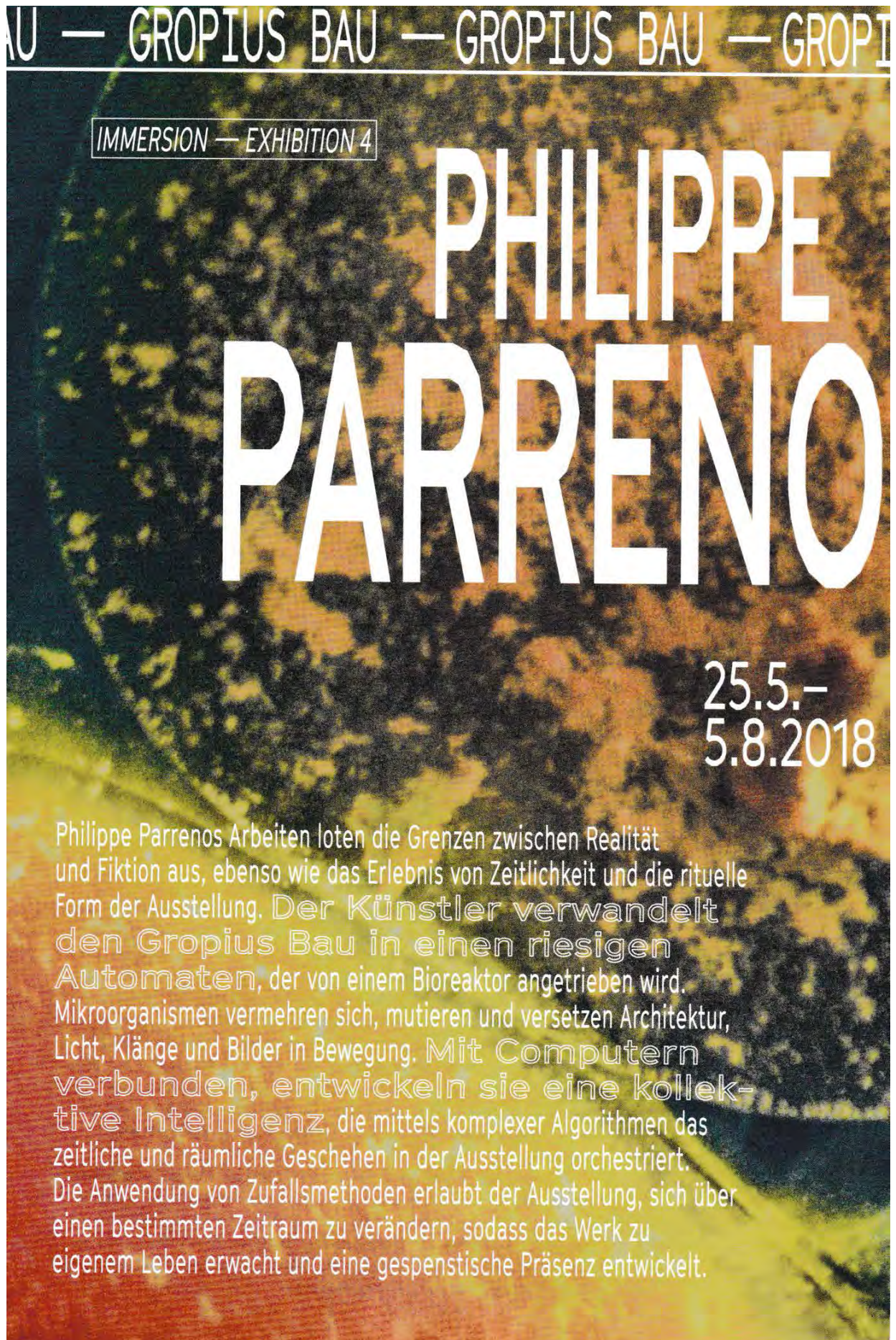




BAU — GROPIUS BAU — GROPIUS BAU — GROPIUS BAU

IMMERSION — EXHIBITION 4

PHILIPPE PARRENO

25.5.–
5.8.2018

Philippe Parrenos Arbeiten loten die Grenzen zwischen Realität und Fiktion aus, ebenso wie das Erlebnis von Zeitlichkeit und die rituelle Form der Ausstellung. Der Künstler verwandelt den Gropius Bau in einen riesigen Automaten, der von einem Bioreaktor angetrieben wird. Mikroorganismen vermehren sich, mutieren und versetzen Architektur, Licht, Klänge und Bilder in Bewegung. Mit Computern verbunden, entwickeln sie eine kollektive Intelligenz, die mittels komplexer Algorithmen das zeitliche und räumliche Geschehen in der Ausstellung orchestriert. Die Anwendung von Zufallsmethoden erlaubt der Ausstellung, sich über einen bestimmten Zeitraum zu verändern, sodass das Werk zu eigenem Leben erwacht und eine gespenstische Präsenz entwickelt.

La chaîne est belle

Hans Ulrich Obrist im Gespräch mit Philippe Parreno

Seit Monaten arbeitet der französische Künstler Philippe Parreno an seiner bisher größten institutionellen Einzelausstellung in Deutschland. Sie wird den Lichthof und das gesamte Erdgeschoss des Gropius Bau als Gesamtkunstwerk inszenieren. Zunächst als Virtual-Reality-Simulation entstanden, knüpft sie an frühere Ausstellungen des Künstlers an und entwickelt diese in einem permanent offenen Prozess weiter. Anlässlich der Berliner Ausstellung führen Parreno und Hans Ulrich Obrist ein Gespräch, das ihre bereits 1999 begonnene Interviewreihe fortsetzt.

[Hans Ulrich Obrist] Ein schönerer Anlass, Philippe zu interviewen, lässt sich kaum denken. Dies ist nun unser 31. Interview. Das erste fand 1999 im Café de Flore statt. Erinnerst du dich an unser gemeinsames Projekt „Alien Seasons“? Damit begann eigentlich die Entwicklung deiner außerordentlichen Serie von Ausstellungen als Gesamtkunstwerk. Womit wir auch schon beim Gropius Bau in Berlin angelangt wären. Zuvor würde ich aber gerne noch erfahren, was dir von „Alien Seasons“, von der Zusammenarbeit mit Jaron Lanier und von deinem Einbringen der virtuellen Realität noch in Erinnerung ist.

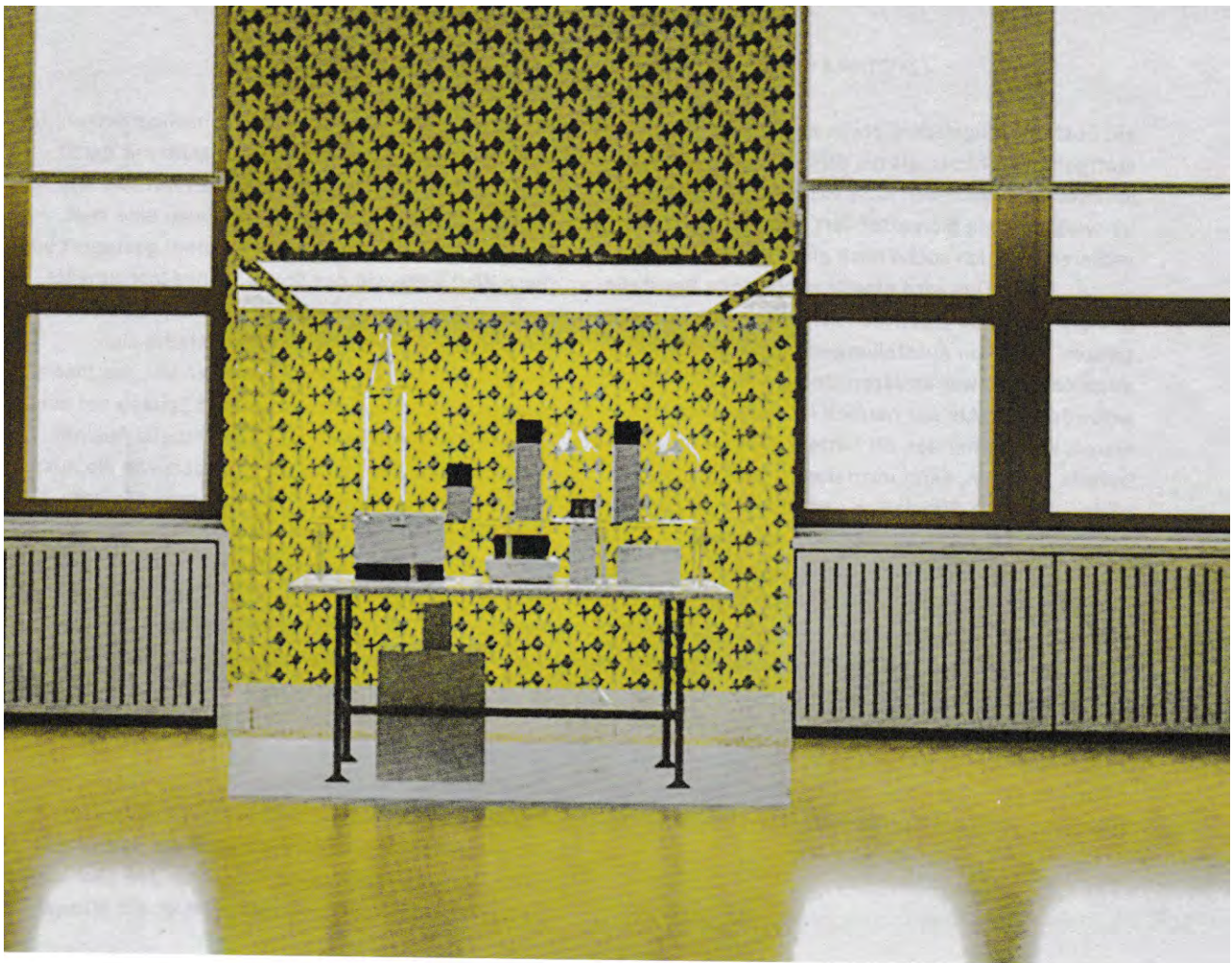
[Philippe Parreno] „Alien Seasons“ war ursprünglich als Überblicksausstellung geplant, wurde dann aber zu einer Serie eigenständiger Ereignisse. Ich suchte aber gerade nach einem Programm, einer Logik, um diese Einzelereignisse zu verknüpfen, und es schien mir das Allerbeste, wenn Jaron die Schau kuratieren würde. Jaron kam dann auch dazu, kuratierte aber gar nichts.

[HUO] Er zeichnete stattdessen einen Fisch.

[PP] Und wir unterhielten uns zum ersten Mal über Kopffüßer. Auch der Titel „Alien Seasons“ stammte von ihm. Wir hatten ein Gespräch, das mich auf die Idee brachte, mehr über nichtperiodische Systeme nachzudenken, also in gewisser Weise stochastischer. Ein Film begänne, und das Licht ginge aus. Der Film endete, und das Licht ginge an. Etwas wird geschehen, und dann wird nichts geschehen. Ein Videorekorder wird das Band zurückspulen ... John Cage pur. Und später ergab sich für uns in der Zusammenarbeit mit dir die Möglichkeit, das noch ein wenig weiter zu treiben.

[HUO] Sogar sehr viel weiter, denn in deinen Ausstellungen der letzten Jahre geht es nicht mehr um das stochastische Ein und Aus, sondern jede dieser Schauen lebt. Sie haben inzwischen mehr mit Biologie zu tun.

[PP] Aus meiner Arbeit wurde mit der Zeit ein animistisches Projekt – etwas, das für alle Zeit, in allem Raum existieren will. Das existiert, ohne lebendig zu sein. Das kommt und sich ändert und verwandelt über die ganze Bandbreite des Morphens oder der Oberflächentransformationen. Ich selbst betrachte diese Projekte als eine Art lange Kettenreaktion. In der Mathematik spricht man von einem Funktor.



[HUO] Du hast über deine Arbeit immer wieder gesagt: „La chaîne est belle“. Sie ist eine wunderschöne Kettenreaktion. Was den animistischen Aspekt angeht, bist du in neueren Versionen in China und Mexiko noch einen Schritt weiter in diese Richtung gegangen, indem du einen Dialog zwischen Mikroorganismus und Mensch in Gang gebracht hast. Und der Zeitstrahl der Ausstellung, also die Reihenfolge und Erscheinung der Ereignisse, ist nicht maschinisiert, sondern etwas Lebendiges, ein Bioreaktor und ein Wirt. Mir scheint, du hast in den vergangenen zwanzig Jahren etwas ganz Neues ins Spiel gebracht.

[PP] Mit Cage und seiner Generation ist der Gedanke aufgekommen, dass Dinge erscheinen und verschwinden können – in einem Kreislauf, der nicht unbedingt eine periodische Wiederkehr ist. Ein Vorgang wiederholt sich zwar, aber er wiederholt sich jedes Mal ein wenig anders. Cage hat das anhand von Zufallsoperationen vorgeführt. Beim Bioreaktor findet eine andere Art Zufallsgeschehen statt. Dinge kehren wieder oder verschwinden gewissermaßen in Abhängigkeit von den Fehlern dieses Bioreaktors. Zuerst ging es um das Ein und Aus, und ich selbst war derjenige, der diesen Moment festlegte – also wann „Ein“ zu Ende ist, wann „Aus“ beginnt. Jetzt lebt all das in gewissem Sinn. Man

Bioreaktor
VR-Ausstellungsansicht

könnte sagen, dass dieses Ding, was immer es ist, in den vergangenen zwanzig Jahren allmählich immer unabhängiger geworden ist.

[HUO] Interessanterweise lautete auch beim Serpentine Marathon Anfang dieses Jahres das Thema „The Guest, the Ghost, the Host“ – Duchamp lässt grüßen. Aber genau das ist auch dein Thema, denn in „The Yeast and the Host“ in Mexiko war der Wirt ein Schauspieler, der Klavier spielte und dadurch die Abfolge der Ereignisse änderte, sich um die Hefe kümmerte und von der Hefe Information erhielt, die anschließend von einem Rechner analysiert wurde. Und du hattest ein großartiges Gespräch mit einem Wissenschaftler in der Londoner City Hall während des Ideenfestivals „Guest, Ghost, Host: Machine!“ Wer also ist der Geist, wer ist der Gast, wer ist der Wirt? Und wie wird das in Berlin ablaufen?

[PP] Mir hat die Gleichung „A Guest + A Host = A Ghost“ von Duchamp immer schon gefallen. Ich stelle sie mir als eine vor, bei der man beide Variablen kennen muss (den Gast und den Wirt), um sie gestalten zu können, wobei der Geist eine Gestalt ist. In diesem Fall, nämlich in Berlin, bin ich

ein Gast und eingeladen, etwas zu machen: „Nichts wird stattgefunden haben als die Stätte“, sagte Mallarmé. Ich habe das Geschehen nicht vollständig unter Kontrolle. Ich weiß, dass ein Bioreaktor dort arbeiten und die Zyklen variieren wird. Ich suche nach einer Logik.

[HUO] Das wird eine faszinierende Baustelle, und sie führt uns eigentlich zurück zum Beginn dieser ganzen Serie von Ausstellungen mit Jaron Lanier, denn natürlich war es Jaron, der die virtuelle Realität erfunden hat. Als wir neulich in diesem Studio waren, kam es mir vor, als hätte ich die Berliner Schau bereits gesehen, denn mittlerweile gibt es diese erstaunliche 3D-Simulation und damit eine ganz neue Art, derartige Ausstellungen zu erarbeiten.

[PP] Als ich vor vier Jahren mit der Arbeit an der Schau im Palais de Tokyo begann, hatte ich sämtliche Werkzeuge der Architektur zur Verfügung und konnte damit jedes beliebige Objekt in einen dreidimensionalen oder virtuellen Raum stellen. Jetzt kann ich mithilfe eines VR-Programms auch mit Raum und Zeit spielen. Es bietet die Möglichkeit, eine Art Dramaturgie in Raum und Zeit zu erfinden. Und genau auf das „Erfinden“ kommt es hier an. Virtuelle Realität ist ein gutes

Werkzeug, um über alles Mögliche nachzudenken, und zwar ganz und gar virtuell. Ich mache mir damit ein Bild von Dingen, die es nie geben wird. Jarons Vorstellung ging viel eher dahin, dass man eine Welt betritt, die aber von keinem Programm gesteuert wird. Diese Welt wäre wie das Spielen eines Instruments, und man taucht umso mehr in sie ein, je besser man sein Instrument beherrscht. Jaron stellte sich die Welt der VR nicht als ein Drehbuch vor, das man ausführen muss, sondern eben wie das Spielen auf einem Instrument. In meinem Fall dient virtuelle Realität nur als Hilfsmittel, um herauszufinden, wie die Ausstellung aussehen und worum es darin gehen könnte. Ich rücke damit die Dinge (und Möglichkeiten) ein wenig von mir ab. Merkwürdigerweise ist mir die Ausstellung umso ferner, je mehr ich mich auf diese Art der Vorschau einlasse. Die virtuelle Realität dient dazu, ein wenig Distanz zu ihr aufzubauen. Ich sehe die Ausstellung jetzt mit anderen Augen und so, als wäre ich nicht ich selbst.

[HUO] Würdest du uns etwas über die Bestandteile der Berliner Schau verraten? Du hast aus allen diesen Elementen eine eigene Sprache geschaffen und kombinierst sie auf immer neue Art und Weise. Aber mir scheint, hier erwartet uns eine der spannendsten Ausprägungen oder Zusammenführungen aller dieser Elemente. Im Eingangsbereich wird es ein Wasser-

VR-Ausstellungsansicht



bassin geben. Kannst du den Parcours der Schau ein wenig beschreiben?

[PP] Es wird einen Teich im Lichthof geben, der den Himmel reflektiert. Der Teich ist eine Wiederaufnahme dessen, was ich in der Fondation Beyeler gemacht habe. Und in der Nähe des Teichs befindet sich die Glühwürmchen-Animation, die wie ein zellulärer Automat funktioniert.

[HUO] Der Teich ist ein stehendes Gewässer, fast schon ein kleiner See, am Eingang. Aber tatsächlich steht das Wasser ja nicht, denn den Teich überziehen konzentrische Ringe.

[PP] Ja, die nenne ich „Sonic Water Lilies“. Das Gekräusel auf dem Wasser entsteht durch Schall, der von Seismometern im Gebäude ausgesendet wird. Also werden die Wellenmuster vom Gebäude erzeugt. Die Beleuchtung im Raum ist gesteuert. Wir haben es ansatzweise mit einer Landschaft zu tun.

[HUO] Diese Glühwürmchen sind ein Lebewesen, ein Automat. Aber du hast außerdem über mehrere Jahre hinweg Hunderte eigenwillige Schwarzweißzeichnungen von Glühwürmchen angefertigt und sie Engel und Dämonen genannt. Was hat es mit diesen Engeln und Dämonen auf sich?

[PP] Ich habe sie im Verlauf von zwei oder drei Jahren gezeichnet und angefangen, sie zu verschenken. So verbreiten sie sich. Als ich später die gescannten Zeichnungen im Ordner durchblätterte, sah ich in der Serie Bewegungen wie bei einem Daumenkino. Ich wollte sie aber nicht selbst animieren in der Art und Weise, wie man einen Zeichentrickfilm macht, und verwendete parallel dazu John Conways „Game of Life“ als eine Art Protokoll. Der Algorithmus wählt ein Bild aus und verknüpft es mit einem weiteren. Daraus entsteht eine Art *danse macabre*. Glühwürmchen leben und sterben in einem Totentanz, denn nur darum, nämlich um das Werden und Vergehen, geht es im Spiel des Lebens.

[HUO] Erstmals aufgetaucht sind die Glühwürmchen schon vor fast dreißig Jahren als eigenständige Arbeit im Gestrüpp rund um die Villa Arson, als Teil einer Ausstellung namens „No Man's Time“.

[PP] Diese Arbeit war nach einem Text von Pasolini mit dem Titel „Vom Verschwinden der Glühwürmchen“ benannt. Pasolini beschreibt darin den Wandel der Politik in der nördlichen Welt, wo die Menschen allmählich nicht mehr an Ideologien glauben und ihm auffällt, dass zugleich die Glühwürmchen allmählich verschwinden. So bringt er die Ideologien in Verbindung mit der Gegenwart – oder fehlenden Gegenwart – der Glühwürmchen. In der Villa Arson habe ich falsche Glühwürmchenschwärme erzeugt, indem ich Leuchtdioden in einem Busch verband. Die Arbeit war nur in der Dunkelheit zu sehen. Da die

Ausstellung aber im Sommer stattfand, wurde sie erst lange nach den Öffnungszeiten sichtbar, wenn längst keine Besucher mehr da waren. Das war der Beginn der Glühwürmchen als Anapher. Inzwischen haben sie die Form eines Automaten angenommen.

[HUO] Interessant finde ich, dass das Medium Film in der Berliner Schau eine sehr viel geringere Rolle spielt, jedenfalls verglichen mit den Ausstellungen im Hangar Bicocca oder bei der New Yorker Armory, wo Filme eindeutig im Mittelpunkt standen. Ich habe eine sehr besondere Arbeit gesehen, über die ich gern mehr wissen würde: Sie schlägt einen Bogen vom Mikro zu Makro, und es geht darin um Tintenfische.

[PP] „Anywhen“ heißt die neue Version dieses Films, den ich zuerst an der Tate gezeigt habe. Eine Bauchrednerin spricht den Kommentar, ohne ihren Mund zu bewegen, und dadurch macht dieser Kommentar einen sehr seltsamen Eindruck. Die Stimme legt sich über eine Abfolge von Bildern eines Tintenfischs, die im Atelier aufgenommen wurden, und der Hefekultur, die die Ausstellung steuert. „Anywhen“ ist eigentlich ein Film über diese Welt, eine nicht-menschliche Welt.

[HUO] Hast du nach all diesen wunderbaren Projekten, nach der langen *chaîne belle*, der Kettenreaktion dieser Ausstellungen noch irgendwelche unverwirklichten Vorhaben im Kopf? Utopische Ausstellungen? Träume?

[PP] Ja, und mir scheint, Inhalt dieses Traums wird es sein, sich auf eine andere Zeitlichkeit einzulassen. Ich finde, dass wir in unserer Vorstellung immer noch sehr auf einen Ausstellungsgedanken des 19. Jahrhunderts festgelegt sind, bei dem das Ereignis im Mittelpunkt steht. Ich möchte in meiner Fantasie darüber hinausgehen. Ich denke an das, was wir in Arles mit der Ausstellung „To the Moon via the Beach“ gemacht haben, wo es weder einen eindeutigen Anfang noch ein eindeutiges Ende gab.

[HUO] Und was liest du gerade? Letztes Mal hast du Jeff VanderMeer erwähnt.

[PP] Auf meinem Tisch liegt gerade in Buch von Simon During namens „Modern Enchantments“, das mich wirklich fasziniert. Außerdem lese ich die „Théorie du nuage“ von deinem Freund Hubert Damisch.

[HUO] Wir sollten dieses Gespräch dem Andenken an Hubert Damisch widmen.

[PP] Auf jeden Fall. Der Wolkentheorie von Hubert Damisch.

Eine Publikation
zur Ausstellung ist in
Vorbereitung und er-
scheint im Sommer 2018.