

Looping

Edge of a Wood hieß die Videoinstallation des kanadischen Künstlers Rodney Graham, die im Herbst des Jahres 2000 im Westfälischen Kunstverein gezeigt wurde. So lakonisch der Titel der Arbeit, so unspektakulär auch das, was der Besucher beim Betreten der Ausstellungsräume zu sehen bekam: Eine überdimensionale Leinwand, auf die per Videobeamer die Ansicht eines Waldrandes im Dämmerlicht projiziert wurde. Dass es sich bei dem Projizierten um ein Stück Wald handelte, war jedoch erst dann zu erkennen, als sich auf der Leinwand der Lichtkegel eines Scheinwerfers abzeichnete, der das Gelände nach und nach in immer grellerem Licht tauchte. Die typischen, rhythmisch pulsierenden Motorengeräusche, begleitet von den ebenso typischen Bewegungen des Windes in den Baumkronen, ließen keinen Zweifel daran, was da als Lichtquelle fungierte. Mehr als indirekte Schlussfolgerungen waren dem Betrachter allerdings nicht möglich; einmal, weil die Licht produzierende Flugmaschine während der gesamten Zeit unsichtbar blieb, dann aber auch, weil es praktisch unmöglich war, sich ein kohärentes Bild von der nächtlichen Szenerie zu machen. Durch die schweifenden Bewegungen des Scheinwerfers wurden nämlich immer nur bestimmte Teile des Waldes beleuchtet, während die zuvor erhellten gleich wieder im Dunkel der Nacht verschwanden. Einzelheiten, wie die Umrisse der Bäume oder die Art der Vegetation, waren daher nur schwer zu erkennen, genauso wie es einer gewissen Gedächtnisanstrengung bedurfte, um die fragmentierten Ansichten zu einem Gesamtbild zusammenzufügen.

Ganz so unspektakulär und gewöhnlich war das Gezeigte dann aber doch nicht, denn wer würde angesichts solcher Bilder nicht an die vertrauten Auftritte der Obrigkeit denken, die ihre Such- und Kontrollaktionen ja nur zu gerne mit Hilfe des „fliegenden Auges“ durchführt? Schon den Besuchern des legendären Woodstock-Festivals schwante nichts Gutes, als sie die Helikopter der US-Army über sich kreisen sahen, und die meisten waren auch dann nicht beruhigt, als man ihnen versicherte, dass es sich um Ärzte-Teams handelte, die den medizinischen Notstand beheben sollten. In Münster hingegen erfuhr der Besucher erst gar nicht, warum der Hubschrauber über dem Waldrand kreiste und was er dort zu suchen hatte. Stattdessen blieb es ihm selbst überlassen, sich einen Reim darauf zu machen oder das Ganze als ein optisches Spektakel ohne tieferen Sinn zu betrachten.

Besser informierte Besucher wussten natürlich, dass es bei dieser Arbeit weder um irgendwelche Verfolgungsjagden noch um die sinnlich-ästhetische Wirkung eines nächtlichen Hubschrauberfluges geht. Vielmehr erkannten sie die Themen wieder, die in Grahams Oeuvre regelmäßig vorkommen - Wahrnehmung, Erscheinung, Bewusstsein oder, was in diesem Fall besonders augenfällig war, das kinematografische Dispositiv. Vielleicht sollte man besser sagen: Sie erkannten das Feld der Recherche wieder, auf dem sich die Aktivitäten des Kanadiers normalerweise abspielen, denn natürlich haben seine Erkundungen nicht die Strenge wissenschaftlicher Forschungen, sondern folgen einer anderen, nicht ganz leicht zu durchschauenden Logik. Wahrscheinlich fielen dem Kenner seines Oeuvres deshalb auch keine „Forschungsergebnisse“ ein, sondern Werke mit ähnlichem Charakter: Arbeiten wie *Illuminated Ravine*, eine Outdoor-Installation aus dem Jahre 1979, oder der wenig später entstandene Film *Two Generators* (1984), wo es ebenfalls um Phänomene geht, die erst durch die Beleuchtung zu einer wahrnehmbaren Realität werden und die sofort wieder verschwinden, wenn die Licht erzeugende Apparatur nicht mehr vorhanden ist. Möglicherweise erkannten sie aber auch eine Beziehung zwischen dem Hubschrauber und der Postkutsche in *Camera Obscura Mobile* (1996), denn auch dort geht es um eine Konstruktion, die uns eine neue Art des Sehens ermöglichen soll. Und was wäre ein Hubschrauber anderes - wenn er nicht gerade als Waffe oder als Transportmittel benutzt wird - als eine „Sehmaschine“? Vielleicht ließe sich die nächtliche Szenerie sogar als Metapher für das menschliche Bewusstsein verstehen, das ja ebenfalls durch die Gleichzeitigkeit von Erscheinen (Erkennen) und

Verschwinden (Vergessen) bestimmt ist, und in dem sich das Dunkel zumeist nur ganz allmählich oder in schweifenden Bewegungen lichtet.

So weit so gut. Wie aber soll ein Besucher, der mit Grahams Arbeiten nicht vertraut ist, auf solche Zusammenhänge kommen? Das heißt: Wie sollte er in der Projektion eines spärlich beleuchteten Waldrandes das Ergebnis einer künstlerischen Auseinandersetzung erkennen? Auf den ersten Blick ein ziemlich hoffnungsloses Unterfangen; doch vergessen wir nicht, dass Arbeiten wie *Edge of a Wood* in der Kunstwelt von heute keine Seltenheit sind. Wer sich heutzutage mit zeitgenössischer Kunst beschäftigt, hat es eigentlich immer mit Werken zu tun, die sich nicht von selbst verstehen. Oder besser: bei denen sich das, was man üblicherweise Verstehen nennt, nur unter bestimmten Bedingungen einstellt. Das gilt besonders für die Art von Kunst, die man in Kunstvereinen zu sehen bekommt, jenen Hochburgen der Avantgarde, in denen die Vermittlung des Abweichenden in der Regel sogar zum Programm gehört. Das heißt: Wer ein solches Experimentierfeld neuartiger Kunstpraktiken aufsucht, rechnet wahrscheinlich schon damit, auf etwas zu treffen, das seine Wahrnehmungsgewohnheiten durchkreuzt. Und wer dies einigermaßen regelmäßig macht, wird deshalb auch die anspielungsreichen, überdeterminierten Gebilde kennen, die so typisch für die heutige Kunstproduktion sind. Ja, er wird es vielleicht sogar zu schätzen wissen, dass ihm diese Gebilde ihr Geheimnis nicht sofort preisgeben und ihn zwingen, sich eingehender mit ihnen zu beschäftigen.

Vergessen wir auch nicht, dass sich der Status des Kunstwerks im Laufe der letzten Jahrzehnte verändert hat. Arbeiten wie *Edge of a Wood* werden heute nicht mehr nur als Einzelwerke wahrgenommen, sondern fast immer im Horizont eines Gesamtwerks. Die Kunsttheorie hat uns gelehrt, dass es sinnvoll ist, die übrige Produktion des Künstlers mit einzubeziehen, sie gewissermaßen als sinnstiftenden Hintergrund zu betrachten, der dem jeweiligen Werk seine konkrete Bedeutung verleiht. Ein Kunstwerk zu sehen und bei seinem Anblick an die übrige Produktion des Künstlers zu denken, ist dadurch zu einer Selbstverständlichkeit geworden, einem Reflex, dem sich kaum jemand entziehen kann. Das mag einer bestimmten Vorstellung von Kunsterfahrung widersprechen, ist aber in gewisser Weise folgerichtig, wenn man in einer Kultur wie der unsrigen lebt. Schließlich ist das Leben in dieser Kultur immer irgendwie auf „Sinn“ ausgerichtet, sodass selbst den sinnlos erscheinenden Aktivitäten eines Künstlers in der Regel noch eine Motivation zugeschrieben wird - und sei es nur die Bestreitung des Sinnprinzips.

Umgekehrt wissen mittlerweile auch die Künstler, dass das Publikum ihre Werke auf die Totalität des Oeuvres bezieht und dass es die Künstlerpersönlichkeit als Orientierungsgröße benutzt. Selbst Mitglieder der „Sinngesellschaft“, kennen sie die Reflexe und Routinen, die der Betrachter an den Tag legt, wenn er ihren Werken begegnet. Durchaus möglich, dass sich manche sogar schon auf diese Reflexe verlassen, dass sie mit einem Betrachter rechnen, der etwas verstehen will und aus diesem Grund auch bereit ist, nach den entsprechenden Bezügen zu suchen. Was sie in dieser Erwartung bestärken könnte, ist nicht zuletzt auch die erwähnte Vermittlerrolle der Kunsttheorie: Deren Arbeit zielt fast immer auf einen irgendwie gearteten Zusammenhang ab, auf Kontexte und Referenzen, die dem jeweiligen Werk einen bestimmten Platz im Gefüge unserer Kultur anweisen.

Bedenklich wäre diese Entwicklung auch nur dann, wenn der fragliche Grad an Transparenz tatsächlich erreichbar wäre, das heißt, wenn Werke, die sich in ihrer Komplexität und Subtilität auch noch von selbst verstehen, ein realistisches Ziel darstellten. Genau dies scheint aber heute nicht mehr der Fall zu sein oder doch immer unwahrscheinlicher zu werden. Viel zu komplex und zu spezialisiert ist unsere Kultur, als dass sich ein unmittelbar kommunizierendes Werk noch vorstellen ließe. Deshalb gibt es bereits eine Vielzahl von Künstlern, die die Vorstellung eines solchen vollkommenen Zeichens mit Skepsis betrachten oder sie allenfalls noch als fernes Ideal ansehen. Künstler, die die Erfahrung gemacht haben, dass die meisten Themen einfach zu vielschichtig sind, als dass man sie mit einer Bilderserie, einem Film oder einer Installation auf den Punkt bringen könnte. Beziehungsweise, die schon gar nicht mehr davon ausgehen, dass sich die Komplexität unserer Welt mit künstlerischen Mitteln überhaupt wiedergeben lässt. Für sie ist das Kunstwerk deshalb auch

weniger eine definitive Formulierung als ein Denkanstoß, der den Betrachter dazu bringen kann, weiterzufragen und das Gesehene in sich arbeiten zu lassen.

Interpreten, die ihr Augenmerk auf solche Verschiebungen richten, würden *Edge of the Wood* wahrscheinlich als typisches Produkt unseres Zeitalters betrachten. Craig Owens beispielsweise, dessen Theorie der Postmoderne sich mit einem Organisationsprinzip (*organizing principle*) befasst, das man ohne weiteres auf die Werke von Rodney Graham beziehen könnte. Schließlich steht im Mittelpunkt dieser Theorie ein Modus der Referenz, der sich deutlich von den traditionellen Formen der künstlerischen Bedeutungsproduktion unterscheidet. Genauer gesagt handelt es sich um eine Art Dekomposition, die das in sich geschlossene, sinnstiftende Werk in eine Anzahl von Bedeutungsfragmenten zerlegt. Künstler, die sich dieses Prinzip zu Eigen machen, versuchen demzufolge nicht mehr, die perfekte Form zu finden, sondern verlegen sich auf das Akkumulieren und Arrangieren von Fundstücken. Das heißt: Sie versuchen die Welt nicht mehr über eigenhändig geformte Objekte oder selbst geschaffene Bilder zu interpretieren, sondern präsentieren dem Betrachter Bruchstücke des Realen, die sie zwar für ihn aufbereiten und umgestalten, deren Bedeutung aber von ihm selbst ermittelt werden muss. Außerdem tun sie dabei etwas, was man in früheren Zeiten eher als Zeichen von Schwäche gedeutet hätte: Sie lösen den „großen Wurf“ in eine Folge von Anläufen auf; sie produzieren Serien oder arbeiten in offenen Projekten, die sie über einen längeren Zeitraum verfolgen. Das heißt: Es handelt sich um eine Praxis, die ihr Thema nicht mehr auf direktem Wege ansteuert, sondern die es umkreist, die eher geduldige Recherche als scharf fokussierte Analyse ist.

Owens nennt dieses Organisationsprinzip „allegorisch“ und sieht darin etwas Grundlegendes, das die Werke der zeitgenössischen Kunst von denen früherer Jahrzehnte unterscheidet.[1] Für ihn ist dieses Prinzip sogar die eigentliche Signatur unseres postmodernen Zeitalters, einer Epoche, die sich von bestimmten Leitbildern verabschiedet hat - darunter auch dem Ideal des unmittelbar kommunizierenden „Symbols“ - weil sie diese als Relikte einer überholten Denkweise ansieht. Dagegen ist das Wesentliche des allegorischen Prinzips, dass der Akt der Repräsentation oder Identifikation praktisch ins Unendliche verschoben wird. Wer um den allegorischen Charakter seiner Schöpfungen weiß, wird sich zwar weiterhin um gelungene Formulierungen bemühen; er wird jedoch im Gedächtnis behalten, dass es sich um vorläufige Lösungen handelt, die jederzeit von einer neuen Version abgelöst werden können.[2] Philosophisch gesprochen heißt das: Er wird auf Distanz gehen zur Metaphysik der Präsenz, die dem besonderen Denkstil des Abendlandes zugrundeliegt. Genauso könnte man aber auch sagen, dass er damit von einem weniger idealistischen Menschenbild ausgeht, dass er die Möglichkeiten des Menschen, etwas Herausragendes zu produzieren, deutlich nüchterner einschätzt als dies seine Vorläufer getan haben.

Rodney Graham liefert uns mit seinen Arbeiten die humorvoll-ironische - man ist geneigt zu sagen: die transatlantische - Variante dieser künstlerischen Selbstkritik. Tatsache ist jedenfalls, dass sie bei ihm nicht im Zeichen des Verlustes steht wie bei Tuymans, Richter und anderen Europäern, sondern dass sie stets mit einer Portion Ironie vorgetragen wird. Graham nimmt uns mit auf eine Reise durch die Welt der kulturellen Gebilde, der Artefakte, Rituale und Apparaturen und zeigt sie uns aus einem Blickwinkel, aus dem wir sie normalerweise nicht betrachten. Das heißt konkret: Er verfremdet sie, oder besser, er *entfremdet* sie so weit von uns, dass wir bestimmte Züge an ihnen entdecken, die uns normalerweise nicht aufgefallen wären. Was wir von Graham zu sehen bekommen, hat daher auch nicht mehr viel mit künstlerischer Formgebung oder mit Werken im herkömmlichen Sinne zu tun. Eher könnte man sein Oeuvre als Ansammlung von „Kunststücken“ bezeichnen, von aufwendigen Maßnahmen, die teils durch ihre Größenordnung, teils aber auch durch ihre Skurrilität verblüffen. Bezüge zu den grundlegenden Mustern unserer Kultur, ihren Systemen und Techniken sind aber so gut wie immer vorhanden. Großangelegte Retrospektiven wie die in Düsseldorf, Toronto oder Los Angeles lassen dies weitaus besser erkennen als die eher ausschnittshafte Präsentation in Münster. Denn bei diesen Gelegenheiten kann man ihn sehen, den Kontext des Gesamtwerkes, und man begreift, dass sich

Graham in seinen Arbeiten ganz gezielt mit dieser Kultur befasst, mit der Art und Weise, wie sie Erfahrungen macht und Erkenntnisse gewinnt; dass er aber auch die Prinzipien erforscht, nach denen sie die Bilder und Illusionen produziert, die den Inhalt unseres Bewusstseins ausmachen.

Was man dabei sehen kann, ist ferner, dass Graham sich vor allem mit Phänomenen beschäftigt, die zum Kernbestand der Moderne gehören. Viele seiner Arbeiten nehmen ganz direkt auf Vertreter dieser Epoche Bezug - auf Freud, Wagner, Hitchcock, Lewis Carroll, Dan Graham, Donald Judd, um nur einige zu nennen - deren Arbeiten zum Zeitpunkt ihres Entstehens ausgesprochen innovativ und richtungsweisend waren. Ja, die mit dem, was sie produziert haben, zu Begründern eines bestimmten Handlungsmusters - eines „Paradigmas“ im eingangs genannten Sinne - geworden sind. Jedenfalls scheinen diese Leistungen für Graham etwas Faszinierendes zu besitzen, das ihn dazu bringt, sich immer wieder mit ihnen zu beschäftigen und sie als charakteristische Formen des Weltbezugs unter die Lupe zu nehmen. Wollte man sich auf einen etwas gewagten Begriffstransfer einlassen, könnte man seine Arbeit deshalb auch als zeitgemäße Variante der „Genrekunst“ bezeichnen, das heißt, als Kunst, die sich mit den generischen Formen befasst, die in unserer Kultur zirkulieren, mit den Idiomen und Formaten, die für unsere Beziehung zur Wirklichkeit bestimmend sind.[3]

Typisch für Graham ist allerdings, dass seine Arbeit an diesen Phänomenen ganz unterschiedlich ausfällt, so dass es für den Betrachter nicht immer leicht ist, die Gründe für die unterschiedliche Wirkung zu untersuchen und zu erklären.

Entschiedenheit, die seine Werke auszeichnet, für den Betrachter nahezu ungreifbar bleibt. Weder gibt es bei ihm eine Handschrift, die sich als Spur einer empfindsamen Künstlerseele lesen ließe, noch besitzen seine Arbeiten die Schärfe, die man mit einer kulturkritischen Haltung verbindet. Allenfalls seine fast schon obsessive Genauigkeit, gepaart mit Witz und Ironie, ließe sich im Sinne einer Signatur verstehen. Man weiß daher im Grunde nicht, wer dieser Rodney Graham eigentlich ist, welche Position er als Künstler/Urheber einnimmt, beziehungsweise, wo der distanzierte Beobachter aufhört und die „interessierte“ Privatperson beginnt.

Erschwerend kommt hinzu, dass uns der Kanadier nicht nur als bildender Künstler begegnet, sondern auch als Musiker,[4] und dass die Bedeutung dieser „Nebendisziplin“ für seine Kunst nicht gerade leicht zu beurteilen ist. Tatsache ist nämlich, dass auch die Musik zu den kulturellen Phänomenen gehört, die Graham in seinen Arbeiten thematisiert, wobei er sich durch diverse Appropriationen und Transformationen buchstäblich in sie „einschreibt“. Was sie dafür prädestiniert, ist zunächst, dass es bei ihr zahllose Strukturen gibt, an denen er sich abarbeiten kann: kleinere und größere Formate, die sich in unterschiedliche Register aufteilen lassen, Stile und historische Entwicklungen, die das Feld der Musik auf spezifische Weise strukturieren und darüber hinaus sogar Bezüge zu den übrigen Bereichen der Kultur aufweisen. Des Weiteren natürlich, dass sich um diese Strukturen herum ein umfangreiches Wissen gebildet hat - Regelwissen, Urteilsvermögen, aber auch handwerklich-technisches Können, das von den Beteiligten erworben werden muss und zu einer Vielzahl von Abstufungen und Hierarchien führt. Was Graham mit der Musik thematisiert, ist demnach eine eminent soziale Praxis, durch die bestimmte Kardinaltugenden unserer Kultur, wie Fleiß, Disziplin und Innovationsgeist, immer wieder aufs Neue bestätigt werden. Auf diesen Zusammenhang beziehen sich einige seiner spektakulärsten Arbeiten, wie die von ihm selbst geschriebene „Komposition“ *Parsifal 1882 - 38969364735* aus dem Jahre 1990, wo er den Einschub, den Wagners Assistent Engelbert Humperdinck dem Libretto hinzugefügt hatte, auf die aberwitzige Länge von 39 Milliarden Jahren ausdehnt,[5] oder die Klanginstallation *The King's Part* (1992), wo er eigens einen schalldichten Kubus mit Foyer und Treppenaufgang bauen lässt, um die Klappengeräusche eines Flötenkonzerts hörbar zu machen, das zu den Lieblingsstücken Friedrichs des Großen gehörte. Fast allen diesen Arbeiten ist außerdem gemeinsam, dass sie von anderen Wissensmaterien, von mathematischen, naturwissenschaftlichen und technischen Prinzipien Gebrauch machen. Auf diese Weise betont Graham die rationale Seite der Musik, unterstreicht er, dass es sich bei ihr um eine Kunst handelt, die aufs Engste mit der umgebenden Kultur verwoben ist.[6]

Andererseits ist die Musik aber auch der Bereich, zu dem er selbst ein besonderes, affektives Verhältnis hat. Nicht nur, weil er im Laufe seines Lebens in diversen Rockbands gespielt hat, sondern weil es darin Ausdrucksformen gibt, die eine besondere Anziehungskraft auf ihn ausüben. Vor allem das Bild des Singer/Songwriters ist es, das ihn fasziniert, jenes modernen Troubadours, der mit einfachsten Mitteln zu einer direkten Form der Kommunikation gelangt. Natürlich weiß Graham, dass dieses Bild genauso ein kulturelles Muster ist wie das Bild des Virtuosen, dennoch kann er sich dessen Faszination nicht ganz entziehen. So könnte man die mehr als drei Dutzend Songs, die er mittlerweile eingespielt hat, als Auszeit von der konzeptuellen Arbeitsweise betrachten, die seinen „Alltag“ als Künstler ausmacht; man könnte darin aber auch den - durchaus ernst gemeinten - Versuch sehen, eine Stimme zu finden, die ähnlich präsent und ausdrucksstark ist wie die der großen Vorbilder. Graham selbst spricht von einer „ambivalenten“ Konstellation und scheut sich auch nicht, seine musikalischen Versuche als Steckenpferd zu bezeichnen; andererseits ist ihm bewusst, dass dieses Hobby bei ihm einen ganz anderen Stellenwert hat als bei einem gewöhnlichen Freizeitmusiker. Das heißt: Selbst wenn es eher ein Nebenschauplatz ist, hat es die Tendenz, ihn voll und ganz zu absorbieren und seine Vorstellungswelt zu besetzen. So dass es durchaus vorkommen kann, dass die Zeilen eines Songs in einem Film wieder auftauchen oder dass sie ihm sogar eine Anregung für eine neue Arbeit liefern.

Auch wenn nur schwer vorstellbar ist, dass sich ein Künstler wie Graham überhaupt mit Dingen beschäftigt, die nichts mit seiner Arbeit zu tun haben, kann uns diese besondere Konstellation vielleicht helfen, das

Besondere seiner Kunst etwas deutlicher zu erkennen. Darüber hinaus kann sie das allzu vertraute Bild des Künstlers als Kulturanalytiker und -kritiker für eine Sichtweise öffnen, die der komplexen Situation näher kommt, in der sich die meisten Kunstproduzenten heute befinden. Sie, die sich mittlerweile daran gewöhnt haben, ihre privaten Belange in die eigene Arbeit einfließen zu lassen, die aber weiterhin vor der Frage stehen, was sie von ihren geheimen Wünschen und Obsessionen öffentlich machen sollen.

Graham wäre nicht der erste, der kein allzu deutliches Bild von seiner Rolle als Künstler hat und der sein Künstlerdasein deshalb auch als Möglichkeit der Klärung und Selbstreflexion begreift. Für diese Möglichkeit spricht nicht zuletzt, dass sich einige seiner Arbeiten ganz direkt auf die Person des Künstlers beziehen lassen, auf die Mythen und Klischees, die sich um diese prototypische Figur der Moderne gebildet haben. Schließlich sind die Charaktere, die in seinen Kostümfilmen auftreten - der Herumtreiber, der Abenteurer, der Dandy - keine beliebigen Figuren, sondern unterschiedliche Verkörperungen des Einzelgängers, und nach allem, was wir wissen, könnte das auch heißen: verschlüsselte, metaphorische Darstellungen des Künstlers und Intellektuellen. Besonders das Bild des rastlos umherreitenden Cowboys, das der Kanadier in *How I became a rambling man* (1997) aufgreift, ist diesbezüglich ein deutlicher Hinweis, schließt es doch an das bekannte Motiv des Außenseiters an, der der Gesellschaft den Rücken kehrt, weil er in ihr nicht heimisch werden kann. Bezeichnenderweise zeigt uns Graham diesen prototypischen Einzelgänger aber nicht mehr als das heroisch-romantische Subjekt, das wir aus zahlreichen Filmen und Romanen kennen, sondern als einen Gefangenen der Umstände, als hilflos Umherirrenden, für den es offenbar kein Entrinnen aus der Wiederkehr des Gleichen gibt. Und das bedeutet eben auch: für den die klassischen Erzählmuster, die Selbstbehauptungs- und Selbstfindungsgeschichten keine Gültigkeit mehr besitzen.

Wie also, wenn uns diese kuriose Versammlung von Alter Egos - die entrückten Protagonisten in *Halcion Sleep* und *Phonokinetoscope* darf man wohl auch dazu zählen - auf eine andere, weniger stereotype Lesart des Grahamschen Werkes hinweisen würden? Eine, die das vertraute Bild des Künstlers als Kulturbeobachter zwar nicht außer Kraft setzt, die es aber gewissermaßen rekursiv werden lässt, indem sie den Beobachter in die Analyse mit einbezieht? Denn eigentlich führt uns Graham in seinen Filmen nur in szenischer oder spielerischer Form vor, was er auch in den übrigen Arbeiten praktiziert: die Distanzierung vom Bild des Künstlers als souveränem Schöpfer und das demonstrative Eintauchen in eine andere, gleichsam „fremdbestimmte“ Art von Subjektivität. Thema wäre demnach auch das heroische Künstlersubjekt der Moderne, jenes Ebenbild des bürgerlichen Entrepreneurs, der nicht nur die Probleme zu lösen versteht, die in seinen Projekten auftauchen, sondern - gleichsam als Krönung seiner Tugendhaftigkeit - dabei auch noch einen Beitrag zur Weiterentwicklung des eigenen Metiers leistet. Bei Graham wird daraus ein Subjekt, das sich zwar um solche Leistungen bemüht, das aber letztlich nicht in der Lage ist, diesem Bild voll und ganz zu entsprechen. Ein zu spät Gekommener, der bestimmten Idealen der Vergangenheit naheifert, sich aber damit begnügen muss, seinen Mangel an Originalität durch Sekundärtugenden zu kompensieren. Und, was für Grahams Alter Egos typisch ist: der an dieser Situation nicht verzweifelt, sondern sich in der Rolle dessen einrichtet, der Ergänzungen und Einschübe vornimmt.

Wer nach den Spuren dieses anderen, weniger heroischen Künstlersubjekts sucht, wird bei Graham gleich an mehreren Stellen fündig. Nirgendwo sonst hat es jedoch so deutlich Gestalt angenommen wie im Loop, jenem Formprinzip, von dem der Kanadier in zahlreichen Arbeiten Gebrauch macht. Als geschlossenes System der Formproduktion negiert die Endlosschleife ja wenigstens zwei der wichtigsten Kunstwerte, die das westliche Kunstsystem hervorgebracht hat: Zum einen ist es die Vorstellung einer dynamischen Werkgenese, bei der ein bestimmtes Motiv konsequent entfaltet und zu einem irgendwie gearteten Abschluss gebracht wird. Was der Loop diesem Modell entgegensetzt, ist eine in sich kreisende Struktur, die dem Rezipienten zwar nicht den Genuss des gelungenen Auftakts und Schlussakkords bietet, vor deren Hintergrund sich aber bestimmte Mikrostrukturen abheben können, die beim Hören oder Betrachten eine besondere, geradezu hypnotische

Wirkung entfalten. Genauso ist der Loop aber auch eine Absage an das Ideal des erfindungsreichen Urhebers, jenes allmächtigen Schöpfersubjekts, das dank seiner Kreativität ständig neue, nie da gewesene Formen produziert. Oder sagen wir besser: er verlagert diese Kreativität auf eine Ebene, wo es weniger um die fortgesetzte Produktion des Neuen als um subtile Modulationen und um ausgeklügelte Effekte geht.

Zu beobachten sind diese Effekte vor allem in Grahams Kostümfilmern, wo sich die Endlosschleife ja durch eine einfache technische Vorrichtung herstellen lässt, sowie in den „Endlos-Kompositionen“, die ein bestimmtes Motiv an infinitum durchspielen. Darüber hinaus tendieren aber auch jene Arbeiten zur Struktur des Loops, bei denen sich der Künstler in vorhandene Werke einschreibt oder bei denen er Werkformen aufgreift, die bereits zum festen Bestand des Kunstsystems gehören. So, wie es auch beim Foto-Diptychon *Fishing on a Jetty* (2001) der Fall ist, wo er zum einen das Genre der inszenierten Fotografie zitiert, mit Hitchcocks *To Catch a Thief* (1955) aber auch einen Klassiker der Filmgeschichte ins Spiel bringt, in dem das Motiv der Verkleidung und Selbstinszenierung eine entscheidende Rolle spielt. Das heißt: wo er durch die Verknüpfung verwandter Motive ein Gefüge von Referenzpunkten erzeugt, das die Gedanken und Assoziationen des Betrachters - potentiell endlos - um bestimmte Sachverhalte kreisen lässt. Nicht nur um die rätselhaften Details des Bildaufbaus, sondern auch um das Verhältnis von Identität und Rollenspiel oder von Originalität und Nachahmung in und außerhalb der Kunst. Ja, vielleicht sogar um die Situation des Hollywoodstars (Rock Hudson), der seine Homosexualität verbergen muss und daher auch in dieser Hinsicht zum Schauspielern gezwungen ist. Jedenfalls ist das Ergebnis kein einfaches Foto, sondern eine komplexe Figuration, die den Betrachter gleich auf mehreren Ebenen anspricht, da sie neben dem Sehinn auch sein Wissen und sein Assoziationsvermögen auf den Plan ruft. Genauso wenig aber auch ein simples Bildrätsel, weil es für die verschiedenen Deutungsalternativen keine „Lösung“ im Sinne einer gültigen Interpretation gibt.

Daneben gibt es bei Graham aber auch Arbeiten, die sich dem Mythos des schöpfungsmächtigen Künstlers noch in einer anderen, gleichsam quantitativen Hinsicht verweigern: Werke, die auf den ersten Blick ein hohes Maß an Stringenz aufweisen und durch ihr minimalistisches Design sogar eine gewisse Eleganz besitzen, die aber dennoch nicht der vertrauten Ökonomie des Kunstwerks entsprechen. Und das heißt vor allem: die nicht die Leichtigkeit atmen, die der Kunstliebhaber an den Meisterwerken der Moderne so schätzt, sondern in denen, wie beim erwähnten Kubus mit Gangway, ein groteskes Missverhältnis zwischen Aufwand und Ergebnis besteht, eine regelrechte Überproduktion an Redundanz und Rauschen. So, als habe sich ein Amateur ins Pantheon der großen Meister geschlichen und versuchte, es ihnen durch Fleiß und Beharrlichkeit oder durch besonders extravagante Einfälle gleichzutun. Beziehungsweise: als wolle er beweisen, dass in der Kunst auch ein Elaborat, ein aufwendig gemachtes Werk an die Stelle des glücklichen Wurfs treten kann.

Natürlich könnte man hier bei den vertrauten Deutungsmustern bleiben und diese Exzesse als Teil einer subtilen Strategie betrachten. Schließlich geht es heutzutage für den Künstler auch darum, die allzu direkten Formen der Kulturkritik zu vermeiden; und eine Möglichkeit, dies zu tun, besteht zweifellos darin, das Spiel des Gegners ein Stück weit mitzuspielen, um es dann durch Übersteigerung ad absurdum zu führen. Doch hätte man damit eben nur das gängige Bild des distanzierten Beobachters bestätigt, der die Zusammenhänge bereits erkannt hat und seine Werke mit kühlem Blick und ebenso kühlem Herzen produziert. Das heißt: Man hätte überspielt, dass es in Grahams Kunst neben der demonstrativ-dekonstruktiven Ebene auch eine Erfahrungsebene gibt, etwas, das den Künstler fasziniert und dessen Erkundung er deshalb einen wesentlichen Teil seiner Arbeit widmet.[7] In diesem Fall handelt es sich um Bewusstseinsphänomene, die im geregelten Ablauf des Alltags keinen Platz finden und in der Regel sogar absichtlich daraus verbannt werden: um Zustände der Bewusstlosigkeit, um Absenzen und Automatismen, aber auch um Formen der Dauer (*durée*), der subjektiv erlebten Zeit. Um jene dunkle Materie des Bewusstseins also, die gewöhnlich unsichtbar ist, die aber dennoch zu unserer mentalen Existenz gehört und ihre bewussten Vollzüge zum Teil sogar ermöglicht.

Typisch für Graham ist jedoch wiederum, wie er mit diesen Phänomenen umgeht, die ja beileibe keine neue Entdeckung sind, sondern zu den zentralen Motiven der modernen Kunst und Literatur gehören. Nicht so

nämlich, wie dies viele Künstler vor ihm getan haben, nicht, indem er nach neuen Zugangsweisen sucht, sondern indem er sich der bereits bekannten Hilfsmittel bedient. Ganz demonstrativ, um nicht zu sagen: brachial, geschieht dies in *Halcion Sleep*, wo der gewünschte Zustand durch eine doppelte Dosis des gleichnamigen Schlafmittels herbeigeführt wird, oder in *Phonokinetoscope*, wo es ein Blättchen LSD ist, das den Protagonisten in die nötige Stimmung versetzt. Auf diese Weise gibt uns Graham zu verstehen, dass er dem Mythos des introvertierten, sich selbst erforschenden Künstlers nicht mehr recht traut und sich deshalb auch nicht mehr allzu lange mit den entsprechenden Experimenten aufhalten möchte.

Eher im Geiste der Moderne sind da schon jene Arbeiten, die versuchen, diese besonderen Zustände über die erwähnten Verfahren herbeizuführen. Genauer: die eine Situation heraufbeschwören, in der sich die Verfahren verselbständigen und die resultierenden Systeme, wie Graham es ausdrückt, in eine Art „Delirium“ geraten. Dazu zählen besonders jene, die ausdrücklich auf ein verändertes Zeiterleben abzielen, indem sie den Betrachter mit Strukturen konfrontieren, die sich im Horizont der normalen, chronometrisch vermessenen Zeit gar nicht mehr verarbeiten lassen. So, wie es besonders in den erwähnten Kompositionen geschieht, wo Graham durch die gezielte Dehnung der vorhandenen Partitur eine radikale Verlangsamung der Wahrnehmung herbeiführt, oder bei der *School of Velocity* (1993), wo sein eigenmächtiges Umschreiben des Originals eine Situation entstehen lässt, die imstande ist, unsere vertraute Zeitökonomie aus den Angeln zu heben. Denn wer sich wirklich auf sie einließe, wäre gar nicht mehr in der Lage, in der gewohnten Weise am Leben teilzunehmen. Grahams Musik würde ihn buchstäblich in andere Gefilde transportieren, dorthin, wo Uhren und Kalender keine Rolle mehr spielen.

Eine andere, nicht ganz so „delirante“ Zeiterfahrung lässt sich dagegen mit *City Self/Country Self* machen, einem etwa vierminütigen Kurzfilm, der ebenfalls in Form einer Endlosschleife montiert ist. Hier findet die Dehnung der Zeit gewissermaßen auf der Mikroebene statt, innerhalb einer kurzen Sequenz, die sich durch den Einsatz der Schnitttechnik in eine Art Abgrund oder Zeitfalle verwandelt: Graham präsentiert uns ein merkwürdig gekleidetes Individuum, sein „Country Self“, das mit staunenden Augen durch die Straßen einer unbekanntes Stadt schlendert, bevor es in eine peinliche Kollision mit seinem elegant gekleideten „City Self“ verwickelt wird. Was dann geschieht - die Bestrafung des Landbewohners, der einen Tritt in den Hintern erhält und dabei seinen Hut verliert - wird von Graham nach Art der Klassiker in eine alptraumhaft-surreale Szene verwandelt. Zunächst einmal durch den Gebrauch der Zeitlupe, die dem Vorgang eine seltsame, geradezu schicksalhafte Bedeutung verleiht, dann aber auch durch den Einsatz von Parallelmontage und Anschnitt (*close up*), die zusammen mit der Begleitmusik eine merkliche Dramatisierung des Geschehens bewirken. Zwar hat die Sequenz längst nicht so viele Einstellungen wie die berühmte Duschenszene in Hitchcocks *Psycho*, und die Folgen für den Protagonisten sind auch weniger dramatisch, doch ist die Wirkung auf den Zuschauer durchaus vergleichbar: Was sich normalerweise zur Einheit einer Handlung zusammenschließt - einem „Wahrnehmungsfilm“, den das Gehirn bekanntlich selbst erzeugt - zerfällt durch die kunstvolle Montage in eine Folge von diskontinuierlichen Ansichten. Anders gesagt: Was Graham mit Hilfe der filmischen Gestaltungsmittel erzeugt, ist ein Wahrnehmungsereignis, das wie ein Unfall über den Zuschauer hereinbricht. Etwas Unkontrollierbares, Unfassbares, das ihn schlichtweg überfordert, weil es ihm binnen kürzester Zeit eine Vielzahl gegenläufiger Signale liefert. Die Folge davon ist aber, dass die viel gepriesene Subjektivierung des Zeiterlebens hier eher ein Gefühl der Entfremdung und Ohnmacht hervorruft, eine regelrechte Zeitdeformation, die für die Betroffenen nichts Befreiendes mehr hat.

Vielleicht ist diese *Psycho*-logische Lesart ja auch eine Möglichkeit, um dem Rätsel von *Edge of the Wood* auf die Spur zu kommen. Schließlich stellt auch dieser kleine Film auf seine Weise ein Ereignis dar, ein visuelles Vorkommnis, das sich den gewohnten Verarbeitungsroutinen widersetzt. Da es hier weder den Kontext einer Geschichte noch ein erkennbares Darstellungsziel gibt, entsteht eine Irritation, die auch nach mehrmaligem Ansehen des Videos nicht verschwindet. Im Gegenteil: Gerade das wiederholte Abspielen der Szene, gerade das An- und Abswellen des Motorengeräusches mit den zugehörigen Beleuchtungsphänomenen sorgt dafür, dass das Ganze etwas Obsessives, Bedrohliches erhält. Dabei entfaltet der Loop ein weiteres Mal seine

besondere, geradezu psychotrope Wirkung, indem er die verschiedenen Details zu einem Muster verfestigt, einer Art Ritornell, das die Tendenz hat, sich im Gedächtnis des Zuschauers festzusetzen und ihn nicht mehr loszulassen. Unterstützt wird er dabei durch die besondere Präsentationsform, die, wie alle Kino-ähnlichen Situationen, eine Verinnerlichung des Gesehenen begünstigt. Das heißt: Ähnlich wie Traum sieht sich der Zuschauer in eine andere Welt versetzt, in der er mit seinen Vorstellungen und Erinnerungen - möglicherweise aber auch mit seinen verdrängten Ängsten - konfrontiert wird.

Wäre die Lösung des Rätsels am Ende also wieder in uns selbst zu suchen, in einer Region unseres Bewusstseins, die zwar von den kulturellen Systemen und Apparaturen berührt wird - "affiziert", wie die Erkenntnistheorie sagt - deren Verarbeitungsformen aber letztlich davon unabhängig sind? Hätte Graham die Kultur hier also buchstäblich an den "Rand" des Bewusstseins geführt, an eine Grenze, die sie wohl nie überschreiten wird? Was zunächst so aussieht wie ein banales Ereignis, das sich überall auf der Welt abspielen könnte, würde zu einem vieldeutigen Bild, einer Allegorie, die weitreichende Assoziationen heraufbeschwört - Vorstellungen, wie die vom Licht der Vernunft oder vom menschlichen Bewusstsein als undurchdringlichem Wald, um nur die naheliegendsten zu nennen. Das heißt aber: *Edge of the Wood* wäre nach dieser Lesart geradezu ein Schlüsselwerk des Graham'schen Oeuvres, gleichsam eine komisch-groteske Urszene, die uns seine Sicht der Kultur noch einmal in dramatisierter Form vorführt. Doch, ob es sich so verhält, ist keineswegs sicher; genauso wie sich die Beunruhigung, die von diesem Film ausgeht, damit nicht völlig beseitigen lässt. Wie der verblüffte Protagonist in *City Self, Country Self* setzen wir unseren Weg durch die Ausstellung fort; anders als das naive Landei ahnen wir aber schon: die nächste Kollision, die uns den Hut wieder vom Kopf weht, wird nicht lange auf sich warten lassen.

Anmerkungen

[1] "Allegory concerns itself [...] with the projection - either spatial or temporal or both - of structure as sequence; the result, however, is not dynamic, but static, ritualistic, repetitive. It is thus the epitome of counter-narrative, for it arrests narrative in place, substituting a principle of syntagmatic disjunction for one of diegetic combination. In this way allegory superinduces a vertical or paradigmatic reading of correspondences upon a horizontal or syntagmatic chain of events." (Craig Owens, "The Allegorical Impulse: Towards a Theory of Postmodernism", in: Scott Bryson et al. (eds.), *Beyond Recognition*, Berkeley 1992, S. 57.). Eine ähnliche Verschiebung hat auch der Kritiker und Kurator Nicolas Bourriaud registriert, der den traditionellen Typus des Künstlers, der die Wirklichkeit mittels selbsterschaffener Formen interpretiert, von einem Zeichen manipulierenden „Semionauten“ abgelöst sieht. Anders als Owens aber hat Bourriaud die rhetorische oder poetologische Seite dieser Verschiebung aber vor allem negativ beschrieben, als Zurückweisung des metonymischen Prinzips (Vgl. N. B., *Postproduction*, Paris 2003, S. 69.).

[2] „When the postmodernist work speaks of itself, it is no longer to proclaim its autonomy, its self-sufficiency, its transcendence; rather, it is to narrate its own contingency, insufficiency, lack of transcendence. It tells of a desire that must be perpetually deferred; as such, its deconstructive thrust is aimed not only against the contemporary myths that furnish its subject matter, but also against the symbolic, totalizing impulse which characterizes modernist art." (Owens, "The Allegorical Impulse, Part 2", in: *Beyond Recognition*, S. 85.).

[3] Statt „Genre“ könnte man hier natürlich auch „Dispositiv“ sagen, zumal Graham mit der kinematografischen Apparatur einen Bereich thematisiert, der schon früh mit diesem Begriff beschrieben wurde. Vgl. Jean-Louis Baudry, *L'Effet cinéma*, Paris 1978.

[4] Grahams Diskografie umfasst mittlerweile mehrere CDs und Singles, aber auch Langspielplatten in traditioneller Vinyl-Pressung: *I am a Noise Man* (1999), *Getting it together in the Country* (2000), *What is*

Happy, Baby (2000), *The Bed-Bug, Love-Buzz, And Other Short Songs in the Popular Idiom* (2000), *Rock is Hard* (2003).

[5] „In gewisser Weise ist es ein musikalischer Witz. Was es - für mich jedenfalls - rettet, ist nur, dass es ein Witz von kosmischen Dimensionen ist.“ (Rodney Graham, „A Little Thought. Rodney Graham im Gespräch mit Matthew Higgs“, in: *Rodney Graham*, Kat. K21 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Ostfildern 2003, S. 77.).

[6] Auf diesen Zusammenhang bezieht sich auch die Musikinstallation *School of Velocity* (1993), bei der Graham die Klavieretüden des Komponisten Carl Czerny durch die „systematische Einfügung von Pausen gemäß Galileis Gesetz“ (R. G., „School of Velocity“, in: Dorothea Zwirner, *Rodney Graham*, Köln 2004, S. 100.) so radikal entschleunigt, dass ihre Aufführung einen ganzen Tag in Anspruch nehmen würde. Ausgangspunkt war für Graham die Entdeckung, dass der berühmte italienische Mathematiker und Astronom sein Gesetz des freien Falls unter Zuhilfenahme seiner musikalischen Kenntnisse entwickelt hat. Interessant sind Grahams Ausführungen aber auch deshalb, weil er hier ausführlich über die besondere Art und Weise berichtet, wie sich seine Werke entwickeln: Ein Prozess der Ideenbildung, der wenig Geniales an sich hat, sondern eher von Umwegen, Zufallsfunden und Misserfolgen bestimmt ist, weshalb er ihn scherzhaft auch als „Nordwest-Passage zwischen Kunst und wissenschaftlicher Erkenntnis“ bezeichnet. (ebd., S. 98.).

[7] Michael Glasmeier spricht an dieser Stelle von „Übungen im Erfahrungsraum“ und wendet sich damit ebenfalls gegen eine strikt dekonstruktivistische Deutung von Grahams Kunst. (M. G., „Ein mechanischer Flötenkönig. Anmerkungen zu ‚The King’s Part‘“, in: *Rodney Graham: Cinema, Music, Video*“, Kat. Kunsthalle Wien, Brüssel 1999, S. 33.).

