

City-Loops
Stadt in Fragmenten

Masterthesis
Gunther Schumann

1. Einleitung S. 5

1.2 Definition der Begriffe: Loop und Fragment S. 6 – 7

4. Theoretischer Hintergrund:

Nicht-Orte – Marc Augé S. 35

4.1 Der Ort S. 36

4.2 Die Übermoderne S. 37

4.3 Nicht-Orte S. 38

8. Eigenständigkeitserklärung S. 84

5. Bezug zu anderen literarischen- und künstlerischen Arbeiten S. 45

5.1 Blu – Wandbilder und Animationen S. 46

5.2 David Hockney – fotografische Arbeiten S. 52

5.3 M.C. Escher – graphische Arbeiten S. 54

5.3 Italo Calvino – Die unsichtbaren Städte S. 59

5.4 Fritz Lang – Metropolis S. 62

6. Fazit und Ausblick S. 69

2. Was ist eine Stadt? S. 8

2.1 Alltagsschauspiel S. 9

2.2 Rhythmus der Stadt S. 9

2.3 Soziale Sichtbarkeit und -Unsichtbarkeit S. 11

3. Erläuterung der praktischen künstlerischen Arbeit S. 15

3.1 Inhaltliche Schwerpunkte S. 18

3.2 Maße und Farbigkeit S. 20

3.3 Bildkomposition und Perspektivdarstellung S. 26

3.4 Vom szenischen Bild zur szenischen Skulptur S. 30

7. Anhang S. 73

7.1 Skizzenbuchseiten S. 74

7.2 Quellenverzeichnis S. 80

7.3 Abbildungsverzeichnis S. 83

Inhalt



1

Einleitung

1. Einleitung

Ich erinnere mich noch genau an den Moment, als ich das erste Mal in Hamburg ankam. Mit meiner linken Hand zog ich einen schweren blauen Rollkoffer, in der anderen führte ich mein Fahrrad durch die dicht belaufene Hauptbahnhofshalle. Von allen Seiten bedrängten mich Menschen, eilten zielstrebig an mir vorbei. Wohin genau, das konnte ich nicht aus ihren ernstesten Gesichtern ablesen. Doch ihre großen eiligen Schritte und ihre konzentrierten Mienen verrieten mir, dass es wichtig war und dass sie keine einzige Minute zu verlieren hatten. Ich versuchte mit ihnen Schritt zu halten, doch stolperte ich nur über meine eigenen Füße.

Zwei Jahre später begegne ich der gleichen Szene deutlich gelassener und kritischer. Zwischen den Menschenmassen bewege ich mich ruhig und vorsichtig. Durch die Suche nach versteckten Details, die sich im geschäftigen Treiben abspielen, versuche ich hinter die Kulissen des Alltagsschauspiels zu blicken. In meiner künstlerischen Arbeit versuche ich für diese Beobachtungen und Erkenntnisse eine neue bildnerische und erzählerische Sprache zu finden, zu entwickeln und anzuwenden.

Diese theoretische Arbeit ist als Begleitarbeit meiner praktischen Arbeit zu verstehen. Ich stelle aus-

gewählte Bezüge zu theoretischen Texten und künstlerischen Projekten her und erläutere meinen Arbeitsprozess. Ich stelle Fragen – sowohl an mein eigenes Projekt, als auch an die Arbeiten anderer Künstler*innen – und erlaube es mir, diese an einigen Stellen auch unbeantwortet zu lassen. Denn es geht bei dieser Arbeit vorwiegend um den Prozess des Suchens und Erkennens; nicht darum, einfache Antworten zu liefern.

1.2 Erläuterung der Begriffe:

Loop und Fragment

Der Loop

Aus der Hip-Hop Musikterminologie ist der Begriff *Loop* entlehnt. In diesem Kontext bezeichnet er eine kurze, in sich geschlossene, sich wiederholende Musiksequenz. Oft ist diese aus einem anderen Musikstück entnommen: Es handelt sich um ein sogenanntes *Musik-Sample*. Loops bilden die Grundlage komplexer Musikarrangements. Als halbprofessioneller Musikproduzent beschäftige ich mich schon seit einigen Jahren mit dem Wesen und Unwesen von Loops. Ein sorgfältig ausgewählter Loop entscheidet maßgeblich über die Originalität, den Rhythmus und die Wiedererkennbarkeit eines Musikstücks.

Eine der Herausforderungen bei der Suche nach Loops besteht darin, ein ausgewogenes Verhältnis aus Wiederholung und Varianz zu finden. Es erfordert eine Menge Feingefühl, um genau die entscheidenden vier Takte aus einem bereits vorhandenen Musikstück zu finden und zu *samplen*. Zu *loopen* bedeutet für dieses Projekt im übertragenen Sinne: Zielgerichtet bestimmte inhaltliche und bildliche Versatzstücke zu finden, diese zu recyceln, zu verdichten und anschließend in einem neuen Kontext zusammen zu fügen.

Der Projekttitle *City Loops* beschreibt also verschiedene alltägliche Handlungskreisläufe, die sich im Stadtgeschehen beobachten lassen und welche beispielhaft für komplexere Zusammenhänge in der Stadt stehen. Es geht um die Aufdeckung von sich immerfort wiederholenden Prozessen, die trotz ihrer teils schnellen Bewegungen einen statischen Charakter besitzen. Sie also in ihrem Wesen kaum verändern.

Das Fragment

Der Begriff *Fragment* bezeichnet im weitesten Sinne ein Bruchstück. Unvollendete Kunstwerke werden als Fragmente bezeichnet, wie etwa auch: „Ein

Überrest, ein nicht mehr vollständig erhaltenes Objekt, z. B. ein Stück eines ursprünglich größeren Freskos oder ein erhaltenes Teil einer Plastik.“¹

Fragmente verweisen immer auf etwas Größeres, also den allgemeinen Kontext, aus dem sie eigentlich stammen. Dabei liefern sie jedoch selten eine vollständige Erklärung für die Zusammenhänge, in denen sie stehen. Eng verbunden mit dem *Fragment* ist auch der Begriff *Fragmentierung*, welcher sich mit dem Wort *Zergliederung* umschreiben lässt. In der Soziologie ist er wie folgt definiert: „Gesellschaftliche Fragmentierung, also die Aufspaltung der Gesellschaft in „Parallelgesellschaften“ oder die Vereinzelung der Menschen (Individualisierung).“² Der Projekt-Untertitel *Stadt als Fragment* bekommt in diesem Sinne also eine Doppelbedeutung. Zum einen soll er verdeutlichen, dass mein praktisches Projekt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit erhebt, da es immer nur ein winziges Bruchstück eines größeren Stadtgeschehens darstellen kann. Zum anderen beschäftigt sich der thematische Schwerpunkt dieser Arbeit mit der Zergliederung unserer Gesellschaft in urbanen Räumen. In dem ich meine Wahrnehmung auf einzelne

¹ Definition Fragment, Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Fragment>

² Definition Fragmentierung, Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Fragmentierung>

Momente, Szenen bzw. Sequenzen fokussiere, soll die Absurdität und Gleichzeitigkeit unserer alltäglichen Erfahrungen beleuchtet werden, welche zusammen betrachtet das soziale Gefüge einer Stadt ausmachen.

2. Was ist eine Stadt?

Diese Frage mag zunächst banal klingen, jedoch ist sie für die weitere Betrachtung der Arbeit zentral. Eine Stadt ist offensichtlich weit mehr als nur eine Ansammlung von Gebäuden, Straßen und Plätzen. Was sie zuallererst als sozialen Raum charakterisiert, ist die Art und Weise, wie Menschen sich in ihr bewegen, sich in ihr begegnen (oder nicht begegnen) und in ihr leben. Wo und wie wohnen sie? Wo und wie arbeiten sie? Welche Menschen treffen in ihrem Alltag aufeinander und welche sozialen Gruppen bleiben sich grundsätzlich fern? Eine Übersicht dieser sozialen Zusammenhänge liefert das Buch *City-Worlds*. Der US-amerikanische Soziologe Louis Wirth schreibt: „Wirth suggested that the city comes ‘to resemble a mosaic of social worlds’ where the juxtapositions between one piece of the mosaic and another are abrupt and clear-cut.”³ Die Verbildlichung der Stadt als Mosaik geht eng einher mit dem zuvor eingeführten Begriff des

Fragments. Nur gibt die Umschreibung „social worlds“ wenig Einblick in die konkreten sozialen Beziehungen, die Menschen in einer Stadt miteinander eingehen. Ein weiterer US-amerikanischer Soziologe, Robert Park, schreibt: „The city is, rather, a state of mind, a body of customs and traditions, and of the organized attitudes and sentiments that inhere in these customs and are transmitted with this tradition. The city is not, in other words, merely a physical mechanism and an artificial construction. It is involved in the vital processes of the people who compose it; it is a product of nature, and particularly of human nature.”⁴ Als Produkt der „menschlichen Natur“ verdichtet, intensiviert und beschleunigt die Stadt menschliche und soziale Erfahrungen. Sie produziert kontinuierlich verschiedene menschliche Einzelschicksale, die nebeneinander auf engstem Raum gleichzeitig stattfinden. Dabei entstehen widersprüchliche Situationen, in denen zum Beispiel Menschen in großer Armut Seite an Seite – oder Häuserblock an Häuserblock – mit wohlhabenden Menschen koexistieren, ohne sich jemals bewusst zu begegnen. „A city in its complete sense, is a geographic plexus, an economic organization, an institutional process,

³ City-Worlds, S. 47

⁴ Ebd. S. 42

a theater of social action, and an aesthetic symbol of collective unity. The city fosters art and is art; the city creates the theater and *is* the theater.”⁵

2.1 Das Alltagsschauspiel

Dieses zuvor beschriebene „Theater der sozialen Interaktionen“⁶ wird umgangssprachlich auch als Alltag bezeichnet. Im Laufe dieser Arbeit möchte ich es jedoch als das betrachten, was es für mich im eigentlichen Sinne ist: Ein *Alltagsschauspiel*. Eine soziale Performanz, in denen Menschen verschiedene Rollen einnehmen. Rollen, die sich auf Grund ihrer sozialen Herkunft, ihres persönlichen Hintergrunds, oder ihres sozialen Status’ innerhalb einer Gesellschaft ergeben. Wie zum Beispiel die Reinigungsfrau, der Müllmann, der Angestellte, der Ausländer, der Penner. All dies sind höchst verallgemeinernde, teils abwertende Bezeichnungen für heterogene Menschengruppen.

Und doch – helfen sie uns nicht auch täglich, zum Beispiel in der morgendlichen *Rush-hour*? Wie sonst soll man sich innerhalb der Menschenmassen orientieren? „The contacts of the city may indeed be face to face, but they are nevertheless impersonal, superficial, transitory, and segmental. The reserve,

the indifference, and the blasé outlook which urbanites manifest in their relationships may thus be regarded as devices for immunizing themselves against the personal claims and expectations of others.”⁷ Wirth behauptet also, dass man sich im Alltag gegen seine Mitmenschen und ihre Erwartungen „immunisieren“ muss. Dies erscheint höchst paradox, weil man doch gleichzeitig auch auf soziale Bindungen angewiesen ist.

Der urbane Alltag ist also ein höchst widersprüchlicher Ablauf sozialer Begegnungen, die sich tagein, tagaus wiederholen. In meiner künstlerischen Arbeit möchte ich einige dieser Widersprüche thematisieren und verbildlichen.

2.2 Der Rhythmus der Stadt

Ein weiterer Aspekt des Alltagsschauspiels, der auch in Hinblick auf das Konzept der *City-Loops* wesentlich erscheint, ist der Rhythmus der Stadt. Ich erinnere mich zum Beispiel an einen Moment, als ich drei Uhr nachts in Hamburg mit der S-Bahn zum Flughafen gefahren bin. Die Bahn war fast ausschließlich mit People of Color gefüllt. Die meisten von Ihnen waren in Uniformen verschiedenster Servicegesellschaften, wie Reinigungs-, Liefer- oder

⁵ City-Worlds, S. 16

⁶ Ebd. S. 16

⁷ Ebd. S. 44

4.1 Künstlerische Arbeitsweise



Baufirmen gekleidet. Dieser Eindruck stand radikal im Gegensatz zu dem üblichen Bild, welches sich mir werktags 17 Uhr in der Hamburger S-Bahn darbietet. Dort wird die Szenerie vorwiegend von hellhäutigen Angestellten verschiedenster Büros geprägt.

Dieses einfache Beispiel verweist auf einen größeren Zusammenhang im urbanen Alltagsrhythmus: „By city rhythms, we mean anything from the regular comings and goings of people about the city to the vast range of repetitive activities, sounds and even smells that punctuate life in the city and which give many of those who live and work there a sense of time and location.“⁸ Mit dem Rhythmus ist hier also nicht in erster Linie ein musikalischer Rhythmus gemeint, sondern verschiedene Formen von Regelmäßigkeiten, die sich durch alle Lebensbereiche der Stadt ziehen. „One way of thinking about city life is thus in terms of the regular beats and repetitive flows which mould it in different ways at different times. [...] Rhythmic movement of cities provides us with an insight into the ways that people may encounter one another in the city.“⁹ So teilen

Abbildung links: Dessous-Shop in der „Hamburger Meile“

verschiedene soziale Gruppen wie etwa Angestellte und Servicekräfte zwar prinzipiell gleiche urbane Räume, beanspruchen diese jedoch zu verschiedenen Uhrzeiten für sich. Manchmal löst eine Gruppe die andere ab, manchmal durchdringen sie sich gegenseitig.

Ein gutes Beispiel dafür ist etwa die Müllabfuhr in Istanbul. So konnte ich beobachten, wie sie in Wohngebieten meist kurz vor der Morgendämmerung und dem ersten Gebet die Müllbeutel auf den zu diesen Zeitpunkten noch völlig menschenleeren Straßen beseitigt. In stark frequentierten Straßen wie etwa der großen Einkaufsstraße *Istiklal Cd.* hingegen fahren kleine Müllwagen permanent im Stundentakt zu jeder Uhrzeit durch die Fußgängerzone. Sie gehörten dort fest mit zum Stadtbild.

2.3 Soziale Sichtbarkeit und -Unsichtbarkeit

Das obige Beispiel zeigt deutlich, wie sehr die Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit bestimmter sozialer Gruppen und sozialer Zusammenhänge vom eigenen Standpunkt und der eigenen Wahrnehmung

⁸ City-Worlds S. 56

⁹ Ebd. S. 63

abhängen. Und doch ist es kein Zufall, dass viele Service-Mitarbeiter*innen im Verborgenen agieren. So ist die Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit bestimmter sozialer Gruppen innerhalb einer Stadt auch ein guter Indikator für ihre Position innerhalb einer sozialen Hierarchie: „The issue of whose rhythms appear to come to the fore is directly related to that of power and the ability of certain groups to superimpose their rhythms on others. [...] Spaces are coded by dominant rhythms which are able to give the impression that in a particular space, or in a particular building even, only certain groups are actually present.”¹⁰

Ein besonders dramatisches Beispiel für die *Unsichtbarmachung* bestimmter sozialer Gruppen bietet der Hamburger Hauptbahnhof. So wurde mir von einem Bekannten mitgeteilt, dass die klassische Musik, die im Bahnhof und in den Bahnhofsgängen zu jeder Tageszeit über Lautsprecher zu hören ist, vorwiegend einen Zweck hat: Sie soll Obdachlose davon abhalten, sich im Bahnhof aufzuhalten und dort zu schlafen. Musik wird in diesem Sinne als Werkzeug zur sozialen Verdrängung benutzt.

Es soll nun noch ein letztes Beispiel aus dem Buch *City-Worlds* betrachtet werden: „One of the most revealing examples of late, in cities as far apart as Istanbul and Singapore, is the number of Filipina women working as domestic labour whose presence is barely registered, let alone seen. Working as live-in maids and housekeepers, they move unnoticed among themselves all week, only to erupt on the public scene on Sundays (their one day off) by spilling noisily onto the streets outside Catholic churches”¹¹. An einem einzigen Tag in der Woche können also diese Frauen öffentlich in den Städten gesehen werden.

Beispiele wie diese verdeutlichen anschaulich, dass die Rhythmen einer Stadt nur dann wirklich erfasst werden können, wenn auch ihre verborgenen Seiten berücksichtigt und wahrgenommen werden können. „If one attentively observes a crowd during peak times and especially if one listens to its rumour, one discerns flows in the apparent disorder and an order which is signaled by rhythms [...]so many elements which make up a polyrhythm. The rhythm analyst thus knows how to listen to a place, a market, an

avenue.”¹² *Flows* und *Rhythmen*, diese beiden Begriffe sind mir auch aus dem *Hip-Hop* bekannt und vertraut. Nur treten sie in der Stadt in einem neuen Kontext auf.

In Bezug auf meine künstlerische Arbeit bedeutet dies also, dass ich meine Wahrnehmung für Feinhei-

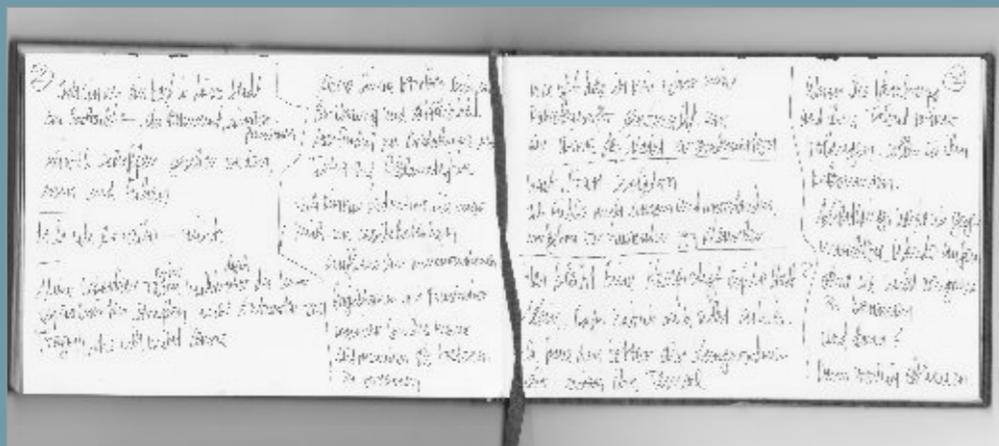
ten und Unterschiede im Stadtrhythmus schärfen sollte. Wenn einige wesentliche soziale Zusammenhänge sich nur im Verborgenen abspielen, kann ich vielleicht neue künstlerische Möglichkeiten finden, um diese sichtbar zu machen.





3

Künstlerische
Arbeitsweise



Textauszug aus meinem Skizzenbuch

„Ich bin nur ein Gast in dieser Stadt.
Ein Beobachter, ein Konsument, ein primitives Tier.
Ich will schaffen, gesehen werden, essen und ficken.
Doch ich erreiche – nichts.

Meine Gedanken irren nachts durch die leeren, asphaltierten
Straßen.

Nach Antworten zu Fragen, die ich nicht kenne. Meine Sinne
verzehren sich nach Berührung und Zärtlichkeit, doch finden
nur Bildschirme und Titten auf Reklametafeln. Ich bin kein
Herdentier. Ich weigere mich, im kapitalistischen Kaufhauschor
mit einzustimmen.

Projektionen von Frustration beginnen [die] Gesichter meiner
Mitmenschen als Fratzen zu verzerren. Wie oft habe ich mir
schon einen Raketenwerfer gewünscht, um die Türme der
Macht zu zerschmettern?

Wut, Frustration, Isolation. Ich fühle mich einsam und
unverstanden, umgeben von tausenden von Menschen. Was
bleibt? Eine Hasspredigt auf die Stadt?

Nein. Dafür hab' ich mich selbst zu lieb.

Ich baue den Göttern dieser steingewordenen Welt ihre Tempel.
Wenn sie Verehrung und Tribut von mir verlangen, sollen sie
ihn bekommen. Nicht länger werde ich gegen unsichtbare
Wände laufen, ohne sie nicht wenigstens zu benennen.

Und dann?

Dann werd' ich abhauen.“

3. Erläuterung der praktischen künstlerischen Arbeit

Im Zeitraum des Masterprojekts realisiere ich ein künstlerisches Mosaik aus einer Vielzahl von bemalten Holzplatten, die sich im weitesten Sinne mit dem Thema *Großstadt* auseinandersetzen. Diese werden von mehreren kleinen Holzskulpturen ergänzt, die ebenfalls urbane Szenen darstellen.

3.1 Inhaltliche Schwerpunkte

Jedes der ca. 30 Holzbilder basiert auf einer persönlichen Erfahrung, einem Moment oder einer Beobachtung in Hamburg. Ich gehe bei der Wahl meiner Motive bewusst assoziativ vor und lasse mich von spontanen Eingebungen leiten. Manchmal ist es nur ein schneller Schnappschuss mit der Smartphonekamera, die ich vom Fahrrad aus im Vorbeifahren mache. Manchmal ist es ein unbeschreibliches Gefühl, welches mich überkommt, wenn ich nachts durch die Straßen laufe. Oder auch eine abstrahierte Vorstellung, die ich mit bestimmten Orten in der Stadt verbinde.

Wohl wissend, dass sich hinter jeder Beobachtung und Erkenntnis eine weitere verbirgt, öffne ich meine Wahrnehmung für spontane, flüchtige Momente.

Inhaltlich stehen persönliche Gefühle wie Isolation, Einsamkeit und Entfremdung im Vordergrund.

Dem gegenüber stehen Darstellungen von anonymisierten Menschenmassen, die unsichtbaren Zwängen und Regeln unterworfen sind. Bewusst deute ich diese Zwänge und Zusammenhänge in den dargestellten Szenen nur bruchstückhaft an, ohne dafür eine umfassende Erklärung zu liefern. So besitzt auch keines der Bilder einen Titel. Ich möchte die Stadt nicht erklären, sondern Fragen aufwerfen: Warum verstecken sich die dargestellten Figuren eigentlich hinter Masken? Wie stehen die einzelnen Szenen und Figuren miteinander in Verbindung?

Mir ist wichtig, dass die Bilder in ihrer Wirkung als Einzelstück, aber auch als Ganzes betrachtet werden können. Jedes Fragment liefert so einen weiteren Anhaltspunkt, ein weiteres Häppchen Stadtgeschichte, ohne je wirklich die inhaltliche Spannung für die Betrachter*innen aufzulösen.

Ausdrücklich möchte ich es vermeiden, eine in sich abgeschlossene Erzählung, Serie oder Abfolge von Bildinhalten zu realisieren. Diese Bilderzählung ist in jede Richtung erweiterbar.

Mir ist es wichtig zu unterstreichen, dass es beim Thema *Stadt* für mich sowohl um eine soziale (äußere), als auch eine emotionale (innere) Problematik geht und diese in einem engen Zusammenhang stehen. Wie im Abschnitt 3: *Was ist eine Stadt?* angedeutet, besteht die Stadt aus der Summe einer großen Anzahl von individuellen Erfahrungen, die jede*r einzelne Stadtbewohner*in mit ihr macht. Dementsprechend gleicht auch keine Erfahrung der anderen. Diesen Kontrast von außen und innen versuche ich in meinen Bildmotiven auch durch bestimmte künstlerische Techniken zu verdeutlichen, welche nun erläutert werden sollen.

Erzählerische Techniken:

Charaktere als Bezugspunkte

Um Betrachter*innen einen Zugang zu meiner Arbeit zu ermöglichen, bediene ich mich verschiedener erzählerischer Techniken, die ich der Comicform und dem Muralismus entnommen habe. So werden bestimmte Figuren in verschiedenen Szenen öfters dargestellt. Diese Wiederholung bietet einige visuelle Anhaltspunkte, um eine Geschichte in der Verstellung der Betrachter*innen zu

erzeugen und weiterzuspinnen. Diese Charaktere gehen einfachen, alltäglichen Tätigkeiten nach. Damit soll eine Identifikationsfläche für Betrachter*innen geschaffen werden. Sie bleiben auf Grund ihrer maskenhaften Gesichter jedoch unnahbar und sind damit nicht viel mehr als Komparsen, die die Stadtumgebung beleben und sich in ihr bewegen. Der eigentliche Protagonist meiner graphischen Erzählung ist die Stadt selbst.

Rhythmus durch quadratische Panels

Einige der Szenen werden in sogenannten *Panels* erzählt. Diese Comicerzählform suggeriert eine lineare zeitliche Abfolge innerhalb dieser Bilder. Eine Darstellung beschäftigt sich zum Beispiel mit einer Figur, die Flaschen zum Pfandautomaten bringt. Ich habe diese Szene in einem Supermarkt beobachtet und fand diese sehr unterhaltsam: Während Einkäufer*innen den Automaten beständig mit Pfandflaschen befüllten, musste dieser in regelmäßigen Abständen wieder von einem Supermarktmitarbeiter entleert werden. Befüllen – Entleeren – Befüllen – Entleeren. Die Szene hatte etwas Tänzerisches an sich. Während sich die Menschen um den Automaten bewegten, blieb dieser als statische In-

stallation von außen immer gleich und unverändert. Der Pfandautomat ist vergleichbar mit der Requisite eines Theaterstücks, die nur den Anlass für eine performative Choreographie bietet. Diese Kreisläufe oder *Loops* sind es, die ich in der Stadt versuche aufzuspüren und festzuhalten.

Die Panels auf der Holzplatte können als Endloschleife betrachtet und gelesen werden. Außerdem greifen sie die quadratische Form der Holzplatten auf und schaffen so einen Mikrorhythmus im Großen, visuellen Rhythmus des Werkes.

Um diesen Rhythmus weiter zu verstärken, möchte ich nun auf einige formale Aspekte der Arbeit eingehen, da sie maßgeblich zur Regelmäßigkeit und Varianz der einzelnen Szenen beitragen.

3.2 Maße und Farbigkeit

Maße

Jede der bemalten Holzplatten besitzt die gleichen quadratischen Maße von 1m x 1m. Sie bestehen aus 4mm dünnem Sperrholzmaterial. Dadurch lassen sie sich einerseits gut stapeln und lagern, andererseits sind sie auch recht anfällig gegenüber äußeren Einwirkungen wie zum Beispiel Feuchtigkeit oder

Kratzern. Da ich das gesamte Studium über mit Raumknappheit zu kämpfen habe und mir derzeit in Hamburg kein eigenes Atelier leisten kann, ist dieses Bildformat ein guter Kompromiss zwischen Transportfähigkeit und einer hinreichend großen Malfläche.

Dieses immer gleiche Maß der Holzplatten bestimmt den Rhythmus der Bilderzählung. Da fast alle Szenen gleich groß dargestellt sind, werden sie dementsprechend auch als gleich wichtig wahrgenommen. Für Betrachter*innen kann dadurch ein Moment der visuellen Reizüberforderung entstehen, da sich durch die Gleichmachung aller Inhalte natürlich kein Fokus bzw. kein Ruhepunkt in der Serie ergibt. Dies ist aber von mir durchaus beabsichtigt, da die Stadt für mich ein gleichzeitiges Nebeneinander verschiedener Szenen darstellt.

Außerdem fördert die Uniformität des Bildformats eine sprunghafte Blickführung: Je nachdem wie man sie anordnet, ergeben sich immer wieder neue visuelle und erzählerische Verbindungen.

Während ich in den ersten Monaten ausschließlich auf Einzelplatten gearbeitet habe, beginne ich nun langsam, Bildmotive über mehrere Holzplatten hinweg zu gestalten. Dies zeigt einen weiteren Vorteil

der Holzplatten auf: Sie erlauben eine Erweiterung der Bildgrenzen in alle Richtungen. Man kann sich die praktische Arbeit wie ein offenes Puzzle vorstellen, welches immer weiterwächst, sich immer weiter verzahnt und ergänzt.

Farbigkeit

Alle Holzflächen werden mit einer begrenzten, vorgemischten Farbpalette von Acrylfarben und mit Sprühfarbe bemalt. Am Anfang des Projekts arbeitete ich ausschließlich mit aggressiven, „giftigen“ Grüntönen, um meine Frustration im Stadtraum auszudrücken. Inzwischen habe ich meine Farbpalette um abgetönte Primärfarben und mehrere Abstufungen von Grautönen erweitert.

Die Farben übernehmen in meinen Bildern mehrere Funktionen: Zum einen schaffen sie eine grundlegende Atmosphäre, die verschiedene Gefühle in der Stadtwelt vermitteln. Diese ist für mich oft grau, beklemmend und monoton. In allen Farben befindet sich dementsprechend auch ein gewisser Grauannteil, welcher sich wie ein Abgasschleier über alle Bilder legt.

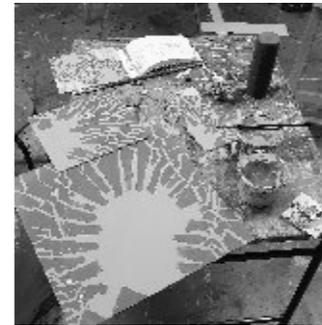
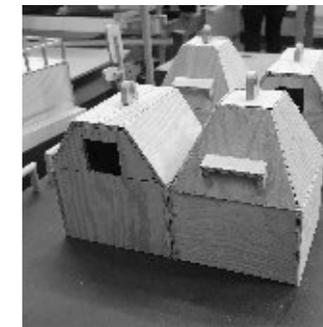
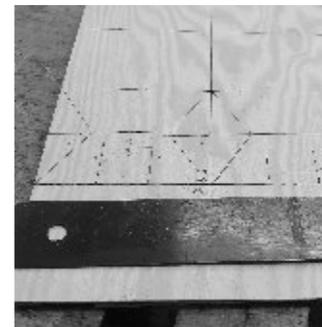
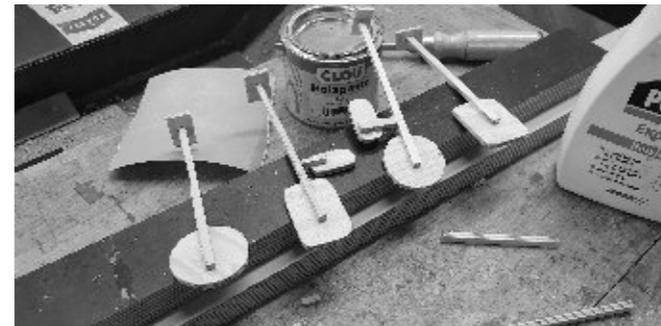
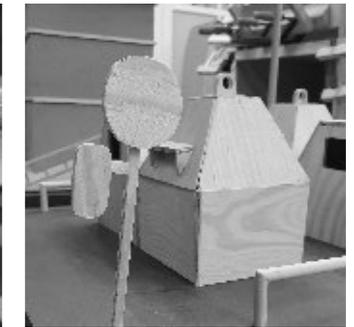
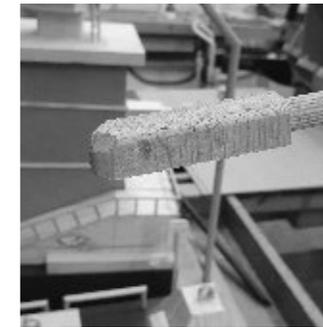
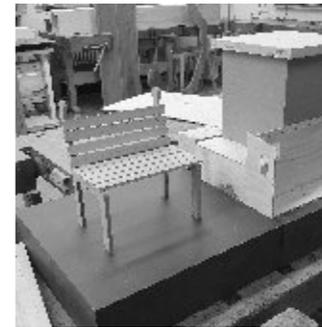
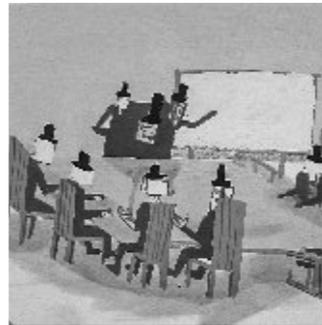
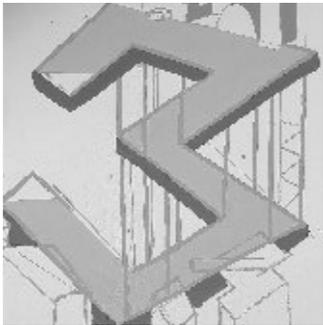
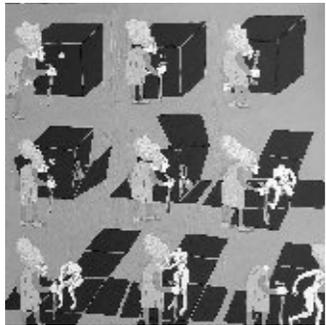
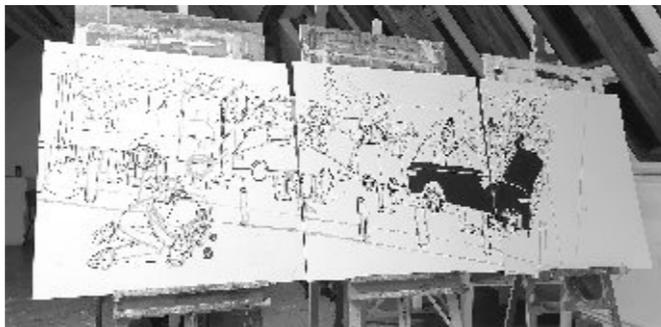
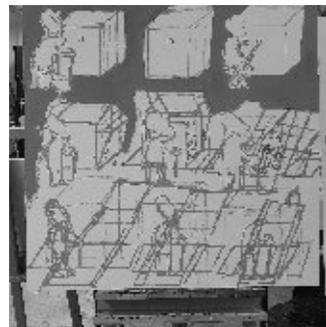
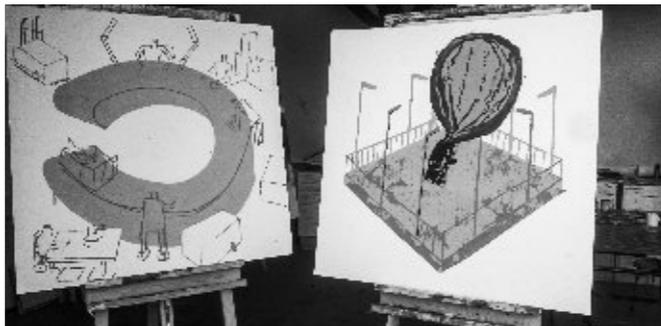
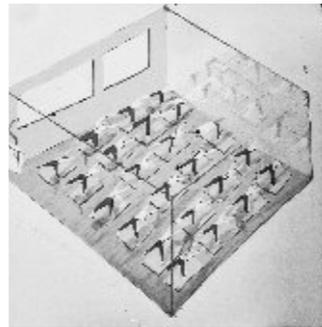
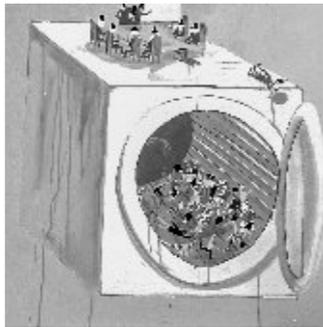
Zum anderen unterstützt die Farbigkeit den erzählerischen Rhythmus des Mosaiks. So gruppiere ich ähnliche Bildinhalte mit ähnlichen Farbelementen

und versuche so einen visuellen „roten Faden“ in die Zusammenstellung der Platten zu bringen, der auf den ersten Blick erfassbar ist.

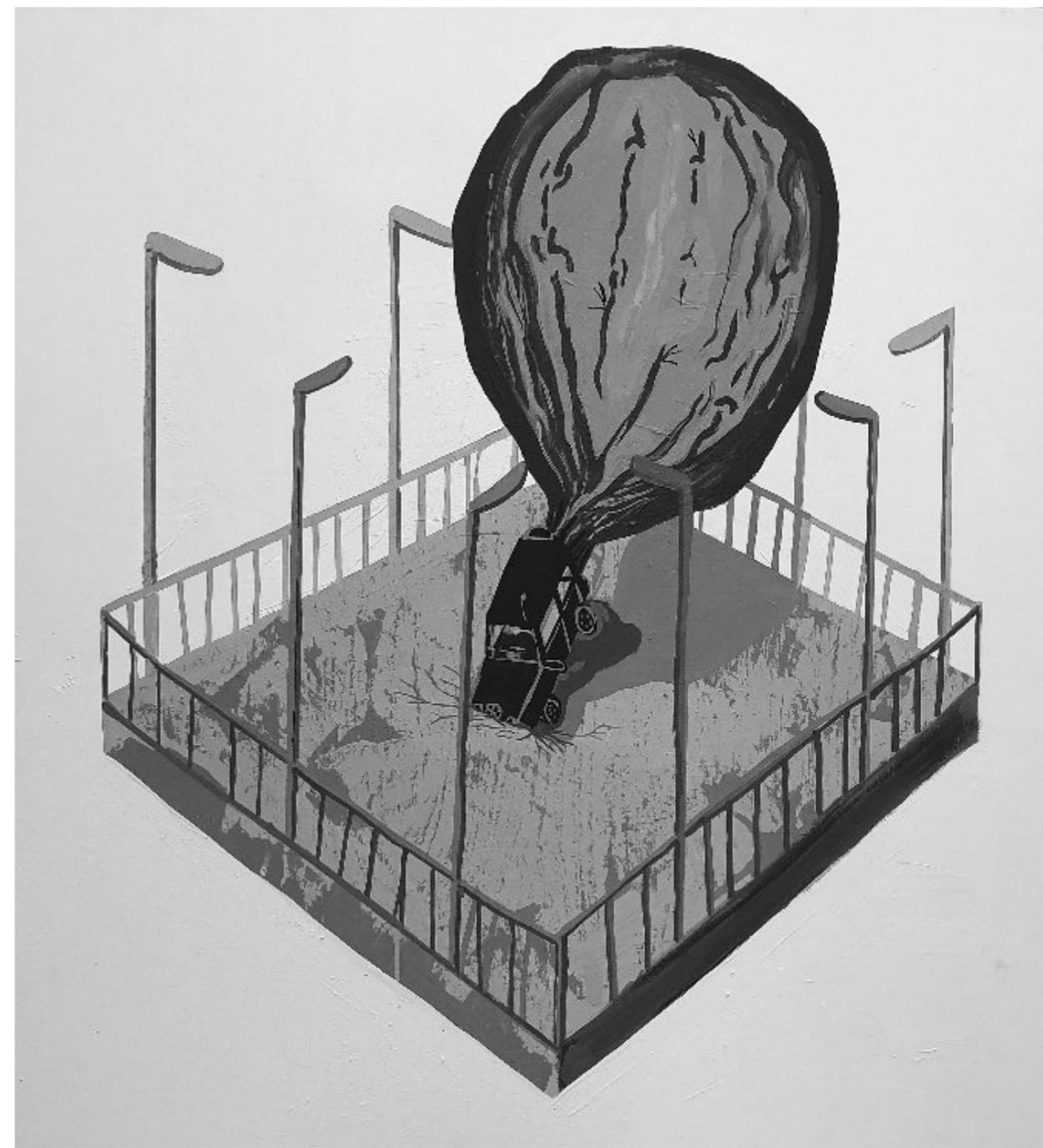
Bestimmten Figuren ordne ich besondere Farben zu, um sie auf den ersten Blick wiedererkennbar zu machen. Bewusst verzichte ich auf Farbverläufe oder malerische Licht- und Schatteneffekte, da ich eine gewisse graphische Härte der Stadtumgebung herausarbeiten möchte.

So werden zum Beispiel in dem Bild, in dem ein langer Stau von Fahrzeugen dargestellt ist, die Farben auch dazu benutzt, einen konstanten Bildrhythmus auf der Bildfläche herzustellen. Durch die gleichmäßige Wiederholung der Farben bekommt das Bild trotz seiner räumlichen Darstellung eine relativ flache Wirkung. Es wird eine Art homogener Bildteppich erzeugt, auf dem es ein dichtes Nebeneinander, aber keine natürliche Tiefenwirkung gibt. Die Farbgebung ist aber nur eines der verwendeten stilistischen Mittel. Es soll nun auf weitere kompositorische Mittel eingegangen werden, die für die Bildgestaltung entscheidend sind.

Das immergleiche Format der Holzplatten stellt mich vor ein grundlegendes Problem: Wie gelingt es mir, einen visuellen Rhythmus zu finden, der gleich-



Abbildungen verschiedener Arbeitsschritte bei der Fertigstellung der Bilder und Skulpturen



zeitig konstant und trotzdem abwechslungsreich ist? Aus meiner Erfahrung als Musikproduzent weiß ich, dass ein guter *Loop* nur dann funktioniert, wenn es ab und zu auch einige Variationen gibt. Dabei sind es oft nur kleine Nuancen, kleine *Breaks*, oder akustische *Microedits*, die den entscheidenden Unterschied machen. Das richtige Maß an Gleichmäßigkeit, Spannungsaufbau und Brüchen ist es, dass ein Musikstück lebendig macht. Für die Bilder bedeutet das, vereinfacht gesagt, das ein gutes Mischungsverhältnis aus Chaos und Ordnung gefunden werden sollte.

3.3 Bildkomposition und perspektivische Darstellung

Bildkomposition: das Quadrat

Das quadratische Format der Holzplatten schafft viele Möglichkeiten und setzt einige Grenzen für die Bildkomposition: So wirkt es als Form betrachtet in sich ruhend, geschlossen und statisch. Es verkörpert im wahrsten Sinne die absolute Gleichmäßigkeit. Im Gegensatz zum Querformat fehlt es quadratischen Bildflächen an Weite, da wir das Quadrat durch unsere stereoskopische Sehgewohnheit in der horizontalen Ausdehnung als beschrän-

kend wahrnehmen. Im Kontrast zum Hochformat fehlt es ihm an „optischem Gewicht“.

Aus dem täglichen Gebrauch ist das Quadrat für mich zu allererst mit den Bildwelten der sozialen Netzwerke, wie zum Beispiel *Instagram*, verbunden. Computerpixel sind quadratisch, aber auch die Grundrisse vieler Straßenkarten und Häuserblocks. In der Zusammenstellung erschaffen mehrere Quadrate ein Raster, ein sogenanntes *Grid*. Diese finden in verschiedensten Bereichen Anwendung, wie etwa auf Landkarten oder Stadtplänen. Polizeibeamte sprechen etwa von einem Fahndungsraster, wenn sie systematisch nach einem/einer Verbrecher*in suchen. Wenn es um Größenordnungen geht, werden auf Bauplänen und auf Millimeterpapier quadratische Einteilungen verwendet, da sie durch ihre gleichmäßige Seitenlänge einen Eindruck von Vergleichbarkeit und Ordnung vermitteln.

Das Quadrat ist eine von Menschen geschaffene, künstliche Form, die in ihrer reinen Geometrie nicht in der Natur vorkommt. Es verkörpert Berechenbarkeit und auch Langeweile. Nicht ohne Grund werden in der englischen Sprache Spießer auch als *Square* bezeichnet.

Ich habe mich in meiner praktischen Arbeit intuitiv

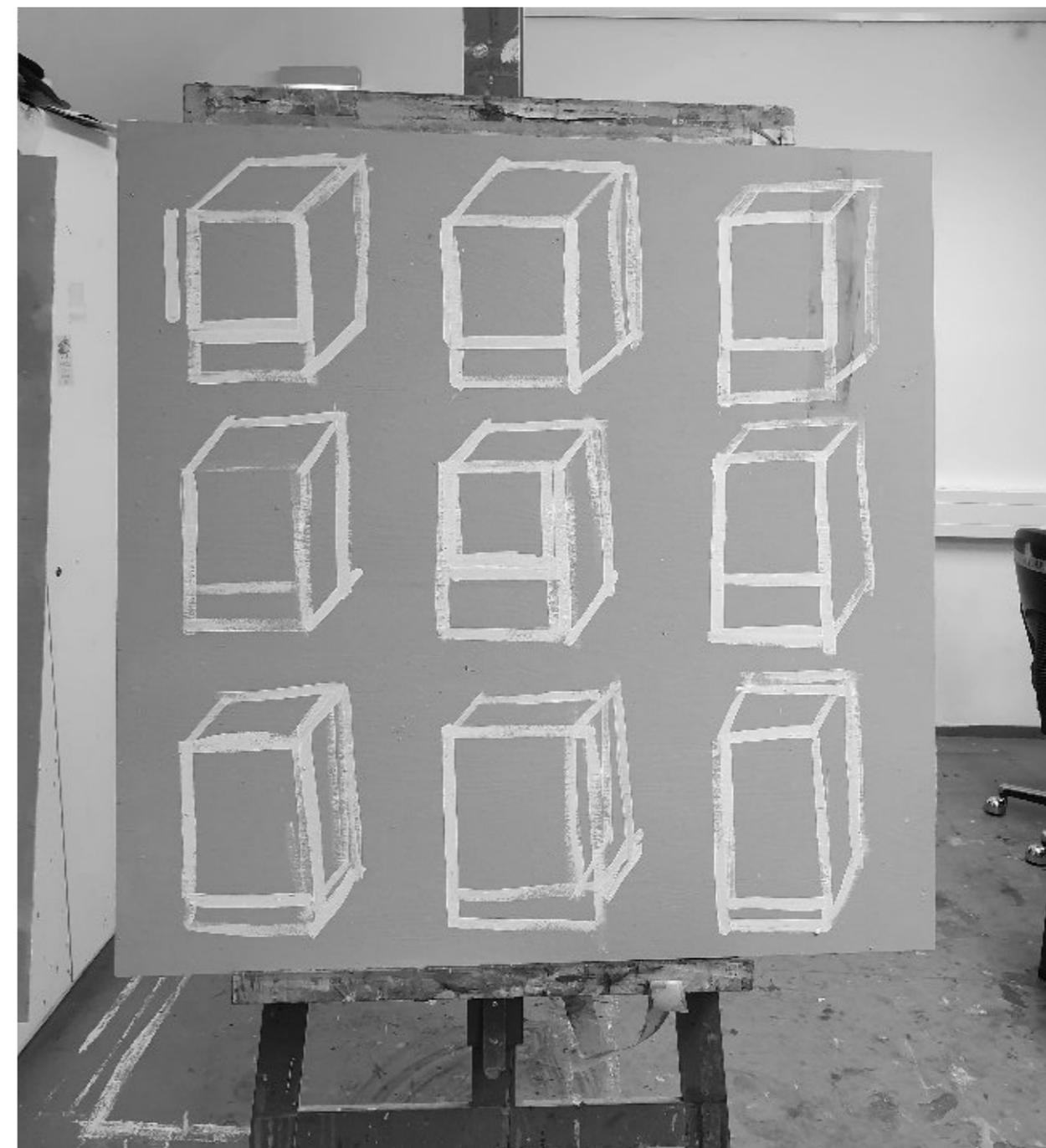


Abbildung rechts: Bild im Prozess

für dieses Bildformat entschieden, da sie mir für meine urbane Thematik als passende Kompositionsgrundlage erschien: Das Quadrat schafft einen abstrakten Bezug zur netzwerkartigen- und artifiziellen Architektur einer Stadt.

Von fotografischen Schnappschüssen hin zu ersten Bildkompositionen

Viele meiner Bildkompositionen beginnen als schnelle Schnappschüsse mit der Smartphone-Kamera. Gerade im ersten Mastersemester bin ich nachts regelmäßig mit dem Fahrrad durch die Stadt gefahren und habe nach interessanten architektonischen Situationen oder atmosphärischen Orten in der Stadt gesucht. Das beiläufige Fotografieren ist mir inzwischen zur Gewohnheit geworden, da das Auge oft schneller und intuitiver wesentliche Momente erfasst, als der bewusste Verstand.

Einerseits sind diese Fotos sehr hilfreich, da sie eine brauchbare Referenz für Atmosphäre, Lichtsituation und räumliche Gegebenheiten liefern. Andererseits liegt in ihnen auch eine Gefahr: Die vermeintliche Objektivität der Fotografien zwingt mir ihre ästhetischen- und perspektivischen Gestaltungsregeln auf. Es ist sehr leicht, einen Bestand an hunderten von Stadtfotos aufzubauen und sich darin zu verlieren.

Worin sich alle Fotos gleichen, ist ihre Bildperspektive. Auf Grund der technischen Beschaffenheit der Kamera sind alle Fotos mit der Zentralperspektive aufgenommen. Der perspektivische Fluchtpunkt befindet sich meist auf Augenhöhe. Gerade weil dies unseren alltäglichen Sehgewohnheiten entspricht und ich einen neuen Blickpunkt finden möchte, habe ich nach weiteren perspektivischen Darstellungsmöglichkeiten gesucht.

Die isometrische Bildperspektive

Bei meiner Suche bin ich auf die *isometrische Perspektive* gestoßen. Diese wird hauptsächlich in Computerspielen, aber auch in Militär- und Architekturdarstellungen verwendet. Sie ist wie folgt definiert: „Mathematisch bedeutet Isometrie, dass die drei Raumachsen in einem Winkel von 120° zu-

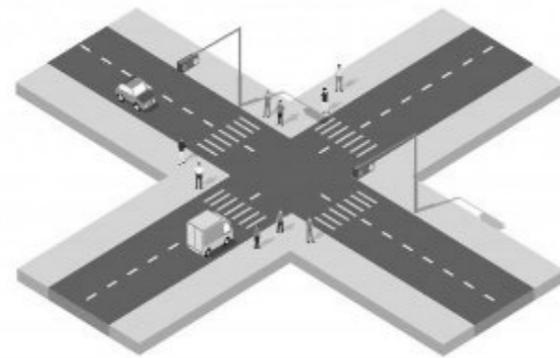


Abbildung: Beispiel für die isometrische Perspektive

einander angeordnet sind und die Verzerrung bzw. Längenverhältnisse über alle drei Achsen gleich sind.“

Diese Perspektive ermöglicht mir Bilddarstellungen aus einer stilisierten Vogelperspektive. Betrachter*innen werden somit aus dem Geschehen herausgenommen und bekommen eine passive Übersicht über dieses. Bildobjekte im Vorder- und Hintergrund werden im gleichen Größenmaßstab dargestellt. Durch die fehlenden räumlichen Verkürzungen bekommen die Bilder etwas Modellhaftes. Größenverhältnisse werden verzerrt, da es keinen realitätsnahen Bezug mehr zu den Größenmaßstäben einzelner Objekte gibt. Damit widerspricht die isometrische Perspektive unserer subjektiven optischen Wahrnehmung.

Die isometrische Perspektive ermöglicht mir einen spielerischen Umgang mit den Bildinhalten, da ich Gebäude und Figuren frei im Bildraum verteilen kann, ohne naturalistischen Darstellungsprinzipien verpflichtet zu sein. Licht und Schatten werden als freie Gestaltungselemente verwendet, um Bildelemente bewusst zu betonen oder in den Hintergrund zu rücken. Da diese Perspektive an alte Computerspiele erinnert, bekommen die Bildinhalte zusätzlich die Qualität einer modellhaften, digitalen

Simulation.

Nicht alle Holzplatten sind nach den Prinzipien der isometrischen Perspektive gestaltet. Immer dann, wenn Betrachter*innen sich mitten im Geschehen befinden, benutze ich die Zentralperspektive. Einige Probleme können mit der isometrischen Perspektive jedoch nicht gelöst werden: Wie gestalte ich das Zusammenspiel der zahlreichen Platten? Wie kann eine neue bildnerische Einheit aus den vielen Fragmenten hergestellt werden? Darauf liefern mir die Arbeiten von David Hockney *Abschnitt 6.2* einige Antworten.

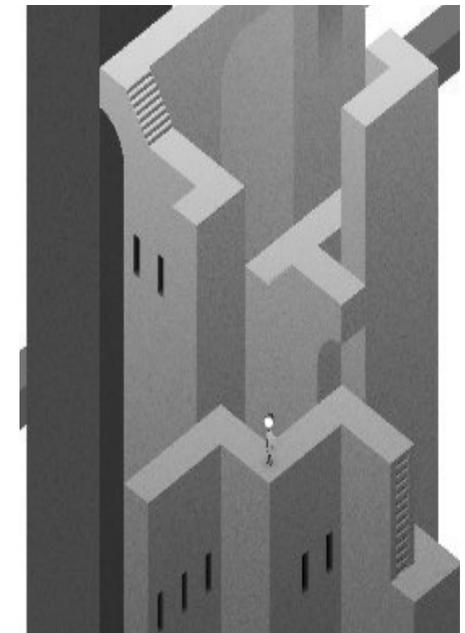


Abbildung: Smartphone-Game Monument Valley 2

3.4 Vom szenischen Bild zur szenischen Skulptur

Vom Objekt zum Bild

Im praktischen Projekt geht es auch darum, die Beziehung meiner Abbildungen mit den realen Stadtobjekten zu untersuchen. Im Arbeitsprozess entstehen immer wieder Vereinfachungen und Abstraktionen verschiedener urbaner Gegenstände, wie etwa Schilder und Gebäude. Im *Stau-Bild* werden zum Beispiel mehr als 30 unterschiedliche Fahrzeuge und Charaktere dargestellt, die man so wohl nicht auf der Straße entdecken würde. Und dennoch können ganz bestimmte Fahrzeugtypen und Figurentypen erkannt werden, die der Realität entlehnt wurden.

Für ein anderes Bild, auf dem eine Waschmaschine dargestellt ist, bin ich öfter in Waschmaschinenläden gefahren und habe mir dort verschiedenste Waschmaschinen angeschaut. Alle haben ganz bestimmte Merkmale. Alle sind vergleichbar und dennoch besonders in ihrer Art. Um also eine vereinfachte Form der urbanen Objekte darstellen zu können, muss ich mich erst einmal mit vielen spezifischen Objekten und Formen der Stadt auseinandersetzen

Grammatik der Stadt

So habe ich im Verlauf des Projekts eine große Anzahl von Ampeln, Straßenlaternen, Gebäuden,

Mauern und Fahrzeugen fotografiert und damit ein umfangreiches Fotoarchiv angelegt. Dieses soll mir bei der Abstraktion und Verdichtung meiner eigenen Bildwelt helfen. Dabei ist mir aufgefallen, dass erst eine bestimmte Zusammenstellung von bestimmten Objekten den größeren urbanen Zusammenhang ergibt. Eine Verkehrskreuzung besteht zum Beispiel mindestens aus zwei Wegen/Straßen, die sich kreuzen. Ergänzt werden diese von einer bestimmten Anzahl von Verkehrszeichen, Bodenmarkierungen, Lampen, Absperrungen und Verkehrsampeln. Auch wenn nicht jede Kreuzung unbedingt eine Ampel besitzt, lässt sich allein aus dieser Beobachtung eine spezifische Aussage über die Größe, Gefährlichkeit und Bedeutung einer Kreuzung treffen.

Jedes der Objekte im urbanen Kontext verhält sich in etwa wie ein einzelnes Wort in einem Satz. Die Stadt beinhaltet ähnlich wie eine Sprache eine Art von visueller Grammatik, die durch bestimmte Codes verschlüsselt ist. Indem ich den urbanen Raum in seine einzelnen Bestandteile zerlege, kann ich diesen Code besser verstehen und ihn in meinen Bildwelten neu zusammensetzen.

Dieser Vorgang ist eng mit der Arbeitsweise des *Loopens* und *Samplens* im Hip-Hop verbunden. Oft werden zum Beispiel aus einem Musikstück nur ver-

einzelte *Drum-Loops* oder Melodie-Passagen benötigt, die den unverwechselbaren Charakter oder *Vibe* eines Musiktitels ausmachen. Anschließend werden diese dann mit neuen Musikelementen ergänzt, welche der Musik ihren speziellen Charakter verleihen. Analysieren, sezieren, neu sequenzieren. Diese Arbeitsweise erfordert ein feines Fingerspitzengefühl für die wesentlichen Elemente und die Sprache der Musik – oder in diesem Falle, der Stadt.

Vom Bild zum Objekt

Aktuell beginne ich damit, die Szenen meiner Bilder wieder zurück in physische Skulpturen zu verwandeln. Dazu arbeite ich in der Holzwerkstatt der HFBK an kleinen Holzmodellen, die Objekte und Charaktere aus meinen Bildern aufgreifen. Besonders interessiert mich dabei, welche erzählerischen Verbindungen sich aus den Skulpturen und Holzbildern ergeben können. Wenn zum Beispiel eine der Figuren aus einem Bild wieder als Skulptur auftaucht – wird sie damit als wichtiger wahrgenommen? Welche neuen erzählerischen Möglichkeiten können sich ergeben, wenn Skulpturen und Bilder gegenübergestellt werden? Wie müssen die Skulpturen gestaltet sein, damit sie von allen Seiten betrachtet werden können?

Aktuell sind es vier Skulpturen, die ich realisiere:

1. Eine Szene mit einer Parkbank 2. Ein Bunkergebäude 3. Eine Kreuzung 4. Eine Szene mit mehreren Müllbehältern. Diese Skulpturen sind ein erstes Experiment, welches in Zukunft noch weiter fortgeführt werden kann.

Der problematische Waschsalon

Einige Beobachtungen sind für mich schwer in Einzelbildern oder Skulpturen zu fassen. So fahre ich abends öfter an einem Waschsalon vorbei und bin jedes Mal fasziniert von den verschiedenen zwischenmenschlichen Szenen, die sich dort abspielen. Der erste Versuch diesen Ort in einem Bild darzustellen, scheiterte kläglich. Die eigentümliche Atmosphäre von Waschsalon lebt ja nicht nur von der funktionalen Einrichtung. Sie ist hauptsächlich durch die merkwürdigen Begegnungen geprägt, die sich dort abspielen. In diesem Raum warten Menschen auf ihre Wäsche mit einer Mischung aus Desinteresse und Neugier. Es können in einem Waschsalon eine Vielzahl von Leuten in völliger Stille sitzen, ohne auch nur ein einziges Wort miteinander zu wechseln. Anonymität und Privatsphäre treffen hier auf aufeinander, wie Blümchenunterwäsche und Arbeitsuniform.





19€

Wohnt jetzt in
Kabel-TV-Stationen
jetzt!
The World is Ready?
Ready?



ab
12,99

DIE LOCHIS
DAS ALBUM

KAPITEL X

die Lochis

4

Nicht-Orte

4. Theoretischer Hintergrund: Nicht-Orte – Marc Augé

Bei meiner Suche nach urbanen Motiven haben mich besonders Orte wie leere Supermarktparkplätze oder große Betonbrücken fasziniert. Nachts, wenn diese Orte menschenleer sind, tritt ihr gespenstischer Charakter hervor. Oft gibt mir die äußerliche Erscheinung einer Ladenkette ein seltsam vertrautes Gefühl, wenn ich sie schon aus einer anderen Stadt kenne. Was charakterisiert diese Orte?

Einige Antworten auf diese Fragen konnte ich in dem Buch *Nicht-Orte* von Marc Augé finden. Er ist ein französischer Ethnologe und Anthropologe, der sich mit der Veränderung moderner Städte beschäftigt und den Begriff der Nicht-Orte geprägt hat.

4.1 Der Ort

Um sich den Nicht-Orten zu nähern, untersucht Augé zunächst den Begriff des anthropologischen Ortes: „[Wir können] einerseits von Bahnen, Achsen oder Wegen sprechen, die von einem Ort zu einem anderen führen und die von den Menschen geschaffen worden sind, andererseits von Kreuzungspunkten und Plätzen, an denen die Menschen einander begegnen und sich versammeln und denen sie zuweilen beträchtliche Ausmaße verliehen haben

[...] und schließlich von mehr oder weniger monumentalen Zentren religiöser oder politischer Art.“¹⁴ Orte repräsentieren also die Werte und Praktiken des menschlichen Zusammenlebens.

So fördern Friedhöfe zum Beispiel eine in sich gekehrte Haltung der Besinnung und des Gedenkens. Monumente verankern bestimmte historische Ereignisse fest im Stadtbild und damit auch im kollektiven Bewusstsein der Stadtbewohner*innen. Augé springt in der Betrachtung der Orte stets zwischen verschiedenen Kulturen hin und her. Er bezieht sich sowohl auf verschiedene Orte der Stammesrituale afrikanischer Völker als auch auf politische Zentren in Paris. „Diese Orte haben zumindest drei Merkmale gemein. Sie verstehen sich (sie werden verstanden) als identisch, relational und historisch. Der Grundriss des Hauses, die Residenzregeln, die Zonen des Dorfes, die Altäre, die öffentlichen Plätze, die Aufteilung des Territoriums entsprechen jeweils einer Gesamtheit von Möglichkeiten, Vorschriften und Verboten, deren Inhalt sowohl räumlich wie sozial konnotiert ist.“¹⁵ Dies bedeutet, dass die Orte immer auch im Hinblick auf ihre soziale Bedeutung betrachtet werden sollten.

¹⁴ Nicht-Orte S. 63

¹⁵ Ebd. S. 59

Augé bezieht sich bei der Definition des Ortes nicht nur auf geographische Orte. Insbesondere nimmt er auch Bezug darauf, dass der menschliche Körper für die physische Verortung von landschaftlichen Räumen essentiell ist. So spricht man zum Beispiel vom *Nebenarm* eines größeren Flusses. Blickt man von einem Berg hinab Richtung Tal, wird auch die Metapher *Fuß des Berges* verwendet. „Wir kennen Beispiele dafür, dass das Territorium nach dem Bild des menschlichen Körpers gedacht wird; nahezu generell indes wird der Körper als Territorium gedacht. In Westafrika zum Beispiel fasst man die Bestandteile der Persönlichkeit in Begriffen einer Topik, die an die Freudsche Topik erinnern mag, sich aber auf Realitäten bezieht, denen man materielle Stofflichkeit zuschreibt.“¹⁶ Die Beziehung zwischen Menschen und Räumen ist es, welche Augé auch bei der Untersuchung der Nicht-Orte näher betrachtet.

4.2 Die Übermoderne

Um den Begriff der Nicht-Orte besser zu verstehen, ist zunächst ein Verständnis eines weiteren Begriffs notwendig: Die *Übermoderne*. Sie ist als Ablösung der

¹⁶ Nicht-Orte S. 66

Postmoderne zu verstehen und gezeichnet von: „der Überfülle der Ereignisse, der Überfülle des Raumes und von der Individualisierung der Referenzen.“¹⁷

Übermaß an Raum

In Zeiten der Übermoderne verändern sich räumliche Größenordnungen, während Verkehrsmittel sich „spektakulär“¹⁸ beschleunigen. Es muss also eine neue Infrastruktur, bestehend aus Schnellstraßen, Autobahnkreuzen und Flughäfen geschaffen werden, die für den Verkehr von Personen und Gütern geeignet ist.

Übermaß an Zeit

Wir befinden uns laut Augé in einer: „[...] mit Ereignissen überladenen Zeit, die unsere Gegenwart ebenso verstellt, wie unsere nähere Vergangenheit. [...] Die Verlängerung der Lebenserwartung und das Nebeneinander von vier statt drei Generationen führen zunehmend zu praktischen Veränderungen im sozialen Austausch. [...]“¹⁹ So haben viele Menschen nun die Möglichkeit durch das mediale Überangebot live am Zeitgeschehen teilzunehmen. Dabei bleiben sie jedoch oft passiv.

¹⁷ Nicht-Orte S. 108

¹⁸ Ebd. S. 42

¹⁹ Ebd. S. 38

Übermaß an Individualisierung

Augé argumentiert, dass das *Ich* in Form von individueller Selbstwahrnehmung heute so wichtig sei wie noch nie zuvor. Dafür sei auch ein Prozess der Abgrenzung von der Umwelt notwendig: „Genau genommen sei der, den wir geistig gesund nennen, gerade derjenige, der sich entfremdet, weil er bereit ist, in einer Welt zu leben, die einzig durch das Verhältnis vom Ich und dem anderen bestimmt werden kann.“²⁰ Dabei entstehen durch den Gegensatz zwischen den neuen Möglichkeiten der Selbstreflexion und Individualisierung und den Kräften der „kulturellen Gleichmachung“ starke Interessenskonflikte der Menschen.

5.3 Nicht–Orte

Nicht-Orte sind für Augé ein komplexes anthropologisches Gedankenkonstrukt. So stellt die individuelle Reiseerfahrung für ihn den Archetyp eines Nicht-Orts dar: Reisende besuchen fremde Orte zwar, betrachten sie aber immer aus einer eigenen Perspektive. Der Nicht-Ort ist in diesem Falle die Vorstellung des Ortes im Kopf der Reisenden: Die Fremde. Nie werden zwei Reisende die identische

Wahrnehmung des selben Ortes teilen. Immer ist ihre Wahrnehmung der Fremde geprägt von den eigenen Projektionen in den Ort hinein. Auch von den eigenen Erfahrungen, Ängsten und Wünschen. Die Übermoderne lässt sich mit solch einer Reiseerfahrung vergleichen. Laut Augé sind wir durch die Übermoderne nirgendwo mehr richtig zu Hause²¹. Anstelle der uns vertrauten Orte mit der uns vertrauten Vergangenheit bewegen Stadtbewohner*innen sich in einer immer größer werdenden Anzahl von Nicht-Orten. „Der Nicht-Ort ist das Gegenteil der Utopie; er existiert, und er beherbergt keinerlei organische Gesellschaft.“²² Dazu zählen etwa Flughäfen, Flüchtlingslager, Einkaufszentren und Bahnhöfe. Aber auch urbane Infrastruktur wie Autobahnstraßen, Brücken und Parkhäuser.²³

Individualisierung und Gleichmachung

Besonders entscheidend für die Charakterisierung der Nicht-Orte ist laut Augé die Art der Beziehung, die Menschen mit ihnen eingehen. „Sobald Individuen zusammenkommen, bringen sie Soziales hervor und erzeugen Orte. Der Raum der Übermoderne ist [jedoch] von diesem Widerspruch



²⁰ Nicht–Orte S. 46

²¹ Ebd. S. 83

²² Ebd. S. 111

²³ Ebd. S. 83

Abbildung rechts: Betonbrücke Hamburger Straße

geprägt; Er hat stets nur mit Individuen zu tun (mit Kunden, Passagieren, Benutzern, Zuhörern), doch er identifiziert, sozialisiert und lokalisiert diese Individuen lediglich am Eingang oder am Ausgang.“²⁴ Dieser Widerspruch ist es, welcher die Menschen in eine schauspielhafte Situation bringt. Sie werden einerseits zu jedem Zeitpunkt genau identifiziert und beobachtet, gleichzeitig aber in einer namenlosen Anonymität gleichgemacht. „Der Passagier der Nicht-Orte findet seine Identität nur an der Grenzkontrolle, der Zahlstelle oder der Kasse des Supermarkts. Als Wartender gehorcht er denselben Codes wie die anderen, nimmt dieselben Botschaften auf, reagiert auf dieselben Aufforderungen. Der Raum des Nicht-Ortes schafft keine besondere Identität und keine besondere Relation, sondern Einsamkeit und Ähnlichkeit.“²⁵

Ruft man beispielsweise bei einer Service-Hotline an, wird man mit größter Wahrscheinlichkeit zunächst einmal mit einem automatischen Ansesesystem verbunden. Für den Computer ist nicht entscheidend, wer die Hotline gerade anruft. Es adressiert alle Anrufer*innen auf dieselbe Art und Weise. Systeme wie diese „erzeugen den ‚Durch-

schnittsmenschen‘, der als Benutzer des Verkehrs-, Handels- oder Bankensystems definiert ist. Sie erzeugen ihn, und am Ende individualisieren sie ihn.“²⁶ Das Widersprüchliche daran sei, dass diese Anonymität gleichzeitig auch eine Art Vertrautheit erzeuge. Durchreise man zum Beispiel fremde Länder, erkenne man schnell die gleichen Ladenketten und Bankautomaten wieder, die man auch in der Heimat vorfände. Ob sie sich nun in Asien, Afrika oder Europa befänden sei dabei unerheblich. Geographisch völlig verschiedene Orte würden damit immer austauschbarer werden.

Die ewige Gegenwart

Die Währung, mit der die Wichtigkeit von Nicht-Orten bemessen wird, ist laut Augé die Zeit²⁷. Diese Orte haben immer einen konkreten Nutzen und orientieren sich an aktuellen Erfordernissen ihrer Benutzer*innen. So wird man zum Beispiel im Flugzeug per Display in Echtzeit über den aktuellen Streckenverlauf und die regionale Uhrzeit informiert und erhält Werbebroschüren, die Trends und Angebote anpreisen. „Insgesamt macht das den Eindruck, als hätte die Zeit den Raum eingefangen,

als gäbe es keine andere Geschichte als die Nachrichten des Tages [...] Worte und Bilder aus dem unerschöpflichen Vorrat einer unversiegbaren Geschichte in der Gegenwart.“²⁸ Augé bezeichnet diesen Zustand als „ewige Gegenwart“²⁹. Nicht-Orte bringen somit ein neues Menschenbild hervor und prägen dieses. Konsum- und Werbebotschaften bilden zu diesem Zweck die zentrale Kommunikationsmittel, welche die Einzelnen ansprechen sollen: „Die Versuchung des Narzissmus ist hier umso faszinierender, als der Narzissmus die Regel zu sein scheint: Es wie die anderen zu tun, um man selbst zu sein.“³⁰ Diese Konsumwelt verzahnt sich durch fiktive Bild- und Klangwelten derartig, dass die einzelnen Menschen in den „Echos und Bildern einer Kosmologie gefangen sind.“³¹

Räume voller Zeichen und Zitate

Ein weiteres Merkmal für Nicht-Orte ist, dass sie stets auf etwas anderes verweisen und ihr eigenes Wesen auf diese Art verschleiern³². Dementsprechend spielen Verbots- und Hinweisschilder, Anweisungen und Werbetafeln eine entscheidende Rolle: Sie verwickeln Menschen ständig in eine Art

Scheindialog. Beim Vokabular der Nicht-Orte handelt es sich oft um flüchtige Modeworte, die die Gegenwart manifestieren. Aus Reisenden werden Passagiere und aus Einkaufshallen werden Shopping-Malls. Aus Geschäftsterminen werden Consulting-Appointments. Augé betont, dass „die Geschichte und das Exotische hier dieselbe Rolle spielen wie Zitate in geschriebenen Texten – ein Status, der eklatant in den Katalogen der Reiseveranstalter zum Vorschein kommt.“³³ Fährt man zum Beispiel auf einer Autobahn entlang, so kann man sich nur anhand der Abfahrtsschilder orientieren. Die eigentlichen Städte und Orte, auf die diese Schilder verweisen sollen, bleiben jedoch hinter den hohen Schallschutzmauern verborgen. Sie ziehen an den Autofahrern ungesehen vorbei und bleiben dementsprechend nur Namen, die sich als vorgestellte Orte in den Köpfen der Reisenden entfalten.

Die passiven Freuden der Anonymität

Nicht-Orte erlauben ausgewählten Nutzer*innen, sich für eine gewisse Zeit von ihrer eigenen Identität zu befreien. So kann in Duty-Free Shops steuerfrei eingekauft werden. Als Passagier*in kann man sich

²⁴ Nicht-Orte S. 83

²⁵ Ebd. S. 104

²⁶ Ebd. S. 101

²⁷ Ebd. S. 101

²⁸ Nicht-Orte S. 104

²⁹ Ebd. S. 105

³⁰ Ebd. S. 106

³¹ Ebd. S. 106

³² Ebd. S. 110

³³ Ebd. S. 110



für ein paar Stunden ganz auf den Konsum und die Tageszeitung konzentrieren. „Zweifelloos mag die relative Anonymität, die mit dieser provisorischen Identität verbunden ist, sogar als Befreiung empfunden werden, weil man sich nicht mehr an Position und Rang oder an die Vorschriften zur äußeren Erscheinung zu halten braucht.“³⁴ Doch werden diese Privilegien erst nach der Identifizierung durch Chipkarten und Ausweise erteilt. Seine Nutzer*innen gehen immer ein Vertragsverhältnis ein. „In gewisser Weise wird der Benutzer von Nicht-Orten ständig dazu aufgefordert, seine Unschuld nachzuweisen. [...] Der Raum des Nicht-Ortes befreit den, der ihn betritt von seinen gewohnten Bestimmungen. Er ist nur noch, was er als Passagier, Kunde oder Autofahrer tut und lebt.“³⁵ Augé bezeichnet diesen Akt des modernen Konsums auch als „Recht auf Anonymität“³⁶, der stets gleichzeitig mit einer Identitätskontrolle abläuft. Dieser Akt gipfelt in Absurditäten: „Als Objekt einer süßen Besessenheit genießt er eine Weile die passiven Freuden der Anonymität und die aktiven Freuden des Rollenspiels.“³⁷ Dieses Rollenspiel bringt eine „einsame Individualität“³⁸ mit sich.

³⁴ Nicht-Orte S. 102

³⁵ Ebd. S. 103

Abbildung links: Waschsalon

Nicht-Orte führen also dazu, dass Menschen ihre äußere- und innere Orientierung und damit letztendlich sich selbst verlieren: „[...] und sie fragen sich immer häufiger wohin sie gehen, weil sie immer weniger wissen, wo sie sind.“³⁹

Für meine künstlerische Arbeit ist das Konzept der *Nicht-Orte* von besonderer Bedeutung, da ich durch dieses eine bewusstere Beziehung zwischen den äußeren- und inneren Orten herstellen kann. Auch helfen mir die Gedanken von Augé dabei, einen Zugang zur Bedeutung der postmodernen oder übermodernen Orte zu erlangen. Das Verhältnis zwischen Menschen und urbanen Räumen stellt eines der wichtigsten thematischen Spannungsfelder meiner eigenen praktischen Arbeit dar.

³⁶ Nicht-Orte S. 103

³⁷ Ebd. S. 103

³⁸ Ebd. S. 82

³⁹ Ebd. S. 113



5

Bezug zu anderen literarischen- und künstlerischen Arbeiten

5.1 Betrachtung der Wandbilder und Animationen von Blu

Persönlicher Bezug zu Blus Wandbildern

Als ich noch in Berlin gelebt habe, bin ich täglich an den riesigen Wandgemälden von Blu an der Köpenicker Straße vorbeigelaufen. Eines seiner populärsten Bilder⁴⁰ befand sich damals an einer riesigen Hausfassade auf der Cuvrybrache, in unmittelbarer Sichtweite der Oberbaumbrücke. An einem sonnigen Tag konnte ich oft beobachten, wie unzählige Tourist*innen vor diesem Bild posierten und sich gegenseitig fotografierten. Das Hauptstudio von MTV befand sich keine hundert Meter entfernt, direkt am anderen Spreeufer. Manchmal waren dort Sendungen und Interviews zu sehen, in denen Blus Wandgemälde als formatfüllende Kulisse benutzt wurde. So entwickelte es sich schnell zu einem ikonischen Bild der aufstrebenden, jungen, kreativen, hippen Stadt Berlin.

Das Gelände vor dem Wandbild war zu diesem Zeitpunkt noch unbebaut. Es verwandelte sich schnell in eine illegale Zeltstadt, die von verschiedenen Menschen bewohnt wurde. Den Bauzaun hatten wir schnell überklettert und so verbrachten wir unzählige Stunden auf dem Gelände, das an lauen Sommernächsten nach Pisse roch und von Ratten überrannt wurde.

Für viele war es daher ein Schock, als Blus Wandgemälde über Nacht schwarz übermalt wurden. Das einzige, was von den ehemals zwei Figuren noch übrigblieb, war der Graffiti-Schriftzug *Your City*. Dies verstanden viele als kämpferische Botschaft gegen die Gentrifizierung der Stadt. Denn zu diesem Zeitpunkt war das Gelände bereits gewaltsam von der Polizei geräumt worden. Einige Jahre später wurde die Cuvry-Brache für den Bau der Firmenzentrale von Lieferando ausgewählt.

In Blus Bildband ist dieser Übermalungsvorgang schrittweise fotografisch dokumentiert. Kommentarlos. Der Buchtitel *Minima Muralia* ist aus dem Italienischen: „moralità minima“ abgeleitet, also der minimalen Moral. Damit stellt Blu einen ironischen Bezug zur öffentlichen Wahrnehmung seiner Wandbilder her. Einerseits werden sie als unbequeme Darstellungen empfunden. Andererseits kritisiert Blu in seinen Bildern sehr direkt politische- und soziale Entwicklungen, die ihrerseits stark mit dem kollektiven Bewusstsein, oder einer kollektiven Moral, verbunden sind.



Wandbilder sind vergänglich

Blus Arbeiten besitzen immer einen direkten Bezug zum Ort, der Stadt und dem Land, an- bzw. in dem sie sich befinden. Seine Bilder beinhalten oft eine zugespitzte politische, sozialkritische Botschaft. So wählt er die Wände sorgfältig aus, die er bemalt. In Bologna sind dies zum Beispiel zum größten Teil soziale Projekte, die seinen eigenen Wertevorstellungen entsprechen, wie etwa dem „Centri Sociali Autogestiti“ *Crash*. Was seine Wandbilder auszeichnet, ist die prägnante Verdichtung seiner kritischen Botschaften und seine graphische Reduktion auf wenige Farben.

Eines seiner Bilder, das auch als *Leviathan*⁴¹ bezeichnet wird, habe ich zum Beispiel regelmäßig aus der



U-Bahn in Berlin im Vorbeifahren betrachtet. Mir blieben jeweils nur wenige Momente das Bild ganzheitlich zu erfassen und trotzdem ist es mir in Erinnerung geblieben.

Blus Wandbilder sind Witterungsbedingungen wie Schnee und Regen ausgesetzt und verbleichen über Jahre hinweg. Mit jeder Tageszeit verändert sich die Lichtstimmung, in der das Bild wahrgenommen wird. Manchmal fallen sie auch der Willkür der Hausbesitzer*innen zum Opfer. So wurde Blu im Dezember 2010 in Los Angeles beauftragt, die Wand des Museum of Contemporary Art, Los Angeles (MOCA), zu bemalen. Da sich direkt gegenüber zum MOCA ein militärischer Stützpunkt

⁴⁰ Minima Muralia S. 11 – 12

⁴¹ Minima Muralia S. 54



Abbildung: Verschiedene Stills aus dem Film BIG BANG BIG BOOM

befindet, entschied sich Blu dazu, seine kritische Botschaft an die dort stationierten Truppen zu richten. Er malte unzählige Särge gefallener US-Soldaten, die mit Dollarnoten, anstelle von amerikanischen Flaggen bedeckt waren. Offensichtlich war dem Museum diese antimilitärische Kritik zu heikel, so dass die Leitung sich wenige Stunden nach Fertigstellung des Wandbildes dafür entschied, es weiß zu übermalen. Laut Blus Aussagen „überlebte“ sein Wandbild somit weniger als 24 Stunden⁴². Dieses Beispiel verdeutlicht, wie seine Wandbilder mit ihrem urbanen- und sozialen Kontext verschmelzen und diesem auch ausgeliefert sind. Sie werden ein Teil der Stadt und prägen damit im wörtlichen Sinne ihr Angesicht.

Vielleicht ist es deshalb auch nur konsequent, dass im Bildband *Minima Muralia* keines der Wandgemälde einen Namen trägt. Im Bildverzeichnis verweisen lediglich die Namen der Städte auf die Standorte der Bilder. Auf seiner Webseite blublu.org findet man hingegen ergänzende Informationen und Making-Of Videos zu den zahlreichen Gemälden und Projekten, die sich „hinter“ den bemalten Fassaden befinden.

Animationsfilm in der Stadt

Zweifellos handeln Blus Wandbilder nicht nur von der Stadt, er spielt auch bewusst mit dem urbanen Kontext. Besonders deutlich wird dies in seiner Stopptrick-Animation *BIG BANG BIG BOOM*⁴³. In diesem zehnminütigen Film wandern verschiedenste Charaktere durch die urbane Umgebung. Sie krabbeln über Rohre, kriechen aus Türen hinaus und bewegen verschiedenste reale Objekte, wie etwa Wassercontainer oder einen Lieferwagen. (06':03'')

An einer anderen Stelle des Videos wird eine riesige Mülllawine am Strand in Bewegung gesetzt. (05':12'') Die Animation des Films wird dadurch realisiert, dass (Wand)-Bilder immer wieder mit neuer Farbe übermalt werden. Damit ziehen sie sichtbare Spuren nach sich. Der Film bekommt eine haptische Ästhetik. Auch ist der Künstler in einzelnen Stopptrickbildern selbst als Maler sichtbar, wodurch die Größenverhältnisse der teils riesigen Bilder besonders deutlich werden. Die gemalten Charaktere krabbeln über den Boden, spielen mit der Umgebung, wachsen und schrumpfen. Sie fressen und werden gefressen. Sie transformieren sich pausenlos.

⁴² <https://blublu.org/sito/walls/2010/007.html>

⁴³ Blu – BIG BANG BIG BOOM <https://www.youtube.com/watch?v=sMoKcsN8wM8>

Blus Visualisierung der Evolution ist ein unendlicher Kreislauf, der nur von dramatischen Ereignissen gegen Ende des Films unterbrochen wird: Wie etwa einem Meteoriteneinschlag (07':29'') oder dem Erscheinen menschlicher Figuren (08':12''). So endet der Film auch auf eine dramatische Art und Weise. Eine Gruppe von Soldaten erschießt sich gegenseitig. (08':31'') Eine riesige gemalte Atomrakete wird in die Luft geschossen und der Planet löst sich auf. (09':12'')

Loop-Animationen und Kreisläufe

Auf seinem Youtubekanal veröffentlicht Blu mehrere gezeichnete Loop-Animationen. So auch das Video *Loop #1*⁴⁴, welches Blu auf einer Wand der Tate Modern in London realisierte. Dargestellt ist ein nackter Mann, der pausenlos in einem Hamsterrad rennt. Dieser Kreislauf ist gleichzeitig statisch und dynamisch: Dynamisch, weil die Person sich bewegt. Statisch, da sich das Hamsterrad nicht vom Fleck bewegt und es auch sonst keine inhaltliche Entwicklung in diesem Kreislauf gibt.

Auch in Blus Wandbildern tauchen Kreisläufe auf. Er nutzt die großen Ausmaße der Häuserwände,

um auf ihnen gigantische Wimmelbilder unterzubringen. Darin tummeln sich unzählige Menschenfiguren, Fahrzeuge oder auch militärische Waffen. So adaptierte er für eine seiner Arbeiten in Prag (2008)⁴⁵ die geometrische Form der Möbius Schleife und stellte auf ihr Panzer und Schaufellader in regelmäßigen Abständen dar. Dieses Bild bezieht sich auf die fortwährende Besetzung Palästinas durch die israelische Armee und die brutale Umsiedlung der Palästinenser*innen. In einem weiteren Bild in Bologna (2013)⁴⁶ wurde eine Gruppe anonymer Geschäftsmänner gemalt, die sich reihum gegenseitig das Geld aus den Hosentaschen ziehen.

Besonders bezeichnend für das *Loop-Prinzip* ist eines seiner Gemälde in Rom (2015)⁴⁷, welches eine evolutionäre Spirale über die volle Größe einer Hauswand darstellt. Am unteren Ende des Bildes sind Urfauna und Urvegetation dargestellt. Im mittleren Bildabschnitt tauchen größere Land- und Wassertiere auf. Erst im obersten Zehntel des Bildes sind Menschen zu erkennen, die sich mit der Konstruktion von Monumenten und Städten befassen. Die Spirale bricht an einer Stelle plötzlich ab, an der sie mit Fabriken und Großstadtelementen überfrachtet

wird. Ähnlich wie im Film *BIG BANG BIG BOOM* wird der Mensch hier als zerstörende Kraft dargestellt. Das Erscheinen der Menschen erzeugt eine radikale Unterbrechung im Kreislauf des Lebens, die Blu mit diesem Bild thematisiert.

Bezug zu meiner künstlerischen Arbeit

Blus Arbeiten inspirieren mich seit vielen Jahren und ich merke, dass ich ähnliche Themen und Fragestellungen in meinen Bildern verarbeite. So versuche ich meinen Bildern eine symbolische Bedeutung

zu geben, in dem ich allgemeine, urbane Situationen darstelle. Nur sind meine Bilder im Gegensatz zu seinen keine (illegalen) Wandbilder, sondern entstehen im Elfenbeinturm einer Hochschule. Blus Kontext der Bilder ergibt sich organisch durch die Wahl der Hausfassaden bzw. der Architektur, auf die er malt. Welchen Ausstellungsort kann ich für meine Arbeit finden, um sie in einen passenden Kontext zu stellen?

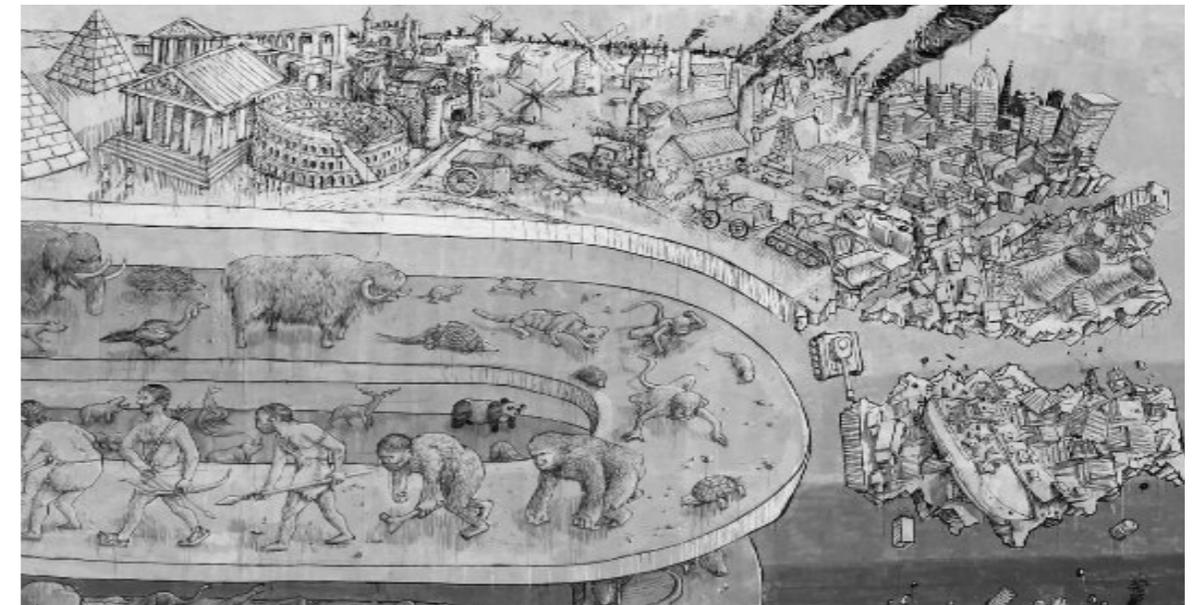


Abbildung: Detail von Blus Wand in Rom

⁴⁴ Blu – Loop #1
<https://www.youtube.com/watch?v=r-j18ZzdmE>

⁴⁵ Minima Muralia S. 25
⁴⁶ Ebd. S. 81 – 82
⁴⁷ Ebd. S. 36

5.2 Bezug zu David Hockneys fotografischen Arbeiten

Im Abschnitt 4.4 – *Bildkomposition und -Perspektive* habe ich die Frage formuliert, inwieweit verschiedene Bildfragmente zu einem größeren Ganzen zusammengeführt werden können. Einige mögliche Ansätze zur Lösung dieses Problems liefert das umfangreiche Fotografie-Werk von David Hockney.

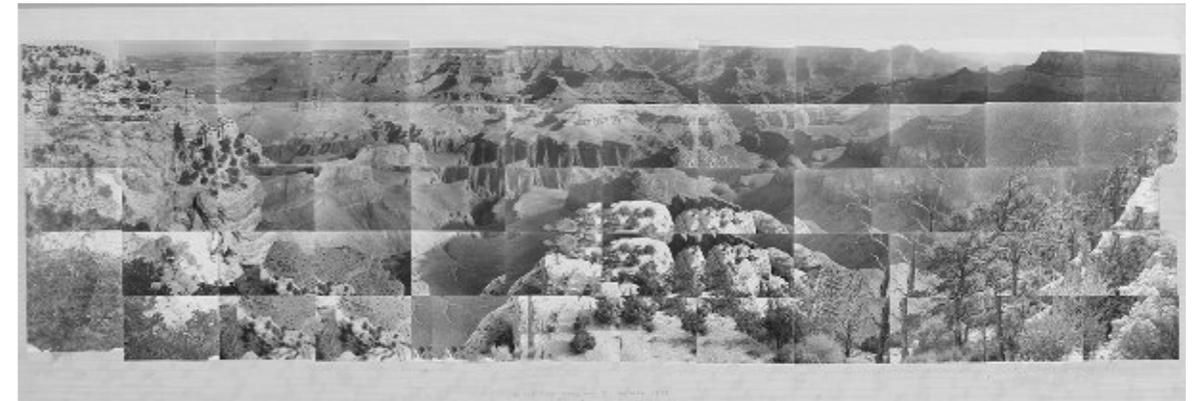
Hockney gegen die Zentralperspektive

Hockney ist ein erklärter Gegner der Zentralperspektive und macht die Zentralperspektive bzw. die konstruierte Perspektive der Renaissance für die Negierung des Bildbetrachters verantwortlich.⁴⁸ Neben seinen Landschaftsdarstellungen, die sich unter anderem mit dem Konzept eines sich bewegenden Betrachters beschäftigen, sind mir vor allem seine fragmentarischen Fotoarbeiten aufgefallen. Hockney benutzt in seinen Collagen verschiedene Kameraaufnahmen dazu, einzelne Bilder zu einer neuen Inszenierung zusammenzuführen. Er spricht dabei selbst vom Kubismuseffekt⁴⁹. Diese Darstellungstechnik ermöglicht es ihm, konkrete Gegenstände, wie etwa einen einfachen Stuhl, aus mehreren Perspektiven darzustellen. Landschaften, deren räumliche Ausmaße mit einer einzelnen statischen Fotoaufnahme unmöglich zu erfassen sind, werden durch Aneinanderreihungen unzähliger

räumlich und zeitlich verstreuter Fotoaufnahmen neu zusammengesetzt.

Fotografie und Malerei

Ein anschauliches Beispiel hierfür ist seine Arbeit *The Grand Canyon Looking North*. In dieser Fotocollage beschäftigt sich Hockney mit einer der bekanntesten monumentalen Schluchten Nordamerikas. Hierbei fügt er sechzig Fotoaufnahmen zu einer Collage zusammen und macht die Brüche und Ränder der einzelnen Fotos bewusst sichtbar. Den Betrachtern wird zu jedem Zeitpunkt deutlich gemacht, dass es sich bei dem Bildraum um eine künstliche Konstruktion handelt. Diese Abstraktion wird weiter dadurch unterstrichen, dass die Fotos mit Hilfe eines Farbkopierers reproduziert werden. Hockney verfolgt mit diesem Werk eines seiner wichtigsten künstlerischen Ziele: Die Fotografie in die Malerei zurückzuführen und neue Wirklichkeiten zu schaffen. „Jahrelang habe sogar ich wahrscheinlich gedacht, dass die Malerei aussterben wird, weil wir die Welt sehen wie in der Photographie. Aber jetzt sehe ich das genau umgekehrt. [...] Wie gesagt, Zeichnen und Malen verändern die Photographie, und das vermochte niemand vorherzusehen.“⁵⁰



Bezug zur eigenen künstlerischen Arbeitsweise

Für mich ist Hockneys fotografischer Ansatz interessant, weil ich in meinem Projekt auch auf der Grundlage von Fotos arbeite. Jedes Foto bzw. jede Fotoskizze muss zuerst in eine eigene Bildsprache übersetzt werden. Hockneys Ansatz ermöglicht es mir, den objektiven Anspruch der Fotos zu hinterfragen. Oder anders formuliert: Mir bei der Arbeit mit Fotos meine künstlerische Freiheit zu bewahren. Auch hilft es dabei, meine Arbeit als

gesamtheitliche Inszenierung von Bildfragmenten zu begreifen. Jedoch bezieht Hockney seine Collagen häufig auf eine konkrete, räumlich verortete Szene oder Landschaft. Bei meinem Projekt besteht zusätzlich die Herausforderung, die ästhetische Gesamtwirkung über mehrere Szenen hinweg zu spannen. In welcher Art und Weise ergänzt/prägt/erweitert ein bestimmter Ausschnitt die Gesamtwirkung meiner Arbeit?

Abbildung: David Hockney – The Grand Canyon Looking North II

⁴⁸ David Hockney: Retrospektive Photoworks S. 8

⁴⁹ Ebd. S. 39

⁵⁰ David Hockney: Retrospektive Photoworks S. 14

5.3 Bezug zu M.C. Eschers Werk

Unzählige Merchandise Artikel wie etwa Tassen und Bierdeckel sind mit Eschers Motiven verziert. In Büchern über optische Illusionen finden sich Lithographien, in denen er perspektivische Tricks einsetzte. Wie kommt Escher zu seinen Kompositionen? Lassen sich künstlerische und inhaltliche Parallelen zu meiner Arbeit finden? Auf der Suche nach Antworten zu diesen Fragen schaute ich mir die Escher-Dokumentation *M. C. Escher – Reise in die Unendlichkeit* im Kino an und recherchierte im Bildband *Die Welten des M.C. Escher*.

Fragment und Unendlichkeit

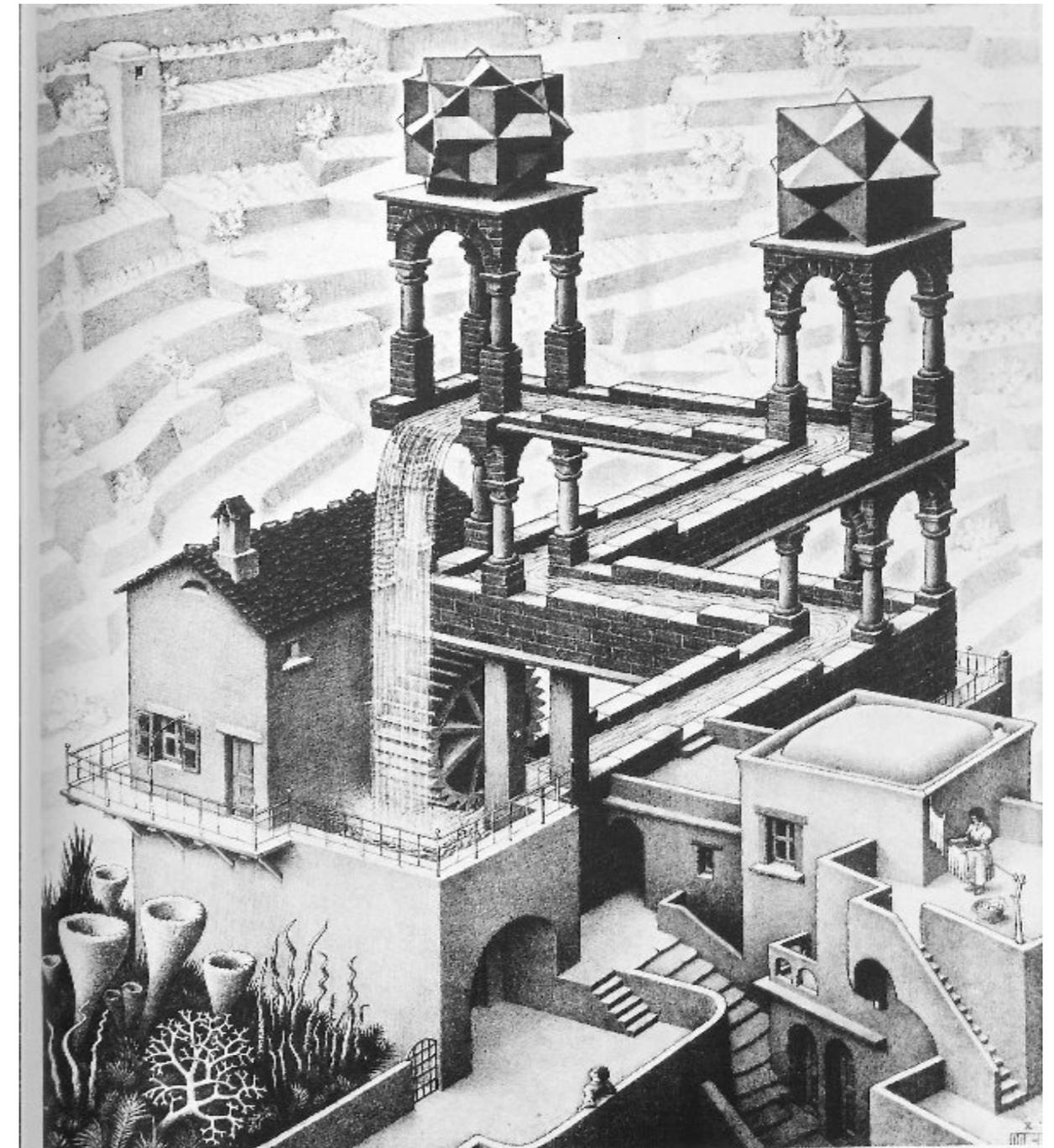
Escher perfektionierte den Gedanken des visuellen Kreislaufs in seinen Drucken, wie zum Beispiel in seiner Arbeit *Flächenfüllung (1951)*⁵¹. Im Dokumentarfilm äußerte sich Escher deutlich zu seinem Bestreben, in der Wiederholung seiner Figuren und Motiven nach einer unendlichen Bildwirkung zu streben. Kein Bild kann unendlich groß sein. Um der begrenzenden Wirkung des Bildrandes entgegenzuwirken, entwickelte er eine Vielzahl von Rapportmustern. Er perfektionierte Drucke, die durch die Lithografie- oder Holzschnitttechnik in alle Richtungen aneinandergereiht gedruckt werden

⁵¹ Die Welten des M.C. Escher S.166

konnten. Oft wurden seine Druckstöcke genau für diese Wiederholung angelegt und deckten daher nur einen Bruchteil des späteren Bildes ab.

Interessant für den Kontext dieser Arbeit ist sein Verständnis vom Fragment: „[...]in den Darstellungen [wird] oft die Suggestion erzeugt [...], dass das, was wir sehen, nur das Fragment eines weit größeren Raumes ist, der sich bis ins Unendliche fortsetzt.“⁵² Fragment und Unendlichkeit wurden für Escher also in eine enge, direkte Beziehung zueinander gesetzt. Vielleicht ist es deshalb auch nicht weiter verwunderlich, dass Escher ausgerechnet mit dem dualistischen Wechsel aus Positiv- und Negativformen von Schwarz und Weiß immer wieder neue Bildrhythmen erschuf. Diese lösen sich ineinander auf und transformieren sich gegenseitig. Escher fand außerdem einen weiteren künstlerischen Kniff, der den Beschränkungen des Bildraumes entgegenwirkte: Er entwickelte immer neue zwei- und dreidimensionale geometrische Kompositionsformen, die in sich geschlossen sind. So griff er etwa auf das Möbiusband oder auch verschiedene Kreisformen zurück.

⁵² Ebd. S. 18
Abbildung: M.C. Eschers Wasserfall



Deutlich wird diese Wirkung auch bei seinem Holzschnitt *kleiner und kleiner*.⁵³ Dargestellt sind verschiedene Echsenfiguren, welche sich zum Bildzentrum hin immer weiter verkleinern und verdichten. Die zyklische Teilung und Darstellung seiner Bildmotive erzeugt förmlich einen Sog, der eine unendliche Bildtiefe suggeriert. Auch wenn dieses Motiv aus unzähligen flachen Formen und Fragmenten besteht, half es maßgeblich dabei, eine Illusion von Unendlichkeit zu erzeugen.

Illusion und Struktur

Escher erschuf nicht nur Illusionen, er spielte auch bewusst mit ihnen und stellte diese für Betrachter*innen als solche bloß. Indem er seine perspektivischen Prinzipien brach, lenkte er geschickt von Täuschungen ab. Ein anschauliches Beispiel dafür ist die Grafik *Wasserfall*.⁵⁴ Ein Wasserlauf, der durch Säulen gestützt wird, stürzt über ein Mühlrad hinweg in ein Auffangbecken. Bei näherer Betrachtung zeigt sich jedoch, dass diese Bildkonstruktion nur auf dem Papier funktioniert, da das Wasser in einem scheinbar endlosen Kreislauf hinauffließt, gleichzeitig aber auch einen Wasserfall herabstürzt. Um trotz der zahlreichen irreführenden Über-

schneidungen und perspektivischen Tricks ein überzeugendes Gesamtbild zu erzeugen, benutzte Escher gezielt den visuellen Kontrast aus natürlich anmutenden Hintergründen und einer scheinbar glaubhaft konstruierten Architektur. Bei anderen Bildern wie *Relativität*⁵⁵ zeichnete er zudem schematische Figuren, die sich scheinbar natürlich durch seine Szenen bewegen. Dadurch lenkte er den Blick der Betrachter*in und führte sie/ihn weg von der Absurdität. Das Paradoxe hierbei ist: Gerade *weil* Eschers Welt so kleinteilig durchkonstruiert und geordnet erscheint, fallen seine Täuschungen meist erst auf den zweiten Blick auf.

Im Dokumentarfilm wird erläutert, dass Escher das Chaos hasste und die Ordnung liebte. Er verstand zum Beispiel nicht, weshalb sich in den 1960er Jahren ausgerechnet wilde Hippies für seine Bildwelten interessierten und seine Grafiken mit leuchtenden Neonfarben druckten. Sie interpretierten etwas in seine Motive hinein, was über seine eigene Wahrnehmung und künstlerische Absicht hinausging. Während Escher seine Bilder in seiner frühen Schaffensphase noch auf Beobachtungen italienischer Landschaften stützte, wurden in seinem

Spätwerk geometrische Strukturprobleme immer mehr selbst Ausgangspunkt und Motivation seines künstlerischen Schaffens.⁵⁶ Escher erfand neue zeichnerische Perspektiv- und Konstruktionsmethoden, um seine Kompositionen in vielschichtigen Bildordnungen zusammenzuführen. Diese ließen alle Widersprüche zu: „Für Escher ist diese Pluralität sinnvoll; sie enthält kein Chaos, sondern Ordnung.“⁵⁷ Diese Kombination aus Absurdität und Harmonie bot und bietet eine weite Projektionsfläche für Deutungen und Neuinterpretationen jeglicher Art.

Verbindung von visueller Struktur und Erzählung

Escher verband seine gezeichnete Architektur und den Erzählungsraum eng miteinander. Dabei ging er so weit, dass Inhalt und Form kaum mehr voneinander zu trennen sind: „Es gibt ein Hin und Her zwischen einem abstrakten Prinzip und einer erzählenden Welt in einer in sich geschlossenen Darstellung.“⁵⁸ Das Auge wird über verschiedenste architektonische Elemente wie Treppen, Gänge oder Säulen geleitet. Dabei verirrt sich der Blick oft

zwischen den Stockwerken und bleibt auf der Bildfläche permanent in Bewegung. Selten gibt es klare Orientierungsmöglichkeiten in seinen komplexen Bildwelten. Es bleibt teilweise sogar unklar, ob es sich um die Decke oder den Boden handelt. Die Erzählperspektive ist folglich eng mit der perspektivischen Darstellung und der Auflösung des Bildraumes verbunden.

Anders als seine Zeitgenossen verzichtete Escher nie auf konkrete figürliche Darstellungen in Form von Menschen oder Tieren bzw. tierähnlichen Kreaturen. Auch wenn seine Bildkompositionen auf geometrischen Prinzipien beruhen, beinhalten sie immer auch Elemente von konkreten Natur- und Architekturreferenzen. Dies ermöglicht Betrachter*innen, sich mit einigen Teilen dieser Bildwelt zu identifizieren und in sie einen eigenen Erfahrungsraum hineinzudeuteln, auch wenn dies in manchen Fällen nicht vom Künstler selbst beabsichtigt war. Damit haben Eschers Arbeiten trotz ihrer geometrischen Strenge eine verspielte, teilweise fast kindliche Qualität.

⁵³ Die Welten des M.C. Escher S. 166

⁵⁴ Ebd. S. 258

⁵⁵ Die Welten des M.C. Escher S. 188

⁵⁶ Die Welten des M.C. Escher S. 18

⁵⁷ Ebd. S. 25

⁵⁸ Ebd. S. 25

Ordnung als Ausdruck von Harmonie

Kommuniziert Escher gezielt Botschaften mit seinen absurden Darstellungen oder sind seine Bildwelten vordergründig formale, konstruierte Spielereien?

Ebenso wie viele seiner Zeitgenossen durchlebte Escher den zweiten Weltkrieg und musste unter anderem mit ansehen, wie sein jüdisch stämmiger Zeichenlehrer *De Mesquita* in den Niederlanden von den Nazis abgeführt wurde. Im Dokumentarfilm wird eindringlich geschildert, wie Escher kurz nach diesem Vorfall De Mesquitas Atelier durchsuchte, beim Versuch, dessen letzte Zeichnungen zu retten. Escher wollte sie der Nachwelt zugänglich machen, damit dessen eindrucksvolles Werk nicht in Vergessenheit gerät.

So erscheint es, als würden Eschers Bildwelten nach einer höheren Ordnung und Harmonie streben. Als wollten seine konstruierten Bilder physikalische Gegensätze mit neuen pluralistischen Ordnungsprinzipien zusammenführen. Vielleicht verbirgt sich dahinter auch der versteckte Wunsch nach einer verloren geglaubten Utopie des Friedens. In der Dokumentation wird erzählt, wie Escher in Zeiten von

Frustration und Einsamkeit immer wieder klassische Musikdarbietungen in Kirchen besucht haben soll. Die komplexen, geordneten Partituren ermöglichten ihm angeblich, in eine höhere geistige Sphäre vorzudringen. Er stellte sich nach eigenen Aussagen bildlich vor, wie er durch das Dach der Kirche aufstieg, hindurchflog und das Weltgeschehen von oben betrachtete.

Die Bildkompositionen von M.C. Escher stellen eine Möglichkeit dar, graphische Erzählungen zu strukturieren und die Aufmerksamkeit der Betrachter*innen zu lenken. Eine andere wichtige Technik ist die inhaltliche Erzählstruktur eines kreativen Werkes.

5.4 Bezug zu Calvino: Die unsichtbaren Städte

Anhand des Buches *Die unsichtbaren Städte* möchte ich untersuchen, inwieweit Italo Calvino fragmentarische Erzählweise seine Geschichte als Ganzes transportiert und auf welche Aspekte der Städte er sich besonders konzentriert.

Appell an das Fragment

Schon auf der ersten Seite leitet Calvino seine Geschichte mit einem Appell an das Fragment ein: „Das ist der verzweifelte Augenblick, da man gewahr wird, dass dieses Imperium, das uns doch als Summe sämtlicher Wunder erschienen war, ein Auseinanderfallen ohne Ende und Form ist.“⁵⁹ Nur die Berichte des Protagonisten Marco Polo, der in dem Roman als Figur kaum weiter erklärt oder betrachtet wird, könnten das Wunder der vermeintlichen Einheit bewahren. Damit kann er „das Filigran einer Anordnung erkennen, die so subtil ist, dass sie dem Biss der Termiten entgeht.“⁶⁰ Es wird sehr schnell klar, dass diese Berichte eigentlich fantastische Erzählungen über eine einzige Stadt sind, deren Name nur selten im Buch genannt wird: Venedig.

Über die Absicht, von dieser einen Stadt in Fragmenten zu erzählen, liefert Calvino eine charmante, poetische Erklärung: „Sind die Bilder des Gedächtnisses erst einmal mit Worten festgelegt, verlöschen sie.“, sagte Polo. „Vielleicht fürchte ich mich davor, das ganze Venedig auf einmal zu verlieren, wenn ich von ihm spreche. Oder vielleicht habe ich es, während ich von den anderen Städten sprach, schon nach und nach verloren.“⁶¹ Eine andere Andeutung liefert folgende Passage: „Das Gedächtnis ist übervoll – es wiederholt die Zeichen, damit die Stadt zu existieren beginnt.“⁶² In diesem Sinne existiert die Stadt nicht von sich aus, sie muss erst in der Vorstellung der Leser*innen erschaffen werden.

Die Stadtminiaturen

Calvino widmet Venedig 55 Stadtminiaturen, welche ihrerseits in 9 Zyklen unterteilt sind. Jede dieser Stadterzählungen ist kaum länger als eine Seite. Selten geht es dabei um konkrete, physische Stadtbeschreibungen. Vielmehr beleuchtet er die Städte als metaphorische Räume, in denen menschliche Begegnungen und Schicksale stattfinden. *Die unsichtbaren Städte* kommt ohne eine klassische Roman-

⁵⁹ Die unsichtbaren Städte S. 7

⁶⁰ Ebd. S. 8

⁶¹ Ebd. S. 101

⁶² Ebd. S. 25

Figurenentwicklung aus. Wenn überhaupt, wird die Stadt selbst personifiziert. Dies wird dadurch unterstützt, dass die Städte in jeder der Geschichten ihren eigenen Namen tragen, so wie zum Beispiel: *Adelma*, *Tecla* oder auch *Laudomia*. Währenddessen werden die Menschen nur verallgemeinert als Bewohner, Familien oder Menschen bezeichnet. Die Städte sind eigenmächtige Wesen, welche das Zusammenleben und die kollektive Erfahrung ihrer Bewohner*innen prägen.

Doch welche Charakterzüge besitzen diese Wesen? Zunächst möchte man meinen, dass es sich bei den Stadtminiaturen um fantastische, zauberhafte Orte handelt. Jedoch wird schnell deutlich, dass die Städte ihre Bewohner*innen ergreifen, lenken und kontrollieren. In der Stadt der Wünsche *Anastasia* nimmt das Begehren „die Form des Wunsches an, und du glaubst für ganz Anastasia zu genießen, während du nichts anderes als ihr Sklave bist.“⁶³ Die Stadt der Zeichen *Tamara* wird zu einem Ort, der „alles [sagt], was Du von Ihr zu denken hast. [...] was sie enthält oder verbirgt – der Mensch verläßt Tamara, ohne es erfahren zu haben.“⁶⁴ Die

Stadt der Augen wird als Ort beschrieben, in dem die Einwohner „wissen, daß alle ihre Handlungen die Handlung und ihr Spiegelbild zugleich sind, [...] doch dieses Bewusstsein verbietet ihnen, sich auch nur einen einzigen Augenblick dem Zufall oder dem Vergessen hinzugeben.“⁶⁵

Die Rahmenhandlung

Die einzelnen Stadterzählungen werden durch kurze Dialoge zwischen dem Herrscher *Kublai Khan* und *Marco Polo* unterbrochen. Sie bilden einerseits Zäsuren im gleichförmigen, staccatohaften Rhythmus der Stadterzählungen. Andererseits formen sie die Rahmenhandlung und gliedern den Roman in die 9 Zyklen des Buches. Diese kurzen, eingeschobenen Episoden sind auch die einzigen Momente, welche in einer linearen Erzählperspektive geschrieben sind. Sie bilden nahbare und glaubhafte Momente, welche zeitlich und räumlich konkret verortet sind. Das lyrische Ich tritt in Form von *Marco Polo* nur als Augenzeuge auf: Er beobachtet, stellt dar, nimmt aber selbst nicht aktiv am Geschehen teil. *Kublai Khan* hingegen nimmt die Rolle der Leser*innen ein. Er hört zu, steht den Erzählungen von *Marco*

Polo oft ungläubig gegenüber und fragt an einigen Stellen der Erzählungen nach.

Ein postmoderner Roman?

Diese konstruierte Erzählweise brachte Calvino den Ruf eines postmodernen Romanautors ein, auch wenn er *Die unsichtbaren Städte* nie selbst als Roman bezeichnet hat. Die Wochenzeitung *Zeit* schrieb dazu: „Der postmoderne Roman folgt, wie einer seiner bedeutendsten europäischen Theoretiker (Italo Calvino) gesagt hat, den Regeln des romanhaften Spiels, er ist ‚künstlich‘, konstruiert wie im Labor: ‚Wir werden Roman spielen können, wie man Schach spielt, mit absoluter Fairneß, und wieder eine Beziehung herstellen zwischen dem Schriftsteller, der sich der Mechanismen, die er verwendet, voll bewußt ist, und dem Leser, der das Spiel mitspielt, weil er dessen Regeln kennt und weiß, daß man ihn nicht an der Nase herumführen kann.“⁶⁶

Autor*in der eigenen Wahrnehmung

Es gibt also eine wechselseitige Beziehung zwischen dem Autor und den Leser*innen, welche in ihrer Vorstellung die Fragmente der einzelnen Erzählun-

gen erst zu einer in sich stimmigen Geschichte zusammenfügen müssen. Sie werden in diesem Sinne selbst Autor*innen. Wie sie sein Buch interpretieren, in welcher Reihenfolge sie die Stadtminiaturen lesen und diese miteinander in Beziehung stellen, all das gibt Calvino nicht vor. Oder um es mit den Worten *Kublai Khans* zu sagen: „Ich weiß nicht, wann du die Zeit hattest, all die Länder aufzusuchen, die du mir beschreibst. Mir kommt es vor, als hättest du dich nie von diesem Garten weggerührt.“⁶⁷

Diese wechselseitige Beziehung ist es, welche ich auch auf meine praktische Arbeit übertragen möchte: Wie weit kann und darf ich mich als Autor in meiner eigenen Geschichte zurücknehmen? Wie assoziativ kann die Erzählform in meinen Bildern gestaltet werden? Calvino hat meiner Meinung nach eine wunderbare Erzählform gefunden, die einerseits fasziniert, aber andererseits genug Spielraum für eigene Vorstellungen und Interpretationen lässt.

⁶³ Die unsichtbaren Städte, S. 16

⁶⁴ Ebd. S. 18

⁶⁵ Ebd. S. 62 – 63

⁶⁵ Ebd. S. 62 – 63

⁶⁶ Artikel: Postmoderne Literatur?

Die Literatur der Zukunft!,

www.zeit.de/1987/17/das-lesen-ein-spiel/seite-3

⁶⁷ Die unsichtbaren Städte, S. 119

5.5 Bezug zu Fritz Langs Metropolis

Eines der markantesten filmischen Werke zum Thema Großstadt ist unumstritten *Metropolis* von Fritz Lang. Dieser Spielfilm wurde 1927 produziert und gilt als einer der teuersten und aufwändigsten Filme seiner Zeit. Inspiriert wurde Lang damals durch eine gleichnamige Collage vom Künstler *Paul Citroen*, welche einen chaotischen, erdrückenden Großstadtkosmos zeigt.

Der Film thematisiert wesentliche sozialpolitische Konflikte des 21. Jahrhunderts, wie etwa die Klassenkämpfe der Arbeiter*innen, ohne dabei jedoch auf konkrete politische Gruppierungen zu verweisen. In einer Zeit, in der die Nationalsozialisten in Deutschland immer mehr an politischem Einfluss gewannen, lieferte Lang ein Zeitbild in seinem Film. Er zeigt unterdrückte Arbeiter*innen, die vom skrupellosen Herrscher *Joh Fredersen*, gespielt vom Schauspieler Alfred Abel, ausgebeutet werden.

Die Zweiklassengesellschaft in *Metropolis* ist in der Filmkulisse der Stadt monumental verankert. Einerseits gibt es die obere Stadt, die mit Gärten und prunkvoller Architektur übersät ist. In ihr residiert auch der Erschaffer und Herrscher von *Metropolis*: Joh Fredersen regiert das Geschehen willkürlich aus

seiner Schaltzentrale, hoch oben in seinem monumentalen Wolkenkratzer.

Dem gegenüber gibt es die *untere Stadt*, die ausschließlich für Arbeiter*innen vorgesehen ist. Sie ist mit der Oberstadt ausschließlich durch Fahrstühle verbunden, in die sie sich zu hunderten pferchen. Die untere Stadt ist überfüllt, trist und schmucklos. In riesigen quadratischen Häuserblocks leben die Familien dicht gedrängt in dunklen, kleinen Wohnungen.

Technischer Fortschritt und gesellschaftliche bzw. soziale Entwicklung laufen in *Metropolis* strikt getrennt voneinander ab. Während die herrschende Klasse sich an den technischen Errungenschaften erfreut und in üppigem Reichtum schwelgt, kämpfen Arbeiter*innen ums Überleben. Dieses dramatische Konfliktpotential bestimmt den Handlungsrahmen des Films.

Erzählweise im Stummfilm

Bei *Metropolis* handelt es sich um einen Stummfilm. Die Schauspieler*innen kommunizieren ihre Empfindungen mit überzeichneter Gestik und Mimik. Ihre Gesichter sind im hohen Helligkeitskontrast dunkel/weiß geschminkt, so dass jede



Abbildung rechts: verschiedene Videostills aus *Metropolis*

Gesichtsregung übertrieben deutlich dargestellt wird. Eingebblendete Texttafeln mit knappen Schriftblöcken vermitteln und verdichten Handlungsinhalte und Dialoge.

Bereits in den ersten zehn Minuten des Films werden alle inhaltlichen Grundthemen einprägsam über visuelle Szenen erklärt: Maschinen arbeiten im Takt, Arbeiter*innen schieben sich im Gleichschritt durch Untergrundgänge, die gesellschaftliche Oberschicht wandelt durch Gärten und übt sich im athletischen Sportwettkampf. Die Klassenunterschiede sind so unumstößlich und eindrucksvoll in der Filmkulisse verankert, dass das Wesen von Metropolis schnell erklärt ist: Die Stadt ist eine gnadenlose Versklavungsmaschine, ein „Moloch“ (15':49").

Verhältnis Arbeiter*innen und Maschine

Die Kostüme und Bewegungsmuster unterstützen die Erzählweise der Charaktere. Bei ihrem ersten Auftritt bewegen sich die Arbeiter*innen schlurfend und wanken als Kollektiv im matten Gleichschritt durch die Untergrundstadt (04':12"). Mit ihren hängenden Köpfen und einfachen Uniformen sind sie kaum voneinander zu unterscheiden. Sofort wird klar, dass sie als namenlose Masse in Metropolis un-

terdrückt werden. Während sie bei der Bedienung der sogenannten *Herzmaschine* gezeigt werden (15':31"), bewegen sie sich hingegen gehetzt und versuchen verzweifelt mit dem Rhythmus der Maschine mitzuhalten. Immer verzweifelter gehen sie ihrer Tätigkeit nach, bis sie schließlich die Kontrolle verlieren. Bei einem fatalen Unfall (15':29") werden sie wie Puppen durch die Luft geworfen und anschließend als Gefangene abtransportiert (16':07"). Diese Choreografien werden in das Absurde übersteigert, als *Freder Frederson*, der Sohn von Joh Frederson, die Maschinentätigkeit eines erschöpften Arbeiters übernimmt. Auf einer großen Scheibe, die mit einer Uhr vergleichbar ist, muss er verschiedene Zeiger hin und her bewegen (35':42"). Diese Tätigkeit ermüdet ihn so sehr, dass er nach zehn Stunden Arbeit erschöpft zusammensinkt. Was genau diese Tätigkeit eigentlich darstellt, wird im Film nicht weiter erklärt. Nur, dass sie wichtig sei, wird ihm eindringlich vermittelt. Somit werden Arbeiter*innen in Szenen wie dieser als willenlose Sklaven der Maschine degradiert.

Die Oberschicht hingegen übt sich in athletischen Wettkämpfen (07':34") und schreitet genüsslich

durch künstliche Gartenlandschaften. Im Gegensatz zu der Arbeiterschicht, ist sie durch ihre Kostüme individuell unterscheidbar. Joh Fredersen wird hauptsächlich in dunkelgrauen Anzügen gezeigt, während sein Sohn Freder durch den ganzen Film hinweg weiße Kleidung trägt. Damit wird ihr Antagonismus bereits schon durch das Kostümbild verdeutlicht.

Christliche Moral und Symbolik

In Metropolis tauchen immer wieder christliche Symbole auf. Ein thematisches Leitmotiv des Films ist der *babylonische Turm*. Bereits in den ersten Minuten verweist eine Aufnahme der Stadt auf dieses Sinnbild. Später werden die Arbeiter*innen in einer Predigt von *Maria*, gespielt von Brigitte Helm, in einem ägyptischen Kontext gezeigt: „Come, let us build us a tower whose top may reach unto the stars!“ (53':06"). Doch während Architekten ihre wahnwitzigen Pläne ersinnen, sind sie auch auf Unterstützung angewiesen. Sklaven müssen spärlich bekleidet zum Turmbau antreten und schwerste Arbeit leisten: „One man's hymns of praise became other men's curses.“ (54':49") Anders als in christlichen Darstellungen können die Arbeiter*innen und

Herrschenden sich in Metropolis sprachlich miteinander verständigen. Allerdings unterscheiden sich ihre Lebensrealitäten so weit voneinander, dass jegliches zwischenmenschliche Verständnis unmöglich ist: „People spoke the same language, but could not understand each other.“ (55':10") Die gesellschaftliche Hierarchie trennt die Menschen voneinander. *Freder* wird im Film öfter als Mediator bezeichnet (59':05"). Seine Funktion ist die eines Vermittlers bzw. eines Übersetzers. An einer anderen Stelle des Films wird ein Texteintrag gezeigt: „Great is the world and its' creator. And great is man.“ (55':26") Hier wird an die biblische Erzählung angeknüpft, in der die Menschen die Vorherrschaft Gottes anfechten.

Dem gegenüber steht das Labor des Erfinders *C. A. Rotwangs*. Dieses ist mit satanischen Mustern verziert. Nachdem er *Maria* gewaltsam als Geisel entführt, erschafft er den Maschinenmenschen nach ihrem Vorbild. Der technische Fortschritt, den die Stadt Metropolis hervorbringt, geschieht somit in erster Linie aus „niederen“ moralischen Motiven. Mit Hilfe des Maschinenmenschen sollen die Arbeiter*innen fehlgeleitet werden und einen Aufstand

starten. Dieser würde dann wiederum Joh Freder-son einen Anlass bieten, um sie gewaltsam zu unterdrücken. Außerdem wird der weibliche Maschinenmensch prostituiert, indem er als frivole Tänzerin die Massen verführt (01:32':00").

In einer weiteren Szene entdeckt Freder ein unterirdisches Kabinett mit Steinskulpturen. Dort werden die sieben Todsünden dargestellt (01:08':00"). Der personifizierte Tod tritt im weiteren Filmverlauf aus diesem Kabinett heraus und schwingt triumphierend seine Sense als Zeichen des fortschreitenden

moralischen Verfalls (01:34':00").

Diese Kombination aus verschiedenen christlichen Motiven schafft eine dichte Atmosphäre und ein klares moralisches Wertebild. Die Symbole des babylonischen Turms, Marias, des Teufels und des Todes dominieren die Geschichte des Films und machen die Menschen gewissermaßen zu Spielbällen dieser übernatürlichen Mächte. Indem sich die Menschen über die schöpferische Kraft bzw. Gott stellen, sind sie von Anfang an zum Scheitern verurteilt.

Hintergrund: Der Turm von Babel

Die Bibel erzählt von einem Volk aus dem Osten, das die eine (heilige) Sprache spricht und sich in der Ebene in einem Land namens Schinar ansiedelt. Dort will es eine Stadt und einen Turm mit einer Spitze bis zum Himmel bauen. Da stieg der Herr herab, um sich Stadt und Turm anzusehen, die die Menschenkinder bauten. Nun befürchtet er, dass ihnen nichts mehr unerreichbar sein [wird], was sie sich auch vornehmen, das heißt, dass das Volk übermütig werden könnte und vor nichts zurückschreckt, was ihm in den Sinn kommt. Gott verwirrt ihre Sprache und vertreibt sie über die ganze Erde. Die Weiterarbeit am Turm endet gewungenermaßen, weil die durch ein Wunder Gottes aufgetretene Sprachverwirrung die notwendige Verständigung der am Turm bauenden Menschen untereinander so gut wie unmöglich macht.

Metropolis – Dualismus von Gut und Böse

Diese radikale Vereinfachung der Charaktere und die strikte Einteilung ihrer Handlungsmotive in gut und böse ist ein wesentliches Merkmal von Metropolis. Fritz Lang erteilt der technokratischen Utopie eine klare Absage und verweist mit erhobenem Zeigefinger auf althergebrachte christliche Werte. Der Film galt nach seiner Erstveröffentlichung als Misserfolg. Und auch nach mehreren Kürzungen der ursprünglichen Fassung stieß er beim Publikum auf wenig Resonanz. War Lang mit seinem Werk zu weit vom damaligen Zeitgeist entfernt? Oder zeigte Metropolis unbequeme Schattenseiten des modernen Lebens, die vom damaligen Publikum nicht gern gesehen, geschweige denn diskutiert werden wollten?

Heute wird Metropolis als Meilenstein der Filmgeschichte bezeichnet. Er hat trotz seiner polarisierten Darstellungen nichts von seiner thematischen Relevanz verloren. Aktuell sind es *Megacities* wie Los-Angeles oder Tokio, die einerseits den technischen Fortschritt zelebrieren und andererseits soziale Brennpunkte erzeugen. Aufgrund der immer schneller voranschreitenden technischen Entwicklung und der wachsenden Abhängigkeit von medialen und technischen Errungenschaften ist der Film aktueller denn je.

Persönliches Fazit zu Metropolis

Besonders faszinieren mich an Metropolis die eindrucksvollen Filmsets. Sie wirken in ihrer vereinfachten blockhaften Ästhetik einerseits modellhaft, gleichzeitig dank der visuellen Effekte aber auch monumental. Die Stadtkulissen sind so liebevoll und detailliert umgesetzt, dass sie ein greifbares Bild der futuristischen Megastadt erzeugen. Langs dualistischer Moral kann ich jedoch wenig abgewinnen. Es erscheint mir heute nicht mehr zeitgemäß, den Maschinenmenschen als „satanische Machenschaft“ abzustempeln. Auch finde ich das Frauenbild in seinem Film durchaus fragwürdig: Maria rennt den größten Teil des Films schreiend über die Leinwand oder tanzt als Hurenroboter verführerisch vor lüsterndem männlichem Publikum (01:31':26"). Später trägt sie als „Übermutter“ zur Rettung der Arbeiterkinder bei (01:58':42"). Auch wenn damit sicherlich ein Bezug zur Maria aus dem biblischen Kontext hergestellt werden soll, bleibt sie für mich eine Projektionsfläche für männliche Fantasien.



6

Fazit und Ausblick

6 Persönliches Fazit und Ausblick

Diese theoretischen Ausführungen sollten meine künstlerische Arbeit in einen theoretischen Kontext setzen, um meine eigene Herangehensweise zu betrachten und zu hinterfragen. Mir ist durchaus bewusst, dass alle ausgewählten Bezüge ausschnitthaft sind und sich dieses Thema noch von vielen weiteren theoretischen Blickpunkten aus betrachten und analysieren ließe. Deshalb habe ich versucht, besonders markante Beispiele zu untersuchen, die stellvertretend für thematisch ähnliche Arbeiten ihrer jeweiligen Kunst/Literaturgattung stehen.

Einen roten Faden knüpfen

Persönlich hat mich die theoretische Arbeitsweise sehr bereichert. Sie bildet einen analytischen Gegenpol zur intuitiven künstlerischen Arbeit, die mich immer wieder vor neue Rätsel stellt. Die theoretische Arbeit erlaubt es mir, thematische Kernpunkte stärker herauszuarbeiten, zu hinterfragen und diese in Worte zu fassen. Wie oft habe ich mich bei meinem praktischen Projekt schon selbst gefragt, warum mich bestimmte Dinge interessieren? Oder warum ich sie auf eine bestimmte Art und Weise darstellen möchte? Wenn es um meine künst-

lerische Arbeit geht, tappe ich die meiste Zeit im Dunkeln. Diese theoretische Arbeit zeigt mir, dass es einen roten inhaltlichen Faden gibt, der all diese Fragmente miteinander verbindet. Das stärkt und beflügelt mich. Es zeigt mir, dass es lohnt, sich mit den beschriebenen Themen auseinanderzusetzen.

Die Stadt – ein Melting Pot

Durch die Betrachtung von kreativen Arbeiten aus verschiedenen Kunstgattungen wollte ich darstellen, welche künstlerischen Einflüsse mich bei der Entwicklung des Projekts begleitet haben. Die verschiedenen Medien/Darstellungsformen, die ich gewählt habe, spiegeln das Thema Stadt in vielfältigen Lebensgefühlen wider. So bewegt sich nun auch mein eigenes Projekt zwischen Illustration, graphischer Erzählung und Installation. Im weitesten Sinne ist es ein urbaner *Melting Pot*, welcher einen Prozess der Beobachtung und Verarbeitung von persönlichen Stadterfahrungen beinhaltet.

Suche nach einem Ausstellungsort

Aktuell beschäftigt mich die Suche nach einem passenden Ausstellungsraum. Besonders durch die Betrachtung der künstlerischen Arbeiten von *Blu* ist

mir bewusst geworden, dass urbane Kunst auch einen urbanen Kontext benötigt. Aufgrund des Umfangs und der Maße meiner Holzplatten ist dies nicht ganz einfach. Besonders, weil es mir in Hamburg noch an nötigen Kontakten fehlt. Bei der Suche hilft mir das gewonnene Wissen über die *Nicht-Orte*. Ich möchte versuchen, einen *Nicht-Ort* als meinen Ausstellungsraum zu finden und ihn damit gleichzeitig auch zu thematisieren. Sollte mir dies in Hamburg nicht gelingen, dann eben in einer anderen Stadt zu einem anderen Zeitpunkt.

Ausblick

Mir war von Anfang an bewusst, dass es sich bei diesem künstlerischen Projekt um eine freie, offene Arbeit handelt. Die *City-Loops* bilden in diesem Prozess das Fundament, sich mit dem Thema Großstadt auseinanderzusetzen. Dieses Thema beschäftigt mich schon eine ganze Weile, auch in anderen Projekten. Deshalb bin ich sehr dankbar, dass ich die Zeit und Möglichkeit hatte, einen weiteren wichtigen Schritt in meiner künstlerischen Arbeit realisieren zu können.

So allerdings gibt es auch einige Aspekte, die ich nicht in der praktischen Masterarbeit verwirklichen

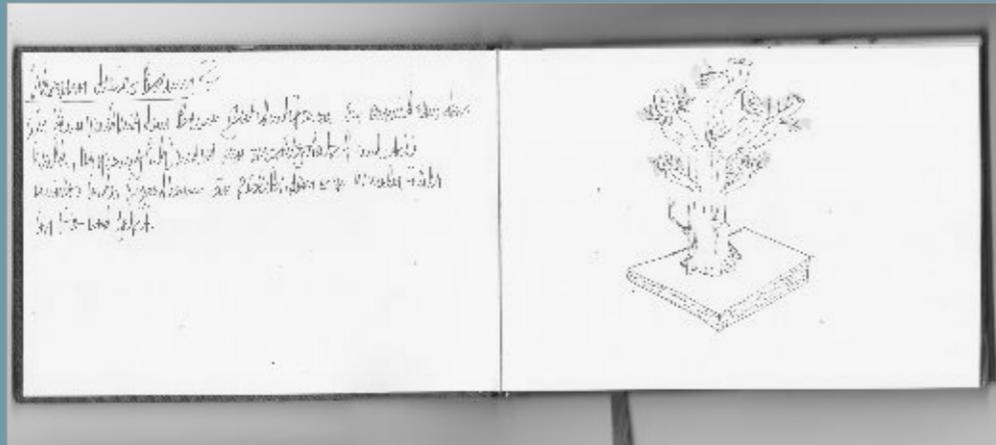
konnte. Ich wollte zum Beispiel ursprünglich mit der Tänzerin *Su Jin* zusammenarbeiten und einen Kurzfilm in der Stadt realisieren. Außerdem wollte ich eine interaktive Soundinstallation produzieren. Diese beiden Teilprojekte liegen mir immer noch sehr am Herzen und ich werde mein Bestes tun, diese zukünftig zu realisieren.

In Zukunft möchte ich wieder direkt im urbanen Raum arbeiten. Themen wie *Mega Cities* und *soziales Leben in urbanen Räumen* sind aktueller denn je und ich möchte mit meinen kreativen Fertigkeiten etwas dazu beitragen.

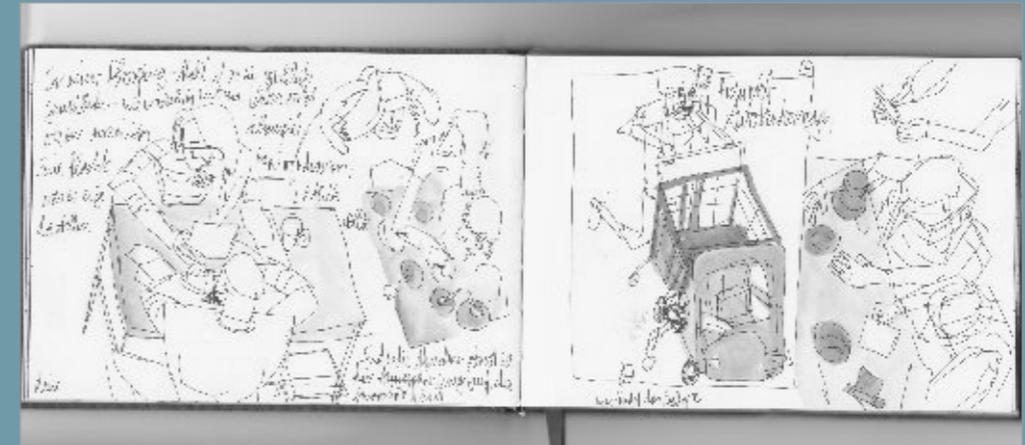
Danksagung

Ich danke allen Unterstützer*innen, die mich auf dem Weg meiner Arbeit begleitet haben. Insbesondere Prof. Dr. Alice Lagaay, Prof. Anke Feuchtenberger, Prof. Christian Hahn, Ai Nhu, Frank, Steffi, Stuff, Sophie und Gerhard Krause (Leiter der HfBK Holzwerkstatt).

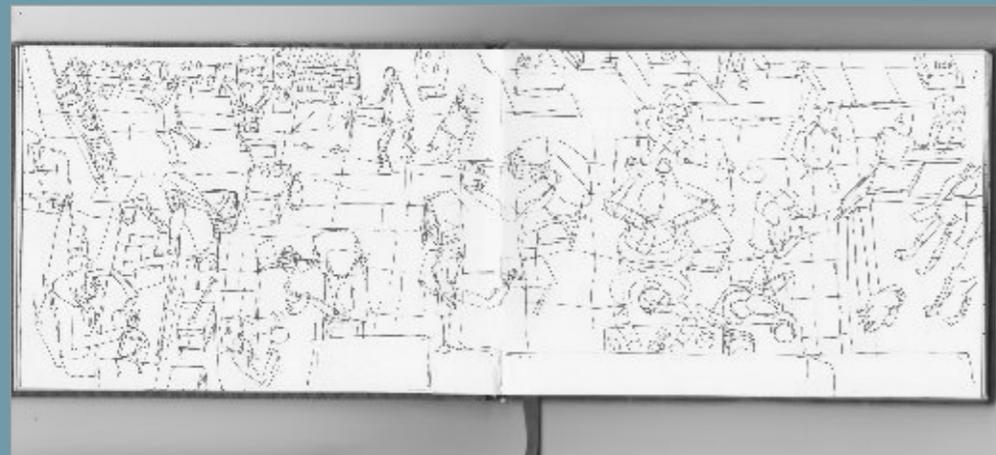
7.1 Verschiedene Skizzenbuchseiten



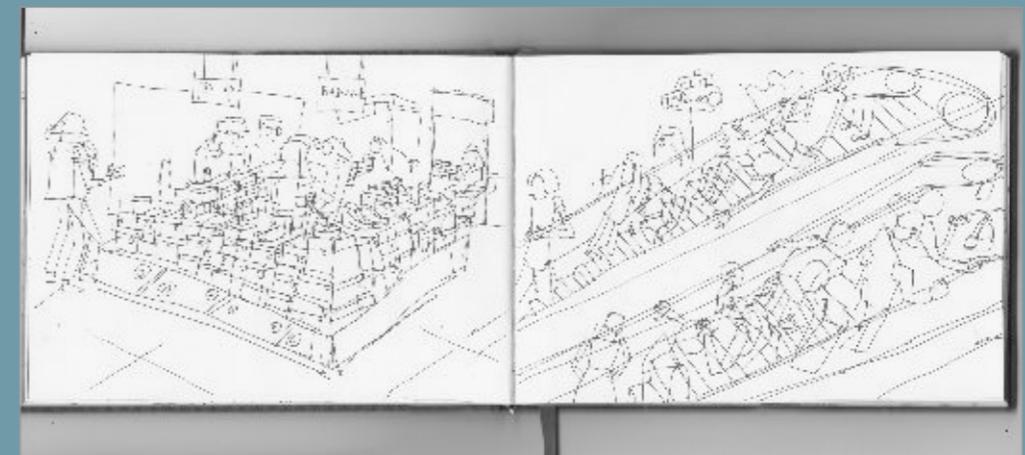
„Warum dieser Baum? Ich kann mich mit diesem Baum gut identifizieren. Er kommt [ursprünglich] aus dem Wald und ist nun zurechtgestutzt und steht sinnlos in der Gegend herum. Ein Relikt, dem es an Wurzeln fehlt, im Hier und Jetzt.“



„In einer Shopping-Mall ist es nie wirklich gemütlich – nie wirklich intim. Vieles wirkt wie ein inszeniertes Schauspiel. Eine Plastikkopie von dem, was es eigentlich darstellen sollte. Sind es die Menschen – oder ist es diese Umgebung, die [die] Atmosphäre schafft?“



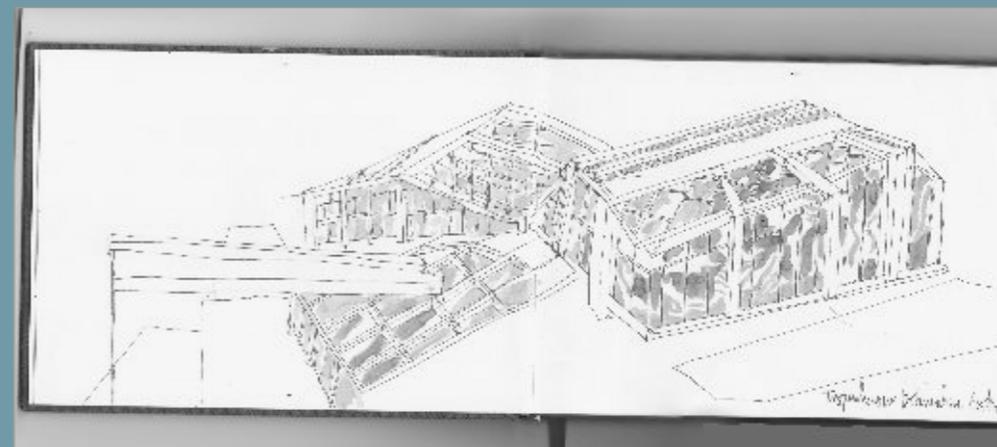
Skizze im Mundsburger Shopping-Center



Skizzen im Mundsburger Shopping-Center



„Der Schleusenwärter sitzt den ganzen Tag in seinem Häuschen und drückt ab und zu auf einen Knopf.“



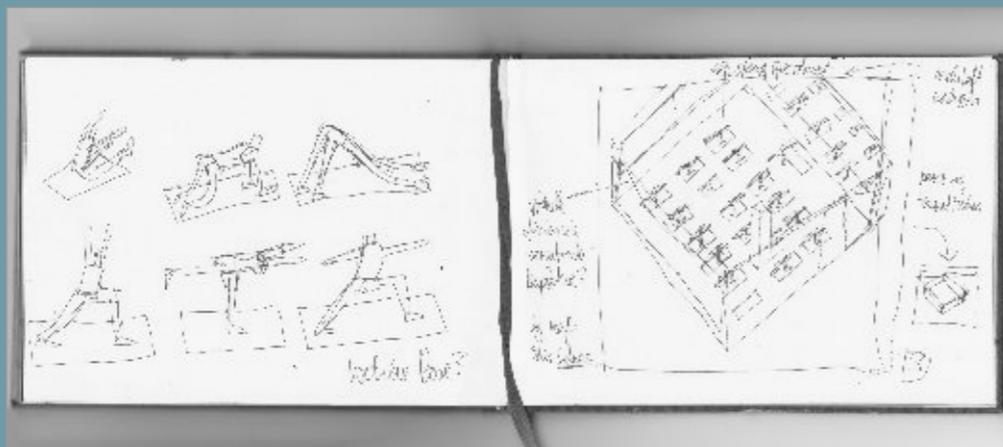
Gewächshaus von außen (Stadtspark)



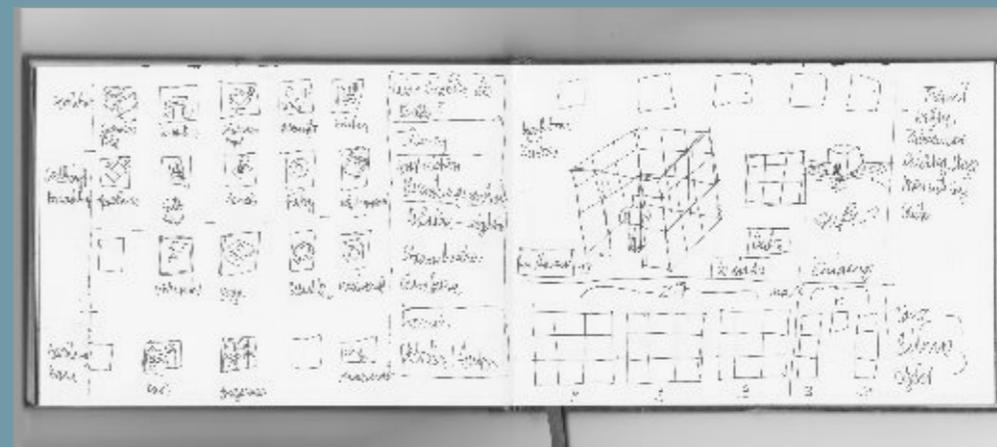
Zeichenstudie von einer Fabrik



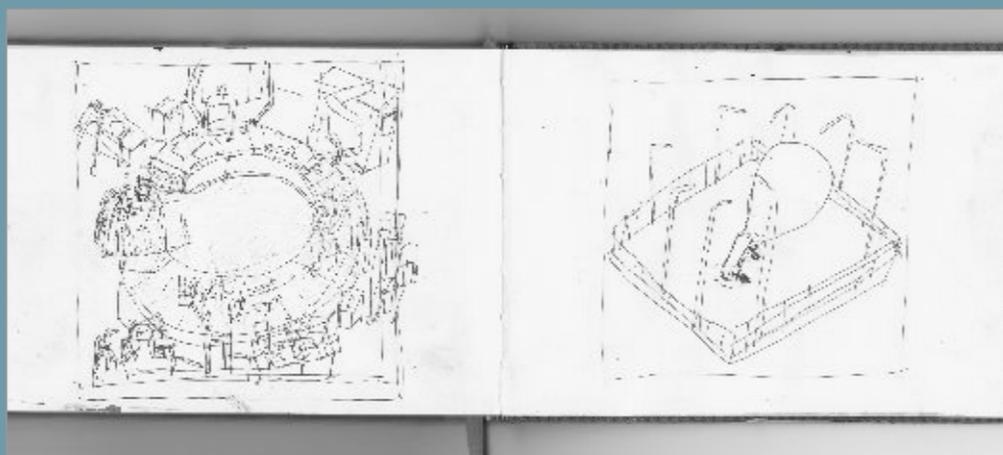
Gewächshaus von innen (Stadtspark)



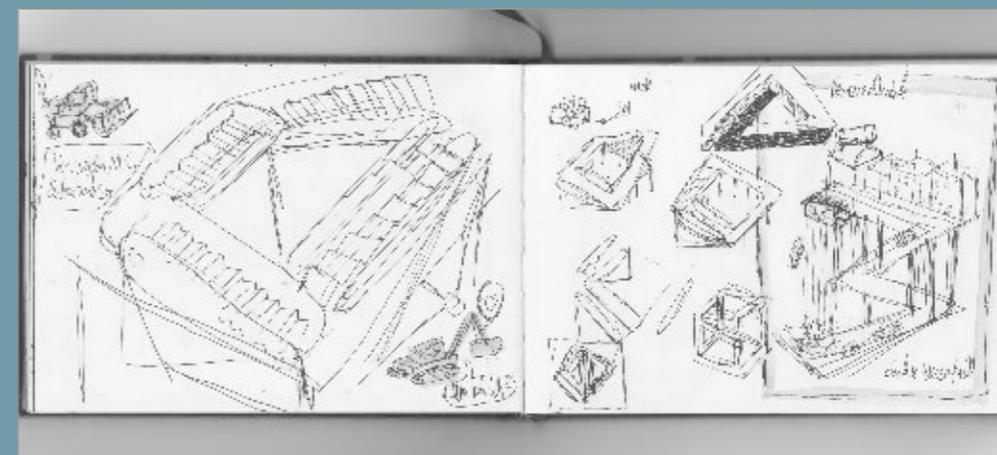
Kompositionsskizze: Yogabild



Konzept für Anordnung der Holzplatten



Kompositionsskizzen: Fabrik und Auto



Kompositionsskizze: Rolltreppe und Bootsbild

7.2 Quellenverzeichnis

Literatur

Blu, (2018): *Minima Muralia*. 1. Auflage, Zooo Press.

Augé, Marc (1992): *Nicht-Orte*. 2. Auflage, München: C.H.Beck.

Calvino, Italo (1985): *Die unsichtbaren Städte*. 10. Auflage, München: Deutscher Taschenbuch Verlag.

Massey, Doreen B. (1999): *City worlds*. 1. Auflage, New York: Routledge.

Hockney, David (1998): *David Hockney: Retrospektive Photoworks*. (1. Auflage)
Herausgeber: Reinhold Mißelbeck mit Textbeiträgen von Jochen Poetter,
Christophe Blaser, Daniel Girardin, Reinhold Mißelbeck, Anke Solbrig sowie
einem Interview von Reinhold Mißelbeck mit David Hockney. Köln: Museum
Ludwig Köln.

J. L. Locher, C. H. A. Broos, H. S. M. Coxeter (1971): *Die Welten des M.C. Escher*
Herrsching: Manfred Pawlak Verlag.

Flimquellen

Blu (2010): *BIG BANG BIG BOOM*,
<https://www.youtube.com/watch?v=sMoKcsN8wM8>,
abgerufen am 10.12.2019

Blu (2008): *Loop #1*, <https://www.youtube.com/watch?v=r-jl8ZzdmE>,
abgerufen am 10.12.2019

Lang, Fritz (1927): *Metropolis*, <https://www.youtube.com/watch?v=-I9FD21k7Cs>, abgerufen am 30.11.2019

Lutz, Robin (2018): *M.C. Escher – Reise in die Unendlichkeit*, Laufzeit: 80 Min.
MFA+ Filmverleih, angesehen am 27.10.2019 im Rex-Theater, Bonn

Zeit, *Postmoderne Literatur? Die Literatur der Zukunft!* (1987),
www.zeit.de/1987/17/das-lesen-ein-spiel/seite-3, aufgerufen am 13.11.2019

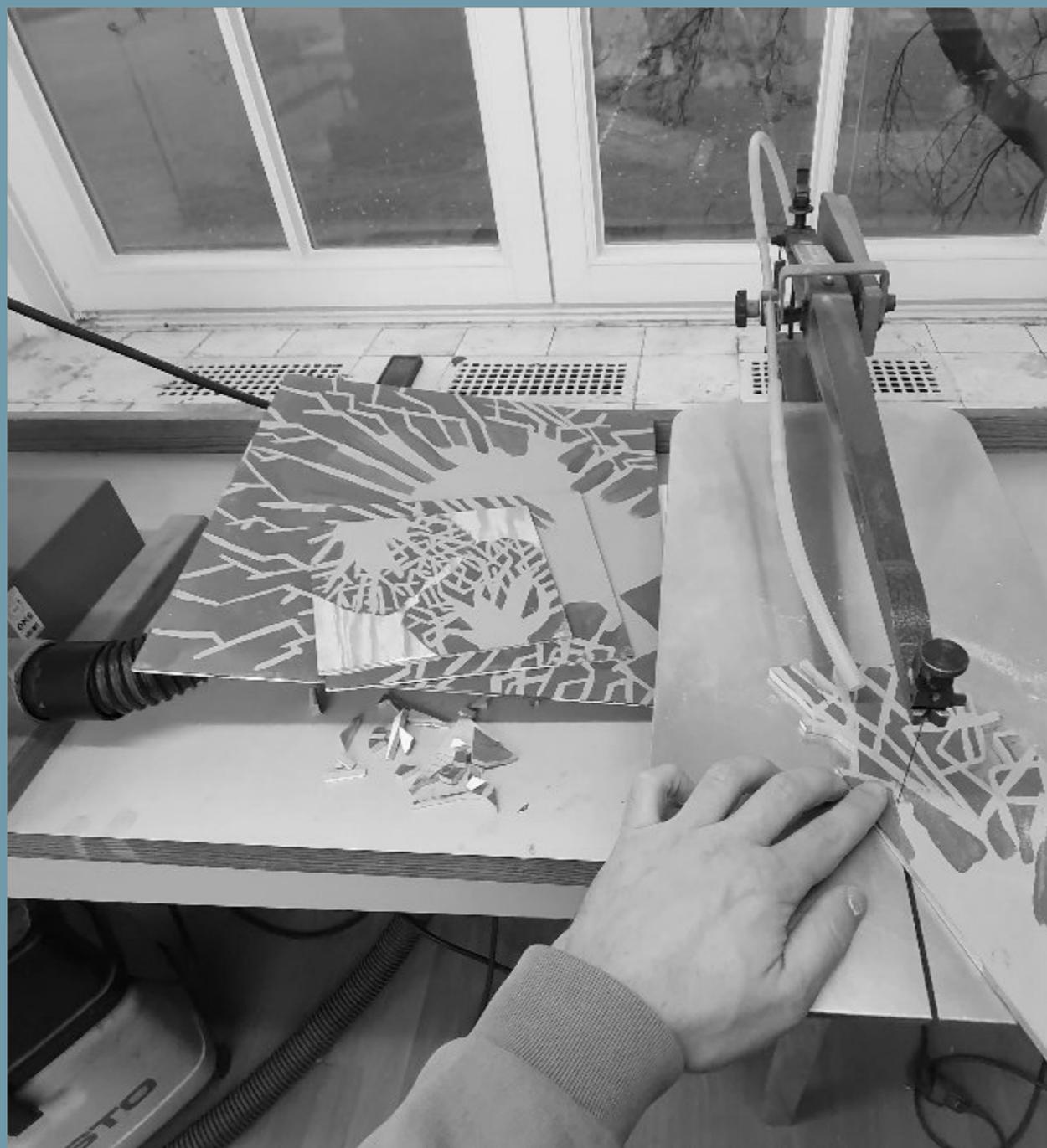
Begriffsdefinitionen

Wikipedia: Definition Fragment, <https://de.wikipedia.org/wiki/Fragment>,
aufgerufen am 15.11.2019

Wikipedia: Definition Fragmentierung,
<https://de.wikipedia.org/wiki/Fragmentierung>, aufgerufen am 15.11.2019

Wikipedia: Definition Isometrie,
https://de.wikipedia.org/wiki/Isometrische_Perspektive_in_Computerspielen,
aufgerufen am 15.11.2019

Wikipedia, Hintergrund Babel Turmbau (Seite 72) :
https://de.wikipedia.org/wiki/Turmbau_zu_Babel,
aufgerufen am 17.11.2019



7.3 Abbildungs- verzeichnis

S. 4 – 5	Foto: Schleuse / Gunther Schumann / 2019
S. 10	Foto: Dessous-Shop / Gunther Schumann / 2019
S. 13	Foto: Obdachloser im U-Bahnhof / Gunther Schumann / 2019
S. 14 – 15	Foto: Ateliersituation / Gunther Schumann / 2019
S. 16	Scan: Skizzenbuch / Gunther Schumann / 2019
S. 22 – 23	Verschiedene Prozessfotos / Gunther Schumann / 2019
S. 24 – 25	Foto: zwei fertige Holzbiler / Gunther Schumann / 2019
S. 27	Foto: Kompositions-Skizze / Gunther Schumann / 2019
S. 28	Screen-Shot: Kreuzung/ graphiconart / freepic.com / 2019
S. 29	Screen-Shot: Monument Valley / Ustwo Games / 2017
S. 32 – 33	Foto: Holzskulpturen / Gunther Schumann / 2019
S. 34– 35	Foto: Parkplatz / Gunther Schumann / 2019
S. 39	Foto: Betontreppe, Hamburger Straße / Gunther Schumann / 2019
S. 42	Foto: Waschsalon, Hamburger Straße / Gunther Schumann / 2019
S. 47	Foto: Waschsalon / Gunther Schumann / 2019
S. 44 – 45	Foto: Supermarkt / Gunther Schumann / 2019
S. 47	Blus Cuvrybrachen Wandbilder / 2010
S. 48	BIG BANG, BIG BOOM / Blu / 2010
S. 50	Evolutionswand in Rom / Blu / 2015
S. 53	The Grand Canyon Looking North II / David Hockney / 1982
S. 55	Wasserfall / M.C. Escher / 1961
S. 63	Verschiedene Filmstills aus dem Film Metropolis / Fritz Lang / 1927
S. 68 – 69	Foto: Baustelle / Gunther Schumann / 2019
S. 72 – 73	Foto: Holzwerkstatt / Gunther Schumann / 2019
S. 74 – 79	Scan: verschiedene Skizzenbuchseiten / Gunther Schumann / 2019
S. 82	Foto: Holzwerkstatt / Gunther Schumann / 2019

8 Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbständig verfasst und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen habe ich unter Angabe der Quellen kenntlich gemacht.

Ort Datum Unterschrift

Mit der Ausleihe der Arbeit durch die Bibliothek bin ich einverstanden.