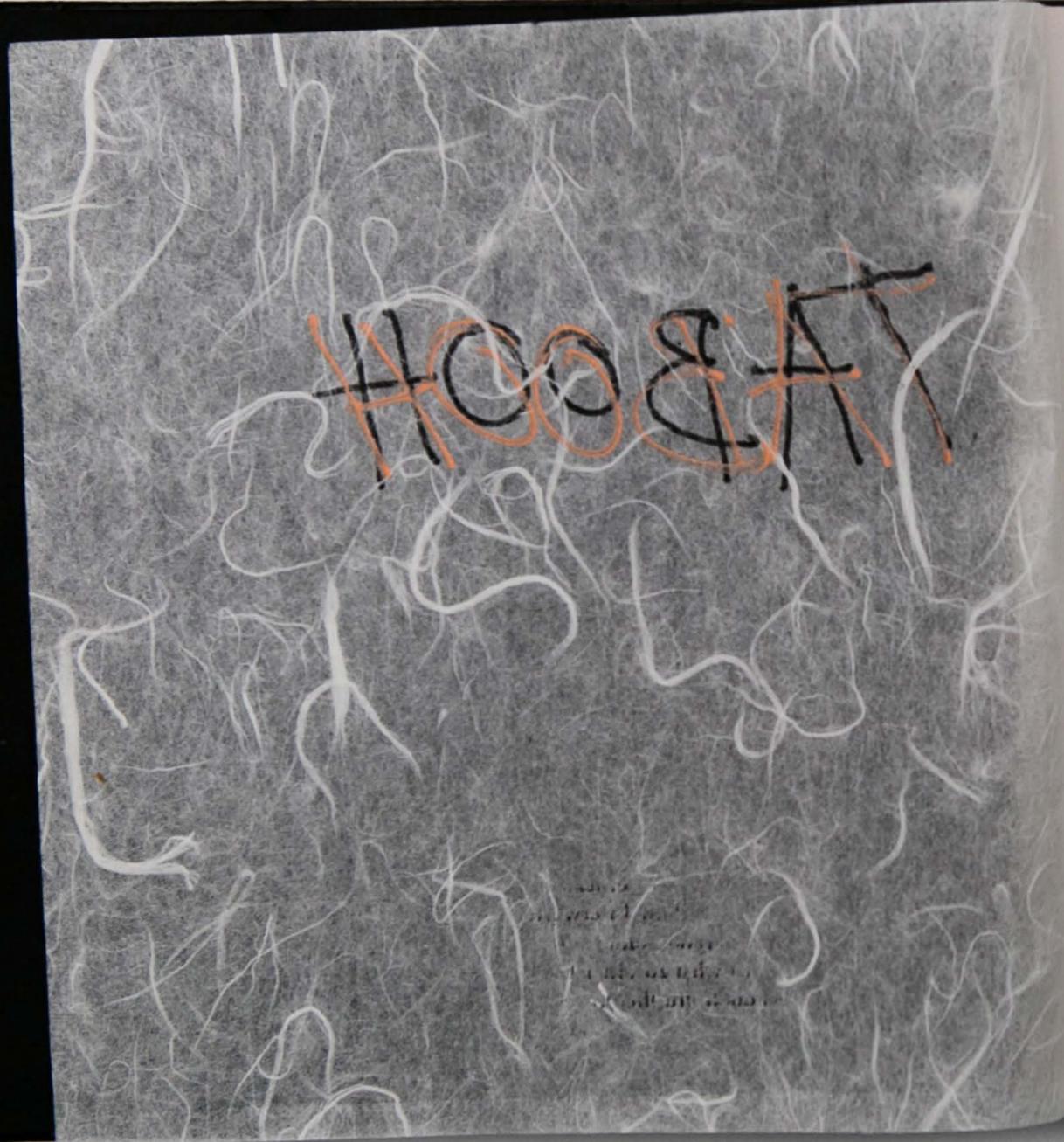


INS ALLGEMEINE GESWOCHEM

Kunst ist Ergebnis eines interpretatorischen Produktionsprozesses. Kunst erzeugt Sichtweisen der Natur, Sichtweisen, realisiert durch innere (vor allem rationale) Vorstellungen und Sichtweisen, die abstrakt thematisiert werden in der selbstbestimmten Kunst. Die produktivsten (interpretatorischen) Reaktionen sind grundsätzlich zwei verschiedene Wege, zur thematischen Kunst, die die gegebene Welt als Vorlage nimmt, zur abstrakten Kunst, die im Vorbild von bestehenden Systemen, wie der Geometrie, abstrahiert, und zur thematisierenden Kunst, die seit dem 20. Jahrhundert) abstrakte Empfindungen thematisiert. Diese ist abstrakt im Gegensatz zum konkret Inhaltlichen (des thematischen Realismus) und zielt darauf ab, sich in unmittelbarer Anschauung zu übersetzen. Die nachahmende wie die abstrakte Kunst wird vom Betrachter im wesentlichen reproduziert. Die thematisierende Kunst macht den Betrachter notwendig, setzt sich im Betrachter fort. Sie ist Experiment, das Gefühle und Empfindungen des Betrachters ins Zentrum bringt. Nicht nur die thematisierende Vorstellung des Gestalters beobachtet, sondern auch die Reaktion des Betrachters. Die Trennung zwischen Betrachter und Betrachtem wird zu einer Handlung aufgelöst, das künstlerische Produkt erweitert sich zu einer ästhetischen Erfahrung, einer erlebten Situation. Diese Art von Kunst wird zu einer Antwort, die sowohl die Auseinandersetzung als auch die thematische überschreitet. Hoch

~~TABOO~~



INS ALLGEMEINE GESPROCHEN

Kunst ist Ergebnis eines interpretatorischen Produktionsprozesses. Kunst erzeugt Sichtweisen der Natur, Sichtweisen, realisiert durch innere (vor allem rationale) Vorstellungen und Sichtweisen, die abstrakt Thematisiertes in unmittelbare Handlungen umsetzen. Die produktive Interpretation führt zu Realisaten auf grundsätzlich drei verschiedenen Wegen: zur mimetischen Kunst, die die gegebene Welt als Vorlage nimmt, zur abstrakten Kunst, die ihr Vorbild von bestehenden Systemen, wie der Geometrie, ableitet, und zur thematisierenden Kunst, die (seit dem 20. Jahrhundert) abstrakt Empfindungen thematisiert. Diese ist abstrakt im Gegensatz zum konkret Inhaltlichen (des mimetischen Realismus) und zielt darauf, sich in unmittelbare Anschauung zu übersetzen. Die nachahmende wie die abstrakte Kunst wird vom Betrachter im wesentlichen reproduziert. Die thematisierende Kunst macht den Betrachter notwendig, setzt sich im Betrachter fort. Sie ist Experiment, das Gefühle und Empfindungen des Betrachters ins Zentrum bringt. Nicht nur die thematisierende Vorstellung des Gestalters entscheidet, sondern auch die Reaktion des Betrachters. Die Trennung zwischen Betrachter und Betrachtetem wird in einer Handlung aufgelöst, das künstlerische Produkt erweitert sich zu einer ästhetischen Erfahrung, einer erlebten Situation. Diese Art von Kunst wird zu einer Umwelt, die sowohl die museale als auch die theatralische überschreitet. Hoch

setzt sich auch dieses Experiment von alltäglichen Handlungen ab. Es ist gesellschaftlich utopisch, erlaubt aber, das Thema für die Dauer der Wahrnehmbarkeit als reale Situation zu erfahren.

Für solch einen thematisierenden Versuch haben wir einen Bereich ausgesucht, der weder konkret noch abstrakt ist, der weder in der abzubildenden Natur vorkommt noch als Funktion normativ festlegbar ist. Der Themenbereich der Erotik leistet dies aus mehreren Gründen. Es gibt keine Erotik, nur den Begriff von Erotik, das, was der einzelne als erotisch empfindet. Es gibt auch keine erotisch normativen Funktionen. Erotik ist ein Begriff, die Vorstellung von Erotik, ist erotische Vorstellung, die sich der einzelne bildet. Es geht in dieser Arbeit weder um sozialkritische Erotik - aber um einen utopischen Entwurf, auch nicht um pathologische Erotik oder um pornografische Erotik, sondern um thematisierende Erotik, um Erotik, die sich in Empfindung umsetzt. Sie gibt keine konkreten Inhalte vor, sondern Handlungsabläufe, und sie erzeugt bewußte Inhalte erst mit der eigenen Empfindung.

Wir wollen mit dem Projekt Erotik nicht unter normativen Vorstellungen begreifen. Ziel ist auch nicht, die Gesellschaft zu entbuisieren. TABOOH - wir haben dieses Wort aus mehreren Gründen gewählt. TABOOH als Wortmaterial soll erotisch-lautmalerische Assoziationen hervorrufen. TABOOH versteht sich als innere Kunst (nicht als unsichtbare Kunst). TABOOH braucht das Tabu als Grenze. Erotik besteht in der Grenzüberschreitung nicht nur von sub-

ektiv normierten Vorstellungen, sondern der Vorstellung von Subjektivität überhaupt,

Weil das Projekt thematisierend ist, kann es auch von den verschiedenen gestalterischen und darstellenden Bereichen gleichermaßen untersucht werden. TABOOH ist eine Arbeit, in der Architektur, Malerei, Textil, Produktdesign, Bewegung, Musik, Text zur Darstellung kommen. Die einzelnen Disziplinen fungieren nicht als Zulieferer von separaten Vorstellungen, sondern sie beeinflussen sich synthetisch, ohne aber ihre Autonomie als Spezialisierung aufzugeben.

Der Zusammenhang der genannten Disziplinen ist kein künstlich hergestellter, sondern ein realer, wie er in unserer Umwelt existiert, ohne daß er stets in Einzelwirkungen zerlegt werden kann. Ihr synthetischer Charakter liegt nicht nur in der wahrnehmbaren Gesamtwirkung, sondern in der gemeinsamen, konstruktiven Entwicklung.

DIE TABOOH VERANSTALTUNG

Das Projekt Erotik ist als künstlerisches Objekt in Bezug auf die soziale Wirklichkeit utopisch. Die Thematik soll gestalterisch real werden, während sie den Charakter einer Utopie behält. Das Projekt wird an einem konkreten Raum-Zeit-Punkt realisiert, der die gewohnte Illusion des Theaters ausschaltet und sich als 1:1 Realität vollzieht. So verliert der Zuschauer seine Rolle und integriert sich in die inszenierte Realität, die keinen stellvertretenden Charakter hat, sich nicht beliebig reproduzieren läßt, sondern unmittelbar bleibt. Empfindungen werden nicht konserviert, sondern entstehen und bestehen während der Aktion. Sie entwickeln sich spontan, ohne festgelegtes Programm, aber mit vorherbestimmten Handlungsschemata. Der Zuschauer wird nicht direkt zum Mitmachen aufgefordert, sondern er nimmt unmittelbar teil aufgrund seiner Emotionsvielfalt. Ziel ist, Empfindungen zu wecken, durch die der Betrachter für die Dauer der Darstellung die hergestellte Utopie als reale empfindet. TABOOH verwirklicht simulierte Realität in Form einer Aktion. Sie ist nicht als Theateraufführung zu verstehen, sondern als Kunstaktion, in der bewußt Gewohnheiten geändert werden. Erotik thematisiert sich durch Grenzüberschreitung zum Nicht-Alltäglichen, Nicht-Erfahrenen, Ungewußten, Nicht-Bewußten.

Die Veranstaltung gliedert sich in drei Teile aufgrund der verschiedenen Intensität des Dargebotenen. Diese ist proportional der Simulation des Realen. Der Besucher wird nicht unmittelbar nach Betreten des Vorstellungsraumes

mit erotisch assoziativen Situationen konfrontiert, sondern durch einen ersten vorbereitenden Teil sensibilisiert. Der zweite Teil realisiert erotische Welt, Hier findet die eigentliche Darstellung, Bewegung, Dialoge, Musik, statt. In diesem Teil kann der Besucher an den Stellen verweilen, die seine Individualität reflektieren.

Der dritte Teil stellt - in Umkehrung zum ersten - einen Übergang vom Erotischen zum Alltäglichen dar. Der Besucher verläßt die Veranstaltung nicht abrupt, sondern wird durch einen Teil geführt, in dem er sich der angenommenen Emotionen in Richtung auf die reale Welt bewußt wird.

BEISPIEL: ARCHITEKTUR UTOPISCHER ENTWURF - TEMPORÄRE REALITÄT

Architektur ist von den gestalterischen Bereichen derjenige, der den stärksten Zusammenhang mit der Realität hat. Architektur widerspricht daher dem Theatralischen, das eine Trennung zwischen Spiel und Betrachtung voraussetzt, die auch eine räumliche Trennung ist. Der Aufführungsraum wird nicht als Bühnenbild inszeniert, sondern er wird als realer architektonischer Raum gestaltet, der keine durchgehende Rollenaufteilung in Darsteller und Zuschauer vornimmt. Andererseits wird in der Architektur der utopische Ansatz des Projekts durch den Realitätsbezug, den die Architektur hat, am deutlichsten. Die utopische Illusion wird architektonisch als kurzfristige Realität produziert, in der der Betrachter sowohl einen Außenstandpunkt als Zuschauer, noch nicht Beteiligter, als auch einen Innenstandpunkt als unmittelbar Miterlebender einnimmt.

Der architektonische Entwurf thematisiert Erotik dadurch, daß er Begriffe, die sich mit Erotik verbinden, wie SPANNUNG, UNERREICHBARKEIT, UNENDLICHKEIT, GEHEIMNIS, gestalterisch umsetzt. Wie wir dies schon in der Konzeption erläutert haben, sollen keine natürlichen, erotischen Formen architektonisch wiederholt werden. Die architektonische Gestaltung, die nicht nur in Form, sondern Übertragung von Bedeutung o.g. Begriffe in Form ist, soll den Betrachter ins Erotische lenken.

In dem ersten Teil, der den Besucher für das Thema sensibilisiert, soll erotische Polarisierung in den (wechselsei-

tigen) Rollen von Verführer und Verführtem beginnen. Polarisierung entsteht aufgrund architektonischer Funktionen, wie Durchblicke aber Wegversperrung Verengung der Räume, Versprünge in den Ebenen, Irrwege. Für die Polarisierung ist die Perspektive entscheidend. Perspektive architektonisch verstanden meint, voraussehbare Erreichbarkeit, ermöglicht Planung durch direkt vermittelte Informationen. (Paradebeispiele für architektonische Perspektive sind die Barockallee oder die Champs-Élysées.)

Dieser Entwurf stört, unterbricht Perspektive. Aufhebung der Perspektive thematisiert Ungewisses, Geheimnisvolles, Unendliches. Reize werden erzeugt, auf die man nicht vorbereitet wird. Erlebnisse können nicht vorausgeplant werden. Aufhebung der Perspektive ist die Thematisierung des Entfernungsverhältnisses zwischen den Partnern. Der Weg der Wahrnehmung ist kurz, der Weg der Erreichbarkeit lang oder unbekannt. Perspektive ist auf den Wegen in das erotische environment wie in ein Labyrinth durch Rasterverschiebung aufgehoben. Wege in die Außenwelt dagegen (der dritte Teil), die in die Stadt oder in die Landschaft führen, realisieren Perspektive durch lange, vorhersehbare und sich nicht verändernde Wahrnehmung, durch direkt erreichbare Information.

BEISPIEL: TEXTILE MATERIALIEN IN VISUELL-TAKTILER WAHRNEHMUNG

Textile Gestaltung, die in enger Verbindung zu Bewegung, Musik und auch zu Text steht, bringt als erotische Kleidung visuelle und taktile Wahrnehmung in unmittelbare Abhängigkeit voneinander. Der visuelle Wert erotischer Kleidung geht in Richtung auf die Taktile. Das visuell Erotische soll zum Taktilem führen. Erotische Kleidung will Hautgefühle erzeugen, der Tastsinn gegenüber Kleidung soll bewußt verstärkt werden. Sie stellt sich als Kleidung zum Anfassen dar, als Tastkleidung. Das Taktile wird als der entscheidende Wahrnehmungswert angesehen, der sich unmittelbarer, assoziativer, individueller durch textile Formen, Farben, Strukturen, Bewegungen realisiert als der Visuelle.

Das Problem von Kommunikation, in der stets nur ein Teil der beabsichtigten Information aufgenommen wird, erweist sich hier als besonders delikate. Die Frage ist auch in diesem Fall, wieviel Information vermittelt werden muß. Übertreibung führt zu Kitsch oder in die Pornografie. Neues, Ungewohntes oder nur Angedeutetes kann Mißverständnisse zur Folge haben. Es geht darum, Konventionen einerseits zu umgehen durch Kleidung, die vor allem unmittelbare Äußerung von Emotionen ist. Hier scheint es offenbar leicht möglich zu sein, konventionellen Symbolen zu entfliehen. Konventionen (oder Clichés) können aber andererseits auch auf der Gefühlsebene nicht völlig verlassen werden. Interpretation aufgrund von Konvention schafft nichts Neues. Neue Formen machen Interpretation durch fehlende Konvention schwierig.

Erotik tritt in Verkleidung auf. Es soll in diesem Projekt jedoch nicht die ganze Kleiderfassade bewußt erotisiert werden. Damit wird auch kein schichtenweises Ausziehen inszeniert, sondern ein auf wenige Stellen konzentriertes, das die Haut stellenweise freilegt. Es geht um minimale Erotisierung von erotischen Zonen, die als zentrale Punkte dargestellt werden.

Nicht die ganze Gestalt wird verändert und an erotischen Formen orientiert, sondern erotische Kleidung setzt punktweise ein. Sie liegt als potentiell geöffnete zwischen bedeckter, verdeckter Gestalt und nackter, bloßgelegter Gestalt.

Dies ist kein Beitrag dazu, die passive Rolle der Frau, die durch erotische Kleidung konventionellerweise unterstützt wird, ein weiteres Mal zu variieren. Die Schwierigkeit besteht allerdings darin, daß in den bisherigen Ergebnissen dieses Projekts Frauen- und Männerkleidung nicht gleichermaßen erotisiert werden konnten. Oder: Es besteht noch kein Unterschied zwischen erotischer Männer- und Frauenkleidung. Auch Männerkleidung weckt erotische Assoziationen an die Frau. Liegt dies daran, daß wir aus einem gesellschaftlich festgefahrenen Blickwinkel stets den unterdrückten Teil zur Dekoration, als Schönheitsmodell aussuchen und erotisch ausstatten?

Handwritten notes in German, including the words "Kontaktadresse" and "Hamburg, Nürnberg, Paris, London, Mailand".

Architektur
Textil
Malerei
Musik
Choreographie
Design
Text

Borek Sipek
Leonne Hendriksen
Erhard Göttlicher
Henk van der Meulen
Adrian Kaş
Volker Weinert
Friederike Roth

Begleitende
Kunsttheorie

Gudrun Scholz

Aufführung
geplant in

Hamburg, Nürnberg, Paris, London, Mailand
(Dauer je eine Woche)

Kontaktadresse

Gudrun Scholz
Geibelplatz 5
3000 Hannover 1
0511/81 82 92

