

(IM)MOBILE

EDITH FLÜCKIGER
GERMAINE KOH

KURATIERT VON MIREILLE BOURGEOIS UND CHANTAL MOLLEUR

HAUS FÜR KUNST URI IN PARTNERSCHAFT MIT WHITEFRAME UND IOTA

INHALT

- 4 VORWORT / BARBARA ZÜRCHER
- 6 (IM)MOBILE / MIREILLE BOURGEOIS UND CHANTAL MOLLEUR
- 15 ARBEITEN
- 17 VON DER GROSSARTIGKEIT DES LEBENS / SUSANN WINTSCH
- 24 GERMAINE KOH: KUNSTWELT, APPA UND ALLTAG / JONATHAN SHAUGHNESSY
- 31 BIOGRAPHIEN

SOME SOULS SEE STRANGE SILHOUETTES

HAUS
FÜR
KUNST
URI

VORWORT

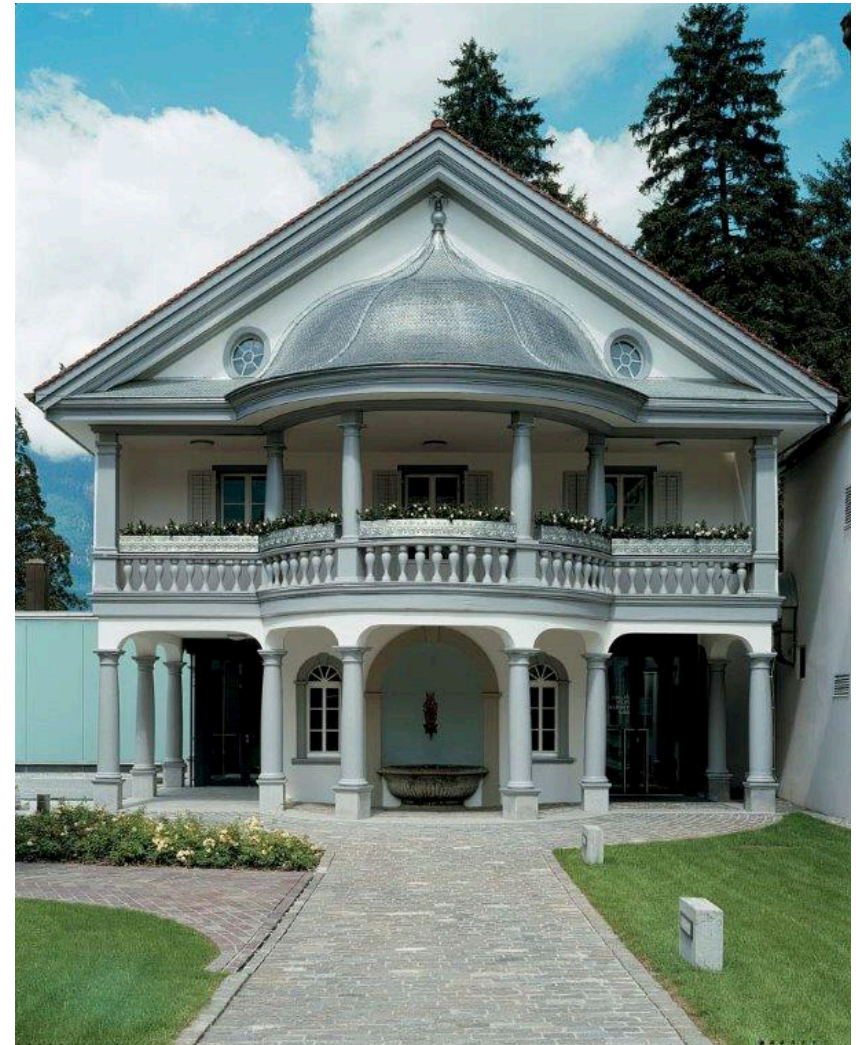
Barbara Zürcher

Die beiden Künstlerinnen Edith Flückiger (*1960) aus der Schweiz und Germaine Koh (*1967) aus Kanada zeigen zeitgenössische Kunst in Form von kinetischen Installationen, Videos und Textarbeiten, die die beiden Themen Bewegung und Stillstand in eine Beziehung zueinander setzen. Die Ausstellung *(im)mobile* entstand aus der Idee hinaus zwei Länder – die Schweiz und Kanada, mit zwei Künstlerinnen und zwei Kuratorinnen – Mireille Bourgeois (CDN) und Chantal Molleur (CDN/CH) und zwei Institutionen – die Dalhousie Art Gallery in Halifax und das Haus für Kunst Uri in Altdorf miteinander zu verbinden.

Die Ausstellung *(im)mobile* in Halifax eröffnete im Herbst 2014. Für die ganz anderen Räume im Haus für Kunst Uri stellten wir die Arbeiten der beiden Künstlerinnen neu zusammen und es ist sehr erfreulich, dass beide neue Arbeiten für Altdorf in Angriff genommen haben.

Mein spezielles Dankeschön geht an Germaine Koh und Edith Flückiger, ihre Arbeiten kommunizieren auf eine wunderbar anregende Weise in diesen Räumen miteinander, sie sind voller Poesie, Hintergründigkeit und auch von gesellschaftspolitischer Relevanz.

Federführend in Halifax war Mireille Bourgeois, meine Ansprechpartnerin hier in Altdorf Chantal Molleur, - ihnen beiden gebührt mein herzlicher Dank. Nebst der inhaltlichen Planung haben



sich die beiden Gastkuratorinnen mit erfolgreichem Sponsoring dafür eingesetzt, dass Edith Flückiger und Germaine Koh neue Arbeiten realisieren konnten. Die Ausstellung *(im)mobile* regt an über Raum und Zeit nachzudenken und unsere eigenen Befindlichkeiten zu hinterfragen.

STRANGE SILHOUETTES



Foreground: Germaine Koh, *Call*, 2006, vintage telephone with custom programmable circuits
Back left: Edith Flückiger, *some souls see ...*, 2009/2016, Buchstaben aus eloxiertem Aluminium, Wandhalterung
Back right: Germaine Koh, *SeeSawSeat*, 2011, Anodized aluminium and ipe wood

(IM)MOBILE

*Mireille Bourgeois &
Chantal Molleur*

Übersetzung von Nicole Bucher

Die beiden Künstlerinnen hinter *(im)mobile* zeigen zeitgenössische Kunst in Form von kinetischen Installationen, Videos und Texten, die die beiden Themen Bewegung und Stillstand in eine Beziehung zueinander setzen. *(im)mobile* entstand aus der Idee hinaus, einen Raum zu schaffen in einer transitorischen Sphäre zwischen zwei Ländern - der Schweiz und Kanada -, zwei Künstlerinnen - Edith Flückiger (CH) und Germaine Koh (CDN) -, und zwei Kuratorinnen - Mireille Bourgeois (CDN) und Chantal Molleur (CDN/CH). Der Begriff der Mobilität wird in dieser Ausstellung als körperlicher Zustand (ich bin mobil), politische Haltung (politisch motivierte Mobilität wie Migration) und/oder Zeitpunkt im Prozess des künstlerischen Schaffens (Elektronik und bewegte Bilder) verstanden. Die Ausstellung feierte 2014 Premiere in der Dalhousie Art Gallery in Halifax, Nova Scotia, Kanada. Für die aktuelle Ausstellung im Haus für Kunst Uri, Altdorf, ist sie neu zusammengestellt und mit jüngeren Werken ergänzt worden.

Koh konzentriert sich in ihrer Arbeit auf die sozio-geografischen Auswirkungen von Gemeinplätzen und die offenkundigen Verwendungen von Alltagsgegenständen. Viele Objekte sind

mit Elektronik versehen worden, um Bewegung und Potenzial für Interaktion entstehen zu lassen, wodurch ihre Bedeutung im Ausstellungsraum verändert wird. Zuweilen verweisen Kohs Objekte auf ihren natürlichen Zustand ausserhalb des Ausstellungsraums. So das 2016 entstandene Werk *Traffic*, eine scheinbar einfache blaue Wandleuchte, die durch einen in der Nähe angebrachten Bewegungssensor auf Fussbewegungen reagierend blinkt. Oder *Fair-weather forces: wind speed* (2002), ein metallenes Drehkreuz der Art, wie man es an Eingängen von Supermärkten findet, das mit einem sich unter freiem Himmel und an einem windigen Ort befindenden Anemometer verkabelt ist, wodurch elektronische Impulse auf die Skulptur übertragen werden und das Drehkreuz sich in Windgeschwindigkeit bewegt. Bei der Premiere von *(im)mobile* in der Dalhousie Art Gallery war *wind speed* am Eingang zum Ausstellungsraum installiert, was einerseits einladend wirkte und andererseits durch die angetriebene Bewegung Beklemmung hervorrief. Laut Koh liegt das Unheimliche darin, dass die Bewegung und das sie Verursachende voneinander getrennt sind¹. Das Werk nimmt Bezug auf die räumlichen Komponenten technologiebasierter Datensammlung, die vielleicht als Form von Sozialgeografie zwischen einem belebtem Raum und unserer Aussenwelt eine Verbindung schafft.

Kohs Werk *Call* aus dem Jahr 2006 befasst sich wie zahlreiche andere ihrer Werke mit der Beziehung zwischen Kommunikationsgeräten und ihren Nutzern. Es handelt sich dabei um ein Telefon mit Wählscheibe, die durch eine digitale Anzeige ersetzt wurde, auf der steht: „PICK UP HANDSET/FOR CONVERSATION“ (Anm. d. Übers.: HÖRER ABHEBEN/ZWECKS KONVERSATION). Das Telefon wurde so programmiert, dass aus einer Liste mit Nummern freiwilliger Personen nach dem Zufallsprinzip eine Nummer gewählt wird. Der Ausstellungsbesucher hat verschiedene Entscheidungen zu treffen: Nämlich ob er oder sie den Hörer abheben will oder nicht, der Stimme am anderen Ende antworten will oder nicht, wie lange das Gespräch dauern und worüber gesprochen werden soll. Die nicht dokumentierten und



Edith Flückiger, *gedankenverloren 1*, 1999, Videoobjekt, 2 Plexihalbschalen, 2 transparente Textilbahnen, Ton: Marie-Cecile Reber

spontanen Gespräche in *Call* verweisen auf die Tradition der Oral History und sind ihr verpflichtet, was die Erfahrung neuartig macht und gleichzeitig begrenzt. Ob der Einladung zur Interaktion mit den Werken in dieser Ausstellung Folge geleistet wird, hängt von der individuellen Werthaltung, der Persönlichkeit oder der Spontaneität des Einzelnen ab.

Flückiger sucht in ihren Arbeiten nach einem Ort in Raum und Zeit, der uns unbekannt ist, einem undefinierten Punkt zwischen da und dort. Mittels Erinnerung, Text und digitalen Medien spielt die Künstlerin mit unserer Wahrnehmung menschlicher Figuren im Zusammenspiel mit Medieninstallationen. Mit vielschichtigen Textarbeiten hinterfragt sie das Alltägliche. Der Leitgedanke der Künstlerin findet Ausdruck in ihrem Textwerk *There is no life jacket under your seat*, in dem das unablässige Durchschreiten von Raum und Zeit sowie unser menschliches Dasein thematisiert wird. Die Künstlerin versucht das Konzept der Unendlichkeit einzufangen, so in ihrem Werk *Lost in Thought 1*, einer einkanalen Videoprojektion auf ein feines, frei im Raum hängendes Stück Stoff. Das Video, in dem ein bestimmter Zeitpunkt aus einem grösseren Ganzen herausgelöst wird, ist ein passendes Pendant zu Kohs Werk *Fair-weather forces: wind speed*. Die Künstlerin zeigt in diesem Werk die Nahaufnahme eines auf einem Sesselkarussell sitzenden Jungen, wodurch der Drehung des Karussells eine nur mehr periphere Bedeutung zufällt und unsere Wahrnehmung der Zeit entschleunigt wird. Die Drehbewegung in Kohs Werk wird von der Stille des Jungen inmitten des Wirbels in *Lost in Thought 1* gespiegelt. Der Verbindungspunkt dieser dualistischen Realitäten stellt einen aus der Gegenwart gelösten Moment zwischen einem nahezu physischen Zustand des Verlangens nach Fortbewegung und einem durch vergangene Erfahrungen bewirkten Stillstand dar.

Michael De Certeau schreibt in seinem Werk *Kunst des Handelns*: „It's hard to be down when you're up“² (Anm. d. Übers.: Es ist schwer, unten zu sein, wenn du oben bist“). Worte, die er einst auf einem Willkommensschild im 110. Stockwerk des inzwischen nicht mehr existierenden World Trade Centers gelesen hatte, von wo aus er auf die

Menschenmengen in den Strassen New Yorks geschaut hatte. Für De Certeau schienen die Menschen auch ohne Sprache verbunden, und er begann, die Bewegungen der Menge zu „lesen“. Durch die Änderung seiner Distanz zur alltäglichen städtischen Umgebung setzte er sich mit seinem Ich-Erleben auseinander. Dieses Element geht wohl am ehesten über in das spielerische Element und den Bezug zum Alltag in den Werken der beiden Künstlerinnen. Während Flückiger uns daran erinnert, Atem zu holen und durch visuelles Spiel einen Blick auf unsere Umwelt zu werfen, setzt Koh uns in der Rolle des Spielers verschiedenen Erfahrungen aus.

Im Herbst 2013 brachte ein Atelieraufenthalt Flückiger und Koh im Centre for Art Tapes in Halifax zusammen, worauf eine weitere Ausstellung in Halifax und nun diese in Altdorf folgten. Der Aufenthalt bot ihnen die Möglichkeit, ein gemeinsames Werk zu schaffen, das in *(im)mobile* integriert ist. *Tracing Tracks* ist „a game for experiencing different spaces“³ (Anm. d. Übers.: ein Spiel, in dem verschiedene Räume erlebt werden können). Das Online-Spiel ist ein interaktives Mapping-Projekt, in dem Linien auf einer Karte oder GPS-App eingezeichnet und damit persönliche Geh- oder Laufstrecken auf die Website hochgeladen werden können. Wesentlich an diesem Spiel ist, dass die neuen Uploads auf der Grundlage regelmässiger, alltäglicher Strecken beruhen. Ein Teilnehmer hat die Möglichkeit, an einem Ort seiner Wahl eine neue Strecke einzuzeichnen oder seine Version der Strecke hochzuladen, dies auch kontinentübergreifend. Durch Herstellung eines Bezugs zu verschiedenen geografischen Regionen mittels der einfachen Dokumentation einer Geh- oder Laufstrecke wird eine Erfahrungsgeschichte dokumentiert. Zur Strecke können ergänzend Bilder hochgeladen werden. Diese können beliebige Objekte, Menschen, denen man begegnet ist, oder Hindernisse wie Zäune zeigen, die die vorgesehene Strecke einschränken und dann ändern. De Certeau schreibt in seinem bereits früher zitierten Text von einer durch Gehen mangelhaften Selbstaktualisierung eines Ortes: „Gehen bedeutet, einen Ort zu verfehlen. Es ist der endlose Prozess des Abwesendseins auf der Suche nach dem Wahren. Die konstante Fortbewegung, die

die Stadt vervielfacht und verstärkt, macht die Stadt selbst zu einer sozialen Erfahrung des Verfehlens eines Ortes. Diese Erfahrung ist zwar in unzählige winzige Verschiebungen (Deplatzierungen und Spaziergänge) unterteilt und wird kompensiert durch die Beziehungen und Kreuzpunkte dieser Exodusse, die sich verflechten, somit ein Netz bilden und letztlich - mit einem Namen versehen, der eigentlich den Ort darstellen soll, jedoch lediglich ein Name ist - die Stadt kreieren ... ein Universum von Mietflächen, die von einem Nirgendwo oder einem Traumort heimgesucht werden.“⁴

Die Absicht hinter *Tracing Tracks* liegt weniger darin, durch die vorgeschlagenen Strecken etwas Sinnvolles zu vermitteln oder zu lehren, sondern darin, spielerisch in eine Realität einzugreifen, die selbst zu einem Objekt, aus ihrer Karte herausgelöst und in die neu konzipierte Strecke eines anderen Menschen verlegt wird.

Bewegung wird in Flückigers Werk in einem abstrakten Kontext interpretiert. In der Neu-Konzeption des Alltäglichen sehen wir eine Veränderung unserer Emotionen oder Lebensanschauungen. Flückigers grosser Leuchtkasten *Slogan (ASK ...)* lässt uns in eine intensive rote Umgebung eintauchen. Mit dem orangefarbenen Text *ASK NOW FOR LATER* auf rotem Hintergrund werden wir in den Raum gelockt und dazu angeregt, über unsere Verortung in Raum und Zeit nachzudenken. Die Sprache ist ein wesentliches Instrument in Flückigers Anagrammen, Videoinstallationen und Medienskulpturen, so auch in ihrer Videoprojektion *Inside&Outside*, in der sie bewegte Typografie zur Narration verwendet. Oder im stillen Leuchten der Buchstaben, die das 2015 entstandene Werk *I don't care if I ever know* bilden und sich in dieser Ausstellung dem Betrachter stellen. „*I don't care...*“ erklärt den Verzicht darauf, die Wahrheit kennen zu wollen, und eine leicht provokative, leichtfertige Verwerfung von Gewissheit. Flückiger trägt Schicht um Schicht unseres persönlichen Selbstschutzes ab, um eine gewisse Verletzbarkeit zu offenbaren.



Edith Flückiger and
Germaine Koh, images from
Tracing Tracks, 2014





ASK
NOW
FOR
LATER



Left: Edith Flückiger, *Slogan (Ask...)*, 2010, Alu-Leuchtkasten, Lambda-Print, Plexiglas, Courtesy Hilfiker Kunstprojekte
Right: Germaine Koh, *Traffic*, 2016 version, Lighting fixture, custom electronics, infrared motion sensor responding to foot traffic

Während Koh Raum für die Interaktion des Körpers mit dem Kunstwerk schafft, zeigt Flückiger den scheinbar verlorenen Körper. Die beiden Künstlerinnen schaffen nicht absichtlich einen Raum für das jeweilige andere, regen jedoch zu einer Auseinandersetzung bezüglich der Verortung des Körpers in ihren Werken an. Kohs Studien der einfachen Gesten, sich bewegenden Skulpturen oder Objekten, die das Publikum beim Betrachten des Alltäglichen zur Bewegung auffordern, intendieren die Erzeugung einer neuen Erfahrung mit einem bekannten Objekt. Ein Beispiel dafür ist das im Jahr 2011 gemeinsam mit Gordon Hicks geschaffene Werk *There/Here*. Es besteht aus zwei gewöhnlichen weissen Türen, die von einem Rahmen gehalten zwischen Decke und Boden festgemacht sind. Die Türen sind an zwei unterschiedlichen Orten installiert, sodass ein Betrachter mit der einen interagieren kann, ohne die andere zu sehen, denn sie sind über das Internet miteinander verbunden. Wenn eine der beiden Türen geöffnet oder geschlossen wird, antwortet die andere mit einer synchronisierten Bewegung darauf. Die Ausstellungsbesucher können sehen, wie sich eine Tür bewegt, ohne überhaupt Einfluss auf das Werk genommen zu haben oder sie können den Mechanismus selbst auslösen. Diese Interaktion findet in jedem Szenario ohne Worte statt. Der Bewegungsprozess bestimmt Aktion und Reaktion: rein oder raus.

Koh wurde in Malaysia geboren und immigrierte im Alter von zwei Jahren mit ihrer Familie nach Kanada. Die Familie der Künstlerin zog öfter um, und vielleicht verleihen die vielen Jahre, während der sie als „unabhängige Einheit“⁵ durch die Welt reiste, dem Werk etwas Nomadisches. Die Ausstellung zeigt zwei neue Werke Kohs: die Arbeit *Wall Of Uri* aus dem Jahr 2016 ist eine massstabgetreue, unpräzise Wand, die eine intime Wohnung preisgibt, wenn man sich ihr nähert und durch die strategisch angebrachten Öffnungen nach innen blickt. Das diskretere *HMH-LTL-SSS* (2015) ist Teil von Kohs neuer Serie *Home Made Home* und besteht aus einer Transportkiste, die stehen gelassen wurde und später hätte weggeräumt werden sollen. Die Kiste, mit der eigentlich ein anderes Kunstwerk zu dieser Ausstellung transportiert wurde, wird zu einer kleinen Nische



Edith Flückiger, *swim*, 1997/2014, Videoinstallation, Folie, 2 Metallwinkel, Magnete, Ton: Beni Mosele



Left: Germaine Koh and Gordon Hicks, *There / Here*, 2011, found doors and modified door mechanisms connected over Internet with custom electronics
Right: Germaine Koh, *Fair-weather forces (water level)*, 2008, stainless-steel stanchions, velvet ropes, electronic and mechanical systems connected over Internet to custom tide level sensor



und bietet ihrem Bewohner für einen kurzen Moment Halt. Wir können uns in der Kiste aufgehoben fühlen, aber auch unbeweglich, wenn die Kiste mit uns in ihrem Innern wieder verpackt und weitertransportiert wird. Die neuen Werke nehmen den Raum mit Objekten ein, die jeden Augenblick bewohnbar werden können.

Möglich, dass die Künstlerin den nomadischen Aspekt nicht bewusst in ihr Werk einfließen lässt, aber sie interessiert sich für Migration und dafür, wie „Menschen und Gegenstände durch die Welt reisen“⁶. Kohs frühere Werke, in denen sie mit Fundgegenständen arbeitete, setzten sich mit diesem Thema auseinander. So das Werk *Lumber* (1991-94, zerlegt 2002), in dem Holzteile von ihren ursprünglichen Fundstellen entfernt und an neuen Orten angehäuft wurden. Koh ist interessiert an losen Gegenständen und laufenden Prozessen, wie einem Ausgangspunkt mit einem unbestimmten Ende. Die beiden Türen in *There/Here* kommunizieren über ein verbindendes Netzwerk, was den Aspekt der Örtlichkeit oder des Ortes vergänglich macht. Wo passiert „es“? Hier, dort: Wo liegt der Kommunikationspunkt, wenn nicht dort, wo zwei Menschen sich physisch begegnen? Kann Technologie Bedeutung, Sprache und Präsenz vermitteln und übertragen? Wie bei vielen von Kohs Werken liegt die Vorstellung der Bewegung in der Erwartung des Publikums, das von einem bewegungslosen Objekt ausgeht. Die Bewegung eines Objekts erzeugt Verwirrung und veränderte Wahrnehmung eines sonst gewöhnlichen Erlebnisses.

Flückigers Werk setzt sich mit wortloser Kommunikation auseinander, indem sie Text als Kontrast zur Beschreibung von Stille verwendet. Wie im architektonischen Minimalismus, wo durch Reduzierung Raum für den Blick über das Materielle hinaus zum Wesentlichen entsteht, eröffnet Flückiger mit ihren Umgebungen Dialoge, ohne zu vielschichtig zu werden. Sie hinterlässt in uns einen Nachklang von Verbundenheit und ein Angebot für eine offene Beziehung, wie in Kohs Arbeit *SeeSawSeat* (2011), einer benutzbaren Bank, die nicht stillsteht, sondern wie eine Wippe (im Schweizerdeutschen „Gigampfi“ genannt) auf einem Mittelstück auf und ab wippt und Spielwillige dazu auffordert, sich der

Funktionalität willen zu zweit zusammenzutun. Die Bank steht im Hof des Haus für Kunst Uri neben Flückigers Arbeit *some souls see...* aus eloxiertem Aluminium (2009/2016).

Edith Flückigers Videoinstallation *Als sie die Augen aufschlägt...* feiert in dieser Ausstellung Premiere. Wir werden in eine Welt hineingezogen, in der die Protagonistin den Halt verliert und die Realität etwas verzerrt wird. Wir werden Zeugen einer sich verändernden Landschaft, die schnell zur Seite kippt und Kopf steht, und in der die Grenzen des Realen unscharf werden. Der Schrei der E-Gitarre gebietet Heimkehr, ein verzerrter Tag-Nacht-Rhythmus führt die Sinne der Protagonistin in die Irre. Einzig ihr Herzschlag scheint sie ins Jetzt zurückzuführen und auf beiden Seiten des Horizonts wieder Ruhe einkehren zu lassen.

Die Textfragmente in der Videoinstallation sind aus einem Kurztext extrahiert, der in der Ausstellung als Karte aufliegt und mitgenommen werden kann. Dieser Text beschreibt ein Gefühl des Verlustes: Eine Person verliert für einen Moment die Orientierung in der realen Welt, sie fällt aus Raum und Zeit. Die Reaktion ihres Körpers schliesslich bringt sie ins Hier und Jetzt zurück. Text wie Videoinstallation sprechen davon, dass wir in einem fragilen Hier und Jetzt leben, das jederzeit aus dem Lot geraten kann.

In ihrer Videoinstallation *Swim* spielt Flückiger mit beständiger Bewegung wie dem Festgehaltensein im metaphysischen Akt des Seins. Schwimmer treiben in einem Fluss in eine Richtung und werden vom Strahl der Projektion reabsorbiert. So entsteht ein konstanter Zyklus des Kommens und Gehens. Der Hauptdarsteller in der Installation ist der Strahl des Videoprojektors, der sein Licht auf eine reflektierende Papierrolle wirft, die wie ein roter Teppich auf dem Boden liegt. Er ist gleichzeitig eine Lichtquelle, die Menschen ausspuckt, und das schwarze Loch, das sie wieder schluckt. Paul Virilio sagte: „...der Mensch ist kein Bürger mehr, sondern ein Passagier im Transit“⁷. Flückigers unentwegtes Hinterfragen des Alltäglichen erinnert daran, das wir – wie im Titel eines ihrer Werke aus dem Jahr 1996 –

„*Forgetting on good days that we're hanging head downwards into the void*“ (Anm. d. Übers.: und vergesse an guten Tagen, dass wir kopfüber ins Leere hängen). Flückiger ist nicht daran interessiert, Hinweise zur eindeutigen Interpretation ihrer Werke zu geben. Das Publikum ist aufgefordert, in einem Zustand experimentellen Spielens die Hürden des Existentiellen in ihren Werken zu überwinden.

Koh verweist auf einen Aufsatz über Einstein, in dem er eine innovative mathematische Idee als «kombinatorisches Spiel» bezeichnete. Koh setzt dieses Element bei der Kreation ihrer Werke ein. Sie beobachtet ein bestimmtes Phänomen, reflektiert darüber und kombiniert es mit einem anderen Muster. Ihr Werk *Fair-weather forces: water level* (2008) ist auf ähnliche Weise durch die Beziehung zwischen „menschlichem Verhalten und natürlichen Phänomenen“ mit anderen Werken in der Fair-Weather-Serie verbunden.⁸ In *(im)mobile* wird eine Version mit Stahlpfosten gezeigt, die durch schwarze Samtkordeln miteinander verbunden sind. Im Rhythmus von Daten, die aus einem über einem Gewässer in Vancouver angebrachten Ultraschallsensor gestreamt werden, bewegen sich die Kordeln der Skulptur zwischen den Stahlpfosten auf und ab. Der Betrachter geht an den Samtstricken entlang, sie scheinen Wellen zu imitieren und den Einlass in einen Nachtclub zu verweigern. Ihre Kunst basiert auf scheinbar nicht zueinander in Bezug stehenden Elementen: Nachtclubs, Schiffe, die in einen Hafen ein- und wieder auslaufen, thematisiert jedoch auch den menschlichen Zustand des Losgelöstseins von unserer Umwelt, wenn wir uns in unseren jeweiligen öffentlichen Einrichtungen und unseren Wohnräumen befinden.⁹

In *(im)mobile* treten Koh und Flückiger in eine Auseinandersetzung über Mittel zum sozialen Austausch. Sie fordern das Publikum bei der Betrachtung eines Umfelds, in dem die soziale Mobilität abnimmt, während die digitale Mobilität exponentiell zunimmt, gewissermassen dazu auf, seinen gewohnten Standpunkt für einmal zu verlassen. Flückigers Alliteration *some souls see strange silhouettes* kann durch dieselbe Linse gelesen werden. Das Textarbeits wurde zuvor in Form von grossen, weissen Vinylbuchstaben auf einer weissen Wand gezeigt.

Für diese Ausstellung wurde das Werk neu als Outdoor-Werk konzipiert, das sich dem Betrachter als Bestandteil der Aussenarchitektur des Haus für Kunst Uri präsentiert. Der amerikanische Dichter Robert Lax vereinfachte in seiner minimalistischen Lyrik die Sprache in dem Ausmass, dass nur noch einzelne Wörter und Silben, manchmal Wortwiederholungen oder für sich allein stehende Satzzeichen zur Repräsentation des Wesentlichen der Sprache blieben. In seinem reduktionistischen Konzept erhält eine Pause die gleiche Bedeutung wie ausgesprochene Worte. Flückiger spielt in ihrer Alliteration erneut mit unserer Wahrnehmung von Stillstand und Bewegung, indem sie die Institution der Sprache physisch herunterbricht und den Betrachter in ihre Textwerke hineintreten und wieder heraustreten lässt.

Flückiger wurde als Kind Schweizer Eltern in Österreich geboren. Ihr frühes Leben war geprägt von Reisen bis zum Zeitpunkt, als ihre Familie sich in Deutschland niederliess. Mitte Zwanzig kam Flückiger in die Schweiz. Ihre Verbindung zur Schweizer Staatsbürgerschaft entwickelte sich ganz anders als die ihrer Landsleute, die in dem, was ihnen als „Heimat“ zum Begriff wurde, geboren und aufgewachsen sind.

„Das Wort Heimat findet in der englischen Sprache keine Entsprechung, die die Beziehung eines Menschen zu einer bestimmten räumlichen sozialen Einheit beschreibt. Der Begriff bildet einen Kontrast zur sozialen Entfremdung und ist in der Regel positiv konnotiert. Im Englischen wird der Begriff oft mit *home* oder *homeland* wiedergegeben. Der Mensch war durch seine Geburt, Kindheit, Sprache, frühesten Erfahrungen und erworbenen Affinitäten mit seiner Heimat verbunden.“

Die nostalgische Erinnerung von „Heimat“ steht im direkten Kontrast zur modernen Perspektive der Globalisierung und ist fast so etwas wie die Kehrseite von Mobilität.¹¹ Flückigers Interesse am Alltäglichen wurzelt nicht in einem geographischen Ort und noch weniger in den wandernden Grenzen ihrer eigenen Identität.¹² Inspiriert durch den permanenten Zustand der Veränderung und des Reisens oder De Certeaus Worten „Verfehlen eines Ortes“ spielen Germaine Koh

und Edith Flückiger mit vertrauten Ideen, indem sie den gewohnten Blick auf unseren Alltag abbauen. Mobilität enthält die Hoffnung auf Überwindung unsere Definition von persönlichen und physischen Grenzen, während Immobilität unser Zugehörigkeitsgefühl erhöht. In gewisser Weise finden sich die beiden Künstlerinnen im unspektakulären Moment vor einer Entscheidung. Ihr scharfes Einfangen des Alltäglichen enthält Bewegung und Stillstand und regt uns dazu an, unsere psychischen und physischen Positionen zu überdenken.

FUSSNOTEN

1 Koh, Germaine, ein persönliches Gespräch mit der Künstlerin, der 11. August 2014

2 De Certeau, Michel, *Practice of Everyday Life*, Trans. Steven Rendall. University of California Press, 1984. (S.91-92)

3 Website: www.tracingtracks.com

4 Ibid

5 Koh, Germaine, Interview mit der Künstlerin, der 11. August 2014

6 Ibid

7 Thomas Struth zitiert Paul Virilio, *When You're Strange*, Frieze Magazine, No. 15 März-April 1994, http://www.frieze.com/issue/article/when_youre_strange/ (zugegriffen am 28. August 2014).

8 Koh, Germaine, Interview mit der Künstlerin, der 11. August 2014

9 Ibid

10 Friederike Eigler, Jens Kugele, eds. *Heimat: At the Intersection of memory and space*, Walter de Gruyter GmbH & Co KG, Berlin/Boston, 2012., p.14 http://books.google.ch/books?uid=106996638824610510088&source=gbs_lp_bookshelf_list (accessed November 3rd, 2014).

11 'Heimat': At the Intersection of Memory and Space edited by Friederike Eigler, Jens Kugele

12 Flückiger, Edith, Interview mit der Künstlerin, der 11. August 2014

ARBEITEN

EDITH FLÜCKIGER

Als sie die Augen aufschlägt ... 2016

4-Kanal-Videoinstallation Soundkomposition: Beni Mosele

Künstlerische Mitarbeit: Ralph Kühne

Schnitt- und Techniksupport: Lukas Gähwiller, Stephan Heiniger

gedankenverloren 1, 1999

Videoobjekt

2 Plexihalbschalen, 2 transparente Textilbahnen

Ton: Marie-Cecile Reber

I don't care... 2015

Neonschrift, Weiss, 220 cm

Courtesy Hilfiker Kunstprojekte

Slogan (Ask...) 2010

Alu-Leuchtkasten, Lambda-Print, Plexiglas

Courtesy Hilfiker Kunstprojekte

some souls see ..., 2009/2016

Buchstaben aus eloxiertem Aluminium, Wandhalterung

swim 1997/2014

Videoinstallation

Folie, 2 Metallwinkel, Magnete

Ton: Beni Mosele

EDITH FLÜCKIGER AND GERMAINE KOH

Tracing Tracks 2014

participatory on-line mapping game

GERMAINE KOH

Call 2006

vintage telephone with custom programmable circuits

Fair-weather forces: (water level) 2008

stainless-steel stanchions, velvet ropes, electronic and mechanical systems connected by internet to custom tide level sensor

HMH-LTL-SSS 2015

plywood, casters, fabric, foam, metal fasteners, electrical components

SeeSawSeat 2011

anodized aluminium and ipe wood

Traffic 2016 version

lighting fixture, custom electronics, infrared motion sensor responding to foot traffic

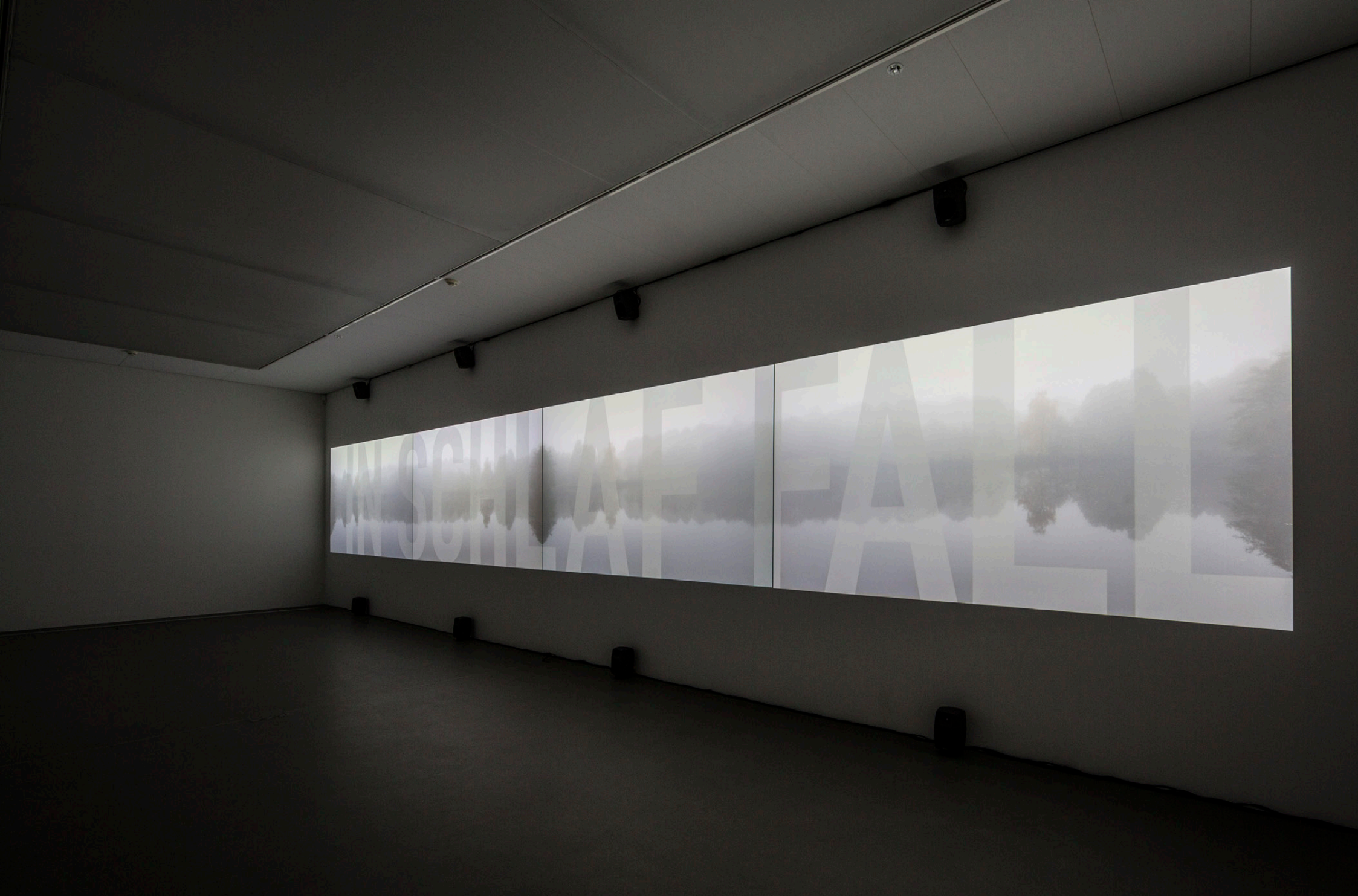
Wall Of Uri 2016

lumber, gypsum, wall-board, metal fittings, furnishings

GERMAINE KOH AND GORDON HICKS

There / Here 2011

found doors and modified door mechanisms connected over Internet with custom electronics



Edith Flückiger, *Als sie die Augen aufschlägt ...*, 2016, 4-Kanal-Videoinstallation Soundkomposition: Beni Mosele Künstlerische Mitarbeit: Ralph Kühne

VON DER GROSSARTIGKEIT DES LEBENS

Susann Wintsch

Edith Flückiger erzählt eigentlich keine Geschichten, und trotzdem sitzen wir gebannt vor ihren Videoarbeiten.

Die Filme bestehen einerseits aus knappen, ja sehr streng und rhythmisch gefassten Worten und Sätzen, die sich scharf im Raum abzeichnen. Die Texte werden animiert, zeigen sich aber auch in Leuchtkästen oder auf Schriftzügen auf Felswänden oder Hausfassaden. Dann gibt es, ganz anders, die poetischen Filme. Sie sind angefüllt mit trunkenen Landschaftsbildern, in denen Menschen verweilen oder in sie hineinstürzen. Es gibt also zwei verschieden konzipierte Werkgruppen: hier der analysierende Gedanke, dort das passive Da-Sein, stilles Betrachten und Hinhören. Dieses Wechselspiel ist wichtig, um die grundlegende Intention des künstlerischen Werks zu verstehen, das nach den Bedingungen des Erkennens und Verstehens sucht.

WIE MAN DIE WELT VERLIERT ...

In der Videoarbeit *gedankenverloren 1* (1999) sitzt ein kleiner Junge auf dem Sessel eines Kettenkarussells, das sich dreht. In der sausenenden Fahrt lösen sich die Gegenstände auf. Die Bäume verschmelzen zu vielschichtigem Grün, die winkenden Eltern werden zu farbigen Schlieren, der Himmel kippt nebelhaft und blendend hell ins Bild. Die Abendsonne taucht den Sessel und die silbernen Ketten für Sekunden in Gelbgold. Auf der Rückenlehne blitzt ein neonfarbenes Rosa auf und wandert dann, weicher schimmernd, über die eisblaue Ecke des Stuhls.

Ein abstraktes Gemälde umfängt das Kind. Beglückt sinkt es hinein. Der Wind zerzaust sein Haar, es sieht und hört, ohne etwas zu suchen. Geschützt durch den metallenen Bügel, lehnt es sich bald etwas nach aussen, um sich dem Bildstrudel zu nähern, bald schmiegt es sich überwältigt in den Sessel, um sich sogleich wieder aufzurichten, damit ihm ja nichts entgeht. Der Fahrtwind und das Klirren der Metallketten streifen sein Ohr. Wir hören diese Geräusche nicht, sondern einen rhythmisch vorwärtstreibenden Klangteppich, der weder Anfang noch Ende kennt, in den sich helle, hallende Töne einmischen. Das Kind, so denken wir, ist in einem rauschartigen Wachzustand.

Tatsächlich ist das Kind vor allem Projektionsfläche. Edith Flückiger hat sich mit der Kamera auf den nächstfolgenden Sessel gesetzt, sodass die Betrachtenden parallel zum Geschehen stehen – aber nicht mittendrin. Es ist unmöglich, sich dem Sog der Bilder zu entziehen, weil die Künstlerin die vorgefundene Situation mit Hilfe gezielter Eingriffe bewusst übersteigert hat: In der statischen Einstellung erscheinen die vorüberziehenden Dinge anamorphotisch verzerrt; über die wirklichen Geräusche des Rummelplatzes wurde eine tranceartige Klangkulisse gelegt; und das Tempo des Films ist deutlich verlangsamt. All dies schafft eine Hyperrealität, die die Welt mehr als nur abbildet. Hyperrealität macht die Welt, wie Roland Barthes schreibt, *einsehbar*.¹

Gedankenverloren 1 verwandelt den Trubel des Jahrmarkts in einen

poetischen Gefühlsraum, der überdies das Gefühl des Erhabenen entstehen lässt: Das Chaos der Welt ist in weisses Rauschen und abstrakte Farbschlieren zusammengepresst. Jedes Ereignis wird sofort von den übrigen verschlungen. Nichts passiert. Kein Plan schiebt sich in den Vordergrund, jede Idee zerfällt, bevor sie zu Ende gedacht worden ist. Die Gedanken versinken an einen Ort, den Michel Foucault kongenial das *Gemurmel dunkler Insekten* genannt hat. Dort gibt es weder die Sprache der Vernunft noch die Versprechungen der Zeit.² Dieses Verständnis des Erhabenen verdankt sich der europäischen Moderne.

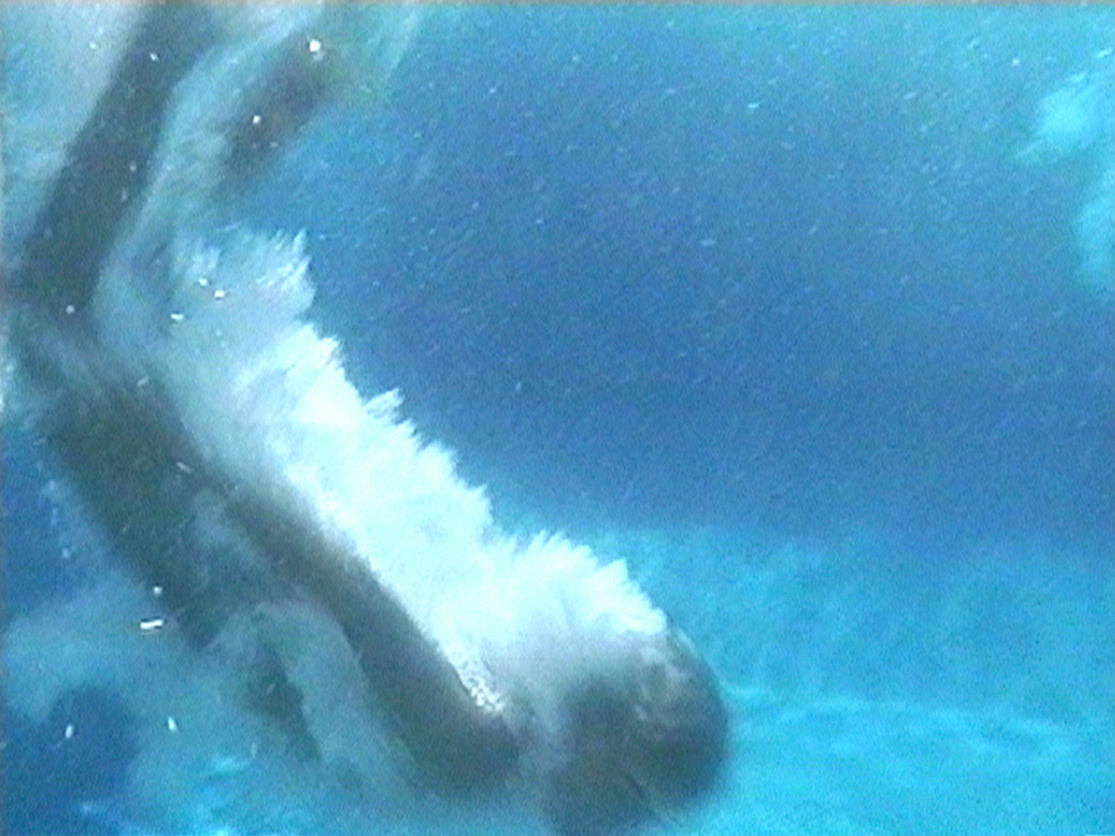
Trotzdem, so der amerikanische Maler Barnett Newman 1948, gebe es eine natürliche Sehnsucht des Menschen, das Verhältnis zum Absoluten auszudrücken. Doch wie kann sich diese Sehnsucht ohne Legenden und Mythos zeigen? Sie offenbare sich, so seine Antwort, in der Schaffung von Bildern *aus uns selbst und aus unseren eigenen Gefühlen*.³ Dieser Anspruch wird erst bedeutungsvoll, wenn wir ihn den Gemälden des Künstlers gegenüberhalten. Sie bestehen aus nichts, wobei die *Gestaltung des Nichts mit wenigen Farben [...] zu einer Meditation rund um den Sog eines schwarzen Lochs* gerät.⁴ Die Anrufung des Erhabenen in Edith Flückigers Videofilmen beschwört jedoch weder die Abstraktion noch die Formlosigkeit der Dinge. In ihren Filmen stehen im Gegenteil die Menschen im Mittelpunkt und werfen so einen Blick zurück in die Bildwelt der Vorromantik und Romantik, etwa in die Gemälde des Schweizer Caspar Wolf, der die Bergwelt mit ihren gewaltigen Gletschern so malte, dass die Menschen davor winzig erscheinen, oder in das berühmte Gemälde „Der Mönch am Meer“ (um 1808-1810) von Caspar David Friedrich, das eine kleine Figur vor einem nebligen Himmel zeigt, der fast das ganze Bild einnimmt.

Diese Künstler suchten das Erhabene in der feierlichen Majestät und Undurchdringlichkeit der Natur. Edith Flückigers Erfindung besteht darin, dass sich das Erhabene an jeder erdenklichen Stelle auf tun kann, immer dann, wenn sich Menschen für Augenblicke in die Welt fallen lassen und darüber die Endlichkeit des Daseins vergessen. Für uns Betrachter jedoch reisst die Künstlerin, ganz im Gegenteil, das

schwarze Loch auf, das die Protagonisten ihrer Filme über kurz oder lang verschlucken wird. Aus diesem Grund filmt sie oft Kinder oder Jugendliche. Ihr Leben ist erst kurz, sodass es dessen Zerbrechlichkeit umso stärker ins Gedächtnis ruft.

Eindrücklich zeigt dies die dreiteilige Videoarbeit *und vergesse an guten Tagen, dass wir kopfüber ins Leere hängen* (1996). Der Film beginnt mit zwei Handlungssträngen, die als Dialog und mit zunehmendem Tempo in Einstellung und Gegeneinstellung geschnitten sind. Zu sehen sind zwei Kinder, ein Mädchen, das ungestüm in die Höhe schaukelt, und ein Junge, der in Gedanken versunken hin und her wippt. Stets schiessen die beiden aus verschiedenen Perspektiven jäh in den Himmel oder kippen in die Grasfläche. Immer wenn das Mädchen den höchsten Punkt erreicht, streckt es sich in die Länge und lässt den Kopf nach hinten fallen. Die Schaukel schwingt zurück, und beinahe streifen die langen Haare den Boden. In diesem Moment ertönt ein orkanartiges Tosen, ein metaphysischer Lärm, der an die Möglichkeit erinnert, zu sterben. Doch so unversehens das Geräusch entstanden ist, bricht es auch wieder ab. Die Kinder scheinen nichts davon gehört zu haben.

Im zweiten Teil der Arbeit ist die Kamera unter Wasser in einem Schwimmbecken aufgestellt. Kinder springen ins kühle Nass, und während sie in die Tiefe sinken, werden sie von Luftblasen eingehüllt, die sie nach oben zu tragen scheinen. Vorübergehend, provisorisch, werden sie von den Elementen vereinnahmt, bis sie wieder auftauchen und nach Luft schnappen. Wiederum nimmt die Künstlerin vorausschauend die Zukunft als das Ende vorweg. Doch nun bestimmt der Zustand des Übergangs, der sanft von einer Materie in eine andere führt. Das Motiv der Passage findet sich auch in der Videoinstallation *swim* (1997). Schwimmer, die einen Fluss hinuntertreiben, wurden von oben gefilmt. Die Projektion trifft allerdings nicht auf eine Wand, sondern auf eine lange Papierbahn am Boden, sodass die Figuren in die Länge gezerrt werden. Nur der hintere Papierstreifen ist in die Senkrechte geklappt. Von dort scheinen die Menschen in den Strom zu stürzen, der sie auf die andere Seite der Schwelle saugt. Auf dem



Knick werden ihre Körper wie Kaugummis gedehnt, bevor sie an uns vorbeischnellen und dorthin verschwinden, wo der Lichtstrahl schräg auf den Boden fällt.

Im dritten Teil von *und vergesse an guten Tagen...* folgt die Kamera einem Pferd, das wahrscheinlich auf einer Landstrasse trabt. Doch wir sind zu nahe für eine Übersicht, alles wird in fragmentarischen Einstellungen gezeigt: der sich rhythmisch vorwärtsneigende Hals, die Augen, die weichen Nüstern, das rostrote Rückenfell, das sich wie ein Farbfeld vom Grün der Landschaft abhebt, später die Flanke und die Bewegung eines Hufs von oben. Dabei lullt uns hallendes Hufgeklapper ein. Schliesslich sehen wir einen Knaben, der rücklings auf dem Pferd liegt und sich dem Schaukeln auf dem warmen Tierkörper hingibt. Das Erhabene hat alles Bedrohliche verloren, verwandelt sich in bescheidenes Glück, tiefe Ruhe und die Gewissheit, mit allen Wesen existentiell verbunden zu sein.

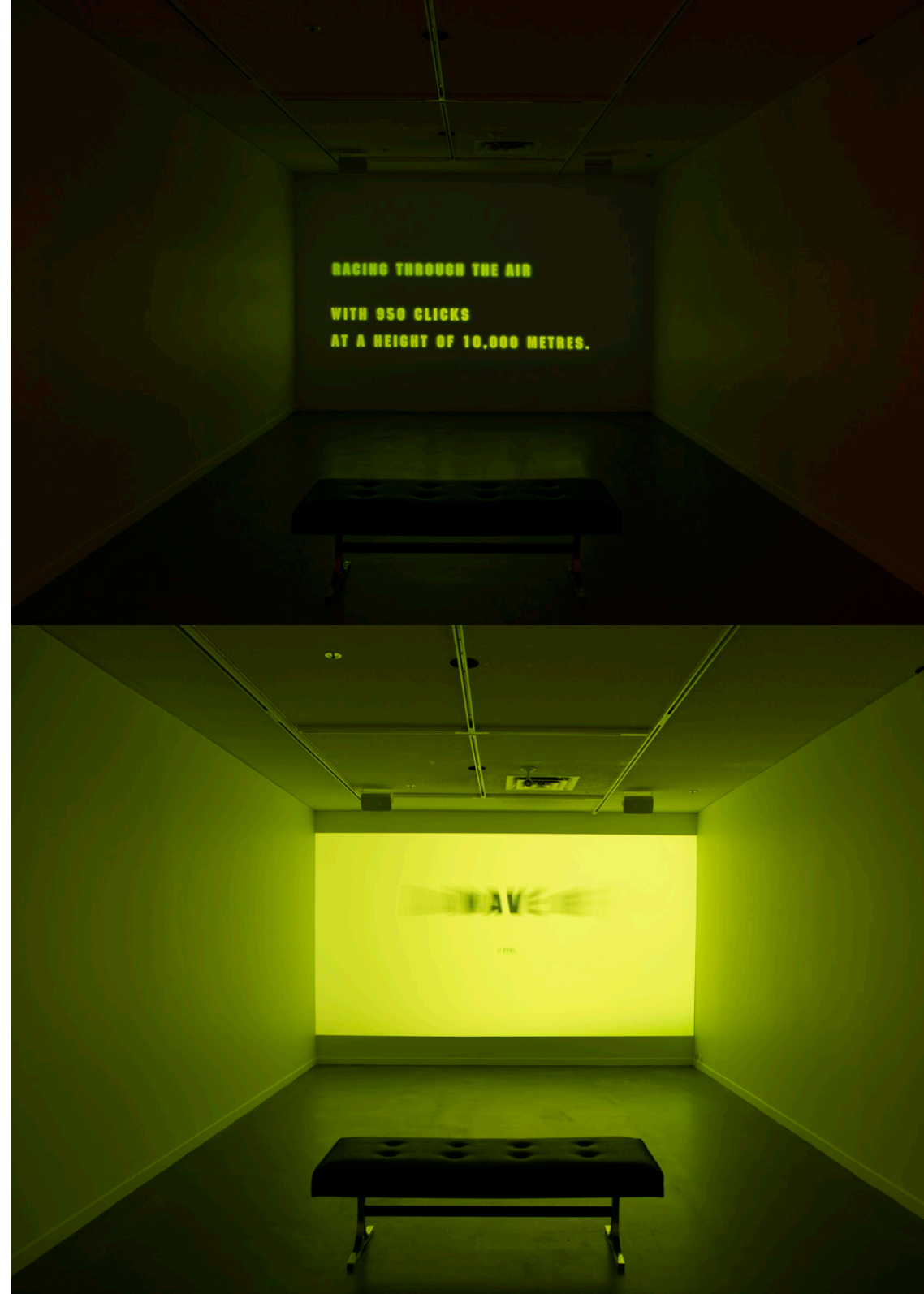


In der dreiteiligen Videoarbeit *where now* (2004) fügt die Künstlerin alle Facetten des Erhabenen in einer Installation zusammen. Eine Frau steht am Rand eines kleinen Stegs. Ein leichter Luftzug lässt ihren Rock flattern. Es ist fast still, wir hören nur den Wind und Vögel, sehen die Bewegung der Blätter und die Wellen des wunderbar blauen Waldsees. Auf einer anderen Wand erkundet die Kamera ein gelbes Autowrack, das seltsamerweise in einem Wald vor sich hin zerfällt. Wir hören Schritte im Laub, die bestimmt der Filmerin gehören, doch da wir die Künstlerin nicht sehen, scheint es, also ob ein geheimnisvolles Wesen die morbide Schönheit umschleicht. Auf der dritten Wand sehen wir ein Holzhaus am See, an das die Wellen schwappen. Es wird Nacht. Wir hören das Glucksen des Wassers und Tierlaute. Die Lichter des Hauses spiegeln sich im Wasser, verdoppeln es, bis das Gebäude und sein Spiegelbild ununterscheidbar werden. Auch im Raum vermischen sich alle Geräusche. Der Film ist eine Hommage an die Unschuld des Lebens, an die Natur und ihre Geschöpfe, und er erzeugt gleichzeitig die Spannung eines Thrillers.

Edith Flückiger stellt das Leben als eines vor, das den Tod als unumgängliche Tatsache enthält. Er zeigt sich im Sog ins Nichts, dem wir Menschen ausgeliefert sind, und in jähem Schreckensmomenten. Er zeigt sich aber auch als Passage in eine andere Daseinsform, die auf der magischen Verbundenheit aller Wesen und Dinge beruht, die aus derselben Materie hervorgegangen sind. Damit erinnert sie an die Philosophie der Vorsokratiker, deren berühmtester Vertreter der Dichter Ovid war. In seinen *Metamorphosen* beschreibt er die endlose Verwandlung alles Seienden, weil alles allem gleicht, die Blätter des Farns den zarten Flügeln der Libelle, das Glucksen des Rinnsals dem Quaken der Frösche, der Wind in den Ohren dem Dröhnen des Universums, die aufsteigenden Luftblasen der Materie in Auflösung.⁵ Diese Anschauung spricht von einer unbedingten Zuneigung zu den endlichen Wesen, die leidenschaftlich leben, gerade weil sie sterblich sind.

... UND SIE ZURÜCK GEWINNT

Der Literaturwissenschaftler Robert Pogue Harrison schreibt über den Tod, dass er das *Leben weder negiere noch aufhebe, vielmehr bringe er die ihn ihm innewohnenden Möglichkeiten hervor, besonders die Möglichkeit, zu erscheinen. Gäbe es keinen Tod, gäbe es weder eine Erfüllung von Möglichkeiten noch überhaupt irgendeine Veränderung in den Erscheinungen der Welt.*⁶ Harrison verknüpft die Möglichkeit, Dinge zu verändern, mit dem Prinzip der *Natalität*, des Geborenwerdens. Der Terminus stammt von Hannah Arendt, die Natalität unauflösbar an die angeborene Fähigkeit zu handeln koppelt: *Der Neubeginn, der mit jeder Geburt in die Welt kommt, kann sich in der Welt nur darum zur Geltung bringen, weil dem Neuankömmling die Fähigkeit zukommt, selbst einen neuen Anfang zu machen, d.h. zu handeln.*⁷ Handeln wiederum versteht Arendt als politische Tätigkeit per se, weil politisch sein bedeutet, eine Position einzunehmen und den Mut aufzubringen, Veränderungen zu initiieren.⁸



Die Textarbeiten von Edith Flückiger treffen mitten in Harrisons Bestimmung des Lebens als Auftritt und ebenso in Arendts Begriff des angeborenen Handelns. Bereits auf den ersten Blick ist sichtbar, dass die Künstlerin die Textarbeiten konträr zu den atmosphärischen Videoarbeiten konzipiert. Texte beruhen auf dem strengen Ordnungsprinzip der Buchstaben, aus denen sich Wörter und Sätze formen. Damit wir sie lesen können, haben sie sich scharf vom Hintergrund ab. Aus diesem Grund erscheinen Texte immer. Diesen zwingenden Umstand nutzt die Künstlerin, um Texte mit ihrem Gegenstand zu verbinden: der menschlichen Existenz, der Natalität.

Die Videoarbeit *drimmen & draussen* (2005-2006) beginnt mit blinkenden gelben Punkten an den Bildrändern, als würde ein Computer aufgestartet. Dann wird der Satz *Draussen ist es fast Nacht* in die tiefschwarze Fläche getippt. Während der Satz verglimmt, gesellt sich die Bemerkung *In 10'000 Metern Höhe – Mit 950 Sachen durch die Luft* dazu, derweilen Cockpitgeräusche und knisternde Funkgeräte zu hören sind. Plötzlich, weil die Worte nach hinten driften und in der Unendlichkeit verschwinden, öffnet sich der Raum. Unter dem Getöse metallener Maschinen schieben sich riesige gelbe Flächen von beiden Seiten ins Bild. Auch sie rasen nach hinten, werden sie mit zunehmender Distanz zuerst zu Felsklippen, dann zeigen sie sich als Buchstaben, die schliesslich die Worte formen: *Ich denke an die Kugel unter uns und daran, dass sie mit 30 Kilometern pro Sekunde durchs All rast.*

Funkstille. Dann riesige Buchstaben: *Und wir hier oben.* Sie erglühen und färben alles gelb. Unter Herztönen schiesst der Satz *Mein Körper reagiert mit einem Adrenalin-Ausstoss* hervor und wird von einem Strudel verschluckt. Flach, beinahe scheu: *Ich gönne ihm eine Pause. Dann überlege ich vorsichtig weiter.* Erneut breitet sich ein Strudel unter Getöse aus. *Wie sich unsere Fluggeschwindigkeit zum Erdtempo verhält, – und wie sich die Rotationsdrehung der Erde um die eigene Achse zu den beiden anderen Geschwindigkeiten verhält, – und ob wir jetzt mit dieser Drehung mitfliegen, oder dagegen, oder quer drüber, – .* Schliesslich, hinterfangen von pochendem Gelb: *Als mein Herz zu rasen*

beginnt, gebe ich auf. Ich schliesse die Augen. An Schlaf ist nicht zu denken. Alles versinkt leise im Dunkel.

Gelb und schwarz sind die Farben dieser Textanimation. Schwarz ist die Abstraktion, das Nichts und das All. Gelb sind die Gedanken, die sich durchs Orbit bewegen. Der konkreten Poesie verwandt, verwandeln sich die Buchstaben in die Helden der Erzählung. Heroische Gefühle und Gesten werden durch Form und Bewegung der Lettern gezeigt. Was die Buchstaben erleben, ist dramatisch. Sie tasten sich aus dem sicheren Ort und wachsen versuchsweise in den nachtschwarzen Raum hinaus. Als es gelingt, triumphieren sie und breiten sich selbstsicher aus. Doch weil das All keine Dimensionen kennt, sind sie nackt und schutzlos, drohen in Strudel gerissen zu werden oder zu verglühen. So kehren sie in die Fläche zurück, aber nicht, ohne sich verändert zu haben. Denn der letzte Satz *An Schlaf ist nicht zu denken* macht deutlich, dass der Versuch, den Dingen auf den Grund zu gehen, gerade erst begonnen hat.

Auch die Alliteration *some souls see strange silhouettes* (2009) behandelt Positionen und Perspektiven auf die Welt. Der betreffende Schriftzug war in kapitalen Lettern temporär an einem Felsen auf dem Weg zum Luzerner Wallfahrtsort Heiligkreuz angebracht. Dort befindet sich eine Reliquie des heiligen Kreuzes aus Jerusalem, an dessen Reise bis in die Schweiz der Legende nach neben Konstantin dem Grossen und der Heiligen Helena auch Soldaten, ein Drache und ein Ochse beteiligt waren. Im Entlebuch führte die Ankunft der Reliquie zum Bau einer Kirche, zur Ansiedlung von Einsiedlern und zu vielen Wunderzeichen. Edith Flückigers Schriftzug unterbricht diese mystische Welt und erinnert daran, dass viele weitere Wesen zugegen sind, reale und solche, die nur in der eigenen Vorstellung existieren.

Es ist kein Zufall, dass die Künstlerin in verschiedenen Arbeiten das Wort *geistesgegenwärtig* mit Anagrammen durchmisst. Bis heute hat sie die Buchstaben dieses Wortes 35 Mal durcheinander gebraucht und neu arrangiert, um aus ihnen neue Bedeutungen zu gewinnen. Die Grenzen des Universums können immer wieder neu erkundet werden.

Edith Flückiger nimmt dafür die kleinsten Dinge zur Hand, denn das Detail zu verändern ist aufschlussreicher, als die Ewigkeit zu studieren und vor ihr zu verstummen. Das Interessante an diesem Werk ist schliesslich, dass es davon ausgeht, was da ist. Es stellt keine Fragen, sondern schält in der hyperrealistischen Schärfung die Grossartigkeit des Lebens heraus.

FUSSNOTEN

1 Roland Barthes, „Die strukturalistische Tätigkeit“, in: *Kursbuch*, 5. Mai 1966, S. 190-196.

2 Michel Foucault, *Wahnsinn und Gesellschaft. Eine Geschichte des Wahns im Zeitalter der Vernunft* (1961), Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1969, S.12-13.

3 Barnett Newman, „Das Erhabene jetzt“ (1948), in: *Kunsttheorie im 20. Jahrhundert*, Bd. II 1940-1991, hrsg. von Charles Harrison und Paul Wood, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2003, S. 701.

4 Ulf Poschardt, „Das Erhabene ist jetzt. Über die Implosion des Zeitkerns in Bildern von Barnett Newman“, in: *Kunstforum*, Bd. 150, April-Juni 2000, p. 293.

5 Nach Robert Pogue Harrison, Forests. *The Shadow of Civilization*, Chicago und London: The University of Chicago Press, 1992, S. 30.

6 Nach Robert Pogue Harrison, Gardens. *An Essay on the Human Condition*, The University of Chicago, 2008, S. 19.

7 Hannah Arendt, *Vita Activa oder Vom tätigen Leben*, München: Piper Verlag, 5. Auflage 2007, S. 18.

8 Ebd., S. 38-62.



Germaine Koh, *Wall Of Uri*, 2016, Lumber, gypsum wall-board, metal fittings, furnishings

GERMAINE KOH: KUNSTWELT, APPS UND ALLTAG

Jonathan Shaughnessy

Übersetzung von Nicole Bucher

„DIE EINZIGEN KUNSTWERKE AMERIKAS SIND SEINE
ROHRLEITUNGEN UND SEINE BRÜCKEN.“ ~ MARCEL DUCHAMP

Seit kurzem hege ich die Vermutung, dass Germaine Kohs Haltung zum Titel und zur Rolle der „Künstlerin“ nach jahrzehntelanger, höchst erfolgreicher internationaler Karriere in der bildenden Kunst etwas zwiespalten ist. Zum einen hat sie viel Zeit damit verbracht, ihr Können und ihre Leistungen als „Rollergirl“ bei der Vancouver Terminal City Rollergirls League zu verbessern. Zum anderen vermitteln viele ihrer Projekte der letzten Jahre nicht unmittelbar den Eindruck und das Gefühl von „Kunst“. Und genau dadurch erzielt Kohs Art der Intervention und Kritik eine solche Wirkung. Dazu aber später. Widmen wir uns zunächst dem Roller Derby. Von 2009 an war Koh Blocker, Pivot und Jammer bei den FASTER Pussycats der Vancouver Terminal City Rollergirls League. 2011 trat sie ins All-Stars Travel Team in der gleichen Liga ein und wurde in der Folge Captain. Seit ihrem Rücktritt betreut sie ein anderes Terminal-City-Liga-Team. Wer (wie ich) nicht viel weiss über die Regeln und Sitten im Roller Derby und mehr darüber erfahren möchte, kann die von Koh persönlich

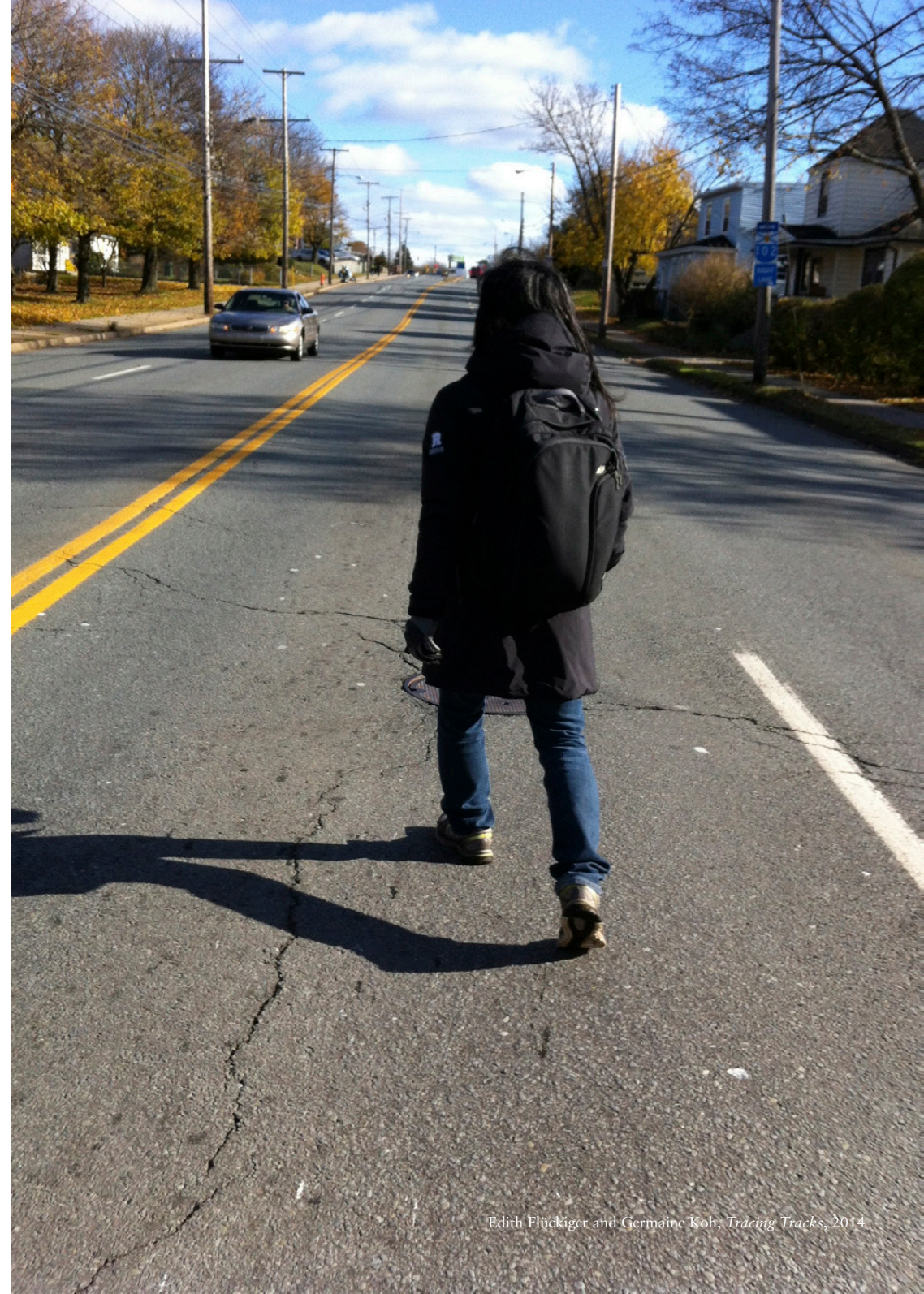
kreierte und entwickelte iPhone-App mit der unmissverständlichen Bezeichnung *Intro to Roller Derby* (2010) konsultieren. Auf der Website der Künstlerin finden sich neben Bildern und Informationen zu weiteren Projekten im Zusammenhang mit Roller Derby – darunter Poster zu Spielen von Terminal City und Werbepostkarten für den Sport selbst sowie für Anlässe der Liga – auch Einzelbilder der App. Sie sind alle unter der Rubrik „Design Work“ auf ihrer Website abgebildet, und es gibt keinen Hinweis darauf, dass sie als etwas anderes zu betrachten wären, als das, was sie sind. Die farbenfroh und kreativ gestaltete App dient zu Informations- und Werbezwecken. Doch aus einem anderen Blickwinkel betrachtet, zeigt Kohs Abstecher ins Reich des Roller Derbys – in dem ihr Engagement weit über das zwanglose Spiel hinaus in das Gefüge des Spiels, die Werbung und die Entwicklung der Subkultur zur Unterscheidung der Terminal-City-Liga von anderen Ligen in Nordamerika reicht – eine überzeugende Weiterentwicklung der Künstlerin innerhalb und gegenüber ihrer Arbeit. Stetig und immer häufiger überschreitet sie die Grenzen der Kunstwelt, sodass diese in den Alltag übergreift und sich damit vermischt. Bezeichnen wir *Intro to the Roller Derby* als Beweisstück 1 für Kreationen Germaine Kohs, die nicht unmittelbar den Eindruck und das Gefühl von „Kunst“ vermitteln.

Beweisstück B ist in einem anderen Online-Projekt im Zusammenhang mit der Ausstellung *(im)mobile* zu finden, das nicht per se mit dem physischen Raum oder dem Programm der Ausstellung zu tun hat. Die Website *Tracing Tracks* (2014), die Koh in Zusammenarbeit mit der Schweizer Künstlerin Edith Flückiger kreiert hat, wird als „online-game for experiencing different spaces“¹ (Anm. d. Übers.: Online-Spiel, mittels dem verschiedene Räume erlebt werden können) bezeichnet. Auf der Homepage werden verschiedene Spazier- oder Laufstrecken dargestellt, die die Künstlerinnen oder andere Personen zurückgelegt haben. So wurden zum Beispiel eine 1,6-km-Strecke um die Zitadelle von Halifax herum oder ein 3,1-km-Treck dem Detroit River entlang in Karten eingetragen, die auf die Tracing-Tracks-Website hochgeladen wurden. Die Strecken können auf ein GPS-Gerät heruntergeladen oder ausgedruckt und somit auf die Karte eines anderen Geländes an einem

geografisch anderen Ort eingetragen und dort zurückgelegt werden. Die Idee dahinter ist, neue Strecken in das vertraute Gelände seiner Umgebung zu legen und sie als zufällig von jemand anders an einem anderen Ort angelegten Weg für alle möglichen Zwecke zu benützen.

„Be forewarned“ (Seien Sie vorgewarnt) ist gegen Ende des Demovideos auf der Website zu lesen, „It may cause you to experience your familiar territory ... in new ways!“ (Es könnte dazu führen, dass Sie Ihnen bekanntes Gelände ... auf neue Weise erleben!“

Mit diesem Disclaimer könnte man Kohs mediales Gesamtwerk beschreiben, das darauf abzielt, aus gemeinhin gewöhnlichen Erfahrungen und Objekten zufällige Umstände herauszulösen. In *Call* (2006) wurde zum Beispiel ein „Vintage“-Telefon mit einem passenden Schaltkreis und einem LCD-Display aufgerüstet, mittels dem die Besucher der Ausstellung dazu aufgefordert werden, den Hörer abzuheben. Kommt der Besucher dieser Aufforderung nach, ist er mit einer anonymen Person verbunden, die sich für ein Gespräch zur Verfügung gestellt hat. Im Gegensatz dazu bringt Kohs Werk manchmal zufällige Gegebenheiten in eine bedeutungsvolle Ordnung, da „Kunst“ Bedeutung impliziert. So zum Beispiel im Werk *Sightings* (1992 – 1998), in dem die Künstlerin verlorene oder entsorgte Fotografien von öffentlichen Orten Postkarten kreierte. Durch die Einrahmungen und die Präsentationen stellte sie diese Arbeit in den Kunstkontext. Die normative Grundlage für *Tracing Tracks* scheint jedoch eine „dritte“ Option in diesem Schema zwischen Kunst und Nicht-Kunst darzustellen. Es handelt sich dabei einfach ausgedrückt um einen Strang in Kohs Werk, der sich seit ihren frühesten Arbeiten entwickelt hat und eigentlich eher zur Kategorie der Nicht-Kunst passt. „Es könnte dazu führen, dass Sie Ihnen bekanntes Gelände ... auf neue Weise erleben!“ Was ist dieses „es“? Sollen wir annehmen, dass es sich dabei um die Kunst handelt? Warum sollte dem so sein? Und wenn dem nicht so ist? Was, wenn das Wort „Kunst“ aus der Gleichung entfällt und wir unseren eigenen Mitteln überlassen sind, kreativ zu sein und uns mit unserer neuen Umgebung vertraut zu machen? Ist dies ohne Unterstützung der Kunst





Germaine Koh, images from *League*, 2012-ongoing. Bottom photo: Ian Verchere.

zu bewerkstelligen? Diese Fragen stellen sich mir im Zusammenhang mit den Projekten Germaine Kohs, von denen *Tracing Tracks* das jüngste ist. Projekte, die nicht einfach über eine Galerie hinaus in die breite soziale Sphäre dringen, sondern die Kunstinstitutionen gar nicht erst benötigten oder voraussetzen.

Beweisstück C: *League*. Seit 2012 bringt Germaine Koh, wenn Wetter und Zeitplan es zulassen, jeden letzten Sonntag im Monat im Elm Park, Kerrisdale, einem Viertel in Vancouver, Menschen zusammen, um Spiele zu spielen, deren Regeln vor Ort und in Zusammenarbeit der Anwesenden entwickelt werden. *League* gilt als „gemeinschaftsbasiertes, partizipatorisches Projekt“ und verfügt über eine eigene Website (sowie eine Facebook-Seite und einen Twitter-Feed), wo die Ziele der Initiative erklärt und Fotografien verschiedener vergangener Veranstaltungen und Aktivitäten hochgeladen werden. Koh erzählt, dass manche zögern, an *League* teilzunehmen, weil es sich dabei gewissermassen um ein Kunstprojekt handelt und sie sich für zu wenig kreativ oder qualifiziert halten. Ihr Bedauern darüber äussert sich in ihrem Blogbeitrag „Why play?“ (Warum spielen?) auf der League-Website, auf der massgebende Ideen zum wilden Konzept aus verschiedenen Quellen geprüft werden, die sich jedoch darüber einig sind, dass Spiele und Spielfreude Bedingungen für Zivilisiertheit und Menschlichkeit sind. „In einer weisenden frühen Definition des Spiels“², schreibt Koh, „bezeichnete Johan Huizinga Spielen als frei und losgelöst vom alltäglichen Leben, eine heilige Aktivität, die sich innerhalb einer definierten Sphäre – dem ‚magischen Kreis‘ des Spiels – entfaltet. Spielen schafft und respektiert Ordnung, vereinnahmt Mitspieler aufs Äusserste und hat keinen Bezug zu Materiellem. Mit diesen Eigenschaften der Freiheit und Ordnung ist Spielen eine Vorform der menschlichen Kultur und eine eigentliche Grundlage dafür. ‚Die Zivilisation wird in ihren frühesten Anfängen gespielt. Sie hat ihre Herkunft nicht im Spiel (...), sie entsteht aus dem Spiel und als Spiel und verlässt es nie.‘“³

Die Idee des Spielens, die für *League* so grundlegend ist, ist natürlich nicht weit von der Geschichte der modernen und zeitgenössischen Kunst

entfernt. Das Schaffen spielähnlicher Szenarien und Veranstaltungen war eines der Hauptziele der Fluxus-Künstler in den 1960er- und 70er-Jahren. Duchamp hatte bekanntlich eine Affinität zum Schach. Er erwähnte oft, dass er sich lieber dieser Beschäftigung als der Kunst widmete. In den 1990er-Jahren entstand eine ganze Bewegung, die sich der „relationalen Ästhetik“ widmete. Aktivitäten wie Potlucks (Anm. d. Übers.: Dinner, bei dem jeder Gast eine Speise oder ein Getränk für alle mitbringt) und Dinnerpartys – und eigentlich jeder potentielle soziale Anlass – wurden als Kunstwerke angeboten, je nach Status der „Beziehung“ zwischen Menschen als wichtige Basis. Es ist verlockend, Projekte wie *League* breiteren relationalen Praktiken in der Kunstwelt zuzuordnen. Aber Koh scheint in ihrer Präsentation von *League* weder online noch real eine Verbindung zur Kunstwelt oder Kunst selbst herzustellen. Mit Ausnahme ihres Blogeintrags im Jahr 2012 gibt es keinen Hinweis auf die Künstlerin, die das Projekt lanciert hat, oder darauf, dass dieses überhaupt mit einer künstlerischen Absicht verbunden sein könnte. Und genau darum geht es. Die *League*-Veranstaltungen basieren mal auf der Spieltheorie, aus der psychologisch tiefgehendere, konkurrierende und teambasierte Aktivitäten wie „Gefangenenspiele“ konstruiert werden, mal auf einfachen „Brettspielen“. Wichtig ist, dass Körper und Geist der Teilnehmer durch bewusste Intention, das Entdecken und das Glück angeregt, verbunden und stimuliert werden. Sie erklärt das Konzept von *League* als eine Art Sandkasten. Der Prozess des Lernens, der Anpassung und der Evolution durch Wiederholung ist von zentraler Bedeutung für das Gesamtkonzept. Das Projekt beruht auf dem Glauben, dass das Verhalten, das durch das Spiel bewirkt wird, wertvoll ist, und dass es sich dabei um einen Erkenntnisprozess handelt. Es betrachtet Spiele, Sport und Spielen als ernsthafte Formen der Problemstellung und -lösung, die umfassender sein können als Methoden, die sich eher dem Mentalen als dem Körperlichen widmen.“

League erfordert die Teilnahme von Menschen innerhalb der Struktur und die Entwicklung neuer Spiele. In anderen Projekten hat Koh nach einer breiteren und präsenteren Einladung an die Öffentlichkeit zu

anderen Aktivitäten, die das reale und virtuelle vereinen, gesucht. *Call, Map Sense* (2011) und *Gleaning* (2014), Beweisstücke D & E: ein Online-Projekt und eine herunterladbare App, die beide Vorstellungen von Gemeinschaft, Dienst an der Öffentlichkeit und Alltagsgeschichten in und um Vancouver, ausleuchten. *Map Sense* ist ein faszinierendes Projekt, das Koh in Zusammenarbeit mit Gillian Jerome entwickelt hat. Es bildet den Höhepunkt der Entdeckungen und Erlebnisse von Menschen, die zwischen 2011 und 2014 Downtown East Side in Vancouver ausgekundschaftet haben.⁴ Auf der Online-Karte sind an verschiedenen Stellen kleine farbkodierte Punkte angebracht, zu denen die Teilnehmer Videos, Audioaufnahmen, Texte oder Bilder im Zusammenhang mit diesem bestimmten Ort hochgeladen haben. Das Spektrum reicht vom Lärm spielender Kinder über das Stimmengewirr im MacLean Park zwischen der Hawks und der Heatley Avenue während eines Sommertreffens, ein Bild vom „Ovaltine Cafe“, das angeblich der Originalschauplatz für die Fernsehserie *Akte X* war (die in Vancouver gedreht wurde), bis zu niedergeschriebenen mündlichen Erzählungen von Menschen, die vor Jahr und Tag in diesem Viertel gelebt haben. Beim Durchsehen des abwechslungsreichen Inhalts von *Map Sense* ist das überwältigende Potenzial dieses Online-Projekts für breitere Anwendungen kaum zu übersehen. Das Projekt könnte eine ganze Stadt oder ein ganzes Land umfassen und so online eine immense Plattform mit Informationen, eine Quelle, ein Archiv bilden. Als experimentelle Initiative dient dieses Projekt der Kreation neuer Entdeckungen durch die Alltagserinnerungen derjenigen, die diesen geschichtenumwobenen, harten, städtischen Schauplatz in der jüngeren und fernerer Vergangenheit bewohnt und erlebt haben.

Während *Map Sense* eher archivarischer Natur ist, scheint die seit 2014 verwendete App *Gleaning* ein zweckmässigeres und initiativeres Beispiel fürs Kohs Verwendung von interaktiven, webbasierten Technologien zu sein. Die App wurde von der Emily Carr University of Art + Design, Vancouver, in Auftrag gegeben und durch Stipendien des Social Sciences and Humanities Research Council, des Forschungsnetzwerkes GRAND und anderen unterstützt. Die herunterladbare Handy-App *Gleaning*

zeigt Bilder und Informationen von Orten im Viertel Marpole, an denen kostenlose Lebensmittel oder Foodsharing angeboten werden. User können diese hochladen oder sich über die App informieren. Marpole wird als „heutiges Wohngebiet und frühere Landwirtschaftszone mit einer einst wichtigen Rolle im First-Nations-Handel“ beschrieben. Es gibt in Bezug auf Lebensmittel im öffentlichen Bereich vier wesentliche Punkte, auf die die App mit Hilfe ihrer Nutzer und Mitarbeiter aufmerksam machen möchte. Es handelt sich dabei um: 1. Öffentlich zugängliche Lebensmittel: Bäume mit essbaren Früchten und essbare Pflanzen im öffentlichen Raum, Beerenpflückstellen, Angelplätze usw., 2. die Gemeinde: gemeinschaftliche Nahrungsquellen wie kommunale Gärten, Suppenküchen, nachbarschaftliche Lebensmittelhilfe und Wasserquellen, 3. Geschichte: historische Informationen über Landwirtschaft, Handel, Jagen und Sammeln, 4. Umwelt: Informationen über die natürliche Umwelt, Geografie und Geologie der Region“. Die Gegend bei Marpole gehört zur „Ersten Stufe“ der Entwicklung von Kohs App Gleaning, die momentan noch im prototypischen Stadium ist und sich in den kommenden Jahren voraussichtlich weit über eine einzelne Gemeinde hinaus und über die Stadt verbreiten wird.

Das Navigieren im sozialen Raum von der Makroebene der städtischen Infrastruktur auf die Mikroebene der Gemeinde- (oder auch Individual-) Dynamik verbindet *Gleaning*, *Map Sense*, *Tracing Tracks* sowie *League* in dem Sinne, dass es in einem öffentlichen Park im Herzen eines alten Viertels in Vancouver angesiedelt ist. Beweisstück F ist bezüglich des Designs viel rudimentärer, wenn auch intentional nicht minder stark als alle bisher beleuchteten Bestrebungen Kohs. Eine Metallstange, die aussieht wie jede x-beliebige Stange eines nicht vorhandenen Maschendrahtzauns stellt ihre Skulptur *Poll* dar, die seit 1999 an verschiedenen Standorten unter freiem Himmel aufgestellt worden ist.

Anstelle der digitalen Technologie steht etwas viel Rudimentäreres. *Poll* ist eine Art Sozialstudie, in der die Manöver von Fussgängern auf dem Weg von A nach B durch den Umgang mit einem Pfosten, der ihnen konkret im Weg steht, untersucht werden. Koh äussert sich zu

diesem frühen Projekt wie folgt: „Ein Metallpfosten wird für mehrere Monate mitten in einen ausgetretenen Fussweg gestellt. Während dieser Zeit führt der Weg auf der einen oder anderen Seite des Pfostens vorbei, oder es entsteht auf jeder Seite ein kleinerer Weg um den Pfosten herum. Wenn der Pfosten entfernt wird, findet der Weg wieder seinen eigenen Platz. Der Pfosten misst wie eine einfache Umfrage die Volksbewegung.“⁵

Poll besitzt etwas Archetypisches, das im Kontext der vorliegenden Erörterung Kohs frühem Werk einen philosophischen Aspekt in Bezug zur Stellung der Künstlerin, zur Kunstwelt und dem darin enthaltenen Alltag verleiht. Die Präsenz von Kunst und dem ihr inhärenten Alltag ist nie bedingt durch den Status oder die Stellung der Künstlerin. Ja, man könnte argumentieren, ein Werk wie *Poll* sei nur ein Pfosten, würde es nicht auf Kohs Intention beruhen und die Anerkennung durch die Kunstwelt geniessen, der Koh zugehört, wobei unklar ist, wozu diese Anerkennung dienen sollte.

Wo auch immer *Poll* ausgestellt wird, wird die Evaluation des Sozialverhaltens zu einer kleinen, grenzenlosen Erfahrung, wenn unzählige belanglose „neue Gedanken“ in Bezug auf den bekannten, jedoch „ärgerlich platzierten“ Pfosten aufkommen. Das heisst, wenn überhaupt etwas passiert. Hier sei auf ein anderes Frühwerk Kohs hingewiesen: *Homemaking* (2002 -), hier Beweisstück G – ein gebührender Buchstabe zum Abschluss dieser Beweisführung. Kohs Priorität liegt nicht darin, im Zusammenhang mit einer Installation im Freien ihren Namen oder ein Kunstplakat an Ort und Stelle anzubringen. Mit der stetig weitergeführten Serie *Homemaking* hat die Künstlerin aus Vancouver im Lauf der letzten zehn Jahre zu verschiedenen Zeitpunkten an abgelegenen, brachliegenden Orten innerhalb der Stadt „Spinnennetze in menschlichen Proportionen“ angebracht. Wenn die Leute sich überhaupt mit den temporären Objekten auseinandersetzen, stehen sie einem namenlosen Objekt ohne Hinweis auf den Autor gegenüber, das aber eindeutig von einem Menschen konzipiert und gefertigt wurde. Koh erklärt: „Einige der



Konstrukte sind recht gross (mehrere Meter breit), bleiben jedoch physisch sehr fein, fast unsichtbar und unterstreichen die verstohlene Art der Aktion. Die Netze müssen über kurz oder lang fast verschwinden, nicht zuletzt, weil sie selbst in Bezug auf die Nicht-Verwendung von Raum ausschlaggebend sind.“ *Homemaking* wurde in Toronto, in den Niederlanden, Sydney, Australien, sowie Vancouver inszeniert. Während *Poll* die Bewegung an stark frequentierten Orten misst, zieht *Homemaking* die Aufmerksamkeit auf diejenigen Gegenden der Stadt, die kaum jemand zu Fuss betritt, mit Ausnahme jener, die am Rande der Stadt und des Alltagslebens, was auch immer das sein mag, existieren.

Ob mit der unzugeschriebenen Platzierung unerwarteter, menschlich konzipierter Objekte im alltäglichen Bereich oder mit den neueren Projekten, die Galerien und Kunstwelt ganz umgehen und in direkter Zusammenarbeit mit der Gemeinde oder der Stadt entstehen, schafft Germaine Koh seit rund zwanzig Jahren Projekte, die die Grenzen der Kunstwelt und alles, was den Anschein hat, innerhalb und ausserhalb ihrer raffinierten und zu oft verdinglichten ästhetischen Grenzen zu reisen, ausloten. Diese Grenzen sind im Kreise der „Kunstwelt“ bekannt, ausserhalb dieser Welt sind sie jedoch nicht mehr so bedeutend und eindeutig definiert. Das heisst nichts anderes, als dass die meisten Menschen ausserhalb der Kunstwelt – also die Mehrheit der Leute – nicht wirklich viel über die Frage nachdenken, inwieweit die selbstauferlegte Sanktionierung der heutigen Schwellen von Kunst in Frage gestellt wird. Und das ist meiner Meinung nach ein Problem. Nicht für das, was keine Kunst ist – die Welt kümmert sich im Namen des kulturellen Mainstreams mehr als ausreichend um sich selbst – sondern für die zeitgenössische Kunstwelt, die teilweise so hermetisch unter Verschluss steht, dass die Tatsache vergessen geht, dass ihre Grundbausteine, Kreativität und Innovation, und im Prinzip auch die Handwerkskunst, obwohl das heute nicht mehr oft geschieht – nicht ausschliesslich dem Bereich der Kunst und Künstler gehören. Marcel Duchamp stellte 1962 in einer Art Zusammenfassung all der Jahre des Versuchs, Thesen über konstante Definitionen von Kunst zu umgehen, fest: „Etymologisch betrachtet bedeutet Kunst ‚schaffen‘.

Jeder schafft, nicht nur Künstler, und vielleicht wird in den kommenden Jahrhunderten geschaffen, ohne dass es bemerkt wird.“⁶

Der Meister des Readymades kommt damit zurück auf seinen bereits viel früheren und einflussreichen Wunsch, kommerziell hergestellte Waren im Reich der Kunst zu platzieren, mit der Absicht, wie er das unter dem Namen R. Mutt als Kunst eingereichte Urinal im Jahre 1917 verteidigte, „einen neuen Gedanken für das Objekt zu kreieren“⁷. Duchamp beabsichtigte nicht, den Künstler als Konzeptualist an die Spitze der ästhetischen Versorgungskette zu stellen. Vielmehr versuchte er, diese Konzepte vollständig zu beseitigen. Er hatte sogar einen Begriff dafür: „Anartist, ein Nicht-Künstler.“⁸ Der Begriff hat sich aber nie wirklich durchgesetzt. Weit von einer Welt entfernt, in der ein Künstler „unbemerkt“ schafft, sieht die Welt in der Zeit nach Duchamp den Aufstieg des Künstlers zur zentralen Figur in der inzwischen immensen, institutionellen, wirtschaftlichen und politischen Matrix einer Kunstwelt, deren Verankerung und Modus Operandi oft in der Fähigkeit liegen, zu zitieren und sich selbst und/oder alles um sich herum auseinanderzunehmen – können wir uns ein für alle Mal vom ewig missbrauchten Begriff „Dekonstruktion“ befreien? – nur um sich selbst wieder aufzubauen, noch grösser und noch stärker. Wie schafft sie das? Die Antwort liegt meiner Meinung nach teilweise darin, dass sie sich nie wirklich von sich selbst entfernt. Die aufgeführten Beweisstücke A bis G verdeutlichen, dass dies dem Werk und den Projekten Germaine Kohs seit den frühen 1990er Jahren nicht vorgeworfen werden kann. Sie weisen den Weg für einen grundlegenden Übergang von der Kunst in den Alltag und zeigen so auch die Konsequenz daraus: Die Grenzen der Kunstwelt ist die Welt selbst, und was könnte allen kreativen, spielerischen und neugierigen Impulsen mehr bieten als sie?

FUSSNOTEN

1 http://books.google.ca/books?id=oZgA8UDf3_4C&source=gbs_book_similarbooks

2 <http://germainekoh.com/league/blog/?p=863>

3 <http://map-sense.org/> <http://map-sense.org>

4 http://germainekoh.com/ma/projects_detail.cfm?pg=projects&projectID=64

5 Zitat aus, David Hopkins, „Marcel Duchamp's Readymades and Anti-Aesthetic Reflex,“ in Paul Smith and Carolyn Wilde, eds., *A companion to art theory*, (Oxford : Blackwell, 2002), S.256.

6 Marcel Duchamp, 'The Richard Mutt Case' (1917), in Charles Harrison and Paul Wood, eds., *Art in theory, 1900-2000 : an anthology of changing ideas*, Malden, MA ; Oxford : Blackwell Pub., 2003, S.248.

7 Marcel Duchamp, Gespräch mit George Heard Hamilton and Richard Hamilton: 'Marcel Duchamp speaks,' BBC Third Programme broadcast, 1959, as quoted in, David Hopkins, "Marcel Duchamp's Readymades and Anti-Aesthetic Reflex," p.255.

BIOGRAPHIEN

Seit rund zwölf Jahren ist **Mireille Bourgeois** in Kanada und international als selbständige Kuratorin tätig und arbeitet an Kunstprogrammen mit. Zudem verfasst sie Rezensionen für Visual Arts News, Creative Times Press, C-Magazine und das Canadian Film Institute. Ihre Forschung behandelt die Themen Synästhesie, Unsinn, Dummheit und in jüngster Zeit BioArt. Sie ist Herausgeberin und Co-Autorin der Künstlermonografie *Permanent Revolution: Istvan Kantor* (Februar 2014) sowie des Künstlerbuchs *Glow, Not Gold* dreier kanadischer Animationskünstler (März 2014). Bourgeois verfügt über einen MA des Centre for Curatorial Studies am Bard College und lebt derzeit in Nova Scotia, Kanada, wo sie interimistisch als Kuratorin bei Arts Nova Scotia die Kunstsammlung der Provinz betreut.

Die Schweizer Künstlerin **Edith Flückiger** arbeitet im Bereich Video, Installation und Text/Sprache. Sie nimmt an Ausstellungen im In- und Ausland teil und hat für ihre Arbeiten diverse Preise und Auszeichnungen sowie Atelieraufenthalte gewonnen. Ihre Arbeiten sind in öffentlichen und privaten Sammlungen vertreten und sie wird von Hilfer Kunstprojekte Luzern vertreten. 2004/05 hat sie interimistisch das Medialab der Hochschule der Künste Bern (HKB) geleitet, seit 2007 ist sie Leiterin der Studienrichtung Video an der Hochschule Luzern - Design & Kunst.

Germaine Koh ist eine in Vancouver wohnhafte bildende Künstlerin, die ihr Werk rund um Kanada sowie international ausstellt. Als ehemalige Assistentin der Kuratorin für zeitgenössische Kunst an der National Gallery of Canada ist sie nun als freie Kuratorin und als Partnerin des Independent-Plattenlabels weewerk tätig. Sie wurde mit dem VIVA Award der Shadbolt Foundation

ausgezeichnet und gehörte zu den Finalisten für den Sobeys Art Award. Koh lenkt unsere Aufmerksamkeit auf die ortsspezifische, sozio-geografische Bedeutung gemeinschaftlicher Räume, das Sichtbare und die Verwendung von Alltagsgegenständen. Oft statet sie die Objekte, die sie verwendet, mit Elektronik aus, um eine Interaktion mit dem Betrachter herzustellen, wodurch die Objekte in einer Galerie ausgestellt eine andere Bedeutung erhalten. In anderen Werken installiert Koh verschiedene Sensoren ausserhalb der Galerie. Deren Daten werden auf elektronisch aktivierte Komponenten in der Galerie übermittelt, sodass das Gefühl des "Aussenseiters" im Ausstellungsraum wiedergegeben wird und unsere antizipierte Erfahrung einer bestimmten Umgebung stört.

Chantal Molleur ist kulturelle Produzentin und Kuratorin und hat 20 Jahre in Montreal, Kanada in der Medienkunst gearbeitet. Seit 2005 arbeitet Molleur an diversen Projekten im kulturellen Bereich in der Schweiz und von 2008 bis 2012 leitete sie zudem die Verleihplattform videoart.ch. Als Mitbegründerin und Kuratorin von White Frame (WF), einem Verein, der zum Ziel hat Schweizer Künstlerinnen und Künstlern zu Größerer nationaler und internationaler Sichtbarkeit zu verhelfen, arbeitet sie seit 2011 an Ausstellungen und Projekten im In- und Ausland. Seit 2008 ist Molleur an der Hochschule Luzern - Design & Kunst für die nationale und internationale Promotion der Abschlussfilme der Studienrichtung Video zuständig und seit 2014 auch für Promotion der Abschlussfilme der Studienrichtung Animation. Als Schweizer Delegierte der FIFA (International Festival For Films in Art) Kanada arbeitet sie seit 2012 eng mit der Festivalleitung zusammen.

Jonathan Shaughnessy ist außerordentlicher Kurator für zeitgenössische Kunst in der National Gallery of Canada. Seine neuesten Ausstellungen sind *100 Years Today*, in *Shine a Light: Canadian Biennial 2014*; *Vera Frenkel: Ways of Telling* (2014) im Museum of Canadian Contemporary Art (MOCCA); *Misled by Nature: Contemporary Art and the Baroque* in Zusammenarbeit mit Josée Drouin-Brisebois und Catherine Crowston für die Art Gallery of Alberta und MOCCA (2013-14); *Builders: Canadian Biennial 2012*; und *Louise Bourgeois: 1911-2010* (2011-2013). Im Jahr 2010 war er koordinierender Kurator der Ausstellung *Pop Life: Art in a Material World* for the NGC. Die Ausstellung war von Tate Modern organisiert. Er hat Essays und Kataloge über viele kanadische und internationale Künstler geschrieben. Er ist Mitglied in zahlreichen Kuratorien und Gremien wie z. B. Art Metropole, der Toronto Kunstverein, und die Terra Nova Art Foundation und ist als Lehrbeauftragter am Institut für Bildende Künste an der University of Ottawa tätig.

Susann Wintsch ist eine in Zürich ansässige Verlegerin, Kuratorin, Dozentin und Kunstkritikerin. Sie ist Herausgeberin von TREIBSAND, Contemporary Art Space auf DVD. Die aktuelle Ausgabe heisst *Keep On Keeping on / Devem Etmeye Devam: Contemporary Art in Istanbul* (www.treibsand.ch). Seit 2008 kuratiert sie Sommerkunstprojekte in einem alten Park mit exotischen Bäumen in der Nähe von Zürich. Jedes Jahr wird von den eingeladenen Künstlern eine neue Ausstellung mit ortsspezifischen Werken zum Thema Natur, Landschaft und der wissenschaftliche Garten angelegt. Seit 2003 lehrt sie Kunsttheorie und zeitgenössische Kunst an der Zürcher Hochschule der Künste.



I don't care if I ever know

DANK

Die Kuratorinnen danken

Barbara Zürcher, Lucia Gogniat und Bill
Hodgkinson vom HAUS FÜR KUNST URI

Sym Corrigan, Peter Dykhuis, Wes Johnston und
Michele Gallant von der Dalhousie Art Gallery

Nicole Bucher für die Übersetzung und Maria
Magdalena Z'Graggen für ihre Mithilfe.

Stella Händler von White Frame

Wir danken der Autorin Susann Witsch und
dem Autor Jonathan Shaughnessy

Edith Flückiger dankt: Sepp Rothenfluh, Hannes
Rüttimann, Helena Vagnières, Hanspeter Giuliani und
Behzad Olia für ihre Unterstützung bei der Realisation
der Videoinstallation „Als sie die Augen aufschlägt...“.

Germaine Koh dankt: Gordon Hicks
und Nathan McNinch

Den folgenden Stiftungen und Geldgebern danken wir
für die grosszügige Unterstützung dieses Projektes:
Mobilier Genossenschaft, Casimir Eigensatz Stiftung,
Dr. Georg und Josi Guggenheim Stiftung, Stadt
Luzern FUKA-Fonds und dem Canada Council
for the Arts und dem Haus für Kunst Uri.

(IM)MOBILE

6 March - 15 May 2016

HAUS FÜR KUNST URI, Altdorf, Switzerland

18 October - 30 November 2014

Dalhousie Art Gallery, Halifax, Canada

[Dalhousie Art Gallery](#)

6101 University Avenue, PO Box 15000
Halifax, Nova Scotia, Canada, B3H 4R2
www.artgallery.dal.ca

[Haus für Kunst Uri](#)

Herrengasse 2
6460 Altdorf
Switzerland
www.hausfuerkunsturi.ch

[IOTA](#)

Mireille Bourgeois
mirebour1@gmail.com
mireillebourgeois.wordpress.com/iota

[White Frame](#)

Gärtnerstrasse, 50
4057-Basel
Switzerland
www.whiteframe.ch

©Haus für Kunst Uri, White Frame,
IOTA, Dalhousie Art Gallery
Texte © Mireille Bourgeois und Chantal Molleur,
Jonathan Shaughnessy, Susann Witsch
Bilder © die Künstlerinnen

Fotografie: FX Brun, Altdorf

Gestaltung: Sym Corrigan



WHITEFRAME



Casimir Eigensatz Stiftung

