

## Ein offenes Feld

Alle Künstler der Gegenwart müssen ihren Tatendrang Dinge zu schaffen (ein Tatendrang, der sich bei Michael Wegerer stark in seinem Interesse für Handwerk, Technologie, Austausch und Übersetzung manifestiert) mit der Infragestellung des Kontexts und einer Selbstpositionierung in Einklang bringen, die sich mit folgenden Fragen auseinandersetzt: Warum mache ich das und was ist die geeignete Form?

Die Welt ist bereits voll von unglaublicher Kunst, Ressourcen werden immer knapper, Kunst zu schaffen kann ein teures Unterfangen werden und sie anderen zuteilwerden zu lassen kann schwierig sein (obwohl das Internet ein unglaubliches Werkzeug für neuartige Austauschmöglichkeiten darstellt). Selbst wenn Kunst zu einem Event wird, drängt sich durch ein Konzept oder eine Anregung, wie diese Dinge vor einem größeren Horizont aktiv werden, doch die Frage nach der Intention auf: Wer ist das Publikum und ‚was‘, wie meine Kollegin Yve Lomax sagen würde, ‚steht auf dem Spiel‘?

Möglicherweise könnte diese Frage, die auf so viele verschiedene Arten beantwortet werden kann, auch im Sinne von ‚was wäre wenn‘ gestellt werden? Neugierde, Freude, Fragen zu stellen oder Geschichten zu erzählen durch die Modellierung verschiedener Materialien, all das geschieht aus menschlichem Tatendrang heraus. Indem man Dinge formt, Modelle baut und Entwürfe macht, kann man einen Beitrag leisten, die Welt auf vielfältige Art und Weise umzugestalten.

Die Frage, ob die Theorie die Praxis leitet oder die Praxis die Theorie ist differenziert und tatsächlich sind für die meisten zeitgenössischen Kunstschaaffenden beide Aspekte allgegenwärtig. Eine Feindseligkeit gegenüber der Theorie, wie Terry Eagleton einmal erklärte, ist oft nur eine Feindseligkeit gegenüber den Ideen anderer, die sich von den eigenen Ideen unterscheiden.

In der Abteilung für Druckgrafik am RCA gibt es Studierende, die von völlig gegensätzlichen Positionen aus arbeiten. Es gibt einige, für die eine Art ‚thinking through making‘ durch eine intensive Produktion in den Werkstätten oder an einem Laptop zur heuristischen Entwicklung von Ideen führt. Die Ahnung eines Bildes oder eines Materialsatzes oder Textübersetzungen, eine räumliche oder kontextuelle Veränderung erschaffen Möglichkeiten, die erst nach dem Event vernünftig begründet werden. Andere wiederum folgen einem Text, einer These, einer Methode innerhalb eines Konstrukts selbst definierter Bedingungen, die oft nicht mediumspezifisch sind, es aber sein können, konsequent bis zum Ende.

Richard Sennet beginnt sein Buch *The Craftsman* mit einer Warnung über die Fetischisierung eines jeglichen handwerklichen Prozesses:

„Das Verlangen des Handwerkers nach Qualität stellt eine anregende Gefahr dar, doch die Obsession Dinge perfekt zu machen vermag die Arbeit selbst zu deformieren. Wir werden als Handwerker eher scheitern, behaupte ich, wegen unserer Unfähigkeit Obsession zu ordnen, als wegen unseres Mangels an Fähigkeiten.“<sup>1</sup>

Bei der Beobachtung von Michael Wegerers Prozess seiner Selbstinfragestellung geht es mir um eine Art von Rastlosigkeit in Bezug auf die Fragen des Handwerks, die zu Fragen des Standorts, des Objekts ausgeweitet werden, und den Prozess der Materialübersetzung. Als jemand, der selbst sowohl über beachtliche handwerkliche Fähigkeiten verfügt, worüber wir bei seinem ersten Besuch am RCA auch gesprochen haben, als auch einen traditionellen Grafik-Background hat, fragte ich Michael, worum es sich bei Druckgrafik handelt und wie die Matrix, also das Speichermedium, seinem Denken dient.

*das ist eine intensive frage..! und es ist eine zentrale frage, um die es mir geht, seit ich mit grafik in berührung gekommen bin. vor allem interessiert mich die erforschung der möglichkeiten ihrer reproduktion sowie die bedeutung von übersetzung (siehe Walter Benjamin und George Kubler)*

*>von erinnerungen, spuren, zeichen, geschichte und tatsächlichen sachverhalten ...  
mir geht es um den wandel (veränderung), der während des transformationsprozesses erfolgt >dies kann eine methode sein, um neue sichtweisen auf die dinge zu erschaffen >>*

*meine ausgangspunkte sind reale umstände (die themen variieren > aus persönlichen und kulturellen gründen)  
die daten (information, speicher, erinnerung) können in einer art matrix gesichert werden (ähnlich einer druckplatte oder einem code oder einem algorithmus, einer partitur, etc...) ...*

---

<sup>1</sup>Sennett, R. (2008): *The Craftsman*. London: Allen Lane. S. 11, eigene Übersetzung.

*mein bestreben eine installation zu entwickeln oder eine ausstellung zu machen ist es, den betrachtenden die möglichkeit zu bieten in einer gewissen reihenfolge durch die arbeit zu wandern, sie zu erforschen oder mit der arbeit zu interagieren (an ihr teilzunehmen) ...*

*grafik bietet großartige möglichkeiten des austauschs und auch des dialogs, ich denke druckgrafik >von den geschichtlichen anfängen bis heute > beinhaltet ein konzept für zusammenarbeit und kommunikation ...<sup>2</sup>*

Indem ich mich entscheide, nur über Arbeiten zu schreiben, die ich in verschiedenen Produktionsstadien auf Michaels Reise durch das RCA gesehen habe, erfülle ich mein eigenes Bedürfnis, nur über jene Dinge zu schreiben, die ich tatsächlich im echten Leben – in ‚meat world‘, wie einige Leute unseren nicht-digitalen, materiellen Kontext bezeichnen – gesehen habe. Es macht für mich einen Unterschied, ob ich etwas in natura sehe oder online. Ich fühle mich nicht in der Lage eine Arbeit vollständig zu kommentieren, mit der ich nur in Form eines JPEG-Bildes in Berührung gekommen bin, ungeachtet der Tatsache, dass dies heutzutage die Hauptform zur Rezeption und Verbreitung von Kunstwerken darstellt. Ich bin kein Technikfeind per se, aber oft hängt die Resonanz auf Kunst stark von der Raumerfahrung in Bezug auf die Arbeiten ab. Das Zusammenspiel zwischen Ort und Installation ist zentral für viele jener Arbeiten, die mich interessieren. Dies trifft auch auf im öffentlichen Raum installierte, bildschirmbasierte Arbeiten, oder Druckgrafik, zu, da deren Betrachtung sich grundlegend von der Intimität unterscheidet, die beim Anschauen eines YouTube-Videos oder JPEG-Bildes am Smartphone oder Tablet entsteht. Wenn man gemeinsam mit anderen Arbeiten betrachtet, beeinflusst das auch wie wir diese wahrnehmen. Maßstab, Materialität, Temperatur, Geruch und gesellschaftliche Funktion der Situation (Galerie, Flughafen, öffentlicher Platz, etc.), in der wir uns gerade befinden, prägen unsere Erfahrung maßgeblich. Was ich am Kontext der Druckgrafik, den ich lehre und der mir manchmal als Grundlage für Kunstwerke dient, beachtlich finde, ist die Tatsache, dass er kontinuierlich von digitalen Reproduktionsmöglichkeiten heimgesucht wird, selbst dann, wenn eine Faszination für die Freuden der Materialtransformation vorliegt. Dies ist eine geteilte Faszination und, da wir mehr denn je auf digitale Werkzeuge angewiesen sind, ein Thema, das uns alle angeht.

Michaels Arbeit *Hockney Chair* wurde für eine Ausstellung in einer kleinen Galerie am RCA gemacht, die Hockney Galerie genannt wird. Der Ausgangspunkt war ein gewöhnlicher, gefundener Sessel, ein Gegenstand, den es zu zerlegen und obsessiv zu katalogisieren galt, und zwar in einem durchdachten Prozess von unmittelbarer und digitaler Dekonstruktion. Die Arbeit erinnert an Joseph Kosuths *One and Three Chairs* (1965), in dem ein Sessel, die Fotografie eines Sessels und eine Wörterbuchdefinition des Wortes Sessel co-existieren, um das englische Wort ‚chairness‘, also Sesselhaftigkeit, zu hinterfragen; eine Arbeit, die sinnbildlich für Konzeptkunst ist und etwas, über das wir früher schon diskutiert haben. Wegerers Kunstwerk hat einen Prozess von intensiver Arbeit erfordert, da er den Sessel in 500 Würfel zerschnitt, jeden davon nummeriert, mit Namen versehen und dann in 1400 Scansvorgängen erfasst hat, um eine Art von Metadaten zu produzieren. Die Würfel wurden wieder zusammengeklebt und danach wurde der Sessel vom Balkon der Galerie geworfen. Durch den Aufprall verteilte er sich in Einzelteilen über den Fußboden. Aber die Einzelteile gingen verloren;

...>

*der (hölzerne) sessel war in der hockney galerie verloren gegangen (>nachdem wir die installation vom balkon geworfen hatten, war sie in würfelförmigen einzelteilen auf dem fußboden der galerie sichtbar, später wurden alle würfel vom reinigungspersonal entfernt), aber die würfel des sessels wurden wieder zusammengesetzt und mit den ausdrucken der scans gezeigt ... (> es ist wichtig, sie gemeinsam zu zeigen, um den prozess und die arbeit verstehen zu können)*

*nachdem dieser teil (sessel) verloren war, konnte ich die arbeit nicht mehr zeigen, das war 2010.*

*2013 > ich konnte schließlich den sessel aus kopierpapier wiederherstellen > ausschnitte der scans > und zeigte das rekonstruierte stück, mit den ausdrucken und die papierskulptur auf einer gruppenausstellung über möbel in der kunst>ich nannte das neue stück „digital hockney chair“*

><sup>3</sup>

Da ich mich an den Versuch erinnerte, die verlorenen Teile in der Müllentsorgungskette wiederzufinden, habe ich Michael darum gebeten, mir die Entstehungsgeschichte dieser Arbeit nochmals zu erzählen. Die Art der Verbreitung der Arbeit zurück in die Welt schien jedoch in einer gewissen Art und Weise angebracht, da sich durch Michaels Interesse an digitalen Schaffensformen und sein Vertrauen in die gesannten Daten bei der Herstellung des Sessels eine neuerliche Iteration eines Prozesses ergab und der Papiersessel auf vielen Gebieten interessantere Fragen aufwirft, als sein hölzernes Ausgangsobjekt.

---

<sup>2</sup>Wegerer, M.: Auszüge aus E-Mails an die Autorin

<sup>3</sup>Wegerer ibid

Das von Studenten geleitete, disziplinübergreifende Studio namens *Department 21*, das für eine Weile am RCA existierte, bot die Rahmenbedingungen für gemeinschaftliche Fragestellungen, an denen sich Michael gerne beteiligte. Mit der Gruppe teilte Michael Provisorien und Zweifel und dachte dabei über das Schaffen als eine Form von Konversation nach. Durch sein Mitwirken entwickelte sich das Ganze weiter.

*während meiner mitwirkung im d21 arbeitete ich und tauschte ich mich mit studierenden anderer abteilungen und disziplinen aus, die meine praktiken und mein denken beeinflussten.-> und ich initiierte den workshop „Echo Chambers“ gemeinsam mit einer schreibgruppe und studierenden des PhD-programms. >die zeitung „Harappa“ ist das ergebnis jenes schreib- und zeichenabends im d21 (ein projekt mit partizipatorischen elementen) > diese zeitung wurde in der grafikabteilung gedruckt, einschließlich der bilder und textfragmente dieses events <sup>4</sup>*

Indem er ein Druckzeitungs-Multiple herstellt, auf die gleiche Weise erzeugt wie gewöhnliche Zeitungen, um etwas von dem Geist des kollaborativen Schreibworkshops einzufangen, hat Michael ein Artefakt geschaffen, das auf das Alltägliche verweist. *Harappa* ist ein Palimpsest, das Spuren der Konversationen, Bilder der für den Workshop genutzten Räume und gesammelte Graffitis enthält, die während des zwischenzeitlichen, kollaborativen Schreibevents *Echo Chambers* produziert wurden. Ohne Angaben der Aus- und Leserichtung kann die Zeitung gefaltet oder als Poster gezeigt werden. Die Gestaltung reflektiert so die Bedeutung des Wortes ‚Harappa‘, das als Titel gewählt wurde, da es im Japanischen für Offenheit im Sinne eines offenen Feldes steht.

*In Black Dust*, die Arbeit, die für Michaels finale Ausstellung am RCA gemacht wurde, war eine große Papierstruktur. Diese wurde in der Mitte des Skulpturstudios installiert und sollte die sie umgebenden Werke sowohl blockieren als auch einrahmen. Da die Arbeit riesig war und in einem eher kleinen Atelierraum gemacht werden musste, sah Michael selbst die fertige Arbeit erst, als alles zusammengestellt war.

Die Arbeit ist eine maßstabsgetreue Replik eines Tors des Kernkraftwerks Dungeness in Kent, das Michael besucht hatte und wie folgt beschreibt;

*der versuch röntgen-ähnliche siebdrucke zu produzieren, um die lichtdurchlässigkeit des papiers und die spuren der nachzeichnung der struktur zu beseitigen, fängt den schaffensprozess ein und (ent)faltet sich in der gefalteten papierskulptur. da es nicht ausreichend platz zum arbeiten gab, arbeitete ich während des konstruktionsprozesses blind und war angetrieben davon, avisualität und atomares licht erforschen. alles war aufgerollt und ich musste mir fragmente als teile der ganzen struktur vorstellen.<sup>5</sup>*

Die fragile Eigenschaft von Papier und die in der Arbeit sichtbaren technischen Daten positionieren sie als Modell oder Entwurf. Derartige spezifische Referenzen verdeutlichen, dass eine Verbindung zu einem Anderswo (real oder eingebildet) wahrscheinlich angestrebt war – Postkarten des Kernkraftwerks lagen in der Nähe am Fußboden auf. Ein frei stehendes Tor ist an sich ein absurdes Objekt, sinnlos, da seine identitätsstiftende Rolle als Barriere fehlt. Wie Rose Finn-Kelceys *Pearly Gate* (1997) oder Tommy Coopers Bühnenrequisitentor ist *In Black Dust* ein Rätsel. Indem er die Hinweise für die Remontage erkennbar lässt und die Betrachtenden so auffordert, sich den Prozess der Konstruktion vorzustellen, tritt die diagrammatische Natur der Arbeit in den Vordergrund.

Der Einsatz von nicht expressiven, visuellen Codes in der Kunst (im Gegensatz zur gestischen Selbstdarstellung als leitender Mythos) knüpft an meine Faszination für Diagramme an. Das Zitat des Mathematikers Gilles Châtelet „Diagramme sind Gesten, die andere Gesten herausfordern“<sup>6</sup> bildete den Rahmen einer am ICA (Institute of Contemporary Arts) London kürzlich abgehaltenen Konferenz über das Diagramm. Es erschließt das Feld des Diagramms als eine Art kooperativ entstehendes Set von Formen und Relationen. Das verdeutlicht, was mich an diesen Formen interessiert, nämlich dass sie niemandem gehören, aber gemeinhin erkannt werden und zum Lesen einladen. Wir können Karten anfertigen und ihnen auch folgen, unsere individuellen Reisen können innerhalb eines gemeinsamen Sprachrahmens nachgespürt werden.

Richard Sennet beendet *The Craftsman* mit der Frage, welche Bedeutung *das Handwerk der Erfahrung* haben mag. Er fährt fort:

„Unser Fokus läge auf Form und Verfahren – das heißt auf Techniken der Erfahrung. Diese könnten uns sogar in einmaligen Begegnungen leiten, indem sie eine Hülle impliziten Wissens für unsere Handlungen bereitstellen. Wir

---

<sup>4</sup>Wegerer ibid

<sup>5</sup>Wegerer ibid

<sup>6</sup>*Plague of Diagrams*, Symposium am ICA London, am 22.08.2015

würden gern den Eindruck, den Menschen und Erlebnisse auf uns gemacht haben, so formen, dass diese Eindrücke auch für jene verständlich sind, die unsere Bekanntschaften und Erlebnisse nicht teilen.

... wir würden versuchen, unsere besonderen Erkenntnisse transparent zu machen, so dass andere sie verstehen und darauf reagieren können.<sup>7</sup>

Das ganze Buch ist voller Beispiele für die Schwierigkeiten überhaupt etwas transparent zu machen, besonders das, was empirisch und implizit ist, und verdeutlicht die Rolle der Ambiguität und das Spiel auf der Suche nach einem schwer greifbaren ‚Handwerk der Erfahrung‘. Indem ich über diese Beispiele von Michaels Werk gründlich nachdenke, erkenne ich, dass seine Einladung darüber zu schreiben auch eine Einladung war, viele Konversationen nochmals zu überdenken, die oft Übersetzungsfehler und Missverständnisse enthielten, aber immer produktiv waren. Die Arbeiten, die er präsentiert, fordern eigenständiges Zusammendenken und die Fähigkeit Unvollständigkeit und Fragilität zu akzeptieren. Etwas auszustellen bedeutet auch ein vorübergehendes Innehalten, bevor alles wieder in die Luft geworfen (oder auf den Boden geschmettert) wird und wir gespannt darauf warten, wo die Einzelteile landen werden.

Jo Stockham, im Februar 2016

---

<sup>7</sup>Sennet ibid S. 289