

Barbara Herold / Felix Pöchhacker: MIRAGE MIRAGE

periscope:project:space, Salzburg

28. September – 20. Oktober 2018

Der Titel der Ausstellung MIRAGE MIRAGE lässt bereits schließen, dass hier mehr passiert, als auf den ersten Blick ersichtlich ist. Eine *mirage*, eine Fata Morgana, in Form einer Augmented Reality App für iPhone/iPad von Barbara Herold fügt dem recht kargen Raum etwas Anwesendes und zugleich Abwesendes hinzu. Auch Felix Pöchhackers Arbeiten, insbesondere zwei Abgüsse, verweisen indexikalisch auf Nicht-Vorhandenes. Etwa in Pöchhackers *Untitled (wave)* (2018), einer Bleiplatte, die behauenen Stein in seiner Negativform abbildet, wird ein Zustand suggeriert, der zwischen flüssig-leicht und verknöchert-schwer oszilliert. Dieses Dazwischen, das kein Entweder-oder, keine Fixierung auf eine Position nahelegt, möchte ich als Eindruck, den die Präsentation hier anbietet, in den Vordergrund rücken.

Ich möchte mich daher zwei Motiven oder Bewegungen nähern, um diese Zwischenräume zu beschreiben. Dazu habe ich zwei Gegensatzpaare gewählt: Liquidität–Verknöcherung und Innen–Außen. Ich möchte überlegen, wie diese Dichotomien in MIRAGE MIRAGE produktiv zugunsten eines Dazwischen aufgelöst werden.

Während sich Barbara Herold in ihrer künstlerischen Praxis mit zeitgenössischen Konstruktionsformen von „Realität“ beschäftigt und sich dabei dem flüssigen, digitalen Raums zuwendet, scheinen die Arbeiten von Felix Pöchhacker etwas fester verankert. Teils haben sie eine direkte, physische Verbindung zum Raum, eine gewisse Massivität und eine Referenz auf harte, dichte Materialien wie Stein. Hervorzuheben sind hier der etwa 1,40 m hohe, fassförmige Gipsabguss eines „Mahlgangs“ aus den Untersberger Steinbrüchen. Etwas südlich von Salzburg gelegen, sind diese bekannt ist für den Kalksteinabbau („Untersberger Marmor“).

Pöchhacker verweist auf den händischen, arbeitsintensiven Abbau von Kalkstein, der traditionell einen Grundstoff bildhauerischer Arbeit bildet. Die händische Bearbeitung ist dem Material eingeschrieben. Auch die schon erwähnte Platte ist ein Abguss, ein Bleiprägedruck einer bearbeiteten Steinoberfläche, die, ebenso wie der Gipsabguss, spurhaft auf etwas Abwesendes verweist.

Für Felix Pöchhacker sind ortsspezifische Fragen ebenso wichtig wie medienspezifische Probleme rund um Material, Repräsentation und kulturelle-ökonomische Fragestellungen. Während diese beiden Arbeiten ein hohes Maß an Aufmerksamkeit auf die Oberflächenstruktur und die haptischen Qualitäten legen, ist die dritte Arbeit, die Felix Pöchhacker in MIRAGE MIRAGE wird, ein ortsspezifischer Eingriff.

Der Künstler interessiert sich für Winkel, Nischen, Raumabschnitte, Bereiche, die sonst wenig Aufmerksamkeit erhalten – die, im Gegenteil, eher als Hindernis oder unliebsame Flecken behandelt werden. So hat das kleine Ladenlokal, mit drei beispielbaren Wänden nicht nur eine ungenutzte Nische, sondern auch ein großes, straßenseitiges Schaufenster. Dieses wird von Felix Pöchhacker mit einem Gestänge bespielt. Wenngleich die Form einem Riegel gleicht, einer Absperrung, schafft diese Struktur eine Verzahnung von Innen und Außenraum und somit eine Schwelle.

Ein dünnes Metallgestänge, an beiden Seiten in der Wand befestigt und mit einem zusätzlichen, vertikalen „Steher“ fixiert, umreißt eine Bar oder einen Tresen. Ohne eine abschließende Fläche anzubieten erscheint dieser Eingriff als leere Geste, als zögerliche oder wieder zurückgezogene Einladung. Einige EFES Aschenbecher – geschnittene, braune Glasflaschen – sind davor am Boden platziert. Sie verleihen der Szenerie ein mediterranes Flair und erinnert an vorangegangene Arbeiten des Künstlers. Es ist schnell klar, dass hier keine Partizipation möglich ist, handelt es sich doch um keinen sozialen Ort und keine klassische Künstlerbar. Die Bedeutung liegt hier eben nicht im potentiellen Zusammenkommen, in der Interaktion, sondern in der tatsächlichen Rahmung des Schaufensters als Nicht-Ort und Scharnier zwischen Innen- und Außenraum.

Die bunten, poppigen Arabesken, die in Barbara Herolds iPhone/iPad-App in geordneten Bahnen über den Screen ziehen und sich in weniger geordneten Formen wieder auflösen, sind von den Ecken und Kanten des Raums begrenzt. Wohlgermerkt ist dieser zähmende Raum ein Realraum, dessen Grenzen konkret und unbeweglich scheinen.

Barbara Herold sprengt diese Begrenzungen nicht, sondern fügt leichte Brechungen und Verschiebungen in ihr digitales Modell ein, die das Augenmerk auf den Raum selbst zurücklenken. Wenngleich diese minimalen Inkongruitäten zum Teil der sich erst entwickelnden Technik geschuldet sind, also eine mediale Ursache haben, kann hier von *glitches* gesprochen werden, die unsere Aufmerksamkeit auf die Form lenken.

Die Künstlerin interessiert sich in dieser Arbeit für den Barock im sehr konkreten und im weiten Sinne. Sie arbeitet zumeist ortsspezifisch und installativ und, wie in der hier gezeigten Arbeit, an den Schnittstellen des Digitalen, den Schwellenräumen zwischen dem Realen und dem Digitalen. Im Kleinen bietet uns die App eine Art Wasserspiel, ein pastelliges Stück des „barocken Firlefanzes“ (Barbara Herold), der sonst die Fassaden der Stadt schmückt. Die spielerischen Qualitäten der Arbeit sind sicher hervorzuheben und es ist kein Zufall, dass sich die Künstlerin an Wasserspielen, etwa jenen in Hellbrunn bei Salzburg, orientiert hat. So ist der Barock nicht nur in seiner materialisierten, gebauten Form ein zentraler Teil der Stadt. Er ist im Reichtum an Grundrissen und Oberflächen zu finden, aber eben auch in der ephemeren Form des Wasserspiels.

In einer zweiten Hinsicht ist der Vergleich dieser Augmented Reality Arbeit und dem Barock erhellend. Es geht hier nicht nur um Nachahmung und Täuschung, wie in der Virtual Reality, die auf eine völlige Immersion abzielt, sondern um eine Überformung und Überschreibung des Vorhandenen. In diesem Zusammenhang sei daran erinnert, dass der Barock eine Zeit der Aneignung ist. Insbesondere gotische Bausubstanz wurde teils oberflächlich, teils mit strukturellen baulichen Eingriffen dem Geschmack der Zeit entsprechend appropriiert. Natürlich, der Barock ist eine Überschreitung und eine Zeit des Simulacrams. Andererseits ist er eine Überschreibung, eine materielle Inskription in das Vergangene. Die Modifikation der Wirklichkeit ist immer zugleich eine spielerische Aneignung und eine Materialisierung von Herrschaftsansprüchen.

Eine ähnliche Doppelstruktur zeigt sich im Medium der Augmented Reality. Beispielsweise im beliebten Pokémon Go. (Sie erinnern sich an die vielen Jugendlichen, die mit Powerbanks ausgestattet die entlegensten Ecken der Städte erkundet hatten.) Das Spiel, eine Augmented Reality App ist eine Form der Aneignung der Stadt. Wenn man es mit dem Vokabular von Michel de Certeau sagen will, eine „Kunst des Handelns“ und eine Ermächtigung des Individuums, die von der gebauten Umgebung vorgegebenen Pfade zu verlassen und kreative Formen der Resistenz zu entwickeln.

Dennoch geht es hier auch um Fragen, die sich eher in den Tiefen des Codes befinden, als an der bunten Oberfläche, auf die auch Barbara Pöchhacker in ihrer Arbeit anspielt. Wie etwa die häufig kritisierte Übermittlung von GPS-Bewegungsdaten und deren Auswertung für Werbezwecke in kommerziellen Spielen. Die mediale Welt oder besser, die mediale Vermittlung der Welt, ist omnipräsent und dringt in die meisten Bereiche des alltäglichen Lebens vor.

In Zeiten, in denen Head-Up-Displays, Live-Übertragungen von Sportveranstaltungen mit eingeblendeten Grafiken, oder Formate aus der Unterhaltungs- und Spieleindustrie, zunehmend in den Alltag miteinfließen, baut die Künstlerin Imperfektionen und Brechungen in die Struktur der digitalen Wirklichkeit ein. Das Desideratum, die Forderung nach nahtlosen Übergängen zwischen Realraum und Simulation ist nicht nur eine Frage der Technik, die den Wünschen von Produzent_innen und Konsument_innen noch hinterherhinkt. Dieser Übergang ist genauso ein zentraler Punkt in einer größeren, ideologischen Fragestellung.

Im Gegensatz zur immersiven Virtual Reality (etwa in Form von Oculus Rift Brillen), ist Augmented Reality ein instrumenteller Wirklichkeitsbezug. Es handelt sich hier also um keinen reinen Ersatz, keine Scheinwelt, sondern um eine Form von Zugriff auf das Vorhandene. So ist der instrumentelle Bezug auf die Wirklichkeit, wie er in Herolds Arbeit greifbar wird, eine gezielte Überformung der Wirklichkeit und weniger ihr Ersatz. Das soll heißen, dass Herold den Rahmen, der hier die Ausstellungsfläche ist, sehr genau betrachtet hat und mit einer hohen Sensibilität behandelt. Mein Interesse gilt hier den spezifischen Brechungen, den *glitches*, die ein Zurücktreten erlauben. Beispielsweise hat sie das digitale Raummodell um wenige Grade gedreht, was eine minimale Brechung und Nichtübereinstimmung erzeugt. Es geht hier nicht um die totale Identifikation und Überlagerung zweier Ebenen sondern um Zwischenräume, die diese Arbeit auszeichnen.

Ähnlich wie Felix Pöchhackers Bar ist Barbara Herolds App auch ein ostentatives Angebot, das wieder zurückgenommen wird. Die poppigen, pastellfarbenen Teilchen – einzelne Elemente, die sich zu Strahlen formieren – folgen einem genauen Pfad, der nicht beeinflusst werden kann. Einzig die Richtung der Teilchen kann geändert werden und so ist die Interaktionsmöglichkeit auf zwei Buttons in der App begrenzt. Der Verlauf der Strahlen ist durch den Realraum begrenzt, eine Art Bühne die den Rahmen setzt. Gleichzeitig steckt in der App auch ein weiterer, vormodellierter Raum dahinter, der ebenso unsichtbar ist wie der Code des Programms.

Trotz der gegensätzlichen scheinenden medialen Zugriffe – Bildhauerei einerseits und Coding andererseits – zeichnet sich in MIRAGE MIRAGE eine Vielzahl von sichtbaren und unsichtbaren Räumen und Zwischenräumen vor unserem Auge ab.

—Christoph Chwatal