

Thomas Hensel

### »SAY HELLO TO PEACE AND TRANQUILITY«. Zu Theorie und Archäologie der Schöpfung künstlicher Welten

2004

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14274>

Veröffentlichungsversion / published version  
Sammelbandbeitrag / collection article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hensel, Thomas: »SAY HELLO TO PEACE AND TRANQUILITY«. Zu Theorie und Archäologie der Schöpfung künstlicher Welten. In: Harro Segeberg (Hg.): *Die Medien und ihre Technik. Theorien, Modelle, Geschichte*. Marburg: Schüren 2004 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 11), S. 122–143. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14274>.

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Thomas Hensel

## »Say Hello to Peace and Tranquility«

Zu Theorie und Archäologie der Schöpfung künstlicher Welten

In seinem 1996 erschienenen, mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichneten Roman *Martin Dressler. The Tale of an American Dreamer* imaginiert Steven Millhauser einen Träumer, der eine phantastische Welt erbaut.<sup>1</sup> Die Hotelgründungen, mittels derer der titelgebende Held, Sohn eines aus Deutschland eingewanderten Zigarrendrehers im New York des *fin de siècle*, seinen amerikanischen Traum sukzessive zu realisieren versucht, kulminieren im »Grand Cosmo«, »eine[r] Welt in der Welt«<sup>2</sup> in Gestalt eines gigantischen Gebäudes, das alle nur denkbaren Modellierungen lokaler und globaler Welträume in sich beherbergt. Dazu zählen unter anderem ein Vergnügungspark mit von künstlichem Mondlicht beschienenen Pfaden, Rekonstruktionen der New Yorker Unterwelt mit Opiumhöhle, blutigen Straßenkämpfen und einem kleinen Geschäft mit Namen »Hell-Cat Maggie's«, in dem man Fingernägel aus Messing kaufen und sich die Zähne abfeilen lassen kann; die Nachbildung einer düsteren Irrenanstalt mit mehr als zweihundert Schauspielern, die ebenso viele verschiedene Wahnvorstellungen verkörpern; ein Waldgrund mit einer Lichtung aus irischen Bäumen und einem in dreißig Fässern per Schiff über den Atlantik beförderten Waldbach, gedacht für Besucher, die nach Feen Ausschau halten, die auf eben jenem Grund tanzend beobachtet worden waren; ein globusförmiges *Theatrum Mundi* mit kinematografisch animierten Schwarzweißbildern aus jedem Winkel der Erde und nicht zuletzt eine Schöpfung des Himmlischen Jerusalem.

Darin verwandt dem New York Jean Baudrillards, der die Metropole an der Ostküste der USA als die »Erbin [...] von Athen, Alexandria und Persepolis zugleich«<sup>3</sup> apostrophierte, birgt Martin Dresslers New Yorker »Grand Cosmo« als eine universale Kunst- und Wunderkammer die gesamte Kultur- und Menschheitsgeschichte in sich und ist auf keine Welt außerhalb seiner selbst mehr angewiesen. Konsequenter konstruiert Millhauser seinen Protagonisten als einen Demiurgen, dem in Gestalt eines Werbefachmanns ein *artifex divinus*, »eine Art Gott«, assi-

1 Siehe Millhauser, Steven: *Martin Dressler. The Tale of an American Dreamer*. New York 1996. Im folgenden nach der deutschen Übersetzung zitiert: Millhauser, Steven: *Martin Dressler. Ein amerikanischer Träumer*. Hildesheim 1997.

2 Ebd., S. 277.

3 Baudrillard, Jean: *Amerika*. München 1995, S. 25.

tiert, der »[...] die Welt als ein großes blankes Tuch [sah], eine Ansammlung von bedeutungslosen Zeichen, denen er Bedeutung einhauchte.«<sup>4</sup> Ob der Verantwortliche für diese *creatio ex nihilo*, der Schöpfer dieses künstlichen Kosmos, noch einen Ausweg aus seiner Kreation zu finden vermag, bleibt am Ende des Romans offen: Fast hat es den Anschein, als habe der Illusionsraum allen realen Raum in sich aufgesogen und der Artefakt die ganze Realität in sich verbaut.

Es verwundert nicht, daß in der Kritik von Millhausers mitnichten wirklichkeitsfernem Märchen die Verwandtschaft der visionierten totalen Architektur mit den realen künstlichen Erlebniswelten von Las Vegas hervorgehoben wird,<sup>5</sup> symbolisiert doch Las Vegas wie keine zweite Stadt den zu Architektur geronnenen »American Dream«. <sup>6</sup> In der Wüstenstadt sind gleich mehrere Metropolen kondensiert. Paris beläuft sich daselbst auf weit weniger als 80.000 Quadratmeter und wird vom Comer See nur durch eine Straße abgeschottet; lediglich einen Block entfernt liegt Venedig, in unmittelbarer Nähe zu Rom und New York.<sup>7</sup> Zum Jahrtausendwechsel die wohl größte Attraktion in Las Vegas stellte das »Venetian« dar, das zu diesem Zeitpunkt größte Hotel der Welt, das mit »San Marco Square« und »Grand Canal« nicht weniger als ein Surrogat der adriatischen Lagunenstadt in Szene setzt. War bereits im »New Dressler«, dem dritten Hotel Martin Dresslers, ein »Museum of Exotic Places« eingerichtet, ein Speicher voll von sorgfältigen Kopien nicht nur von Shakespeares Geburtshaus oder einer archäologischen Ausgrabung in einem Euphrat-Tigris-Tal, sondern auch der Kanäle in Venedig, »mit echten Gondeln in richtigem Wasser«<sup>8</sup>, läßt sich der 360 Meter lange »Grand Canal« vom »Venetian« mit von Elektromotoren betriebenen Gondeln befahren, auf Wellen, die von einem Generator erzeugt werden. Nach dem Motto »Fake gibt es genug«<sup>9</sup> gedachte das *alter ego* Martin Dresslers, der amerikanische Hotel-Tycoon Sheldon Adelson, das Echte noch echter erscheinen zu lassen und ließ sein Venedig aus Marmor und Polyurethanschaum fertigen. Sind es im »Grand Cosmo« mechanische Nachtigallen, die lieblichst tirillieren, ziehen über den Dächern des »Venetian« domestizierte Tauben nach einer präzise abgezeichneten Choreographie ihre Kreise.

4 Millhauser: *Martin Dressler*, S. 257.

5 Siehe Griem, Julika: »Die Erfindung Amerikas. Eine Tagung über Raumkonzepte in Literatur und Architektur«. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 24. Oktober 2001, S. N5.

6 Siehe Hüttel, Richard: »Guck-Guck-Architektur. Die us-amerikanische Lust an einer unmöglichen Vergangenheit«. In: *kritische berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften*, 29. Jg. (2001), H. 3, S. 21–27, hier: S. 21.

7 Vgl. Klein, Norman M.: »Der Raum summt wie ein glücklicher Wal. Scripting Las Vegas«. In: *StadtBauwelt*, H. 36/1999, S. 2000–2005, hier: S. 2005.

8 Millhauser: *Martin Dressler*, S. 233.

9 Sheldon Adelson, zit. n. Ochs, Birgit: »In Las Vegas entsteht das größte Hotel der Welt. Milliarden baut Venedig nach/Mit der richtigen Verpackung Kunden gewinnen«. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 31. Dezember 1998, S. 49.

Diese »Entropie des Ortes«<sup>10</sup> markiert nur eine Etappe eines bereits lange währenden *progressus ad infinitum*. So eröffnete im Jahr 1895 der Geschäftsmann Gabor Steiner in der Nachbarschaft des Prater »Venedig in Wien«, eine Nachbildung pittoresker architektonischer Ensembles der Dogenstadt, durch die sich Besucher ebenfalls in venezianischen Gondeln treiben lassen konnten.<sup>11</sup> Mittlerweile existiert Venedig unter anderem auch in Rimini und Brüssel, in China und in Disney World. Zu Recht wird allenthalben konstatiert, daß an der Schwelle zum 21. Jahrhundert ein neuer Wettlauf der künstlichen Erlebniswelten begonnen habe. Allein in Disneyland Paris wurden im Jahr 1998 12,6 Millionen Besucher gezählt, 6,9 Millionen mehr als im Louvre und immerhin noch 600.000 mehr als in Nôtre Dame. Wenn die künstlichen Welten à la Disneyland als die »Kathedralen des 21. Jahrhunderts«<sup>12</sup> bezeichnet werden, ist eine Medienarchäologie gefordert, die verschiedene Strategien von Inszenierungstechniken zur Schöpfung künstlicher Welten freizulegen und zu analysieren versucht.

### 1. Eine Medienarchäologie des »Imagineering«

Für die Gesamtheit jener zu historisierenden Techniken mag mit dem Begriff »Imagineering« ein Neologismus des Disney-Konzerns entstehen, der die Begriffe »image«, »imagination« und »engineering« in sich einfoldet. »Imagineers« setzen Bilder ins Werk – als Architekten, Ingenieure, Dramaturgen, Designer und Multimedia-Spezialisten, die unter der Maßgabe totaler Gestaltung künstliche Bildwelten entwerfen.<sup>13</sup> Faktisch läßt sich die Wortneuschöpfung aus der Produktionssphäre von Themenparks auch für eine Beschreibung verwandter Bildentwürfe nutzbar machen. Im folgenden soll eine im Jahr 2001 entstandene künstlerische Arbeit unter medienarchäologischen wie bildtheoretischen Gesichtspunkten zu begreifen versucht werden – unter Gesichtspunkten mithin, die sich auch am Paradigma Disneyland entwickeln lassen und in der Geschich-

- 10 Kähler, Gert: »Reisen bildet? Vom Freizeitpark zur neuen Stadt«. In: Stemshorn, Max (Hg.): *Die Inszenierung der Freizeit. Die künstliche Welt der Freizeitparks und Ferienparadieste*. Ulm 2000, S. 42–55, hier: S. 48.
- 11 Siehe Stemshorn, Max: »Hohenheim, Prater, Tivoli. Über Vorläufer der Freizeitparks«. In: Ders. (Hg.): *Die Inszenierung der Freizeit. Die künstliche Welt der Freizeitparks und Ferienparadieste*. Ulm 2000, S. 8–25, hier: S. 20–23.
- 12 Opaschowski, Horst W.: *Kathedralen des 21. Jahrhunderts. Erlebniswelten im Zeitalter der Eventkultur*. Hamburg 2000.
- 13 Siehe The Imagineers: *Walt Disney Imagineering. A Behind the Dreams Look at Making the Magic Real*. New York 1996. Daß es Imagineers *avant la lettre* immer schon gegeben hat, belegt genannte Publikation anschaulich: etwa wenn die Herstellung eines Wandbildes für das »Grand Canyon Diorama« in Disneyland Paris dokumentiert wird (siehe ebd., Abb. S. 143) und sich diese Darstellung eines zeitgenössischen Imagineers samt seinem Medium prinzipiell nicht von der Wiedergabe eines historischen Panoramamalers bei der Arbeit aus dem Jahr 1892 unterscheidet (siehe Ottermann, Stephan: *Das Panorama. Die Geschichte eines Massenmediums*. Frankfurt/M. 1980, S. 47 Abb. 27). Dergestalt werden zahlreiche retrospektive Medientechniken absichtsvoll nostalgisch in die Disney-Bildwelt implementiert.

te der philosophischen Reflexion künstlicher Bildwelten gerade maßgeblich an diesem Paradigma erarbeitet worden sind.

*Say Hello to Peace and Tranquility* von Dagmar Keller und Martin Wittwer bildet den Höhepunkt eines mittlerweile fast unüberschaubar gewordenen, vornehmlich fotografischen Œuvres einer jüngeren Künstlergeneration, das sich der Dokumentation künstlicher Erlebnis- und Freizeitwelten verschrieben hat.<sup>14</sup> Der 23minütige Videoloop überbietet jene insofern, als er das wohl komplexeste Projekt einer Dekonstruktion der Inszenierung künstlicher Welten vorführt. Keller und Wittwer bauten eine eigene miniaturisierte und menschenleere Welt, deren Konditionen wie in einer Laborsituation idealtypisch modelliert werden konnten. Manifest wurde diese Welt in einer Modelllandschaft auf einer etwa zehn Quadratmeter großen Arbeitsplatte, um die herum eine Gleistrasse geführt wurde, auf der sich eine Kamera auf einem eigens für sie gebauten Vehikel bewegte (Abb. 1) – in der Disposition nicht unähnlich »Democracy«, einem riesigen, auf der Weltausstellung New York 1939/40 multimedial in Szene gesetzten Modell einer demokratischen Stadt der Zukunft, auf welches das Publikum von sich drehenden Balkonen herabsehen konnte (Abb. 2).<sup>15</sup> Beleuchtet von Tageslicht-Neonröhren, war die Arbeitsplatte von Keller und Wittwer nicht nur besiedelt von 60 Modellbauhäuschen, sondern auch übersät mit Modellbaubäumchen in verschiedenen Größen und Ausführungen, die häufig nochmals modifiziert wurden, und diversem Streumaterial bis hin zu Rasenflocken. Es waren Häusermodelle ausgewählt worden, die laut Katalog der Firma Faller der Modellbau-»Epoche IV« zuzurechnen sind; *per definitionem* diejenige Epoche, die »die Zeit von etwa 1977 bis Mitte der achtziger Jahre« umfaßt (Abb. 4).<sup>16</sup> In dieses Setting eingestellt fanden sich Fotografien realer, wenn auch Puppenhäusern gleichender Einfamilienhäuser. Um der Siedlung einen Charakter von Sterilität und Einförmigkeit zu verleihen, kamen die meisten Modellbauhäuser wie auch die Haus-Fotografien mehrmals vor. In der Wiedergabe des Modells durch den Videoloop wird dabei die reine Wiederholung gerade durch kleinste Abweichungen, minimale Variationen im Rapport der Serie ins Bewußtsein gehoben.<sup>17</sup>

Das Modell unterscheidet sich grundsätzlich von anderen Modelllandschaften, da es ausschließlich vermittels des optischen Dispositivs einer Kamera gene-

14 Zu diesen KünstlerInnen gehören beispielsweise Judah Altmann, Ryuta Amai, Katharina Bosse, Sonja Braas, Claudio Hils, Ralf Peters, Marc Räder, Alexander Timtschenko, Markus Wendler, Thomas Wrede oder Edwin Zwakman.

15 Vgl. Wörner, Martin: *Die Welt an einem Ort. Illustrierte Geschichte der Weltausstellungen*. Berlin 2000, S. 175–191. Dort auch weitere Beispiele, die dieses Dispositiv illustrieren.

16 Katalog »Faller« Modellbau H0, TT, N, Z. 2000/2001, S. 6.

17 Weitau komplexer, erinnert diese Ästhetik bedingt an Ed Ruschas friesähnliches Architekturpanorama *Every Building on the Sunset Strip* von 1966 und dessen Derivate wie etwa Josef Schulz' Werkgruppe *Centres Commerciaux* von 1999. Über Serialität und Zyklizität fotografischer Bildstrecken wäre eigens zu handeln.

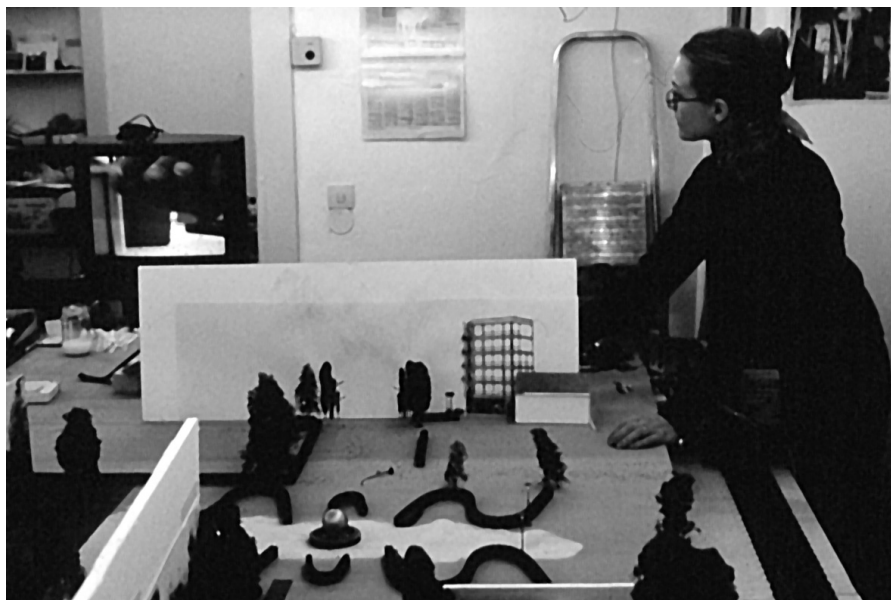


Abb. 1

riert wurde, einer Mini-DV-Kamera mit festgestellter Brennweite, hochauflösender Optik und geringer Tiefenschärfe. Die mit der Kamera gewonnenen Sequenzen werden als möglichst großflächige Videoprojektion gezeigt, bei der der Beamer infolge begrenzter Bildauflösung Realitätsebenen zusätzlich verwischt. Ein elektronisch erzeugter, durch den Einschluß naturnaher Geräusche noch potenziert fremdartig klingender Sound, komponiert von Mia Grobelny, trägt den lähmenden Rhythmus der Kamerafahrt mit und unterstreicht durch gelegentliche Modulationen seinerseits noch die Monotonie des gesamten Gefüges. Durch die mittels der Kamera induzierte Einschränkung und Determination von Gesichts- und Blickfeld bleibt ein relativierender, differenzierender Blick ausgeschlossen. Wie in den *rides* eines Vergnügungsparks, in denen durch eine im Tempo variierte Fahrt durch audioanimatronisch belebte, dramatische Szenographien eine dynamische, streckenweise immersive filmische Wahrnehmung erzeugt wird, wird auch hier, durch den mittels des Kameravehikels bewerkstelligten Transport des Auges an einer größtenteils statisch verharrenden Bildwelt vorbei eine filmische Wahrnehmung generiert.

*Say Hello to Peace and Tranquility* ist durch eine ständige und vieldimensionale komplexe Brechung mimetischer Techniken ausgezeichnet. Um die Grenzen zwischen den jeweiligen Repräsentationsebenen zu verschleifen, sind unterschiedlichste Strategien in Anschlag gebracht: So sind einerseits reale Häuserfluchten mit Modellhäuschen angelegt, andererseits aber auch durch einge-

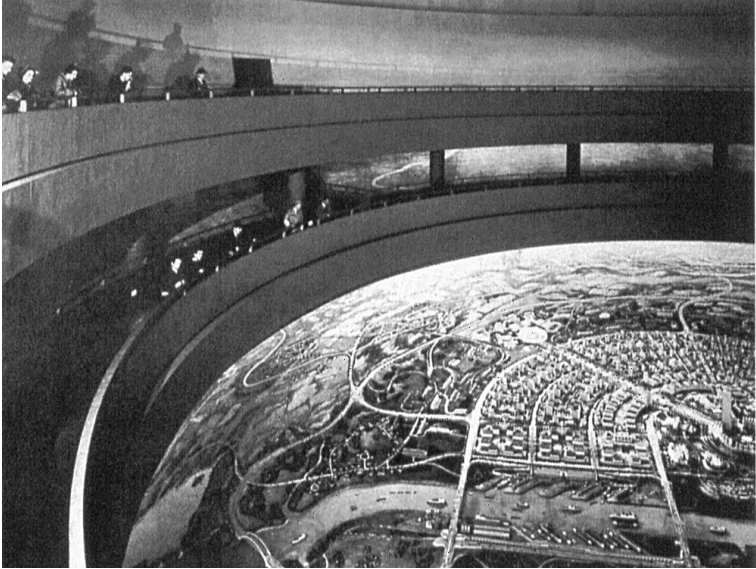


Abb. 2

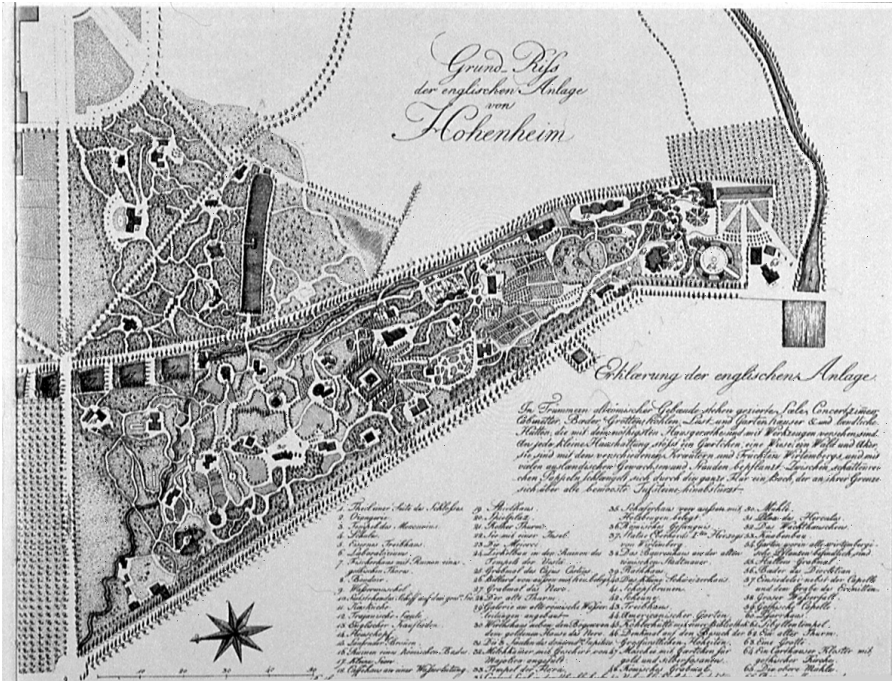


Abb. 3

stellte Fotografien von Häuserfluchten vorgetäuscht. Auf diese Weise gelingt es, Räume zu eröffnen, die normalerweise nach den logischen Prinzipien perspektivischer Projektion nicht ineinandergreifen könnten – ein Phänomen, das Gilles Deleuze auf den Punkt bringt, wenn er von einem »Verrückt-Werden« des Trugbildes spricht.<sup>18</sup> Ein in dieser Hinsicht vergleichbares Phänomen begegnet mit dem speziellen Typus der am Ende des 18. Jahrhunderts entstandenen höfischen Parkanlagen. In den letzten Jahren des *Ancien Régime* dienten in diese eingebettete ländliche Szenerien als Staffage für ein höfisches Schäferspiel, in dem sich der Adel abseits von Etikette und Zeremoniell der Illusion eines Lebens im Einklang mit der Natur hingab. Besonders beeindruckend in seiner Kulissenhaftigkeit war das seit 1776 in Hohenheim bei Stuttgart durch den württembergischen Herzog Carl Eugen weiträumig angelegte »Englische Dorf«.<sup>19</sup> Mittels einer gestreichen Komposition gelang es, »[...] die beliebten Sujets römische Ruine und ländliche Idylle ohne logischen Bruch miteinander zu verbinden und als dreidimensionale Gartengemälde in die Realität umzusetzen.«<sup>20</sup> Wo im englischen Landschaftspark Versatzstücke von Architektur lediglich dazu dienten, die Inszenierung eines arkadischen Naturidylls durch eine weitere poetische Dimension anzureichern, standen in der Hohenheimer Anlage umgekehrt die Bauten im Vordergrund, wie ein zeitgenössischer Grundriß vor Augen führt (Abb. 3).<sup>21</sup> Wie in der Modelllandschaft von Keller und Wittwer (Abb. 1) haben angesichts des dichten Nebeneinanders von Szenerien – darunter ein Fischerhaus mit Ruinen eines gotischen Tores, die Ruinen eines römischen Bades, ein Konzertsaal in den Überresten eines Cybele-Tempels oder eine Moschee mit einem Gärtchen für Gold- und Silberfasane – Bäume, Buschwerk und Wasserspiele vornehmlich die Aufgabe, die Kulissen zu dekorieren und gleichzeitig räumlich und optisch voneinander zu separieren.

Darüber hinaus werden in der Modellwelt von Keller und Wittwer Fotografien durch Modellbaumaterialien plastisch fortgeführt, so daß aus ihnen förmlich Reliefs werden und sich dreidimensionale Realität herauszuformen scheint. Beispielsweise wurde die eingestellte Fotografie eines Gartenteichs mit Fontäne samt Pflan-

18 Wobei der Terminus »Trugbild« bei Deleuze nicht vollkommen synonym mit dem im folgenden gebrauchten Begriff »Simulakrum« bei Jean Baudrillard zu setzen ist. Deleuze, Gilles: *Logik des Sinns*. Frankfurt/M. 1993, S. 316. Insbesondere dort, wo die Kamera die Ecken des Modells von Keller und Wittwer umrundet und die einzelnen Bildebenen sich in der subjektiven Wahrnehmung gegeneinander verschieben, hat die Formulierung Deleuze' ihre Berechtigung. Durch jene Ecklösungen nämlich wird ein zentralperspektivisch konstruierter Blick – traditionell Garant, sich als Betrachter im Kontinuum des Bildraums verorten zu können und das Bild beherrschbar zu machen – erschüttert und gleichsam aus den Angeln gehoben.

19 Siehe Nau, Elisabeth: *Hohenheim. Schloß und Garten*. Sigmaringen<sup>2</sup> 1978.

20 Berger-Fix, Andrea/Merten, Klaus: *Die Gärten der Herzöge von Württemberg im 18. Jahrhundert*. Worms 1981, S. 66.

21 Vgl. Stemshorn: »Hohenheim, Prater, Tivoli«, S. 17.

H0 Die Stadt, das Dorf, das Land



**396** 130396  
Haus »Türkis«

Modernes Einfamilienhaus der Firma WeberHaus.  
Ab Epoche IV verwendbar.



20,5 x 12,9 x 8,5



**397** 130397  
Haus »Familia«

der Firma Hanse-Haus mit Balkon, Erkeranbau und Terrasse.  
Ab Epoche IV verwendbar.



12,7 x 12,6 x 8,6



**398** 130398  
Winkelbungalow

der Firma WeberHaus mit überdachter Terrasse.  
Ab Epoche IV verwendbar.



15,5 x 14,6 x 7,5



**399** 130399  
3 Reihenhäuser

Einzeln baubar. Damit lassen sich die unterschiedlichsten Häuserzeilen bauen.  
Ab Epoche IV verwendbar.



15,5 x 14,5 x 7,5 (3x)

Abb. 4



Abb. 5

zenrabatte und lebensgroßem Dekorhund aus Ton (Abb. 5) mit nachträglich verfeinerter Kunststoffvegetation beklebt, was unmittelbar an die kunstvolle Kaschierung des Übergangs vom plastischen *Faux Terrain* ins zweidimensionale Bild eines Panoramas erinnert.<sup>22</sup> Vor eine andere Fotografie, die einen Neubau zeigt, ist feingesiebter Mutterboden geschüttet, was die medialen Grenzen zwischen fotografiertem Haus und *en miniature* modelliertem Grundstück verunklärt, zumal auch der Fotografie des Neubaus plastische Elemente wie etwa eine maßstabgerechte Regenrinne appliziert wurden. Mehrfach wird der Beschauer mit einer Art ›potemkinscher‹ Häuser konfrontiert, Raumtiefe suggerierenden Attrappen und Hauschachteln, deren Fassade lediglich aus einer Fotografie einer tatsächlichen Fassade besteht (Abb. 8). Als Haus funktioniert hier nur der Ausschnitt, der zur Kamera weist. An einer anderen Stelle ist die digital bearbeitete Fotografie eines Modellbauhauses eingesetzt; in unmittelbarer Nachbarschaft dazu kommt eine Partie zur Geltung, die sich beim näheren Hinsehen als gemalt erweist.

Selbst noch dem seit Plinius' Würdigung der antiken Maler Aristeides und Antiphilos<sup>23</sup> immer wieder die Künste herausfordernden Postulat, man möge Bewe-

22 Vgl. Oettermann: *Das Panorama*, S. 42 Abb. 20 und 21.

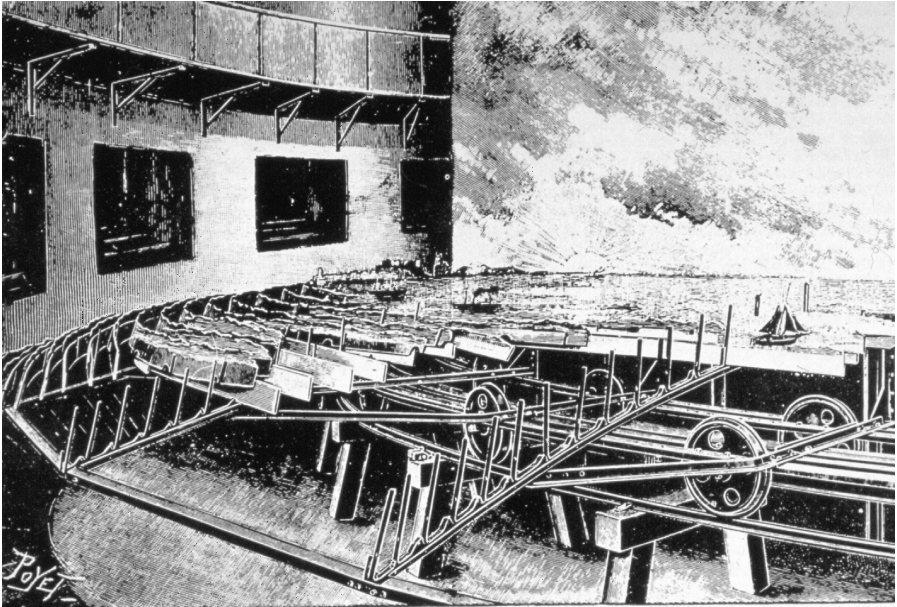


Abb. 6

gung in unbewegten Medien zu imitieren versuchen und damit die Natur durch die Kunst herausfordern, wird Reverenz erwiesen. Im Ablauf des Loops wird mit verschiedenen Realitäten von Wasser gespielt: Einmal gibt es den plastischen Miniaturbrunnen, tatsächlich ein lackierter Tischtennisball mit angeschlossener Pumpe, der »echtes« Wasser hervorquellen lässt; dann wird besagter Teich inszeniert auf einer Fotografie (Abb. 5), hinter der sich eine mit Streifen beklebte rotierende Trommel befindet, die dem Wasser unwirkliche Reflexe verleiht und auf technische Dispositive wie etwa die Einrichtung des Stereoramas *Poesie des Meeres* auf der Weltausstellung in Paris 1900 verweist, bei dem mittels kreisender, bemalter Blechbänder das Auf und Ab von Meereswellen vorgegaukelt wurde (Abb. 6).<sup>24</sup> Schließlich wird auf einer Fotografie ein Rasensprenger vorgeführt, dessen Wasserstrahl eingefroren ist – dies ein althergebrachter medienübergreifender Topos in der bildenden Kunst, so in Form aus einem Krug gegossener Milch in Vermeers *Melkmeisje* von ca. 1660 oder aufspritzender Milch in Jeff Walls *Milk* von 1984.

23 Siehe Plinius Secundus, Gaius: *Naturkunde. Buch XXXV: Farben, Malerei, Plastik*. Lat.-dt., hg. und übers. von Roderich König in Zusammenarbeit mit Gerhard Winkler. München 1978, S. 76 f. Paragraph 99: »Er [Aristeides, T. H.] malte auch Viergespanne im Laufen (pinxit et currentes quadrigas) [...]«; zu Antiphilos S. 100 f. Paragraph 138.

24 Vgl. Oettermann: *Das Panorama*, S. 140 f.

## 2. Die Tektonik des »Simulakrum«

Neben jenen medienarchäologischen Einschlüssen, die um zahlreiche Beispiele ergänzt werden könnten, sind es vor allem die bildtheoretischen Implikationen, die die Arbeit von Keller und Wittwer kennzeichnen. Letztere finden ihren Gewährsmann zunächst in einem Theoretiker des Poststrukturalismus, Jean Baudrillard, und dessen »Simulakrum«-Begriff.<sup>25</sup> Ausgangspunkt von Baudrillards Überlegungen ist die These, daß das Reale verschwunden sei. Es gebe nichts mehr, auf das sich Zeichen beziehen könnten und das nicht selbst wieder Zeichen wäre. In der dem Poststrukturalismus vorgelagerten Tradition hatte man Repräsentation gemeinhin als eine Äquivalenzbeziehung zwischen Zeichen und Realem gedacht. Dieses Modell verwirft Baudrillard programmatisch. Vor allem in seinem 1978 erschienenen Essay *Die Präzession der Simulakra* wird die Liquidation aller Referentialen konstatiert: Es gibt »[...] keine Wahrheit, keine Referenz und keinen objektiven Grund mehr«<sup>26</sup>. Durch den Verlust des Realen trete der Mensch in das Zeitalter der Simulation oder Hyperrealität ein, in dem die Logik der Tatsache durch eine Logik der Simulation ersetzt sei. Diese bringe alle Differenzen zum Einsturz. Sie beziehe sich nicht mehr auf irgend etwas, sondern bediene sich »[...] verschiedener Modelle zur Generierung eines Realen ohne Ursprung oder Realität, d. h. eines Hyperrealen.«<sup>27</sup> Es gehe nicht mehr um Imitation, denn diese würde eine substantielle Realität als Bezugspunkt voraussetzen, sondern um die »Substituierung des Realen durch Zeichen des Realen«<sup>28</sup>. Zeichen verwiesen nur noch auf Zeichen, es existiere nur noch eine end-

25 Baudrillard folgt einer Denktradition, zu der neben seinem intellektuellen Mentor McLuhan auch die Kulturkritiker der Frankfurter Schule, Adorno, Horkheimer und Walter Benjamin, wie auch Günther Anders und die französischen Situationisten, vor allem Guy Debord, gehören. In unserem Kontext steht Baudrillard nicht für eine konsistente, in sich schlüssig argumentierende Bildtheorie. Dagegen spricht schon der seiner Theorie innewohnende performative Widerspruch: Ihr Befund, daß zwischen Realem und Imaginärem nicht mehr unterschieden werden könne und ein Zustand universaler, referenzloser Simulation erreicht sei, wird durch die operationale Voraussetzung der Theorie, eine Position jenseits der konstatierten Simulation einnehmen zu müssen, demitiert. Vgl. Venus, Jochen: *Referenzlose Simulation?* Würzburg 1997 (Epistemata. Würzburger Wissenschaftliche Schriften. Reihe Philosophie, Bd. 217), S. 7. Indessen darf Baudrillard als ein ebenso pessimistischer wie sensibler Beobachter gelten, der mit seinem umherschweifenden Stil sein Thema programmatisch performiert: »Ich bin nicht mehr in der Lage, etwas zu »reflektieren«, ich kann lediglich Hypothesen bis an ihre Grenzen vorantreiben, d.h. sie der Zone entreißen, in der man sich kritisch auf sie beziehen kann, und sie an den Punkt kommen lassen, nach dem es kein Zurück mehr gibt; ich lasse auch die Theorie in den Hyperraum der Simulation eintreten – sie verliert darin jede objektive Gültigkeit, gewinnt aber vielleicht an Zusammenhalt, d.h. sie gleicht sich dem System an, das uns umgibt.« Baudrillard, Jean: *Das Jahr 2000 findet nicht statt*. Berlin 1990, S. 10. Siehe auch ders.: *Der symbolische Tausch und der Tod*. München 1991, S. 21 Anm. 3.

26 Baudrillard, Jean: »Die Präzession der Simulakra«. In: Ders.: *Agonie des Realen*. Berlin 1978, S. 7–69, hier: S. 11.

27 Ebd., S. 7.

28 Ebd., S. 9.

lose Zeichenkette. Konsequenterweise verabschiedet auch Baudrillard, wie andere vor ihm, die Metaphysik infolge des Zusammenbrechens jener bislang als grundlegend behaupteten Dichotomien.

Leitfossil für jene Überlegungen gibt Disneyland ab, für Baudrillard »ein perfektes Modell all der verzwickten Ordnungen von Simulakra«<sup>29</sup>. Disneyland existiere, so Baudrillard, um das ›reale‹ Amerika, das selbst ein Disneyland sei, zu kaschieren. Disneyland werde als Imaginäres verpuppt, um den Anschein zu erwecken, alles Übrige sei real. Dabei seien Los Angeles und ganz Amerika, von denen es wie eine Insel umgeben sei, nicht mehr real, sondern gehörten ebenfalls der Ordnung des Hyperrealen und der Simulation an. Baudrillards These wird in literalem wie figuralem Wortsinn untermauert durch Transponierungen der Disney-Phantasmen in die ›Realität‹. Mit Celebration, einer 1994 gegründeten Musterstadt der Disney-Company, gewann die US-amerikanische Städtebau-Reformbewegung des *New Urbanism* erstmals breitere Aufmerksamkeit.<sup>30</sup> Als eine Antwort auf den *Suburban Sprawl*, eine radikale Kritik an der Zersiedelung der amerikanischen Städte, kämpft der *New Urbanism* vor allem gegen den Zerfall der *Community*. Infolge seiner Orientierung an der historischen Stadt, evolviert er regelrechte Szenografien für eine Kommunität, die »vor allem dem Auge [dienen].« Damit entsteht tatsächlich ein neuer Typus von Stadt, »voller symbolischer Raumbilder, die nicht mehr gelebt, aber gepflegt werden: Stadtplätze, Stadtstraßen, Hausveranden. [...] Die symbolische Stadt bietet Raumbilder mit dem Hauch des Authentischen, aber auch Surrogatbilder aller Art: Kopien, Zitate, Verkitschungen.«<sup>31</sup> Mit Celebration errichteten die Imagineers von Disney in Nachbarschaft des weltweit größten Themenparks, Disney World in Florida, eine aufgeräumte *masterplanned community* im Look des 19. Jahrhunderts. Ihre Bewohner konnten aus einem Haustypenkatalog zwischen Domizilen sechs verschiedener Stile wählen: »Classical«, »Victorian«, »Colonial Revival«, »Coastal«, »Mediterranean« und »French«.<sup>32</sup> Die Disney-Company selbst wirbt für Celebration damit, daß es die »old-fashioned hometown«, wie sie

29 Ebd., S. 24. Bekanntlich widmen sich etwa zeitgleich auch Umberto Eco und Louis Marin, auf den letzterer und Baudrillard sich explizit beziehen, diesem Phänomen. Siehe Eco, Umberto: *Über Gott und die Welt. Essays und Glossen*. München<sup>5</sup> 1996, S. 36–99, und Marin, Louis: *Utopiques: Jeux d'espaces*. Paris 1973, S. 297–324.

30 Zu Celebration siehe Ross, Andrew: *The Celebration Chronicles. Life, Liberty, and the Pursuit of Property Value in Disney's New Town*. New York 1999, sowie Frantz, Douglas/Collins, Catherine: *Celebration, U. S. A. Living in Disney's Brave New Town*. New York 2000. Vgl. dazu die Rezension von Hoidn, Barbara: »Es war einmal ...«. In: *StadtBauwelt*, H. 12/2000, S. 20 f. Zum *New Urbanism* siehe *StadtBauwelt*, H. 12/2000.

31 Bodenschatz, Harald: »New Urbanism. Die Neuerfindung der amerikanischen Stadt«. In: *StadtBauwelt*, H. 12/2000, S. 22–31, hier: S. 30.

32 Siehe Hüttel: »Guck-Guck-Architektur«, S. 22 Abb. 3.

schon Norman Rockwell, Maler von ›Ikonen‹ des *american way of life*,<sup>33</sup> vor Augen geführt habe, als wirklich bewohnbare wiederaufleben lasse.

Anleihen bei der Bilderwelt von Rockwell macht auch diejenige Ansiedlung, von der der *New Urbanism* 1980 seinen Ausgang nahm: Seaside, ein Badeort am Golf von Mexiko, ausgestattet mit neoviktorianischen Architekturzitaten und Reminiszenzen an die nordamerikanische Gründerzeit. Seaside ist berühmt geworden als Seahaven, Heimat von Truman Burbank, dem Protagonisten eines der erfolgreichsten amerikanischen Filme aus dem Jahr 1998. Die Titelfigur von Peter Weirs *The Truman Show* lebt seit ihrer Geburt in Seahaven, das in Wirklichkeit ein weiträumiges Fernsehset ist, welches von der Außenwelt abgeschirmt wird durch eine gigantische Kuppel, in der Wetterumschwünge ebenso wie Gezeiten und Gestirne von einem omnipotenten Regisseur simuliert werden können. Das tägliche Leben des ahnungslosen Protagonisten, rund um die Uhr eingefangen von 5.000 versteckten Kameras, ist Gegenstand einer überaus erfolgreichen *TV-Daily Soap*, der *Truman Show*. Als ihr Titelheld am Ende des Plots aus dem kontrollierten Environment ausbrechen will, setzt der Film einen Disput in Szene, der ins Zentrum des »Simulakrum«-Theorems führt. Während der ›True Man‹ um jeden Preis die Simulation gegen das Echte eintauschen will, beharrt der Regisseur darauf, daß seine Simulation des Echten das einzig Wahre biete und nicht zu überbieten sei. *The Truman Show* ist damit »erstens die Geschichte eines realen Menschen, der komplette Fiktion ist, und zweitens die von einer Fiktion, die ganz real wurde.«<sup>34</sup> Pointierend endet der Film damit, daß Truman tastend eine Treppe an der Innenwand der Kuppel hinauffindet und durch eine Tür mit der Aufschrift »Exit« aus seiner Welt austritt. Welche Wirklichkeit sich hinter der Tür auftut, bleibt uns, wie schon bei Steven Millhauser, verborgen. Vielleicht existiert auch Seahaven nur, um – in Anlehnung an Baudrillard – das ›reale‹ Amerika, das selbst ein Seahaven ist, zu kaschieren.

Seaside bietet die ideale Kulisse für *The Truman Show*, insofern der Zuschauer paradoxerweise glaubt, daß es sich bei dem Schauplatz um eine Dekoration handelt, wie sie ursprünglich im Drehbuch auch vorgesehen war und in einem Hollywoodstudio errichtet werden sollte. Der Film selbst spielt auf die Kulissenhaftigkeit seines Settings an, wenn er seinen Protagonisten zusammen mit einem Plakat in Szene setzt, das für »Fine Colonial Homes« wirbt, die tatsächlich wie Tempelfassaden den Küstensaum des realen Städtchens Seaside schmücken (Abb. 7). *Say Hello to Peace and Tranquility* nimmt nicht nur diese Ästhetik serieller Reihung in Motiv wie Struktur auf, sondern inszeniert wie jene Retortenstädte und ihre filmischen Deri-

33 Siehe zum Beispiel Hennessey, Maureen Hart/Knutson, Anne (Hg.): *Norman Rockwell. Pictures for the American People*. New York 2000.

34 Eue, Ralph: »Die Truman Show. Und wieder ein schöner Tag im Paradies«. In: *Stadt/Bauwelt*, H. 12/2000, S. 78–81, hier: S. 78.



Abb. 7

vate eine »Pluralität der Kopien«<sup>35</sup>, Repräsentationen von Repräsentationen in höherer Potenz. Als autoreferentielles Zeichen eines Metadiskurses findet sich nicht nur die Fotografie einer veritablen Hollywoodkulisse integriert, die, digital bearbeitet,<sup>36</sup> in die Modellandschaft eine weitere Abstraktionsebene einzieht; sondern auch, vergleichbar dem Werbeplakat in *The Truman Show*, ein intertextueller Verweis auf einen vorgängigen Kontext: Der Titel der Arbeit von Keller und Wittwer, *Say Hello to Peace and Tranquility*, alludiert das künstlerische Projekt *Scanscape* von Marc Räder, der 1994/96 *gated communities* in Kalifornien fotografiert hat. Das daraus entstandene Künstlerbuch schließt mit der Reproduktion eines Ortsausgangsschildes von Silver Greek Valley, das den Autofahrer mit den Worten »Say Goodbye to Peace & Tranquility« verabschiedet.<sup>37</sup>

35 Crimp, Douglas: »Die fotografische Aktivität der Postmoderne«. In: Amelunxen, Hubertus v. (Hg.): *Theorie der Fotografie IV. 1980–1996*. München 2000, S. 239–249, hier: S. 240. Crimp setzt die postmoderne »Pluralität der Kopien« dem modernen Konzept eines »Pluralismus der Originale« entgegen: »Bei der Postmoderne handelt es sich um eine Streuung der Kunst, eine Pluralität, womit nicht Pluralismus gemeint ist. Pluralismus bringt die Vorstellung mit sich, die Kunst sei frei, frei von anderen diskursiven Praktiken und Institutionen, vor allem frei von Geschichte. Und diese Vorstellung von Freiheit kann bewahrt werden, weil jedes Kunstwerk für absolut einzigartig und originell gehalten wird.« Ebd., S. 240. Vgl. auch Crimp, Douglas: »Die aneignende Aneignung«. In: Amelunxen (Hg.): *Theorie der Fotografie IV*, S. 250–255.

36 Laut Auskunft von Keller und Wittwer zeigt die Hausfassade auf der ursprünglichen Fotografie ein aus einer Fensteröffnung bleckendes Feuer, das für *Say Hello to Peace and Tranquility* wegetruschiert wurde.

37 Siehe Räder, Marc: *Scanscape. A visual essay about a global phenomenon*. Barcelona 1999, Abb. S. 96.

Vor diesem Hintergrund läßt sich die mit Modell- und Modellierungstypen arbeitende Repräsentation von Keller und Wittwer als eine Reflexion über die Strategien der Repräsentation selbst erfassen. Keller und Wittwer adaptieren die Theoreme Baudrillards und gehen mit ihrer Arbeit noch einen Schritt weiter, wenn sie das kalifornische Paradigma Disneyland überbieten, indem sie das Baudrillardsche Simulakrum im Gebrauch des für ihr Werk basalen Mediums, der Fotografie, performieren.<sup>38</sup>

### 3. Die Performanz des Simulakrum: das »Simulakrale«

Es war bekanntlich der Einsatz der Fotografie, der in der Geschichte der Bildtheorie das System von Vorbild und Kopie, Original und Fälschung, Replikation ersten und zweiten Grades zu dekonstruieren vermochte. Die Fotografie als solche – als eine mechanisch reproduzierbare, Bilder produzierende Technologie – stellte das Konzept der Einzigartigkeit des Kunst-Objekts, der Originalität seines Autors und der Individualität des sogenannten Selbst-Ausdrucks in Frage. Authentizität und Subjektivität als Kennzeichen sogenannter Kunstfotografie wurden spätestens seit den sechziger Jahren immer wieder hinterfragt, und spätestens seit den Debatten um die Postmoderne in den achtziger Jahren gilt die Fiktionalität des Mediums als die bevorzugte Reibungsfläche der Fotografie.<sup>39</sup>

So begreift Rosalind Krauss in ihrem 1984 erschienenen Essay über die Fotografie und das sogenannte Simulakrale den Diskurs der Fotografie nicht als ein ästhetisches Phänomen, sondern als ein Projekt der Dekonstruktion, das seine Angriffsflächen in auktorialer Urheberschaft und einzigartiger Originalität eines Kunstwerks hat.<sup>40</sup> Demnach funktioniere die Fotografie als ein Simulakrals, das jene metaphysischen Setzungen bloßlege. Gerade die technische Existenzform des Mediums Fotografie als Multiple travestiere die Idee der Originalität; und mit der ästhetischen Differenz breche von innen her auch die Originalität zusammen, die von der Idee der Differenz abhängig sei. »Indem die Photographie die Multiplizität, die Faktizität, die Wiederholung und das Stereotyp im Inneren *jeder* ästhetischen Geste herausgestellt hat, dekonstruierte sie die Mög-

38 Baudrillard selbst hat die Fotografie in einer berühmt gewordenen Metapher als das ideale Medium der Simulation angedacht: »Jeder fotografierte Gegenstand ist nur die Spur, die das Verschwinden alles übrigen hinterlassen hat. Es ist ein nahezu perfektes Verbrechen, eine nahezu vollständige Auflösung der Welt, die nichts als den Schein eines solchen Gegenstands erstrahlen läßt [...].« Baudrillard, Jean: »Das perfekte Verbrechen«. In: Amelunxen (Hg.): *Theorie der Fotografie IV*, S. 256–260, hier: S. 256.

39 Vgl. zum Beispiel Solomon-Godeau, Abigail: »Spielen in den Feldern des Bildes«. In: Ebd., S. 223–239.

40 Siehe Krauss, Rosalind: »Eine Bemerkung über die Photographie und das Simulakrale«. In: Dies.: *Das Photographische. Eine Theorie der Abstände*. München 1998, S. 210–223. Zur Diskussion von Originalität unter anderem bei Rosalind Krauss vgl. Römer, Stefan: *Künstlerische Strategien des Fake. Kritik von Original und Fälschung*. Köln 2001, S. 100.

lichkeit der Differenzierung zwischen Original und Kopie [...]. Die Praktik des Multiplen, ob man von den Hunderten von Abzügen spricht, die vom selben Negativ gemacht werden, oder von den Hunderten von grundsätzlich ununterscheidbaren Photographien, die von [...] japanischen Männern gemacht werden könnten – diese Praktik ist von Künstlern nicht nur als niedere oder schlechte Form des ästhetischen Originals verstanden worden. Sie wurde auch als Unterminierung der ganzen Unterscheidung von Original und Kopie aufgefaßt.«<sup>41</sup>

Krauss nimmt Bezug auf die These Pierre Bourdieus, wonach die Fotografie als eine *art moyen*, als eine Praktik, die vom Durchschnittsbürger betrieben werde, betrachtet werden und im Hinblick auf ihre sozialen Funktionen als ein sozialer Index definiert werden müsse.<sup>42</sup> So sei, laut Bourdieu, etwa die Familien-Fotografie – und für diese werde die Fotografie hauptsächlich verwendet – ein Beweis für die Einheit der Familie und zugleich ein Werkzeug, um diese Einheit zu bewerkstelligen. Diese Funktion bedinge eine beharrliche Stereotypisierung des fotografischen Sujets und der Art und Weise, wie selbiges wiedergegeben wird. Frontalität und Zentrierung, die alle Zeichen von Kontingenz und Zeitlichkeit verbannen, seien dabei die formalen Normen.

Die Praktik von Keller und Wittwer ist genau dafür ein Beispiel. Als eine Verkettung von Stereotypen reproduzieren ihre Fotografien, was schon eine medial vielfach gebrochene Reproduktion ist, womit »[...] der Fotografie an Gegenwärtigem nur das Gespenstische einer referentiell nicht mehr zu lokalisierenden Gegenwart anhaftet.«<sup>43</sup> Und wenn das Sujet ihrer Bilder künstliche Simulationen von Heimeligkeit sind, so ist deren *formale* Ausführung nicht weniger bewußt an den Mustern des kulturell schon Gegebenen orientiert.<sup>44</sup> Indem Keller und Wittwer die Strukturen und Mechanismen fotografischen Bedeuten, konkret: die Fotografie als Träger soziokultureller Wunschvorstellungen, exponieren und extremisieren, installieren sie ihre Bilder als Instrumente einer kritischen Praxis.<sup>45</sup> Das ›Ausspielen von Codes bildet hierbei den *modus operandi* für eine Kunstpraxis, deren Erscheinungsbild auf der Erkenntnis fußt, daß alle Formen der Repräsentation bereits kon-

41 Krauss: »Eine Bemerkung über die Photographie und das Simulakrale«, S. 217 f.

42 Siehe Bourdieu, Pierre u. a.: *Eine illegitime Kunst. Die sozialen Gebrauchsweisen der Fotografie*. Frankfurt/M. 1981.

43 Amelunxen, Hubertus v.: »Ästhetik und Simulakrum«. In: Ders. (Hg.): *Theorie der Fotografie IV*, S. 207–209, hier: S. 208.

44 Signifikanterweise entstammen die die Modellbauwelt ausstaffierenden Fotografien der plan-symmetrisch ins Bild gesetzten Einfamilienhäuser einer früheren Arbeit von Keller und Wittwer mit dem Titel *O. T. Love is in the Air*, die diese Fotografien auf einem Display präsentiert, das demjenigen im Schaufenster eines Immobilienmaklers nachempfunden wurde (die Fotografien sind auf Tafeln aufgebracht, die in einem Rahmen mit geringer Geschwindigkeit rotieren).

45 Zu dieser Praxis vgl. auch Solomon-Godeau: »Spielen in den Feldern des Bildes«, insbesondere: S. 225–228.

ventionalisiert sind. Fortwährend konfrontieren uns die Bilder des Loops mit formalen Normen, die die Ergebnisse institutioneller Rezepte sind: Frontalität und Zentrierung nicht nur als Konvention der Familien-Fotografie, sondern auch als kommerziell zugerichtete Norm einer Immobilien-Fotografie. Durch die Überdehnung dieser Bild-Codes wird die Überdeterminierung der Bilder so sehr unterstrichen, daß sich das Bild schließlich selbst in Frage stellt. Damit produzieren Keller und Wittwer Meta-Fotografie, die die Kanonisierungen eines bestimmten Typs konventioneller Fotografie rekapituliert, steigert und letztendlich dekonstruiert.

Konsequent weitergedacht wird die Logik der Simulation durch eine Reflexion über das Medium Fotografie als Werkzeug der Simulation selbst. Die Produktion und Rezeption der Modellwelt von Keller und Wittwer sind ausschließlich den Gesetzen einer Kamera unterworfen.<sup>46</sup> Mit der Konstruktion des Modells durch die Optik einer Kamera, zumal einer Filmkamera, unterstreichen Keller und Wittwer die Aufhebung jeglicher Differenz zwischen Original und Kopie. Dieser Effekt wird verstärkt durch den Einsatz digitaler Bilder. Sind diese einerseits, da potentiell ohne Qualitätsverlust, noch exakter reproduzierbar, Kopien untereinander noch ununterscheidbarer, als dies für analoge Bilder bereits zutrifft,<sup>47</sup> stellen digitale Bilder andererseits auch die ontologische Unterscheidung zwischen einer Realität und dem Abbild derselben überhaupt in Frage.<sup>48</sup> Dadurch daß herkömmliche Filmbearbeitung und optischer Druck durch digitale Bildbearbeitung und -prozessierung ersetzt werden, verschwimmen die Grenzen zwischen Produktion und Postproduktion, zwischen Aufnahme und

46 Keller und Wittwer möblierten die Arbeitsplatte, indem sie die Kamera auf ihrem Vehikel an deren Rändern entlangschoben und jeden Eingriff ausschließlich anhand des Kamerabildes auf einem Monitor kontrollierten (Abb. 1).

47 Siehe beispielsweise Mitchell, William J.: *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the post-photographic Era*. Cambridge (Mass.)/London 1992, S. 6 und 49.

48 Einen in dieser Hinsicht frühen Vorläufer hat die komplexe Simulation von Keller und Wittwer in *Times Square*, einer fünfzehnminütigen Animation, die 1985 von Peter Bosselmann, dem Direktor des Environmental Simulation Laboratory der University of California in Berkeley, programmiert wurde. Die digitale Simulation sollte demonstrieren, daß das vitale Erlebnis der für die Tourismusindustrie so wichtigen Attraktion Times Square in New York City verloren ginge, wenn die vorgesehenen Sanierungspläne in unveränderter Form durchgeführt würden, und speiste zu diesem Zweck Fotografien von Architekturmodellen in Fotografien von realen Örtlichkeiten ein. Siehe Rosler, Martha: »Bildsimulationen, Computermanipulationen: einige Überlegungen«. In: Amelunxen, Hubertus v./Iglhaut, Stefan/Rötzer, Florian (Hg.): *Fotografie nach der Fotografie*. Dresden/Basel 1995, S. 36–57, hier: S. 47. Bekanntlich wurden historisch auch vor der Synthetisierung digitaler Bildwelten ähnlich suggestive, analoge Simulakra generiert. So konnten sich noch vor einigen Jahren etwa Bauherren, die nicht gewillt waren, auf die von der Fotografie suggerierte Wahrhaftigkeit zu verzichten, zwecks Simulation geplanter Gebäude in verschiedensten Umwelten an ein Unternehmen namens Hedrich-Blessing wenden, das auf das Hybridisieren fotografischer Negative spezialisiert war, wobei Bilder eines Architekturmodells mit Bildern eines in Frage kommenden Standortes kombiniert wurden. Siehe Sobieszek, Robert A. (Hg.): *The Architectural Photography of Hedrich-Blessing*. New York 1984. Dieses und weitere Beispiele erwähnt Rosler: »Bildsimulationen, Computermanipulationen: einige Überlegungen«, S. 37–41.

Bearbeitung. Sieht man von der Frage der analogen oder digitalen Repräsentation eines Bildes ab und nimmt das Verfahren der Bildgenerierung selbst in den Blick, dann lassen sich auch 3D-Computergrafiken als digitale oder synthetische Fotografie denken.<sup>49</sup> Da es bei der Digitalisierung weder Original noch Negativ geben muß, meldet das digitale Bild an der Beziehung zwischen Signifikat und Signifikant grundsätzliche Zweifel an.

Darüber hinaus performieren Keller und Wittwer die Logik der Simulation nicht nur im Medium des fotografierten Bildes, sondern auch mit der Disposition des Loops selbst. Ihre Simulakra sind in der reinen Wiederholung eingeschlossen, ihre künstliche Welt nimmt sich selbst als Modell und dreht sich in einer zwanghaften, theoretisch unbegrenzten Wiederholung der Zeichen um sich selbst, so wie gemäß Baudrillard ein gigantisches Simulakrum, das »[...] sich niemals gegen das Reale austauschen läßt, sondern nur in sich selbst zirkuliert, und zwar in einem ununterbrochenen Kreislauf ohne Referenz (réf rence) und Umfang (circonf rence).«<sup>50</sup> Die digital prozessierten Daten im Fluß sind gleichsam analog den Bildern im Fluß des Videoloops.

Es sind zwei herausstechende Zeichen, die abschließend f r die vorgestellte Deutung des Werks als eines Metadiskurses  ber die Logik der Simulation reklamiert werden k nnen. Nach Baudrillard sei in der Fr hen Neuzeit das Vorget uschte zusammen mit dem Nat rlichen entstanden – in seiner Typologie die erste Ordnung des Simulakrum, in der noch die Differenz von Realit t und Schein existiert. »Dort«, so Baudrillard, »im barocken Heroismus des Stucks [...] l sst sich die Metaphysik der Imitation dechiffrieren, und neue Ambitionen des Menschen erleben ihre Renaissance – in einer *weltlichen Demiurgie*, in einer Transsubstantiation der gesamten Natur in eine einzige Substanz [...]. Der Weg ist frei f r unerh rte Kombinationen, f r alle Spiele, f r alle Imitationen – das prometheische Streben der Bourgeoisie st rzt sich zun chst auf die *Imitation der Natur* [...]. In den Kirchen und Pal sten nimmt der Stuck alle Formen auf, imitiert alle Materialien, die Samtvorh nge, die Holzgesimse, die fleischigen Rundungen der K rper. Der Stuck zaubert aus dem unwahrscheinlichen Durcheinander von Materien eine einzige neue Substanz, eine Art von allgemeinem  quivalent f r alle anderen Materien, [...] weil sie selbst eine Substanz der Repr sentation, Spiegel aller anderen ist.«<sup>51</sup> Mithin verk rpert der Stuckengel f r Baudrillard musterg ltig ein demiurgisches Streben, wie bei Steven Millhau-

49 Siehe Manovich, Lev: »Die Paradoxien der digitalen Fotografie«. In: Amelunxen/Iglhaut/R tzer (Hg.): *Fotografie nach der Fotografie*, S. 58–66, hier: S. 63. Von einem »Zusammenbruch der indexikalischen Beziehung zwischen der Fotografie und ihrem Objekt« spricht in diesem Zusammenhang Lunenfeld, Peter: »Die Kunst der Posthistoire. Digitale Fotografie und elektronische Semiotik«. In: Ebd., S. 93–99, hier: S. 97.

50 Baudrillard: »Die Pr zession der Simulakra«, S. 14.

51 Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*, S. 81f.



Abb. 8

ser das eines *artifex divinus*, das danach trachtet, die natürliche Beschaffenheit der Dinge durch eine synthetische zu ersetzen.

Keller und Wittwer rufen den Stuckengel Baudrillards in ihren ›Gipsplastiken‹ auf, doch potenzieren sie seine Programmatik zugleich (Abb. 8). Ihre simulierten Gipsplastiken<sup>52</sup> figurieren tatsächlich angemalte Modellbaufiguren, die dem Sortiment der Firma Preiser entstammen. Nach dem Bild des Menschen modelliert, geht mit diesen im besonderen die Realität in der Hyperrealität unter, verschlingt das Simulakrale jedes *fundamentum in re*. Mit der Anspielung auf jene Substanz universeller Repräsentation wird das Reale quintessentiell nicht nur als das vorgeführt, was reproduziert werden kann, sondern als dasjenige, was immer schon reproduziert ist. Oder, um noch einmal ein Bild Gilles Deleuze' zu gebrauchen: Das Zeichen wird als eine Maske verstanden, »die einen Verkleidungsprozeß ausdrückt, in dem es hinter jeder Maske noch eine weitere gibt«<sup>53</sup>. Die angemalten Modellbaufigürchen von Preiser bedeuten somit eine ideale Simulation der Welt, die sich in einer universellen Substanz wie in der uni-

52 Gips ist bekanntlich neben Kalk und Sand einer der drei Bestandteile von Stuck.

53 Deleuze: *Logik des Sinns*, S. 322.

versellen Kombinatorik dieser Substanz ausdrückt. Genau dies scheint den Designern von Preiser vorgeschwebt zu sein, wenn sie auf der vorletzten Seite ihres Miniaturfiguren-Kataloges ihr Credo dem Leser noch einmal *materialiter* auseinanderlegen (Abb. 9). Hier wird dem Kunden das Potential des neuen, künstlichen Menschen, bezeichnenderweise »Adam« und »Eva« getauft, noch einmal in seiner ganzen Vielfalt, nach diversen Konfigurationen einzelner Gliedmaßen und möglicher Torsi sortiert, vor Augen gestellt – und damit nach der Maßgabe von Preiser die Erschaffung der Welt aus einer einzigen, perfekten Substanz.<sup>54</sup>

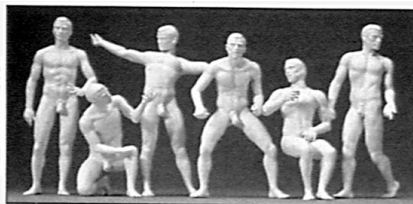
Das zweite Meta-Zeichen der Arbeit von Keller und Wittwer ist fast unsichtbar. Auf einer fotografierten Grundstücksmauer hinterlassen sie ihre Signatur in Gestalt eines *Tak* und beflecken mit diesem das aseptische Idyll des bürgerlichen *hortus conclusus* (Abb. 10). *Taks* als eine Form des Graffiti verstehen sich als anarchische Gesten, die einen urbanen Raum territorialisieren. Sie fungieren sowohl als Markenzeichen wie auch als Deckname, vereinen also den Anspruch auf Individualität und Anonymität. Daß Keller und Wittwer mit ihrer Signatur zugleich Subjekt und Objekt ihrer Bilder sind, ist wichtig für deren konzeptuelle Kohärenz. Denn einerseits steht das komplexe Zeichen des *Tak* als handschriftliches Graphem der Künstlerinitialen für die Idee der Individualität ein. Andererseits stellen sich die Künstler durch das Spiel mit der Stereotypie eines *Tak* in ihrem Werk selbst als Stereotypen dar, arbeiten an der Aufhebung auktorialer Präsenz und weigern sich, in radikaler, konsequenter Fortführung des Simulakralen, den Künstler noch als eine Quelle von Originalität verstehen zu wollen und als einen Garanten kritischer Distanz zu einer Welt, gegen die er angeht, von der er aber selbst kein Teil ist. In diesem Oszillieren dekonstruiert der i-Punkt von *Say Hello to Peace and Tranquility*, die Signatur, die gesamte Metaphysik der Repräsentation; »sogar das Selbst, welches ein Original hervorgebracht haben könnte, wird als Kopie enttarnt.«<sup>55</sup> Das angeblich autonome Selbst wird als nichts anderes als eine kontinuierliche Folge von Repräsentationen, Kopien und Fiktionen enthüllt. »Realität« ist demnach genausowenig in der Welt verortbar wie »Authentizität« im Autor.<sup>56</sup> Traten die Imagineers von Disneyland im Denken Baudrillards noch an, um eine Inszenierung zur Rettung der Realität zu erschaffen, lassen sich Keller und Wittwer als Imagineers zweiter Potenz ver-

54 Zu dieser Deutung paßt, daß die folgende, letzte Katalogseite ein lineares, in geno- wie phänotypischer Hinsicht regelrechtes Evolutionsschema der »Adam«-Figur in neun Phasen zeigt: Zu Beginn wird der Mensch aus einzelnen Gliedern zusammengefügt, gewinnt gleichsam seinen aufrechten Gang, wird dann mit Kleidung sowie Schmuck angetan, förmlich zivilisiert, um schließlich, mit seinem »natürlichen« Inkarnat bemalt, die lebensechte Simulation des Menschen in spielzeugweltlichem Maßstab zu figurieren. Siehe Katalog »Preiser« Miniaturfiguren und Zubehör. 1996–97, S. 49.

55 Crimp: »Die fotografische Aktivität der Postmoderne«, S. 246.

56 Vgl. Solomon-Godeau: »Spielen in den Feldern des Bildes«, S. 234.

1:22,5



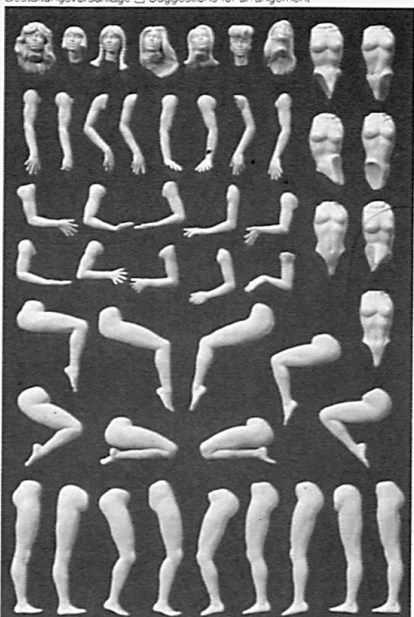
Gestaltungsvorschläge □ Suggestions for arrangement



Gestaltungsvorschläge □ Suggestions for arrangement



45900 Packungsinhalt □ Contents of package



45901 Packungsinhalt □ Contents of package



Originalgröße  
Actual size

Preisler

**Modellfiguren II. »Adam und Eva«.**  
Maßstab 1:22,5. Passend zur LGB.  
Aus Kunststoff.  
Kombinationsbausätze.  
Modelle verkleinert abgebildet.

**Model figures II. »Adam and Eve«.**  
1/22.5 scale. To match with LGB.  
Made of plastic. Combination kits.  
Models shown in reduced size.

45900 Modellfigur - Adam - 6 unbenalzte Modellfiguren im Bausatz. Einzelteile aus Polystyrol. Materialfarbe weiß □ Model figure - Adam - 6 unpainted model figures in a kit. Parts made of polystyrene. Material in white colour

45901 Modellfigur - Eva - 7 unbenalzte Modellfiguren im Bausatz. Einzelteile aus Polystyrol. Materialfarbe weiß □ Model figure - Eve - 7 unpainted model figures in a kit. Parts made of polystyrene. Material in white colour

Copyright © by Preisler KG 1992

Jede gewerbliche Nutzung unserer Modelle ohne unsere schriftliche Genehmigung verletzt bestehende Urheberrechte und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. The use of these models for commercial purchases requires our written authorization. These models are protected by copyright. Unauthorized use will be prosecuted under civil or criminal law as appropriate

1:22,5

Abb. 9



Abb. 10

stehen, als demiurgische Werkmeister des Simulakralen. »[E]s ist die unterschwellige Wahrnehmung (eine Art sechster Sinn) des Tricks, der Montage, des Szenarios, von der Überbelichtung der Realität bis zum Ausleuchten der Modelle [...] eine ästhetische Realität, die nicht mehr durch die [...] Distanz der Kunst zustande kommt, sondern durch ihren Aufstieg [...] in die zweite Potenz, durch die Antizipation und Immanenz des Codes. Eine Art von unfreiwilliger Immanenz überlagert alles, eine taktische Simulation, ein unentwirrbares Spiel, mit dem sich ein ästhetischer Genuß verbindet, der Genuß an der Lektüre und den Spielregeln. Travelling [...] der Medien [...] und der Modelle, der blinden und glänzenden Welt der Zeichen.«<sup>57</sup>

57 Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*, S. 118. – Für kritische Lektüre und wertvolle Hinweise danke ich Kathrin Peters, Köln.