

Das Problem der Wirklichkeit, deren Wahrnehmung und der Wiedergabe von Realität besteht seit den Anfängen der Erzählung und Mythenbildung. Eng verflochten damit ist das Phänomen der Utopie und der Zukunftsvisionen.

Beginnend mit den Höhlenmalereien bis zur technischen Revolution, der ersten Zeichnung oder Ritzung in Stein bis zum Auftreten der Neuen Medien inkludieren Kunst und Philosophie als von der Gesellschaft beeinflusste und gleichzeitig gesellschaftsprägende Konstanten eine ständig wechselnde Auseinandersetzung mit diesem Problem.

Spätestens seit Bestehen der Fotografie, der über lange Zeit die größte Realitätstreue zugemessen wurde, wurde ein, auch für Malerei, Zeichnung oder Skulptur relevanter, neuer Diskurs zum Thema Realität und deren Reflexion in Gang gesetzt.

Mit den Medien Film, Video und dem Einsatz digitaler Medien, die schließlich eine weltumspannende Realitätserfassung und -verbreitung vorgaben, entstand große Skepsis gegenüber einer möglichen Erfassung, Manipulation und Überprüfbarkeit von Wirklichkeiten.

Nach der Bewusstseinsphilosophie Descartes', den unterschiedlichen Ansätzen von Kant, den Deutschen Idealisten oder den Positivisten ist es in der Philosophie vor allem Baudrillard, dessen Einfluss bis heute anhält: Er setzt den Begriff der Simulation ins Zentrum der Überlegung über das Verschwinden der Realität. Dabei handelt es sich um Simulationen, die nichts mehr bezeichnen, sondern nur mehr mit anderen Simulationen interagieren, wobei er die Medien, im Besonderen die Massenmedien als systemaushöhlende Faktoren benennt.

Innerhalb seines Simulationsmodells setzt er die Ordnung künstlicher Zeichenwelten ein, die er in Simulakren erster, zweiter und dritter Ordnung einteilt. Entspricht das Simulakrum erster Ordnung noch einer Deckungsgleichheit von Karte und Territorium, imitiert sozusagen die Natur, weicht dasjenige der zweiten Ordnung als vom Menschen entwickelter Apparat vom Abbild ab, produziert und reproduziert und trägt damit zur Auflösung des Realen bei. Das Simulakrum dritter Ordnung schließlich produziert ein selbstreferentielles System, das gleichzeitig die Hyperrealisierung des Realen nach sich zieht: "Von nun an ist es umgekehrt: (...) die Karte ist dem Territorium vorgelagert, ja sie bringt es hervor (...) Nicht die Karte, sondern Spuren des Realen leben hier und da in den Wüsten weiter, nicht in den Wüsten des Reiches, sondern in unserer Wüste, in der Wüste des Realen selbst." (Jean Baudrillard, *Agonie des Realen*, Berlin 1978, S. 8)

Christoph Weber interessiert Realitäten und deren Wahrnehmung, Untersuchungen von Begriffen, Ordnungssystemen und festgelegten Vorstellungsmustern, unterschiedliche Materialien, wie Wachs, Beton, Eisen, Kohlefaser oder Karton und deren Bedeutungsträgerschaft.

Ausgehend vom Medium der Fotografie über die Zeichnung, Video, Tonband, Architektur und Eingriffe im öffentlichen Raum entwickelt er einen neuen Skulpturenbegriff, der die Einlösbarkeit von formalen wie inhaltlichen Versprechungen reflektiert.

In konzeptueller Arbeitsmethodik entstehen dabei sinnlich erfahrbare, den jeweiligen Raum einnehmende Resultate, die zwischen Raumzeichnung, Kulisse, Objekt und Intervention oszillieren. Progressive Zerstörung konditionierter Begrifflichkeiten wie der Architekturzeichnung oder manipulativer Filmsequenzen gehören ebenso zu seinem Repertoire, wie die Untersuchung vorgegebener Bedeutungs- und Funktionszusammenhänge einer modernistischen und utopistisch eingesetzten Täuschungstechnologie wie z. B. das optische Vertrauen in gefakete Oberflächenstrukturen oder banale Dialoge, die er in ihrer monumentalen Anmutung als akustische Skulptur noch einmal überhöht.

So verdichtet er das Verhältnis zwischen Raum, Zeit, Bild und Ton; dabei verunsichert und erweitert er in Anlehnung und Weiterführung des *Matrix*-Baudrillard-Zitats "Willkommen in der Wüste des Realen" das Orientierungsbewusstsein des Betrachters ebenso, wie dessen Sinn für Wirklichkeit.

Wenn Slavoj Žižek diesen Begriff anhand des Films *Matrix* (1999) in Zusammenhang mit 9/11 setzt, verweist auch er auf die virtuelle Realität, innerhalb derer eine Reflexion auf Wirklichkeiten, welche auch immer, kaum mehr möglich erscheint. Mit dem Hinweis auf Science Fiction-Filme resümiert er: "Das Udenkbare, das geschah, war schon Gegenstand der Phantasie, sodass Amerika in gewisser Weise dem begegnete, worüber es fantasierte, und das war die große Überraschung." (Slavoj Žižek: "Willkommen in der Wüste des Realen", *Die Zeit*, Nr. 39, 2001)

Indem Christoph Weber selbst auf diesen Ansatz verweist, bestätigt er innerhalb seiner Arbeit einen kritischen Medienansatz. In seiner Auseinandersetzung mit den Begriffen des Realen, Hyperrealen und der Repräsentation reflektiert er auch auf die lange Geschichte von Science Fiction, ein Begriff, dessen Etablierung dem Verleger Hugo Gernsback in den 1920er Jahren zugeschrieben wird. Die Anfänge von Science Fiction liegen in der Antike und überschneiden sich mit Realitäten und deren möglicher Entwicklung, als Platon um 360 v. Chr. einen idealen Staat entwarf. Die Entwicklung führt weiter über mythologische Sagen und religiöse Prophezeiungen, Thomas Mores Vision einer idealen Insel namens Utopia, wobei der Name aus dem Griechischen *ou* = nicht und *topos* = Ort generiert wird oder Francis Bacons 1627 veröffentlichten Roman *The New Atlantis*, in dem zukünftige technische Entwicklungen bereits vorweggenommen werden. Mit der Erfindung des Teleskops entwickeln sich Schriften wie *Somnium* von Johannes Kepler (1634) oder *Cyrano* von Bergeracs *Histoire comique des états et empires de la lune* (1659). Das durch die Aufklärung veränderte Weltbild, das den Menschen als schöpferische Kraft erkennt, lässt den ersten datierten Zukunftsroman von Louis-Sébastien Mercier unter dem Titel *L'an 2440* im Jahr 1771 erscheinen und Mary Shelley beschreibt 1818 die Schöpfung der ersten Mensch-Maschine in Frankenstein; Jules Verne schließlich wird der bekannteste Vertreter utopischer Romane im 19. Jahrhundert.

Als erster Science Fiction-Film gilt *Le voyage dans la lune* (1902) von Georges Méliès, *Metropolis* von Fritz Lang entsteht 1927. Der sowjetische Filmpionier Dziga Vertov sah 1922 im Kino noch ein Dispositiv zur "Verwirklichung des im Leben nicht zu Verwirklichenden", soziale Manifeste wie dasjenige Le Corbusiers zur Erbauung der indischen Stadt Chandigarh 1948 und politische Utopien wie Vladimir Tatlins *Monument für die Dritte Internationale* von 1919 begleiten Zukunftsvisionen, die im Zuge der technischen Entwicklung und Weltraumforschung in den 1960er und 1970er Jahren verstärkt in Film, Architektur und gesellschaftlichen Umstrukturierungsmodellen auftreten.

Die Befragung der Realität spitzt sich heute, nach Filmen wie *The Truman Show* (1998) oder *Matrix* (1999) durch Reality Shows im Massenmedium Fernsehen und einem tatsächlichen parallelen Leben in *Second Life* durch die Zugänglichkeit im www erneut zu. Peter Weibel konstatiert dazu auf die Frage, ob wir, die realen Menschen, endgültig in der von Jean Baudrillard kritisierten Zeit angekommen sind, in der nichts mehr echt, alles bloß simuliert ist: "Wir sind weiter. Baudrillard bezog seine Simulationsphantasien immer auf Bilder und Gegenstände, nun sind wir bei Handlungen angelangt. Und das ist das, was die Medien, gerade auch die Medienkünstler, immer schon wollten, aber nie ganz erreicht haben: die Simulation von biologischem und sozialem Leben" (Peter Weibel: "Das neue Leben vor dem Tod", in: *Der Spiegel* 8/2007, S. 156)

Christoph Weber, der, ausgehend von intensiver Beschäftigung mit Film, Architektur und Kunst, vor allem mit der Entwicklung seit den 1960er Jahren wie Konzeptualismus, Minimalismus, Kontextkunst sowie mit Kunst- und Medientheorie seine Diplomarbeit bereits über die Materialität der entmaterialisierten Kunst schrieb, sucht in seiner Arbeit die Verbindung von konzeptueller Analytik und

sinnlicher Wahrnehmbarkeit, um Realitäten aus den oben beschriebenen Ansätzen in Form von konzeptuell-performativen Skulpturen zu befragen. Aus der Vermischung einzelner Medien, der Recherche vorhandener Bildmaterialien und in konstruktiver Reflexion auf reale Illusionsmuster generiert er neue, hochkomplexe Resultate.

Die Ausstellung in der Neuen Galerie besteht aus drei Teilen: Ausgangspunkt der ersten Arbeit *The first minutes of October, 2007*, ist der Film *Oktober* des Konstruktivisten Sergej Eisenstein aus dem Jahr 1927, der im Auftrag Stalins produziert wurde und die Oktoberrevolution von 1917 zeigt. Weber bearbeitet die erste Szene, in der die Statue des Zaren Alexander III. gekippt wird. Diese Statue wurde im Jahr 1912 in Moskau errichtet und ebendort 1921 demontiert. Im Film wird diese Szene allerdings als in St. Petersburg stattfindend suggeriert, obwohl am realen Ort 1927 gedreht. Für den Film wurde die stürzende Statue in Papiermaché nachgebildet. Die ausgewählte Szene erlangte wegen ihrer prägnanten Einstellungstechnik und des markanten Schnitts Berühmtheit.

Weber analysiert nun jede Einstellung genau, fokussiert eingenommene Perspektiven und überträgt Fixpunkte unter Berücksichtigung der Abstände zum zentralen Aufnahmemotiv planmäßig als CAD-Zeichnung (Computer Aided Design). Dieser folgt die Umsetzung auf Eisenplatten, die schließlich als dreidimensionale materialschwere Skulptur, die die Form eines Sterns annimmt, an die Wand montiert wird.

Ohne den Inhalt der Filmszene anzutasten, transformiert Weber eine zeitlich ablaufende Sequenz in das harte Material Eisen, aus dem unter anderem der Tatlin-Turm errichtet werden sollte; gleichzeitig steht es für Durchsetzungskraft, aber auch Gewalt. Parallel zur gewollten Rezeptionsästhetik schält er die dem System inhärente Form des Sterns heraus. Dessen Zustandekommen nämlich ergibt sich aus der vorgefundenen Matrix, verweist auf den kommunistisch-konstruktivistischen Stern und damit auf die Utopie des Sozialismus.

Weber löscht und entleert also einerseits die filmische Realität, gleichzeitig formuliert er aus der Ästhetik der Bildtransportation im Film eine symbolische Aufladung eben dieser.

Das dokumentierte Ereignis am historisch realen Ort wird unter der Befragung der Bedingungen kontextuell aufgeladen und einem neuen Sinn zugeführt, der Entschlüsselung ebenso herausfordert wie verunklärt. Als die Grenzen der Wand auslotende Skulptur untersucht die Arbeit nicht nur historische Bedingtheiten, sondern schreibt sich auch innerhalb des musealen Kontextes ein.

Die zweite Arbeit *untitled, 2007*, ist als Reflexion der typischen Kulissen von Science Fiction-Filmen zu sehen. War beispielsweise der Film *The Day the Earth Stood Still* noch mit sehr wenig Dekor ausgestattet, nehmen in den 1970er und 1980er Jahren, wie in *Raumschiff Enterprise* über *Star Wars* bis zu *The Fifth Element* Sicherheit versprechende Einrichtungen kontinuierlich zu. Christoph Weber interessiert die Funktion dieser Dekors, die darin besteht, Schutzversprechungen im Kontext zu im Film transportierten Ängsten aufzustellen. In der Darlegung der tatsächlich eingesetzten Materialien wie Karton oder billige Kunststoffoberflächen erweist sich deren Funktionslosigkeit als offensichtlich. Das Vertrauen und der gewollte Glaube an die Schutzversprechungen wird aber weitergeführt bis zur Konzeption alltäglicher Gebrauchsartikeldesigns; so wurde z.B. das Prinzip der in diesen Filmen verwendeten Verschaltungen in materiell verstärkter Form an Reisekoffern populär.

In seiner Arbeit entwirft Weber eine typische Kulisse aus den 1970er Jahren des Science Fiction-Films, einen Übergang von einer Realitätsebene in eine andere, die große Stabilität verspricht. Dabei entlarvt er auf deren Vorderseite in der Materialität aus den Ursprüngen des Kulissenbaus, des Pappkartons, die Vorspiegelung jeglicher Funktionalität, auf der Rückseite wird jedoch das Versprechen der Vorderseite vom Künstler selbst durch die Verwendung von echtem Kohlefaserlaminat eingelöst.

So wird diese versatzstückartige Skulptur zu einem weiteren Reflexionsfeld über Realitäten, Hyperrealität und Selbstreferentialität, wobei die schimmernde Ästhetik des schwarz glänzenden

Materials den Reiz des Haptischen, des tatsächlich Angreifbaren in sich trägt und damit selbst zur Verführung zum Glauben an Reales aufrecht erhält.

In der dritten Arbeit *Telefunken und Tesla, 2007* werden zwei Tonbandgeräte aus den 1950er-Jahren, ein west- und ein ostdeutsches - tatsächlich aber tschechoslowakisches - Fabrikat, als miteinander kommunizierende Kulissen eingesetzt. Dabei spielt Weber mit Erinnerungen, Wirklichkeiten in den Köpfen und dem privaten wie öffentlichen Umgang mit verfügbaren neuen Medien. Hier wird der Ton, die Sprache, der vorgegebene verbale Inhalt in Form eines scheinbaren Gesprächs auf sich selbst zurückgeworfen: Weber entnimmt bekannten Filmen wie *2001: A Space Odyssey*, *Blade Runner*, *Alien*, DDR-Filmen wie *Eolomea*, *Der schweigende Stern*, *Im Staub der Sterne* und Filmen aus der Zeit nach dem Kalten Krieg, wie *iRobot*, *Mission to Mars*, *The Thirteenth Floor* Dialoge, die monumental und bedeutungsschwer erscheinen, tatsächlich aber völlig banal sind. Damit werden Sätze, wie "Ich hoffe, Sie haben Recht" oder "Ich habe Angst" in ihre eigene Schleife gelegt, das Medium tatsächlich als Message auf sich selbst zurückgeworfen und der gewillte Zuhörer der Sinnlosigkeit im Versuch der Entdeckung einer Handlungsentwicklung ausgeliefert.

So taucht Christoph Weber einerseits in die Zonen von kollektiven Erinnerungen, überprüft deren Konstruktionsmethodiken und sucht andererseits, den Bereich zwischen Realität und medialer Repräsentation auszuloten. Materialien und deren Bedeutungsträgerschaften erscheinen dabei als ebenso wichtig wie die kritische Befragung von Vorgegebenem oder uns Umgebendem, was im Ausstellungstitel *silent disbelief* subtil und ironisch zum Ausdruck gebracht wird.

Informationstext zur Ausstellung **Christoph Weber *silent disbelief***, Neue Galerie Graz, Studio, 1. Juni. – 8. Juli 2007

© Elisabeth Fiedler