



Paul Pfeiffer, Caryatid, Video, 2000, Courtesy the artist & Galleria Giò Marconi, Milano

Der Stanley Cup ist eine der begehrtesten Trophäen im amerikanischen Hockey. Paul Pfeiffer lässt ihn frei in der Luft schweben, indem er die siegreichen Helden, die ihn über ihren Köpfen der jubelnden Menge präsentieren, digital aus dem Bild entfernt. Gereinigt von den konkreten Champions – durch Auslöschung bilddramaturgisch intensivierten Karyatiden am Heiligtum – wird ein Sportritual an seine archaischen Wurzeln rückgebunden: Wo der Kelch an zentraler Stelle als Heilszeichen zur Elevation in Verehrung erhoben wird, finden sich Konnotationen des religiösen Kultes im levitierenden Silberpokal absorbiert und transformiert.

„A Void that Looks Back at You ...“

Paul Pfeiffer im Gespräch mit Alois Kölbl und Johannes Rauchenberger



Paul Pfeiffer, *Four Horsemen of the Apocalypse*, 2002, Digital duraflex print, 60 x 48 inches, Courtesy of the artist & The Project, New York

Paul Pfeiffer

Geb. 1966 in Honolulu, aufgewachsen auf den Philippinen, Studium am San Francisco Art Institute, Besuch des Hunter College und des Whitney Independent Study Program in New York, wo er lebt und arbeitet. Einzelausstellungen u. a. in The Project / New York, Kunstwerke / Berlin, the Duke University Museum of Art, Durham, North Carolina. Beteiligungen an Ausstellungen u. a. im MOMA / New York, in der Hypo-Kulturstiftung / München, der Nürnberger Kunsthalle, im PS 1 / New York, der Biennale in Venedig, Joanneum / Graz, im ZKM / Karlsruhe, The Whitney Biennial / New York, Vertreter der USA auf der Internationalen Biennale von Kairo. Zahlreiche Preise und Auszeichnungen u. a. erster Preisträger des mit 100.000 Dollar dotierten Bucksbaum Award.

k.u.k.: Bei der Vorbereitung unseres Themenheftes, das sich mit Sport als kultischem, manchmal quasi-religiösem Phänomen beschäftigt, war für uns die große Zahl und Bandbreite von zeitgenössischen Künstlern, die sich mit Sport auseinandersetzen, überraschend. Bei dir scheint uns die Beschäftigung mit dem menschlichen

Körper im Vordergrund zu stehen: Sport ist vielleicht eine der intensivsten Arten, den menschlichen Körper mit einer überwältigenden Aura zu zeigen ...

P.P.: Mich interessiert das Regelwerk der Repräsentation, welches die Erscheinung des menschlichen Körpers, der menschlichen Gestalt ermöglicht und konstituiert. Damit meine ich weniger die Gestalt selbst als vielmehr den Raum rund um sie herum. Das ist es, womit ich mich hauptsächlich beschäftige.

k.u.k.: Es ist überraschend – und für uns als Theologen natürlich sehr interessant –, dass in deinem Werk sehr oft biblische und religiöse Bezüge auftauchen. Gerade auch in den Werken, die sich mit dem Phänomen Sport beschäftigen.

P.P.: Das ist bei mir wie ein Subtext. Ich bin nicht daran interessiert, Religion an sich zu kommentieren. Aber ich bin sehr interessiert an der Beziehung zwischen Religion und Kunstgeschichte und der Geschichte des menschlichen Bewusstseins. Für mich ist ein Kunstwerk vor allem eine ästhetische Erkundung.

k.u.k.: Du beziehst dich in deinen Arbeiten oft ganz

direkt auf historische Werke wie etwa bei „Four Horsemen of the Apocalypse“ oder „Three Studies of Figures at the Base of a Crucifixion“...

P.P.: Ja, die „vier apokalyptischen Reiter“ beziehen sich natürlich auf die Holzschnitte von Albrecht Dürer, der in vielerlei Hinsicht wirklich ein innovativer Erneuerer im Bereich der Menschendarstellung war. Er war Naturalist und auch selbst eine Art Wissenschaftler. Er definierte durch seine intensiven Studien die Art der Darstellung des Menschen für seine Zeit.

Gleichzeitig ist der Titel natürlich auch eine biblische Referenz, weil die „vier apokalyptischen Reiter“ genau jene Gestalten sind, die in „Armageddon“ – am Ende der Zeiten – erscheinen. Ein sehr dramatisches Geschehen, das aber in keiner Weise in den Fotografien zum Ausdruck kommt. Es sind ja auch nicht einmal vier, sondern acht solcher Gestalten. Mich reizte die Kombination mit einem Titel, der die Entwicklungsgeschichte des Studiums der menschlichen Gestalt heraufbeschwört und gleichzeitig den Hinweis auf ein größeres episches Geschehen, das ein dramatisches Ende hat, in sich birgt.

k.u.k.: Die Fotografien funktionieren aber in einer gewissen Weise auch wie profane Ikonen ...

P.P.: Es handelt sich bei den Bildern um eine fortlaufende Foto-Serie. Sie geht von fünf Bildern aus, Aufnahmen von Marilyn Monroe in der Öffentlichkeit, die zentrale Gestalt wurde aber entfernt. Die Reihe geht von den Recherchen aus, die ich damals zu Abbildungen von Marilyn Monroe angestellt hatte. Warum Marilyn? – Weil sie eine der berühmtesten menschlichen Gestalten in unserem kollektiven Bilderhaushalt ist. Marilyn ist eine Legende. Und so ging ich einen Fundus vorhandener Bilder durch und wählte schließlich ein paar von ihnen aus. Ich bearbeitete sie und entfernte Marilyn Monroe aus dem Bild.

Das wirklich Faszinierende dabei war der Prozess selbst: Es ist nämlich gar nicht so sehr ein Ausradiieren ihres Körpers, sondern vielmehr so etwas wie Tarnung; denn Teile des Bildhintergrundes werden als Kopiermaterial über ihren Körper gelegt. Am Ende wird die Illusion erweckt, man würde zum Hintergrund durchsehen. Tatsächlich ist Hintergrundmaterial hineinkopiert worden, das zuvor nicht an dieser Stelle war.

Was dabei entstand – und das war für mich wirklich völlig unerwartet – waren in der Tat die abstraktesten Bilder, die ich bis dahin gemacht hatte. Ohne das Wissen, dass Marilyn an der Stelle gewesen ist, würde man nie auf die Idee kommen, dass da zuvor eine Gestalt gewesen war, und noch viel weniger natürlich, dass es sich genau um Marilyn gehandelt hatte.

Damals konzentrierte ich meine ganze Arbeit und mein Nachdenken auf den Prozess selbst, auf das, was da auch emotional in mir vorging. Mir kam dabei der Vergleich mit einem „Phantomschmerz“: Wenn Soldaten im Krieg Gliedmaßen verlieren, haben sie weiterhin das Gefühl, sie hätten dieses Glied noch; wie ein Phantom-Glied. Oder



Paul Pfeiffer, Four Horsemen of the Apocalypse, 2002, Digital duraflex print, 60 x 48 inches, Courtesy of the artist & The Project, New York

ein anderes dramatisches Beispiel: die Leerstelle an dem Ort, wo sich das World Trade Center befunden hatte. Lange Zeit danach schaut man noch auf und erwartet, dass da etwas sein müsste.

Später habe ich die Serie unter dem gleichen Titel fortgesetzt, allerdings mit einem völlig anderen Zugang. Ich ging von Bildern aus, die ich aus dem Online-Archiv der NBA („National Basketball Association“) entnommen hatte. Das sind Bilder, die man auf seinen Desktop ziehen und dann für ca. 20 oder 30 \$ pro Stück bestellen kann. Einige davon sind wirklich erstaunlich. Sie gehen auf die 50er Jahre zurück und zeigen Sportlegenden im Stadion oder in der Sportarena mit den Zuschauermassen im Hintergrund. Ich habe die Bilder dahingehend verändert, dass alle Kontextinformationen entfernt wurden. Was blieb, war aber nicht eine abwesende, sondern eine intensivierte Gestalt: Es fehlten ja auch einige Elemente des Kontextes, in den man sie hineinstellen könnte.

Im einem dieser Bilder ging ich zum Beispiel von einem Bild aus, das bei einem Spiel aufgenommen wurde, in dem Wilt Chamberlain den Ball in den Korb wirft, und da sind noch drei oder vier Figuren rund um ihn, die alle versuchen, ihn davon abzuhalten. Und die Gestalt, die schließlich geblieben ist, war eben nicht Wilt Chamberlain, sondern eine der kleineren Gestalten vom Bildrand. Alle anderen wurden gelöscht und diese kleine Figur ins Zentrum gerückt. Eine Figur für die der Fotograf des ursprünglichen Bildes wohl keinerlei Interesse hatte: Durch die Fotoperspektive ist der zurückgeworfene Kopf des Spielers fast vollständig von seinen Schultern verdeckt, die Beine sind in extremer Weise nach außen gestreckt. Es entstand eine ganz merkwürdig widersprüchliche Situation, denn es wirkt jetzt, als wäre die Aufnahme rund um diese männliche Gestalt herum komponiert. Jegliche Kompositionsregeln scheinen gebrochen: Es sieht so aus, als wäre sein Kopf abgeschlagen, fast so als wäre er gelyncht worden. Wie auch immer, da ist jedenfalls eine ganz eigenartige Unstimmigkeit in der Komposition dieses Bildes. Diese linkisch komponierte Person steht nämlich genau in der Mitte der Arena, umgeben von Tausenden von Menschen, die zusehen. Doch es gibt keinen Ball, keinen Korb – also überhaupt keinen Grund für ihn, in dieser Weise zu springen. Wie eingefroren erscheint er im Kontext einer unpassenden Rahmenhandlung.

k.u.k.: In „The Long Count“ hast du dein künstlerisches Nachdenken und das Reflektieren über die Geschichte der Bildproduktion, der Bildentstehung – oder besser gesagt: über die Macht des Bildes mit einem „göttlichen“ Helden weiterverfolgt, wohl mit einem der größten der Sportwelt: Muhammad Ali. Aber der Held wurde in deinem Video digital entfernt!



Paul Pfeiffer, The Long Count (Rumble in the Jungle), 2001, Videostill, Collection of the artist, Courtesy Sammlung Goetz, München

P.P.: „The Long Count“ behandelt die Geschichte medialer Vermittlung indem hier drei Kämpfe von Muhammad Ali gezeigt werden. Das sind sehr wichtige Kämpfe am Beginn, in der Mitte und gegen Ende von Alis Karriere: Clay gegen Liston (1964 in Miami), Ali gegen Foreman (1974 in Kinshasa) und Ali gegen Frazier (1975 in Manila). Diese Kämpfe gehörten zu den ersten Sportevents, die für das Fernsehen gemacht waren. Das war es vor allem, was mich daran interessierte. Der Kampf Ali gegen Foreman war einer der ersten Versuche einer weltweiten Live-Übertragung – und sie kam aus Afrika!

Um ehrlich zu sein, diese drei Kämpfe waren ein ganz besonderes Fundstück für mich persönlich. Leute, die über mich hören „geboren in Hawaii“, „aufgewachsen auf den Philippinen“ und „... besuchte die High School in einem Navajo-Reservat“, reagieren mit: „Wow, eine nahezu perfekte multikulturelle Karriere!“ Für mich ist meine Biografie aber weniger eine Spur multikultureller Ideale, sondern vor allem ein Rest von Kolonialgeschichte: Meine Eltern waren Lehrer, die mit dem Geld der Methodistischen Kirche herumreisten. Kein Zufall also, dass ich gerade an diesen Orten gelandet bin. Die Logik hinter den Austragungsorten der Kämpfe von Muhammad Ali ist eine sehr ähnliche für mich.

k.u.k.: Zurück zu den Bildern: Das Auslöschen der Wettkämpfer lädt den Betrachter ein, andere Subjekte

einzufragen, oder aber darüber nachzudenken, wie Heldenmythen entstehen.

P.P.: Was ich im Filmmaterial von Alis Kämpfen sehe, ist ein Körper, der versucht, unter sehr ausgesetzten, verschärften Bedingungen zu funktionieren: helle Lichter, kreischende Massen, Blitzlichter. Der Druck ist stark. Der Boxer ist praktisch nackt; alles ist quasi auf seinen Körper geschrieben, in allem ist er von seinem Körper abhängig. Ein Moment von aufs äußerste angespannter Wahrnehmung. Ich bin wirklich fasziniert, wie Athleten es schaffen, in einer solchen Situation zu funktionieren, hier geht es wirklich um den Einsatz aller Kräfte!

Als bildender Künstler bin ich an den Bedingungen der Wahrnehmung interessiert. Obwohl das Fernsehen weit entfernt ist von den Laborbedingungen eines Künstlerateliers, denke ich, dass Fernsehbilder sehr interessante Studienobjekte sind, weil sie mit überwältigenden Situationen arbeiten.

k.u.k.: Du reflektierst also die Geschichte menschlicher Wahrnehmung und damit implizit die Geschichte der Bildtradition und -rezeption?

P.P.: Wenn man ein Bild betrachtet, stellt man sich auch in Beziehung zu einem bestimmten historischen Kontext. Wie man sich selbst in Beziehung zu einem Objekt stellt, ist in gewisser Weise auch die Grundlage der eigenen Identität. Das macht das Erzeugen von Bildern wirklich zu einer Aktivität von höchster Bedeutung. Im einfachen Akt der Beziehung eines Bildes zu seinem Betrachter eröffnet sich ein unermesslicher historischer und psychologischer Raum. Für mich erzwingen z. B. Warhols Drucke und Gemälde eine Bewegung in diese Richtung, obwohl die Bilder nirgendwohin verweisen, total „flach“, in einer Ebene bleiben.

k.u.k.: Andy Warhol's Kunst ist ein Bezugspunkt deiner Arbeit?

P.P.: Seine Drucke und Gemälde interessieren mich, weil sie, flach wie sie aussehen, doch große Tiefe beinhalten. Wenn man z. B. vor seinem „Last Supper“ steht, lenkt gerade die völlige Flachheit des Bildes die Aufmerksamkeit auf seine Produktionsweise: Jede mechanische Wiederholung eines Bildes arbeitet wie eine Leinwand oder ein Schleier, der einen großen Raum der Leere dahinter suggeriert. Warhols Werke bewegen sich, erzählen eine Geschichte, aber nicht eine, die linear vorwärts geht, sondern eine, die zurück in sich selbst hinein führt, in die Tiefenschichten ihrer eigenen Darstellung.

k.u.k.: Die Organisation und Komposition einer Bildfläche führt uns zu einer anderen Frage: Du erwähnst einmal, dass Harmonie und Geometrie für die Komposition in deinen Werken von entscheidender Bedeutung seien. Immer wieder finden sich in deinen Bildern Grundrisse von Basiliken, Kirchen oder anderen Räumen, aus denen du dann den Körper ausgelöscht hast,



Paul Pfeiffer, *The Long Count (Rumble in the Jungle)*, 2001 (Detail), Videoinstallation (Farbe, ohne Ton), 3' Loop, LCD-Monitor, DVD Player und Haltearm, Image 3,5 x 4,25 inches, Monitor 5 x 6,5 x 2 inches, Collection of the artist, Courtesy Sammlung Goetz, München

wie etwa in „*Four Horsemen of the Apocalypse*“. Referenzen an das Kreuz (und damit implizit zu Christus), oder – auf allgemeinerer Ebene – zum menschlichen Körper?

P.P.: Es fasziniert mich, dass am Anfang der Geschichte der westlichen Architektur der menschliche Körper als Bild für einen wohlgestalteten und -proportionierten Raum steht. Mich interessiert die Basilika, weil sie individuelle Körper in Relation zu größeren sozialen und kosmischen Körpern stellt. Ich wollte diese alte Vorstellung in Zusammenhang bringen mit unseren heutigen Vorstellungen von Körper und Raum. Dazu kommt für mich die Faszination des perspektivischen Fluchtpunktes. Beim „Vitruv'schen Menschen“ verdeckt der Körper des Menschen den Fluchtpunkt. Das ergibt eine seltsame Doppelbewegung: Das Auge wird zur Mitte gezogen, zu der Stelle, an der alles zusammenkommt und vereint wird, genau da liegt der Fluchtpunkt, aber er ist nicht sichtbar! Diese Serie von Grundrissen aus den Jahren 1997–98, auf die Ihr Euch bezieht, heißt „*Vitruvian Figures*“. Alle sind in gewisser Weise Figurenstudien. Sie beziehen sich auf Leonardo da Vincis Darstellung des menschlichen Körpers, der in einen Kreis und ein Quadrat eingeschrieben ist. Das Bild des Menschen und geometrische Ordnung werden wie Synonyme zusammengeschmolzen. In meiner Werkserie klingt folglich an, dass letztlich die westliche ästhetische Tradition anthropozentrisch ist.

k.u.k.: In deiner Arbeit „*Fragment of a Crucifixion*“ beziehst du dich auf Francis Bacon. Es zeigt einen schreienden Basketball-Spieler, allerdings wurden die Mitspieler digital eliminiert, damit aber auch der Kontext der Bewegungen der Zentralfigur. In „*Three Studies of Figures at the Base of a Crucifixion*“ beziehst du dich auf Bacon's Triptychon auch formal (damit aber auch auf christliche Altarbilder), indem du in den drei Video-Monitoren verschiedene Ansichtsperspektiven eines Basketball-Matches zeigst. Offenbar geht es dabei also auch um die gesamte christliche Bildtradition von Leiden und Schmerz, um das Motiv der „*Compassio*“, die den Betrachter Anteil nehmend ins Bild ziehen will. Siehst du Deine Arbeit als Referenz an diese Tradition?

P.P.: Es handelt sich um eine Bildsequenz aus dem kommerziellen Video eines Basketballspiels. Es zeigt genau den Moment nach dem Korbleger eines Spielers. Er schaut in die Kamera und schreit! Und dieses Bild wurde digitalisiert und in Schleife gesetzt, und dann am Computer bearbeitet, bis alle anderen Spieler aus dem Basketballfeld entfernt waren. Ich habe alle Merkmale des Basketball-Spiels, alle Firmenlogos und alle Dress-Nummern weggretuschiert. Was bleibt, ist eine einzelne schreiende schwarze Gestalt in weißem Dress und Shorts – in der Mitte der Szene in Unbeweglichkeit erstarrt. Und es bleibt eigentlich ganz unbestimmt, warum er so schreit; es könnte aus Wut sein, oder es ist eine Art Ekstase, oder auch der Gefühlsausdruck nach einer Demütigung. Für mich ist das ungefähr so wie in Francis Bacons Papstgemälde. Auch da ist etwas an der Gestik und am Ausdruck des Dargestellten, das ihn nicht der Papst sein lässt, sondern es wirkt fast wie ein archetypisches Bild menschlicher Grundbefindlichkeit.

Es ist ein erstaunliches Spektakel, mit zehntausenden Leuten in einer Arena zu sein und alles schaut auf die 50 m² Fläche, wo dieses Drama sich abspielt. Dazu muss man noch bedenken, wie das vom Spielfeld selbst aussieht, aus der Perspektive des Athleten, der ein Spiel zu spielen versucht, irgendwie all seine Stärke, Präzision und Begabung in das Spiel steckt und dabei von Kameras, von Scheinwerfern und zehntausenden kreischenden Menschen umgeben ist. Das erscheint mir fast wie ein archetypisches Bild unserer Zeit. Wie das Gemälde von Bacon verdankt auch die formale Logik dieses Videos viel der langen Geschichte religiöser Kunst zum Thema der Passion Christi. Doch die kompositorischen Stilmittel des Genres – heroische Frontalität, strenge Symmetrie, und die sorgfältige Raumkonstruktion innerhalb eines unsichtbaren Rasters, der sich unendlich nach hinten erstreckt – werden im Video benutzt, um eine spezifisch zeitgenössische Form von Trauma und Terror zu evozieren.

k.u.k.: Deine gesamte Arbeit scheint eine Art Reflexion darauf sein, wie Bilder arbeiten und ihre suggestive Kraft ...

P.P.: Ich denke, das Medium ist das Thema meiner Arbeit. Ich halte alle meine Werke für Erforschungen der Grundregeln eines Bildes, immer rückgebunden an die Malerei. In der heutigen Zeit haben wir die Möglichkeit, wirklich spektakuläre Bilder in höchster Perfektion zu machen. Das hat für mich aber auch etwas Beängstigendes, weil diese Bilder so perfekt werden können, dass man alles andere vergisst. Irgendwie geht damit die Verringerung des Bewusstseins und der Imaginationskraft Hand in Hand. Es ist wie wenn du 500 Fernsehkanäle zur Verfügung hast, warum solltest du da aussteigen? Natürlich gibt es viele Gründe auszusteigen, doch gleichzeitig haben diese vorgekauften, frei und bequem verfügbaren Bilder auch etwas Verlockendes. Worüber wir aber eigentlich reden sollten ist weniger die ungläubliche Zunahme der Zahl von Bildern und die zunehmende Zerstreutheit und Unaufmerksamkeit der Zuschauer, sondern vor allem über das Schrumpfen der Vorstellungskraft.

k.u.k.: In Zeiten digitaler Bildproduktion entzieht sich uns der Prozess der Herstellung von Bildern mehr und

mehr. Der Bezug dazu geht zunehmend verloren. Bei dir ist die Genese deiner Videos etwas sehr Spezielles, viel mehr „hand-made“ als man auf den ersten Blick vermuten würde! Für eine kurze Sequenz hast du unzählige Bilder zu bearbeiten, zu „reinigen“. Was bedeutet dieser Prozess für dich als bildender Künstler?

P.P.: Der Arbeitsprozess ist sehr langsam und letztlich wirklich Handarbeit, denn ich muss Bild für Bild vorgehen, obwohl bis zu einem gewissen Grad der Prozess mit Software Tools automatisiert ist. Die Feinarbeit geschieht aber immer in Handarbeit. Das ist so, weil diese Art von Bearbeitungssoftware in Wirklichkeit als Ergänzung zu anderen Aufnahme- und Bildtechniken gedacht ist. Wenn man zum Beispiel eine Figur wirklich effizient entfernen will, müsste sie vor blauem Hintergrund aufgenommen sein. Das ist Standardpraxis in der Welt der Spezialeffekte. Dann würde es sehr einfach. Ich verwende ja vor-

Paul Pfeiffer, Fragment of a Crucifixion (After Francis Bacon), 1999, Videostill, Courtesy of the artist & The Project, New York





JOHANNES RAUCHENBERGER

Paul Pfeiffer, Fragment of a Crucifixion (After Francis Bacon) (Detail), 1999, Installationsansicht Biennale Venedig 2001, Digital video loop, CPJ projector, wall mount, DVD player, Courtesy of the artist & The Project, New York

gefundene Bilder, oft auch Archivbilder, d. h. ich kann im Normalfall nicht von sehr hoher Bildqualität ausgehen. Meist ist die Qualität auch schon durch das Alter beeinträchtigt. Ich verwende oft ein Bild, das in seiner neunten oder zehnten Generation im Regal eines Videogeschäfts gelandet ist ...

Was ich sagen will, ist einfach, dass ich sehr langsam vorgehen muss, wenn ich ans Bearbeiten gehe. Einen guten Teil der automatischen Tools aus der Software kann ich ja nicht verwenden. Ich habe aber bereits ein Team aufgebaut, das mit mir daran arbeitet. Das sind meine alten Freunde aus der Kunstschule, tolle Handwerker, die die gleiche Liebe zu dieser Art von Arbeit haben wie ich selbst. Um ein 3-Minuten-Stück aus „The Long Count“ zu produzieren, brauchen ich und zwei bis drei andere Leute ungefähr zwei bis drei Monate. Es klingt vielleicht merkwürdig, aber dieser Arbeitsprozess macht mir wirklich Freude. Am liebsten würde ich den ganzen Tag diese Arbeit tun. Es ist ein wenig wie Meditation. Es ist für mich wie malen oder zeichnen. Du kannst dabei das Bewusstsein des Alltags zurücklassen und siehst die Welt unter einem ganz bestimmten, konzentrierten Blickwinkel. Man kann es einen Akt geistiger Konzentration nennen, jedenfalls ist es sehr entspannend, besonders wenn du keine Deadline einzuhalten hast. Es ist die Art und Weise wie auch in Hollywoods Animationsstudios vor dem Computerzeitalter gearbeitet wurde.

k.u.k.: Ist der Computer für dich als Künstler einfach das angemessenste künstlerische Medium in unserer Zeit, in dem Sinn, dass ein Künstler als Kämpfer an

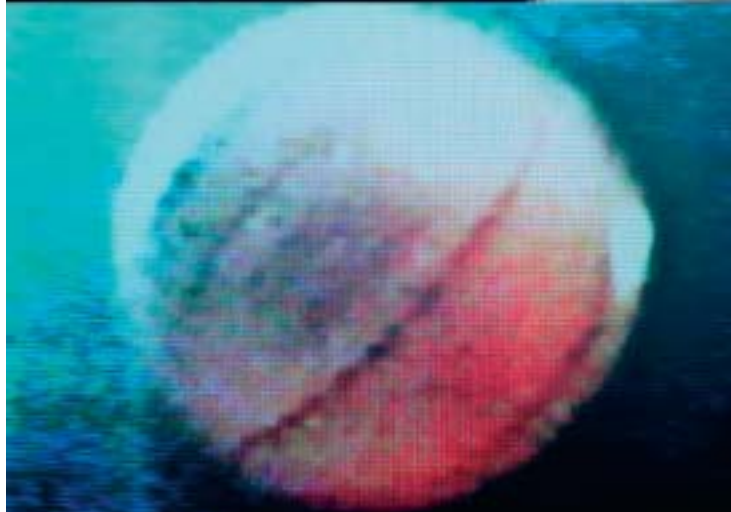
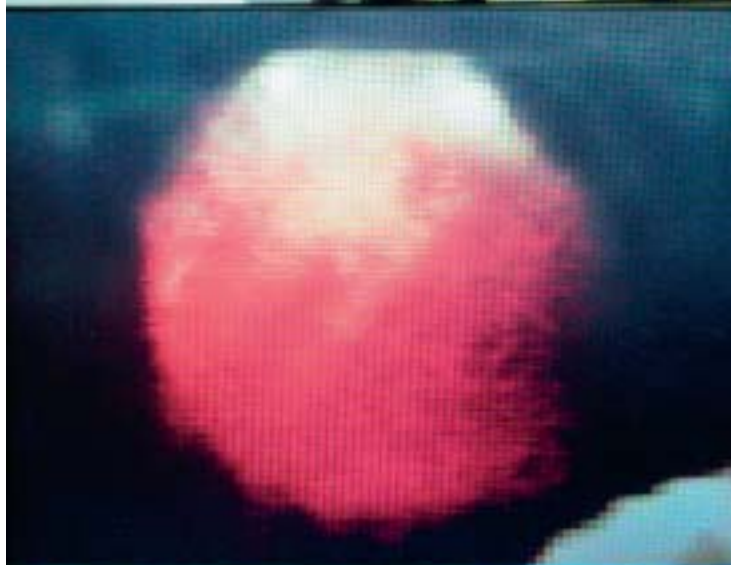
vorderster Front der Innovation immer die neueste zur Verfügung stehende Technologie verwenden muss?

P.P.: Unterschiedliche Medien haben unterschiedliche Grenzen und verschiedene Sprachen. Der Punkt, auf den es ankommt, ist einfach, ein Medium gut genug zu verstehen, um es bewusst zu gebrauchen. So gesehen ist der Computer keine Angelegenheit der Bequemlichkeit. Ich gehöre nicht einmal zu der Generation, die bereits mit ihm aufgewachsen ist. Als ich an der Kunstschule war, habe ich Druckerei studiert, was nach meinem Verständnis in gewisser Hinsicht der Bildarbeit am Computer recht ähnlich ist. Beide werden durch mechanische Reproduktionsprozesse bestimmt. Beide prägt die visuelle Sprache sich wiederholender Bilder, die Mutation des Originals und die Konstruktion der Erscheinungen in Reproduktionen. Natürlich wird das durch die Möglichkeiten des Computers tausendfach intensiviert. Der Computer fordert eine Sprache der Superlative: endlose Wiederholungen, unbeschränkte Reproduktionen, perfekte Simulation, unendliche Kapazitäten der Bildmanipulation. Ich denke, dass der Beginn des digitalen Zeitalters einen signifikanten Wendepunkt in der westlichen Kunstgeschichte markiert: der Punkt, da beide – der Künstler und der Betrachter – überwältigt sind von der Kraft und Macht des Mediums. Das Bild, das einem hier einfällt, ist das einer menschlichen Figur, die vom Hintergrund verschluckt wird. Darin liegt das künstlerische Potential des Computers: ein Bild von der Welt zu produzieren, nachdem der Mensch daraus verschwunden ist.

k.u.k.: Du benützt digitale Medien, um den menschlichen Körper und menschliche Psyche zu erklären, indem du bildliche Details herausdierst, um räumliche Wahrnehmungen zu fokussieren. Für den Betrachter intensivierst du die Präsenz des Körpers, indem du den Körper auslöschst. Der Betrachter soll nicht nur oberflächlich fasziniert, sondern wirklich gepackt und ergriffen werden von dieser Leere ...

P.P.: Ich mag dieses Phänomen, mit etwas konfrontiert zu werden, das dich quasi anschaut, wenn du in diesen Leerraum hineinschaust, sehr. Es ist von entscheidender Bedeutung zu realisieren, dass etwas bleibt, wenn die menschliche Gestalt nicht mehr da ist. Wie zum Beispiel in den „The Long Count“-Videos, in dem die Boxer aus dem Ring entfernt wurden. Was bleibt, ist eine Art Geister-Bild; eine Spur, die vom digitalen Bearbeitungsprozess zurückbleibt. Die Gestalt wird ja nicht gelöscht, sondern zugedeckt, das hat tatsächlich viel von Malerei. Die Spur, die dann zurückbleibt, ist nicht mehr als eine Gestalt erkennbar; sie ist eher wie eine Kräuselung an der Oberfläche oder eine Bildschirmstörung: ein verführerischer taktiler Effekt wie durch eine Haut. Darin liegt das ganze Potential der neuen Bildbearbeitungswerkzeuge: in der Kraft, die Sinne zu verwirren und Sehnsüchte zu erwecken! Darin gleichen sich digitales Video und Photoshop und ältere visuelle Medien wie Ölmalerei und Marmor.

Paul Pfeiffer, John 3:16, 2001, Courtesy Privatsammlung Christian Hays, New York



Durch Verdichtung aus 5000 Aufnahmen aus Basketball-Spielen, die er in ein Endlos-Loop sampelt, hat der US-amerikanische Videokünstler Paul Pfeiffer eine quasi sakrale Handlung destilliert: Der Ball lodert wie eine rote Sonne, sacht, fast zärtlich balanciert, erhoben von den Händen der Spieler. Er bleibt immerfort im Zentrum, schwebt im Bildfeld, einem lebenden Organismus oder einer mikroskopischen Aufnahme gleich.

Der Titel „John 3:16“ steht wohl für die Stelle aus Johannes: „So sehr hat Gott die Welt geliebt, dass er seinen einzigen Sohn hingab, damit jeder, der an ihn glaubt, nicht zugrunde geht, sondern das ewige Leben hat. ...“ Die „Transfiguration“ besteht nach Pfeiffer im „Zusammenfallen von architektonischen, virtuellen und physischen Körpern“, die Arbeit ist zugleich eine Auseinandersetzung mit der Zentralperspektive als Motiv in der abendländischen Malerei.