau auf diesen Kontext der Spezifität im Flüchtigen, einer »relationalen Spezifität«, vertraut Kwon in der Begegnung mit dem »falschen Ort« als einem Ort, der die Instabilität des »richtigen Ortes« enthüllt. Wohl ist die Ästhetik des »falschen Ortes« seit Langem ein etablierter künstlerischer Tropos, der z. B. den Surrealismus, den Situationismus und die net.art umspannt. Auch die Architektur ist offensichtlich eine Hochburg für alle Arten von verführerischen »falschen Orten«, und im Kontext von Menkmans neuer Arbeit fällt einem dabei sofort Edward James' surrealistischer Skulpturenpark *Las Pozas* außerhalb von Xilitla ein.

In den 1990er Jahren beschäftigte man sich mit der Idee des Ortes, indem man neue mediale Räume erforschte, die scheinbar entrückt waren von den traditionellen Vorstellungen von Zeit, Raum und Verkörperung (das utopische Versprechen von virtueller Realität). Zugleich führte die Entwicklung einer kritischen Netzkultur jedoch zu

einem künstlerischen Interesse an etwas, das Manuel Castells die »virtuelle Realität« einer Welt nannte, die zunehmend durch elektronische Vermittlung definiert wird. Das neueste, an die Idee des »falschen Ortes« erinnernde Genre, die sogenannte »Glitch Art«, scheint vage zwischen zwei Richtungen der Medienkunst verortet zu sein: Die eine widmet sich dem fröhlichen Schaffen neuer hybrider Realitäten und die andere der kritischen Zurschaustellung von Grenzen und Materialität, die auch in der scheinbaren Hybridität existieren. Neue Kunstgenres wie Glitch funktionieren zunehmend wie Internet-Phänomene, wie Berry, van Dartel, Dieter et al. (2012) in ihrer umfassenden Analyse der New Aesthetic (ein 2011 entstandenes Internet-Phänomen) erklären. Inspiriert hat sie dabei Lauren Berlants Arbeit über ästhetische Genres. So schreiben sie, dass ästhetische Verbindungen die Form aufspürbarer »Genres« annehmen, die es zeitgenössischen Subjekten ermöglichen, sich den Widersprüchen und Ambivalenzen des Jetzt zu verschreiben oder wenigstens darin zu leben. Künstler wie jon.satrom oder Rosa Menkman demonstrieren jedoch, dass Glitch einen Vorteil gegenüber den Technologie verschleiernenden Tendenzen der New Aesthetic hat, welche in einer 8-Bit-Benutzernostalgie und der oberflächlichen Überschneidung von Alt und Neu schwelgt. Im Gegensatz dazu fürchtet sich das Beste der Glitch Art nicht davor, die Maschinerie zu manipulieren und die Entstehung »falscher Orte« zu provozieren, Orte, die unseren Sinn für das Reale in der Computerkultur stören.

Haben sich die Orte der ortsspezifischen Kunst nach und nach vom Materiellen zum Immateriellen verwandelt, so regt die Glitch Art zu einer Rückkehr zur Materialität an. Tatsächlich waren die Strukturen, die es einem erlaubten, sich von einem Ort zum anderen zu bewegen, nie immateriell, nicht einmal wenn diese Bewegung im sogenannten virtuellen Raum stattfand. Die Flüchtigkeit der Netzkultur definiert sich durch Codes in Form von Algorithmen, die Daten verschieben, sei es Geld, audiovisueller Inhalt oder zwischenmenschliche Kommunikation. Standarddateiformate für Text- und Bilddateien und die dazugehörigen Komprimierungscodes für Texte, Bilder, Audio- und Videodateien wie rtf, jpg, wav oder mpeg sind Teil dieses Bereichs der Datenverschiebung und somit das essenzielle Arbeitsmaterial der Glitch-Künstler. Wenn es so etwas wie »relationale Spezifität« gibt, dann schwelgen diese äußerst flüchtigen Orte der Information eben darin. Diese relationale Spezifität definiert auch die Kunst von Rosa Menkman, da in ihren Arbeiten quasi alles aus etwas anderem entsteht, nicht in einer Art serieller Progression, sondern durch ständiges Feedback zwischen der einen und anderen Sache, zwischen dem einen und anderen Code. Passenderweise trägt eines von Menkmans früheren Projekten den Titel *A Vernacular of File Formats*. Es wurde in Workshops verbreitet sowie als Leitfaden für die Komprimierung von Databending veröffentlicht und veranschaulicht den Forschungscharakter ihrer Arbeit.

Den Umweg über die ortsspezifische Kunst habe ich letztendlich gemacht, weil es zu der Zeit, als ich über Menkmans neueste Arbeit *Xilitla*, ein Interface für ihre *Videoscapes*-Reihe, schreiben wollte, kaum Informationen dazu gab. Derzeit entwickelt Menkman es als neues Tool für audiovisuelle Live-Performances, wobei sie die Glitch-Methodik anwendet, mit der sie frühere akusmatische Videolandschaften geschaffen hat. In ihrem Prototyp sehen wir, wie eine surreale 3D-Figur über eine riesige Ebene aus live eingespieltem analogem Videofeedback »tanzt«. Auf die mit Menkmans Arbeiten assoziierte dekonstruktive Art und Weise scheint alles an diesem Ort »falsch« zu sein,

und es ist klar, dass wir uns hier an einem Ort befinden, an dem Dinge in einer vielschichtigen Verbindung zueinander existieren. Die Tatsache, dass es sich um eine Software handelt, die von anderen irgendwann zur Generierung neuer Arten von »falschen Orten« benutzt werden wird, hebt Menkmans Werk der Dekonstruktion auf eine neue Ebene. Aber keine Angst, das wird kein einfaches Softwaretool, bei dem alles eindeutig ist. Der Font für das Interface der Software wurde bereits auf Menkmans Website veröffentlicht. Es handelt sich um die sehr schwer lesbare schlichte Version eines Charles-Rennie-Mackintosh-Fonts, wie man ihn auf Gebäuden in Mexiko City findet. Es ist diese Art der subtilen Verschiebung erkennbarer Standards, die uns letztendlich gestattet, auf die »glitchigen« und »falschen« Orte in Menkmans Werk zu reagieren. Sie demonstrieren nicht nur technisches Feedback, so widersprüchlich dies auch erscheinen mag, sie versuchen auch, die Form der Figuren und Erzählungen anzunehmen, die die Verhandlung deplatzierten Identitäten und den Verlust des Selbst zu untersuchen scheinen, auf der Suche nach relationaler Spezifität, ob technischer oder menschlicher Natur. Das war eindeutig auch in Menkmans Performance *The Collapse of Pal* ein Thema. Das Stück wurde von Linda Hilfling und mir für Live-TV in Auftrag gegeben, um den Tod der analogen Fernsehstrahlung zu begehen. In dieser Arbeit hatte die Technik eindeutig einen Januskopf, da PAL, das Fernsehausgabeformat, durch Benjamins *Engel der Geschichte* gefiltert wurde: Es gibt da eine Nostalgie für das Verlorene, aber gleichzeitig bildet die Vergangenheit Rückstände, welche die Beschleunigung der zunehmend chaotischen Zukunft gnadenlos anfeuern. In dieser Arbeit beinhaltet die Geschichte definitiv eine Bewegung von einem Code zum anderen, von PAL zu MPEG, doch weigerte sie sich auch, diese Verschiebung als eine lineare zu denken, da die Glitch-Methodik das analoge und das digitale audiovisuelle Feedback durcheinanderwarf. Was mich an Rosas neuer Arbeit am meisten fasziniert, sind die Möglichkeiten des weiteren »Verfälschens« vergangener, gegenwärtiger und zukünftiger Medienlandschaften.

Autor: Kristoffer Gansing (SE) ist künstlerischer Leiter der transmediale in Berlin.