



## 'Generation Wellness' - Dysfunktionale Funktionalismen

Christoph Kivelitz, im Katalog

*Und es bewegt sich doch ... Von Alexander Calder und Jean Tinguely bis zur zeitgenössischen mobilen Kunst*, Kunstmuseum Bochum, 11.6. – 3.9. 2006.

Kuratiert von Hans Günter Golinski, Sepp Hiekisch-Picard und Christoph Kivelitz.

Fit, flexibel und selbstbewusst, dies sind Kriterien der heutigen westlichen Gesellschaft, die Jugendwahn, Beweglichkeit- und Gesundheitskult zu unumstößlichen Leitbildern erhoben hat. Körperliche Fitness soll einerseits der Schönheit dienen, andererseits auch demonstrieren, dass man auch im Alter noch aktiv und jugendlich-sportlich ist. „Wellness“ (englisch), als Begriff Ende der 1990er Jahre in die deutsche Umgangssprache eingegangen, ist eine Wortschöpfung aus „well-being“ und „fitness“. Es ist eine Zusammenfassung für die unterschiedlichen Methoden, die zum Wohlbefinden beitragen sollen. „Well-being“ bildet die Grundlage der WHO-Gesundheitsdefinition von 1948: „Gesundheit ist der Zustand eines vollkommenen körperlichen, seelisch-geistigen und sozialen Wohlbefindens.“<sup>1</sup> „Fitness“ ist der Begriff für einen Sport-Trend in den USA, der vom Deutschen Sportbund in der „Trimm-Dich-Bewegung“ übernommen wurde. Eine klare Definition von „Wellness“ ist unmöglich, da jeder etwas anderes darunter verstehen kann. Es geht um ein Wohlbefinden, das sowohl Gelassenheit und Entspannung als auch Energiegeladenheit und Munterkeit einschließt und mithilfe von gesunder Ernährung, viel Bewegung und Sport aktiv angestrebt wird. Aufgrund der heutigen schnelllebigen Zeit soll „Wellness“ einen Ausgleich schaffen. „Wellness“ vermittelt Entspannung und das Gefühl, etwas für sich selbst, den Ausgleich von Körper und Geist zu tun. Letztlich ist es eine Kompensationsstrategie in einem Alltag, der kaum noch Freiräume für selbstbestimmtes Handeln lässt. Mit „Wellness“ verbindet sich der Wahn, durch Energie, Willenskraft und Disziplin unter Anleitung eines Trainers und unter Anwendung bestimmter „Fitnessgeräte“ alles wieder in den Griff zu bekommen und dabei auch den Körper ewig jung und leistungsfähig zu erhalten. Eine komplett technisierte, elektronisierte und mediatisierte Welt lässt das praktische Alltagsleben durch teilweise absurde Hilfsmittel scheinbar so einfach wie möglich werden. Man dockt seinen Körper an Maschinen an, im Glauben, sich hiermit von der Herrschaft der Maschine und der Monotonie des Arbeitslebens freizusetzen oder einfach mit einem „stählernen body“ selbst maschinengleich zu werden.

Im zeitgenössischen Gewand lebt hier, zum kommerziellen Massenprodukt erhoben, der Topos des „Neuen Menschen“ neu auf, so wie er von den Avantgarde-Künstlern des 20. Jahrhunderts als Utopie vorgezeichnet worden ist. Gustav Kluzis entwarf so etwa einen Sportanzug mit Sprungfederschuh, quasi modernen „Siebenmeilenstiefeln“, mit denen übermenschliche Entfernungen überwunden werden sollten. Ein von Piotr Miturich skizziertes Tauchgerät sollte den Menschen in die unendlichen Tiefenräume der Meere vorstoßen lassen. Wladimir Tatlin arbeitete über Jahre an einem Flugapparat, der dem Vogelflug nachempfunden sein sollte, obgleich bereits seit dem Ersten Weltkrieg erste Flugzeuge technisch realisierbar waren.<sup>2</sup> Leitbild war die Symbiose des Körpers mit technischen Konstrukten, die die Fähigkeiten des Menschen nach dem Vorbild der Natur prophetisch erweitern sollten, ohne ihn hierbei selbst der Maschine zu unterwerfen. In einer Vorwegnahme der Bionik<sup>3</sup> nimmt der Künstler damit in gewisser Weise die Konkurrenz zur technischen Entwicklung auf. Dies verbindet sich mit einer bisweilen grotesken Wettstreit-Situation, im Sinne eines modernen Paragone<sup>4</sup> zwischen Kunst und Wissenschaft, so noch bei Panamarenko (\*1940), der sein nahezu gesamtes Schaffen von 1965 bis in die jüngste Gegenwart der visionären Schöpfung von Fluggeräten gewidmet hat, obgleich in diesem Bereich längst

Hochtechnologien zur Anwendung kommen. Der visionär-utopische Ansatz der Künstler zielte folglich auf absurde Erfindungsstrategien, die den realen Fortschrittskonzepten eher als Verzögerungsstrategie entgegen gestellt wurden. So verfolgten die genannten Künstler nicht die Unterwerfung der Natur und die ständige Optimierung der wirtschaftlichen und militärischen Möglichkeiten, vielmehr die Erweiterung der Wahrnehmung und der Imagination, die Gestaltung kreativer Freiheitsräume jenseits der Verwertungskonzepte des Funktionalismus. Indem der Künstler natürliche Wachstumsprozesse und Bewegungsabläufe mit einer besonderen Sensibilität aufzunehmen vermöge, sei allein er zu innovativen und schöpferischen Leistungen befähigt. In diesem Selbstverständnis artikuliert sich ein romantisch gestimmter Zukunftsglaube: Ein Weltraumanzug mit Schuhen und Federn - von Gustav Kluzis visionär entwickelt - sollte das Gehen oder Springen in einem Zustand der Schwerelosigkeit, in völliger Freiheit von irdischen Gebundenheiten erlauben. Im Sinne des *Suprematismus* von Kasimir Malewitsch und unter dem Einfluss der Einsteinschen Relativitätstheorie unternimmt der Künstler das utopische Experiment, in eine „gegenstandslose Welt“, in ein multidimensionales System jenseits der linearen Konstruktionen von Raum und Zeit vorzustoßen.

**Cornelius Kolig** kann mit seiner *Streichelmaschine*, 1979/80 im Rahmen des *Bochumer Stahlbildhauer-Symposiums* am Ruhrstadion aufgestellt, im Rückblick als Pionier der „Wellness“-Industrie und Nachfolger der Künstler des sowjetischen Konstruktivismus betrachtet werden. In seinem Werk verbindet sich der Rezipient mit dem skulpturalen Objekt, um in dieser Verschmelzung selbst manipulierbar zu werden. Der Künstler erkundet mit Mitteln der zeitgenössischen Technik die Tast- und Temperaturschwerpunkte des menschlichen Körpers und aktiviert über diese ein vielschichtiges Empfindungspotential. Für seine Skulpturen verarbeitet Kolig Plastik, Plexiglas, Polyester oder PVC-Folien, Hart- und Weichschäume sowie auch Stahl - Materialien, denen er den Charakter einer „zweiten Haut“ für den Menschen gibt. Nach seiner Vorstellung soll der Mensch künftig in „weichen, duft-durchwehten Mulden im Fußboden schlafen und in stereophonen, aufblähbaren Wänden und pulsierenden Temperaturwannen unter einer großen, den ganzen Tastraum deckenden, fluoreszierenden Lichtkuppel träumen.“ Diese Vision verfolgt Kolig mit Stimulatoren, die das Nervensystem, den Gleichgewichtssinn und über diese körperhaften Erfahrungen auch geistige Zustände zu verändern vermögen. Hierüber soll auch der gesamte Umraum des Objekts mit einer veränderten Sensibilität aufgenommen werden. Die aus Stahl gebaute Streichelmaschine lädt Besucherinnen und Besucher des Bochumer Ruhr-Stadions - jeweils als Paar - dazu ein, während des Wartens auf den Ticketkauf die Füße in hierfür vorgesehene Mulden zu stellen und sich gleichzeitig in einen horizontal geschwungenen Bügel zu lehnen. Durch Gewicht und Körperwärme wird die Mechanik aktiviert, so dass die beiden Nutzer in einer Antizipation neuzeitlicher Massagesessel durch die Apparatur „gestreichelt“ werden. Auch bei dieser Skulptur im öffentlichen Raum folgt Kolig seinem Grundsatz, mit seinen Objekten möglichst unauffällig zu bleiben, um seine „mind expander“ oder „relaxing“ Effekte nicht durch andere sinnliche Reizmomente zu beeinträchtigen. Dementsprechend steht die Skulptur nahezu unbemerkt neben den vielfältigen Elementen der Stadtmöblierung, ohne überhaupt von Passanten als Kunstwerk wahrgenommen zu werden. Durch die entspannende Ruhepose gewinnt die Situation des Wartens inmitten der Menschenschlange eine soziale Komponente.

**Wendy Jacob** schafft skulpturale Arbeiten, die an eine Öffentlichkeit mit bestimmten körperlichen Merkmalen oder besonderen Fähigkeiten angepasst sind. In diesem Sinne baut sie u.a. sessel-artige Skulpturen - *Squeeze Chairs*, die wie Sitzmöbel durch den Rezipienten tatsächlich genutzt werden können. Durch Aktivieren einer Luftpumpe werden die Armstützen so weit aufgebläht, dass sie sich eng an den jeweils Sitzenden anschmiegen, das Objekt des Sessels folglich ergonomisch an die Beschaffenheit seines Körpers anpassen. Gleichzeitig verhindern sie jedoch sein Aufstehen, binden ihn in das Objekt ein, lassen Rezipient und Objekt in einer Form miteinander verschmelzen. Die Wohlfühlhaltung gerät zur Situation des Gefangenseins. Das Ruhemoment wird zur Zwangslage, die allerdings in einem Wechsel der Perspektive auch eine Chance zur vertrauensvollen Hingabe vermitteln kann. Es vermittelt sich eine Art Dreiecksbeziehung zwischen der Person, die im Stuhl sitzt (dem Gast), der Person, die den Aufblasmechanismus bedient (dem Gastgeber) und dem Stuhl selbst. Zur Aktivierung des Stuhles muss der Gastgeber immer wieder auf die angeschlossene Luftpumpe steigen. Weil es sich um eine körperliche Übung handelt, erzeugt der Akt des Aufpumpens des Stuhls einen pulsartigen Rhythmus, der durch das Schlauch- und Ventilsystem auf die Person, die im Stuhl sitzt, übertragen wird. Auch wenn sich Gastgeber und Gast nicht wirklich berühren, wird doch etwas Persönliches - und Körperliches - durch Druckveränderungen im Stuhl übertragen. Der Funktionsgegenstand wird spielerisch-experimentell auf neue kommunikative Nutzungsmöglichkeiten untersucht, um hierüber das Verhältnis von Akteur, Ding und Umraum flexibel zu gestalten.

Dem Forscherdrang von Cornelius Kolig und Wendy Jacob steht die skeptische Haltung **Julien Berthiers** gegenüber dem technologischen Steuerungs- und Kontrollanspruch entgegen. Die Abhängigkeit von der Technik und von Energieressourcen wird als Konfliktpotential und Einschränkung der Handlungsspielräume des Menschen empfunden. Berthier initiiert Bewegungen, die sich selbst ad absurdum führen, angetrieben durch ausgeklügelte Fortbewegungsmittel, die allen herkömmlichen Vorstellungen von Effizienz zuwiderlaufen bzw. diese sogar in ihr Gegenteil transformieren. Dies gilt etwa für die Werkreihe, denen die podest-artigen Objekte *Berthier 4* und *Berthier 808* angehören. Während ersteres seinen Benutzer über mehrere Minuten wie in Zeitlupe in eine Höhe von ca. 110 cm entschweben lässt, katapultiert letzteres den auf einer rollenden Plattform stehenden Nutzer ruckartig einen Meter durch den Raum. Die hierfür erforderliche Schubkraft erzeugt ein an der Wand angebrachter Kompressor, der gleichzeitig durch seine feste Verankerung im Raum das weitere Vorwärtkommen des Sockels durch den Raum verhindert. So handelt es sich hier um den paradoxen Fall einer Bewegung, die wie in einer Schleife immer wieder an den Ursprungsort zurückführt. *Berthier 248* stellt die unmittelbare Vorstufe zum Aktionsobjekt *PARA SITE* dar. Das sich aufrollende Kabel eines elektrischen Kabelwinders zieht eine kleine Plattform mit dem Benutzer hinter sich her. Der Akteur muss jeweils in öffentlichen oder privaten Gebäuden um die Erlaubnis bitten, eine dort befindliche Steckdose anzuzapfen, um durch diese Energiezufuhr sein weiteres Fortkommen zu gewährleisten. Der Titel des Aktionsobjekts *PARA SITE* evoziert in einem Wortspiel nicht allein die ständig wieder retardierte Fortbewegungsart, sondern darüberhinaus die Möglichkeit, das Gefährt „parasitär“ an andere Automobile anzudocken und quasi per Anhalter mitzufahren. Der Bordpilot dient kaum der Beschleunigung dieser immer wieder durch Verhandlungen und Überzeugungsversuche unterbrochenen Fahrt, zeigt er doch gerade nicht den kürzesten Weg zum selbst gewählten Ziel, sondern eine nach dem Zufallsprinzip ausgewählte Strecke. Der Künstler schafft hier ein Gegenbild zum Fortschrittswahn von Rationalisierung und Effizienz, denn die Wirklichkeit mit ihren Widersprüchen ist offenbar allein durch spontanes Agieren und flexibles Reagieren und durch dialogisches Aufeinander-Zugehen in den Griff zu bekommen.

Auch **Werner Reiterers** Arbeiten zielen auf eine kommunikative Austauschbeziehung, wobei das Verhältnis von Sender und Empfänger, Objekt und Subjekt sowie der jeweiligen funktionalen Kontexte grundlegend irritiert wird. Die oftmals irrational agierenden Skulpturen sind als Störfaktoren in die Alltagswelt eingebracht. Scheinbar zweck- und ziellos ist etwas das Spiel von *DJ (Volume 01)*, eines Sportapparats, der ohne Mitspieler seinen Wurfmechanismus startet und damit die dialogische Situation des Spiels und die Ausrichtung auf den Sieg eines der Kontrahenten außer Kraft setzt. Die umgebaute Tennisballmaschine wirft in einem periodischen Rhythmus Tennisbälle gegen eine Wand, fängt sie wieder ein, wirft sie erneut, um sie in einem *Circulus Vitiosus* unmittelbar wieder einzufangen.<sup>7</sup> Das gleichförmige Aufprallen der Bälle gegen die Wand und deren Zurückfallen in den Trichter der Maschine formt eine monotone akustische „Baseline“, der im Bezug auf die zeitgenössische DJ-Kultur eine musikalisch-rhythmische Qualität zu eigen ist. Das Paradox eines Spiels ohne Spieler, ohne Anfang und Ende, damit auch ohne jedes Regelwerk, entbindet den Apparat aus jedem funktionalen Kontext. Indem der Wurfmechanismus einen automatisierten, sich selbst immer wieder neu generierenden Zyklus zeigt, fordert er den Betrachter dazu auf, sich von ritualisierten Handlungsabfolgen freizusetzen und seine Rolle als Mit-Akteur des Spiels völlig neu zu definieren.

**Roman Signers** Objekte dringen in öffentliche Räume vor, die eigentlich monumentalen Skulpturen vorbehalten sind. In gewisser Weise wird hier ein programmatischer Rollenwechsel vorgenommen. Während das klassische Denkmal in seinem pompösen Auftreten durch die Macht der Gewohnheit kaum noch öffentlich wahrgenommen, geschweige denn inhaltlich diskutiert wird, inszeniert Roman Signer ein Ereignis, das aufgrund seiner Dynamik und plötzlich-unerwarteten Erscheinungsweise die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich zieht. Er spricht selbst von diesen Aktionen als von „Zeitskulpturen“, die paradoxerweise auch unter Ausschluss der Öffentlichkeit stattfinden können, die allein über Video dokumentiert und deren Relikte schließlich gemeinsam mit der Dokumentation ausgestellt werden. Meistens sind diese Objekte aus Alltagsgegenständen gebaut: Tische, Sessel, Fässer, Eimer, Schläuche, Holzkisten oder Fahrräder, die durch unterschiedliche Energiequellen bewegt, deformiert oder zerstört werden. Die jeweilige Aktion wird allein durch die Eigenschaften dieser Fundstücke und durch Zufuhr von Energie in Gang gesetzt. *Fontana di Piaggio* (1995) besteht aus einem Dreiradtransporter der Marke Piaggio, so wie er insbesondere in italienischen Städten mit seinem knatternden Motor das öffentliche Leben lautstark bestimmt. Das Vehikel, gleichsam primitiver Archetyp eines Lieferwagens, ist reduziert auf eine kleine Führerkabine und das geschlossene Blechverdeck. Roman Signer hat das einfache Gefährt zu einem mobilen Brunnen umfunktioniert. Das Ladedeck wurde zu diesem Zweck mit einer Metallwanne ausgekleidet. Über einen schwarzen Gummischlauch gelangt Wasser von einem Hydranten ins Innere des Laderaumes, wo es,

durch eine Düse komprimiert, ans Dach des Verdecks gedrückt wird und mit hohem Druck gegen das Blech trommelt. Der gebündelte Strahl zerfällt in eine Vielzahl von Wassertropfen und einen feinen Gischt-Teppich, um den gesamten Raum zu erfüllen und in die Wanne zurück zu rieseln. Von dort plätschert es durch ein Rohr am Ende des Verladedecks in sanftem Bogen aus dem Gefährt, sammelt sich am Boden zu einem Rinnsal und verschwindet planschend in der Kanalisation. Wie eine klassische Brunnenanlage durchspielt die *Fontana di Piaggio* die verschiedenen Dichtezustände von Wasser - als kräftiger Strahl, pralle Tropfen, diffundierende Gischt, bewegte Fläche oder sich schlängelndes Rinnsal - in einer Symphonie, die visuelle und akustische Phänomene virtuos miteinander verknüpft. Die Abfolge von Standorten ist ein wesentlicher Aspekt des Werkes. Durch die ständig neue Platzierung des Objekts setzt Signer nicht nur die Mobilität des nunmehr dysfunktionalen Gefährts auf anderer Ebene fort, sondern er veranschaulicht gleichzeitig die veränderte Qualität öffentlicher Räume in der heutigen Zeit. Diese lassen sich eben nicht mehr auf einen markanten Ort - wie etwa den Markt- oder Rathausplatz - beziehen, gestalten sich vielmehr in Bezug auf Handlungsmuster, Verhaltensweisen und Nutzungsstrukturen ständig neu, sei es im WorldWideWeb oder aber in Räumen, die als Aktionsfelder für ein Ereignis temporär eine besondere Bedeutsamkeit gewinnen. Auch die Stahlskulptur *Atmende Säule* – im Rahmen des *Bochumer Stahlbildhauer-Symposiums 1979/80* auf dem Amtplatz in Bochum-Langendreer errichtet - visualisiert durch einen einfach zu durchschauenden Mechanismus das dynamische Wechselverhältnis von Industrie, Natur und Kultur. Zwei 4 Meter hohe, kommunizierende Stahlblechrohre sind so ineinander gelagert, dass sich die innere Röhre durch einströmendes Wasser langsam anhebt. Die Mechanik wird mit Hilfe von Regenwasser betrieben, das sich in zwei pavillonartigen Auffangbecken sammelt. Der steigende Wasserspiegel in dem äußeren Rohr drückt den Innenteil der Säule nach oben. Sobald die maximale Gesamthöhe von 8 Metern erreicht ist, öffnet sich ein Ventil, das das Wasser ausströmen und die Säule schnell wieder absinken lässt. Dieser Prozess läuft ohne jedes weitere Zutun des Menschen, ist er doch allein von der Intensität des Niederschlags abhängig. Die behutsame Atembewegung der ansteigenden bzw. abfallenden Säule vergegenwärtigt eine ganz einfache Gegebenheit, deren elementare Kraft für Natur, Industrie und Kultur gleichermaßen bindend ist.

**Michael Sailstorfer** verarbeitet ursprünglich funktional bestimmte-Materialien wie Autos, Linienbusse, ganze Häuser oder Segelflugzeuge, die durch die jeweilige Verknüpfung soziale und ökonomische Aspekte der Gegenwart in einen größeren kulturhistorischen Zusammenhang einbringen. Seine bildhauerische Arbeit geht auf die Entstehungs- und Nutzungsgeschichte bestimmter Gegenstände ein, um ihnen in einem neu konstruierten Zusammenhang völlig andere Formen und Funktionen zu verleihen, hierbei aber die Interpretation möglichst offen zu halten. Dabei greift Sailstorfer unterschiedliche Traditionen der Objekt- und Installationskunst von der medien- und zivilisationskritischen Position eines Wolf Vostell bis hin zur ortsspezifischen Kunst im öffentlichen Raum auf. Die bombastische, in ihrer Dimension denkmalhafte Installation *Und sie bewegt sich doch!* nimmt ironisch Bezug auf kosmische Welterklärungsmodelle und den epochalen Umbruch, der zur Zeit Galileo Galileis mit der Entdeckung der Erdbewegung um die Sonne seinen Anfang genommen hat. Den Moment der Zeitenwende vom geozentrischen zum heliozentrischen Weltbild re-aktualisiert der Künstler mit Metaphern, die allerdings eher im profanen Alltagsgeschehen ihren Ursprung haben. Er verarbeitet einen ausrangierten Mercedes Benz in einem unmodischen Senfgelb, die Reste eines Linienbusses, die zur Mond- oder Erdkugel verformt werden, sowie eine Straßenlaterne. Der aufgebockte PKW kann durch eine „Fahrerin“ oder einen „Fahrer“ in Betrieb genommen werden, um über den Keilriemen den Globus sowie die an ihr befestigte Laterne in eine rotierende Bewegung zu versetzen. Hier eröffnen sich unterschiedliche Interpretationsmöglichkeiten. Zum einen ist es offenbar das in der komplett technisierten Welt vergöttlichte Automobil, das den ganzen Mechanismus überhaupt erst in Gang bringt. Die zur Straßenlaterne verkommene Sonne scheint ihre Stellung als Zentrum unseres Planetensystems endgültig eingebüßt zu haben, um sich bedrohlich schwankend gleichförmig um den aus Schrott geformten Planeten zu drehen. Andererseits ist es letztlich der Fahrer, der über das Automobil diesem System erst die entscheidende Antriebskraft vermittelt hat. So bleibt es letztlich der Mensch, der in seinem Bedürfnis, das Universum zu begreifen und zu erfahren, der Welt überhaupt erst eine Gestalt gegeben hat. Vielleicht Ausdruck des „egozentrischen Weltbildes“ der „Generation Wellness“ heutiger Prägung?

„Als Kind hatte ich einen Goldhamster. Von daher sind mir langwährende Sessions gegenwärtig, im Verlauf derer ich erwartungsvoll in den Käfig starrte und fast nichts geschah. Fast - d.h. einzig und allein die Bewegung der Watte, wenn sich der Hamster in seinem Häuschen regte. Dies war eine harte Schule der Wahrnehmung, durch die ich gegangen bin, doch habe ich daraus gelernt. Deshalb: Den Erwartungshorizont unterschreiten – Jetzt!“<sup>8</sup>

**Matthias Schamp** verwendet für seinen Objektzyklus der Hamsterkäfige (2003) gekaufte Hamsterhäuschen unterschiedlicher Beschaffenheit, die jeweils durch Watte angefüllt sind. Die Objekte sind jeweils auf einem

kleinen Sockel an der Wand angebracht. Durch ein Loch in der Platte je unterschiedlicher Materialität kann die Watte berührt und in Bewegung versetzt werden. Dem Hamsterhäuschen steht eine kleine Flagge mit Symbol oder Inschrift zur Seite. Dadurch verwandelt sich die Behausung des Hamsters in eine kleine Festung, mit der eine Haltung, Lebenseinstellung oder gar Ideologie des gedachten Bewohners transportiert wird. Die Flagge evoziert die Inbesitznahme eines Ortes durch Einpflanzen eines Sinnbildes in den Grund, sei es auf den Mond, eine einsame Insel oder ein anderweitig besetztes-Stück Land, etwa auch die Parzelle einer Kleingartenanlage. Gleichzeitig wird dieser Anspruch durch die Miniaturdimension und den spielerischen Charakter der Objekte ironisch gebrochen. Die Ausfüllung mit Watte als einem weichen Material mit eher beruhigender, vielleicht gar therapeutischer Wirkung steht dem martialischen Kontext der Landnahme entgegen. Der gedachte Bewohner bleibt unsichtbar, ähnlich wie in einem Hamsterkäfig, in dem tagsüber - zur Schlafenszeit des Tieres - nicht viel passiert. Erst durch die Intervention des Rezipienten, durch Hineinstecken des Fingers und Betasten des Materials, wird - je nach Intensität und Dauer des Eingriffs - eine subtile Bewegung wahrnehmbar. Die eigentliche Funktion des Hamsterbaus als Schutzraum für ein aus dem natürlichen Lebenszusammenhang gerissenes Haustier wird damit ausgehebelt. In der Verknüpfung mit Flagge, Wandsockel und Watte als Füllmaterial eröffnet sich vielmehr ein assoziativer Gedankenspielraum, der sich - wie eine symbolisch verdichtete Modellbauwelt - auf die unterschiedlichsten gesellschaftlichen Bereiche bezieht und gleichzeitig hierauf bezogene Verhaltensweisen, Protestkundgebungen, Gruppenzugehörigkeiten, Weltbilder einer „Schöner-Wohnen-Kultur“ evoziert. Die „Zitadellenkultur“<sup>9</sup> der heutigen Mittelklasse-Vorstadtwelten wird hier ironisch-zwinkernd in eine Playmobil-Dimension verrückt.

**Attila Csörgö** bezieht sein künstlerisches Vokabular aus geometrischen Formen, mathematischen Zusammenhängen und physikalischen Gesetzmäßigkeiten. Seine Installationen setzen sich zusammen aus technischen Instrumentarien, scheinbar provisorisch abgelegten mathematischen Geräten und labil montierten stereometrischen Körpern. Was auf den ersten Blick wie die Werkbank eines Bastlers aussieht, ist die mit Präzision errechnete Visualisierung einer einfachen mathematischen Gleichung: 1 Tetraeder + 1 Würfel + 1 Oktaeder = 1 Dodekaeder. Diese Installation nimmt die Erkenntnis Platons auf, dass es nur fünf regelmäßige Polyeder gibt, deren Oberflächen sich durch gleich große, gleichseitige und gleichwinklige Vielecke auszeichnen und in deren Ecken stets gleich viele Flächen aufeinander treffen.<sup>10</sup> Aufgrund der Schönheit und Ebenmäßigkeit der geometrischen Formen verknüpfte Platon vier dieser Körper mit den vier Elementen, während er den fünften zum Fundament der Welt erklärte. Attila Csörgös Werk zeigt dementsprechend fünf Konstruktionen, die auf dem Prinzip beruhen, gleichmäßige Polyeder in andere Vielflächer zu transformieren. Der Künstler baut ein Modell aus Holzstäbchen und Schnüren, das nicht die Gleichförmigkeit und Abgeschlossenheit dieser Idealform veranschaulichen soll, sondern sich stetig verändernd von einer geometrischen Form in die andere wechselt. Der stereometrische Körper reproduziert sich hierbei ständig neu, wobei das scheinbar sinnlose Gewirr aus Stäben und Schnüren während der Metamorphose stets von längerer Dauer ist als die jeweils angestrebte Position. Die einzelnen Polyeder verstehen sich dabei nicht als Endresultat und damit Ziel dieses Experiments, sondern als Strukturelemente einer dynamischen Entwicklung. Das Prinzip der „platonischen Körper“ erfüllt sich nicht einem funktional still gestellten Bild, sondern in einem offenen Prozess, der diese Idealbilder immer nur für einen Augenblick hervorbringen vermag. Damit vermittelt Csörgö nicht zuletzt auch eine Anregung dazu, Leitbilder, so wie sie in der heutigen Medienindustrie als unumstößlich transportiert werden, zu relativieren und für sich selbst in Frage zu stellen.

In einer durchaus vergleichbaren Kette sich ständig transformierender-Ereignisse baut sich die Rauminstallation *POST* von **Max Sudhues** aus einer Sequenz unterschiedlicher Bild- und Betrachtungsebenen auf. Ein Film-Loop zeigt eine Gruppe langsam vor dem bewegten Wolkenbild eines Himmels kreisender Vögel. Wie in einer Versuchsanordnung zur Demonstration des Höhlengleichnisses von Platon werden senkrecht auf dem Boden angeordnete Diagemazine und zwei per Drehbühne rotierende Zimmerpflanzen als Schatten in die Projektion an der Stirnwand einbezogen. Im Kontext des Videobildes konturieren die Schattenwürfe eine gespenstisch anmutende Hochhauskyline. Die menschenleere Stadtlandschaft wird allein durch die übergroßen, künstlich anmutenden Vögel sowie durch die urtümlich wuchernden Pflanzen an den Rändern der Projektion verlebendigt. Dem Stillstand der denkmalhaft aufragenden Häusergerippe steht die gleichförmig kreisende Bewegung dieser Gewächse entgegen. Zwei im Raum aufgebaute Lampen lassen das Schattenbild dieser eigentlich eher klein dimensionierten Pflanzen an den Seitenwänden übergroß aufwachsen. In ihrer schleichenden Bewegung und in ständiger Verschiebung der Größenverhältnisse erfassen die Schatten- und Videobilder den Raum und den Betrachter gleichermaßen. Reale und virtuelle Wirklichkeiten scheinen untrennbar in einander zu verschmelzen

und in einem amorphen System jenseits dieser Antagonismen aufzugehen. Der Rezipient sieht sich diversen Spielarten von Wirklichkeit ausgesetzt. Ihm bleibt die Entscheidungsfreiheit, durch seinen Blick und Standpunkt die vor ihm ablaufenden Bruchstücke von Realität immer neu auf einander zu beziehen und sich in diesem variablen System jeweils neu zu positionieren. Das romantische Bild an der Stirnwand des Raumes mag er so als Traumvision exotischer Urlaubsziele oder auch als (alb-)traumhafte Prophetie einer post-zivilisatorischen Zukunft ohne Menschen verstehen. Alle vormals funktionalen Dinge scheinen, völlig sinnentleert, in einem taumelnden Totentanz vor sich hin zu agieren. Der Betrachter wird selbst zum Baustein eines kinematographischen Spiels, das ihn selbst frei entscheiden lässt, aus welchen Teilstücken realer und virtueller Welten er für sich Wirklichkeit ersinnen und deuten mag.

**Nol Hennissen** wird im Rahmen der Ausstellung einen Impuls in die Öffentlichkeit tragen, die Platzsituation vor dem Altbau des Museums Bochum neu zu gestalten und in eine labyrinthische Situation zu verwandeln. An Bochumer Bürgerinnen und Bürger geht der Appell, aus dem eigenen Garten ein Stück Zaun, ein Gatter oder einfach den Abschnitt einer Hecke auszuleihen oder zu schenken, das dann auf dem Rasenstück vor dem Museum neu platziert werden soll. In Verbindung mit anderen Zaun- und Heckensegmenten wird ein stetig wachsendes Geflecht von Wegen und Sackgassen entstehen. Sich automatisch öffnende bzw. schließende Schranken werden Durchgänge schaffen bzw. weitere Widerstände in dieses System einbringen. Hier werden nicht nur Abgrenzungen geschaffen, sondern gleichzeitig wird - über die gemeinschaftliche Spendenaktion und die Verknüpfung stilistisch und strukturell unterschiedlicher Teilstücke - eine symbolische-Verbindung geschaffen. Der sich allmählich formende Irrgarten schafft ein gebautes Sinnbild für bestehende kommunikative Barrieren, Missverständnisse und Abgrenzungen. Doch das auf Trennung und Abschottung zielende Zaunelement übernimmt gleichzeitig eine Orientierungs- und Integrationsfunktion. In einem Prozess der „Selbsterfahrung“ wird so nicht nur die Identifikation der Bochumer Bürgerinnen und Bürger mit dem Kulturort Museum und mit der Ausstellung befördert werden. Sondern darüber hinaus werden durch diese gemeinschaftliche Aktion mit ungewissem Ausgang auch das Museum, das Stadtparkviertel und der City-Bereich mit den stark frequentierten Einkaufsstraßen in einem symbolischen Netzwerk verknüpft. In diesem offenen und auf Partizipation der Öffentlichkeit zielenden Gestaltungskonzept erfüllt sich in besonderem Maße eines der zentralen Anliegen der Ausstellung „Und es bewegt sich doch ...“.

1 [www.gesundes-reisen.de/redaktion/faq/ant\\_wellness.htm](http://www.gesundes-reisen.de/redaktion/faq/ant_wellness.htm)

2 Siehe: Christina Lodder, *Russian Constructivism*, New Haven and London, 1990, S. 205-223.

3 Der deutsche Ausdruck Bionik setzt sich aus „Biologie“ und „Technik“ zusammen und bringt damit zum Ausdruck, wie für technische Anwendungen Prinzipien verwendet werden können, die aus der Biologie abgeleitet wurden. Bionik beschäftigt sich allgemein mit der Entschlüsselung von „Erfindungen der belebten Natur“ und ihre innovative Umsetzung in der Technik.

4 Der Begriff „Paragone“ bezeichnet in der Kunstgeschichte den „Wettstreit der Künste“, der sich in der Neuzeit entwickelte.

5 Cornelius Kolig 1968-72 (Phase III), *Ausst.-Kat. Museum Bochum*, Wien 1973, S. 9.

6 Siehe: *Bewegliche Teile. Formen des Kinetischen*, *Ausst.-Katalog Kunsthaus Graz und Museum Tinguely Basel*, 2004, S. 23-25.

7 Siehe: *Bewegliche Teile. Formen des Kinetischen*, *Ausst.-Katalog Kunsthaus Graz und Museum Tinguely Basel*, 2004, S. 54.

8 Matthias Schamp, unveröffentlichte Broschüre zu den Hamsterkäfigen.

9 Zitiert nach Otto Karl Werckmeister, *Zitadellenkultur*. München 2001.

10 Siehe: *Bewegliche Teile. Formen des Kinetischen*, *Ausst.-Katalog Kunsthaus Graz und Museum Tinguely Basel*, 2004, S. 58.