

Imaginary Homelands

Die Materialisierung reflexiver Nostalgie

Diplomarbeit

Imaginary Homelands

Die Materialisierung reflexiver Nostalgie

Zur Erlangung des akademischen Grades des Mag. art. vorgelegt an der Abteilung
Kunstgeschichte der Universität für angewandte Kunst Wien

Betreuerin: Univ.-Prof. Mag. Dr. Eva Kernbauer

Anna Demmelbauer

Matrikelnummer: 0504857

Studiengang: Kunst und Kommunikative Praxis

Wien, am 05.05.2015

Dank

Mein Dank richtet sich an Eva Kernbauer für die Betreuung der wissenschaftlichen Diplomarbeit und an Tanja Widmann für die des künstlerischen Teiles, sowie für die Begleitung meiner künstlerischen Praxis während der Studienzeit. Weiters möchte ich mich herzlich bei allen TeilnehmerInnen des DiplomandInnen-Seminars und der Seminargruppe Nach Knotting Hill folgt der Nexus sowie all meinen Freundinnen und Freunden bedanken, mit denen ich das Vergnügen hatte, über mein Diplomthema zu diskutieren. Insbesondere danke ich Magda Barthofer, Hanna Demmelbauer, Caroline Durlacher, Sylvia Hirschvogel und Stefanie Kitzberger für ihr akribisches Korrekturlesen, sowie Anne Fischer vom Kunstmuseum Bonn und Martin Middelhaue für die Bereitstellung von Recherche- und Archivmaterial zu Mike Kelley. Für Geduld und Support auf allen Ebenen danke ich Joseph Knierzinger und nicht zuletzt richtet sich mein Dank an meine Eltern Hans und Hedi, meine Geschwister Thomas, Eva, Maria, Martin und insbesondere Andreas für ihre großzügige Hilfe und Unterstützung vor und während der Studienjahre. Ich danke euch allen von ganzem Herzen!

Abstract

Diese Diplomarbeit unternimmt den Versuch, den Begriff der Nostalgie auf sein kritisches Potenzial hin zu untersuchen, um zu fragen, auf welche Weise dieser im kulturellen Kontext eine politische Widerständigkeit erzeugen kann. Dafür werden in einem historischen Abriss zunächst die Bedeutungsveränderungen nachgezeichnet, die der Nostalgiebegriff seit der Antike bis in die Moderne bzw. die Gegenwart erfahren hat. In einem zweiten Schritt wird Svetlana Boyms Konzeption des Off-Modern konturiert, aus welcher der Begriff der reflexiven Nostalgie hervorgeht, den sie von einem restaurativen Nostalgiebegriff differenziert. Boyms Konzeption soll im Zusammenhang mit Arbeiten des Künstlers Mike Kelley diskutiert werden, um gegen ihren Skeptizismus nach den Möglichkeiten einer Materialisierung reflexiver Nostalgie zu fragen. Im Zentrum dieser Auseinandersetzung steht Kelleys Werkzyklus *Kandor*. Kelley schafft mit seinen *Kandor*-Arbeiten kollektive sowie individuelle Sehnsuchtsorte – Imaginary Homelands. Wie diese ihr kritisches Potenzial entwickeln und welche Wege Kelley zur Materialisierung von reflexiver Nostalgie findet, ist Gegenstand der vorliegenden Untersuchung.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	17
2. Nostalgia.....	27
2.1. Utopia, Nostalgia und die beste aller möglichen Welten.....	27
2.2. Der Nostalgiebegriff und seine Bedeutung im Wandel der Zeit.....	30
2.2.1. Odyssee: Nostalgic Love can only survive in a long-distance relationship..	30
2.2.2. Nostalgie als pathologisches Phänomen.....	33
2.2.3. Fredric Jamesons nostalgische Postmoderne.....	38
3. Nostalgie bei Boym.....	41
3.1. The Off-Modern: Boyms Konzeption temporal-spatialer Irritation.....	42
3.1.1. Spacing the line: Now is where, cause space is time.....	43
3.1.2. Impact on realities.....	43
3.2. Zwei Arten von Nostalgie.....	44
3.2.1. Restaurative Nostalgie.....	45
3.2.2. Reflexive Nostalgie.....	47
3.3. Die Empathiefähigkeit reflexiver Nostalgie - shared spaces of intimacy.....	48
3.4. Boym trifft Kelley: Gibt es reflexive Materialisierungslogiken um kollektive Geschichte und persönliche Erinnerung zu vergegenständlichen?.....	50
4. Mike Kelley.....	53
4.1. Materialisierung und Rekonstruktion von Erinnerung als künstlerische Praxis...53	
4.2. Educational Complex.....	57
4.2.1. Aufbewahrung von Erinnerung im Konflikt.....	59
4.3. Kandor: Capital City of Longing.....	61
4.4. The Kandor Project (1999–2012).....	63
4.4.1. KANDOR-CON 2000.....	64
4.4.1.1. Ein unrealisiertes Vorhaben.....	64
4.4.1.2. Werkbeschreibungen der Arbeiten in KANDOR-CON 2000.....	67
4.4.1.2.1. Architekturmodell.....	70
4.4.1.2.2. Animation.....	71
4.4.1.2.3. 360 Degree View of Kandor in 8 Parts u.a.....	77
4.4.1.2.4. Superman Recites Selections from ‘The Bell Jar’ and Other Works by Sylvia Plath.....	79
4.4.2. Kandors, Jablonka Galerie	81

4.4.2.1. Werkbeschreibung und Herstellung der Kandors für Jablonka.....	81
4.4.2.1.1. Video Projection.....	89
4.4.2.1.2. Lenticulars.....	89
4.4.2.1.3. Animation 2, 6, 19 und 20.....	91
4.4.2.1.4. Crystal Rocks.....	91
4.4.2.2. Ausstellungsresümee: Kandors.....	93
5. Conclusio.....	96
Literatur.....	100
Online Literatur.....	102
Online Videos.....	103
Abbildungsnachweise.....	104

Vorwort

Sehnsuchtsort: Belongingland

Imaginary Homelands sind Sehnsuchtsorte. Sie bezeichnen Orte, die, ob nun freiwillig oder gewaltsam, verlassen werden mussten und welche seither nur mehr in der Ferne, in der Erinnerung aufscheinen, aber auch jene, die niemals waren und niemals sein werden. Orte, an denen beispielsweise Gedanken an eine glückliche Kindheit ihren Raum finden, oder welche mit intensiven, prägenden Erfahrungen besetzt sind. Es sind die Bilder der Erinnerung, die uns oft nicht loslassen, als seien sie Orte der persönlichen Bestimmung. An ihnen, so scheint es, hat ein glückliches, erfülltes Leben stattgefunden und nur dort kann dieses weitergeführt werden.

Das Bewusstsein über die spezifische Verbundenheit mit diesen besonderen Orten dient der eigenen subjektiven Verortung in der Welt.¹ Ihnen fühlen wir uns nicht nur zugehörig, sondern wir schreiben uns selbst historisch in sie ein. Wir identifizieren uns mit ihnen. Ihre Funktionen sind dadurch subjekt-konstituierend und identitätsstiftend. Es sind Orte, die nicht sind und niemals sein werden, jedoch ständig präsent in uns wirken.

Wir stellen diese Sehnsuchtsorte selbst her, oft in dem Wissen, dass sie reine Projektionen sind und Fiktionen bleiben werden. Gespeist aus der Erinnerung und getragen von Emotionen, bauen wir sie in unserer Vorstellung. Es sind flüchtige Gedächtnisfragmente, die zu mosaikhafte Gebilden zusammengefügt werden, die ein unbändiges Begehren auslösen. Würden sie sich realisieren, würde sich die Sehnsucht

¹ Vgl. Bernhard Waldenfels, *Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen, Modi leibhaftiger Erfahrung*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009, Seite 19–20.

endlich in Erfüllung auflösen. Das Begehren bezieht sich dabei auf etwas Abwesendes, ist gleichsam unstillbar und intensiviert sich, je weniger es befriedigt werden kann. Eine Eigenschaft, die durch das Bewusstsein, dass die begehrten Orte unwiederbringlich für immer verloren sind bzw. nie existiert haben, oder möglich sein werden, verstärkt wird.

Es sind *Longinglands*, von ihnen träumen wir. In ihnen erfüllt sich in der Vorstellung, wonach auch immer gesehnt wird. Es ist die paradiesische Phantasie eines intakten Garten Edens vor dem Sündenfall, in dem es an nichts mangelt. Sie sind der Inbegriff einer heilen Welt. Der glückliche Urzustand, in welchem sich Platons Kugelmenschen² vor ihrer Zweiteilung aufhalten. Erst nach der Abspaltung in Einzelwesen wird das Verlangen nach Ganzheit, Einheit und Vollständigkeit stark. Erst nach der Vertreibung aus dem Paradies gelangt das Böse in die Welt und es gilt, auf Wanderschaft zu gehen, um andere, alte oder neue, gelobte Länder aufzusuchen, die den selben elysischen Zustand versprechen wie der Garten hinter dem auf ewig verschlossenen Tor.

Sie sind einerseits sehr private, andererseits aber auch öffentliche Plätze. Manche von ihnen sind von und für die jeweilige Person individuell definiert, mit dieser im Austausch und von wechselseitiger Prägung, andere existieren wiederum als kollektive Sehnsuchtsorte.

Beide Formen sind gleichermaßen Räume des Gedenkens wie der Erwartung. Aufgeladen mit dem Potenzial, dort jene Vorhaben durchzuführen oder jene Erfahrungen zu sammeln, die im Hier-und-Jetzt verwehrt bleiben, tragen sie die Hoffnung der Zukunft in sich³. In ihren fiktionalen Formen bestehend, beeinflussen sie unsere subjektive Wahrnehmung, durchdringen diese und greifen so in unsere Entscheidungen und Handlungen ein. Sie sind also produktiv! Und als solch tätige Orte möchte ich sie auf ihre Funktionen, Charakteristika, Strategien und Potentiale hin untersuchen. Sie sind *Imaginary Homelands*! Ihnen möchte ich mich in der vorliegenden Auseinandersetzung widmen.

2 Für Platon rührt die schmerzliche Sehnsucht des Menschen von ihrer Unvollständigkeit her. Er erzählt in seinem Mythos vom Kugelmenschen die Geschichte der Menschen, welche früher kugelförmige Rümpfe mit vier Händen und Füßen und zwei Gesichtern auf einem Kopf besaßen. Ihre Körper wurden durch göttliche Bestrafung in Hälften geteilt. Sie entsprechen den heutigen Menschen, welche unter ihrer Trennung, Gespaltenheit und Unabgeschlossenheit leiden. Platons Darstellung zielt dabei vorrangig vor allem auf das Wesen der erotischen Begierde ab, die er in seiner Schilderung auf das sehnsüchtige Verlangen des Menschen nach seiner vermeintlich einstigen Ganzheit zurückführt. Vgl. Alice Pechriggl, Chiasmen. Antike Philosophie von Platon zu Sappho – von Sappho zu uns, Bielefeld: transcript, 2006, Seite 66-67.

3 Vgl. Klaus Leferink, Der einsame Toaster – Zur Semiotik der Identität, in: Martin Heinze u.a. (Hg.), Utopie Heimat. Psychiatrische und kulturphilosophische Zugänge, Berlin: Parodos, 2011, Seite 33-57.



Abb.1: Illustration zum 4. Artikel, des erstmals 1835 in der Sun veröffentlichten Artikel Great Astronomical Discoveries Lately Made by Sir John Herschel, LL.D. F.R.S. &c. At the Cape of Good Hope, 1835, Lithografie, New York.

1. Einleitung

Ausgangspunkt der vorliegende Arbeit bilden die phantastischen Illustrationen, welche die Fledermausmenschen (**Abb.1**) zeigen, die der anerkannte Astronom John Herschel Anfang des 19. Jahrhunderts laut New York Sun auf dem Mond beobachtet haben wollte und von deren Existenz sich eine Vielzahl von LeserInnen überzeugen ließ, bevor sie darüber informiert wurden, dass sie einer Zeitungsente auf den Leim gegangen waren.

Der Journalist Richard A. Locke, Autor der sechsteiligen Artikelserie der Zeitungsente über eine Zivilisation am Mond, die 1835 unter dem Titel *Great Astronomical Discoveries Lately Made by Sir John Herschel, LL.D. F.R.S. & c. At the Cape of Good Hope [From Supplement to the Edinburgh Journal of Science]*⁴ in der New York Sun veröffentlicht wurde, kritisierte dort die Wissenschafts- und Mediengläubigkeit der Fachwelt und des breiten Publikums. Dazu bediente er sich strategisch dem gängigen Wissenschaftsjargon der Zeit und durchsetzte seine phantastischen Schilderungen von der Entdeckung einer auf dem Mond lebenden, höchst überlegenen, geflügelten Spezies, mit aktuellen astronomischen Thesen und glaubhaften Fakten. Dass sich der renommierte Astronom John Herschel, ausgestattet mit den modernsten Teleskopen und teuersten Instrumenten, im Erscheinungszeitraum der Zeitungsberichte tatsächlich am Kap der guten Hoffnung einfand, um von dort aus den Mond zu beobachten, verstärkte dabei zusätzlich die Glaubwürdigkeit der Berichterstattung Lockes. Die Zeitungsartikel waren als didaktische Schachzüge geplant: so waren sie darauf ausgelegt, den LeserInnen eine Lektion in Sachen Gutgläubigkeit zu erteilen, indem sie

⁴ Vgl. Richard Adams Locke, *Some Account of the Great Astronomical Discoveries Lately Made by Sir John Herschel at the Cape of Good Hope*, New York: M. Doolady, 1859.

sich nachträglich als Lügenmärchen enttarnten.

Ein weiteres Ausgangsmaterial war das Erscheinen eines rätselhaften Tonträgers mysteriöser Herkunft, der 1997 in der Techno-Community kursierte. Dabei handelt es sich um eine eigenartige Platte mit dem Titel *The Quest* (**Abb.2a, 2b**) welche unter dem Pseudonym Drexciya vom Label *Submerge* in Detroit vertrieben wurde, die bald Eingang in die Berliner Techno-Clubszene fand und beiderorts für Furore, Aufsehen und jede Menge Fragen sorgte. Denn die Platte führt, neben ihrem eigenwilligen, neuen Sound, einen geheimnisvollen Text mit sich, der von einem *Black Atlantis* und dessen Unterwasserbewohnern erzählt, auf welche auch die AutorInnenschaft der Platte zurückgehen soll.

Interessant an diesen beiden Entwürfen fiktionaler Welten ist ihre Gemeinsamkeit, sich selbst nicht als solche auszuzeichnen, sondern aktiv an der historischen Wirklichkeitskonstruktion beteiligt sein zu wollen. Es ist in erster Linie ihre Intention, als wahr und real verstanden zu werden, um die bisher gültigen, historischen Annahmen in Zweifel zu ziehen. Sie begreifen Geschichte als Gegenstand, als produktives, bearbeitbares Material und beabsichtigen die Darstellung historischer Ereignisse und Zusammenhänge zu beeinflussen, um bewusst Irritationen zu erzeugen:

Im Unterschied zu Richard A. Locke allerdings, der beabsichtigt Leihen und Fachwelt vor Augen zu führen, wie schnell sie dem Wissenschaftsjargon unreflektiert ihren Glauben schenken würden, lag die Motivation des anonym agierenden DJ Kollektivs Drexciya, auf welches das ominöse Techno-Album zurückgeht, allerdings nicht darin, zu einem medienreflexiven Verhalten oder zur kritischen Positionierung gegenüber unfundierten Forschungserkenntnissen aufzufordern, sondern verfolgt das Ziel, einer direkten Umschreibung und Umarbeitung der eigenen Geschichte durch die fiktionale Rekonstruktion von Vergangenheit.

Drexciya korrigieren, ergänzen und erweitern die Erzählung der afroamerikanischen Kolonialgeschichte um einen weiteren Strang, indem sie einen eigenartigen Text (**Abb.2c**) im Booklet von *The Quest* abdrucken ließen,⁵ welcher von einer dystopischen Unterwasserwelt berichtet, von der eine *Black Revolution* auszugehen droht. Dieser erzählt die Geschichte der afroamerikanischen Diaspora neu. Er schildert das

⁵ Die LP *The Quest* gibt keinerlei Aufschluss über die AutorInnenschaft und enthält auch noch keine Erzählung von *Black Atlantis*. Sie besitzt kein Cover, sondern besteht nur aus einer mit schwarzem Karton verstärkten Innenhülle. Die Verpackung ist so konzipiert, als wäre die Außenhülle bereits verlorengegangen, dabei wurde sie schlichtweg nie produziert. Erst mit der CD *The Quest* wurde der ominöse Text und das grafische Beiwerk, wie beispielsweise die Abbildungen der Ruten des *Slave Trades* im Booklet, in Umlauf gebracht.

Schicksal der ungeborenen Kinder, der schwangeren Frauen, welche zu Tausenden bei der mühsamen Überfahrt von Afrika in die US-Sklaverei über Bord geworfen wurden und verknüpft sie mit Fragmenten des platonischen Atlantis Mythos. Der gemeinsam mit dem Techno-Album in Umlauf gebrachte Text, führt die Geschichte des transatlantischen Sklavenhandels fort und erzählt vom Überleben der noch ungeborenen Kinder, der entführten, afrikanischen Frauen. Diese hätten noch im Embryonalstadium unter Wasser Kiemen ausgebildet und auf diese Weise überlebt. Zwischen den Zeilen lässt sich auf die Existenz eines Black Atlantis schließen - einem neuen, bisher unentdeckten Lebensraum, von dem aus eine evolutionär weiterentwickelte, unbekannte, Spezies auf das Festland zusteuert.

Der Text setzt also den *Slave Trade* als historische Gegebenheit mit einer Science-Fiction-Vorstellung zusammen.⁶ Black Atlantis ist Drexciyas Erzählung von einem Ort, von dem aus der Lauf der Geschichte eine Wendung nimmt. Mit ihm kündigt sich etwas Unvorhersehbares bzw. Einflussreiches an, dessen Techno-Sound dem zu Erwartenden vorausschreitet. Indem Drexciya die *verlorengegangenen Fäden der Geschichte*⁷ des *Slave Trades* wiederaufnimmt und mit fiktionalen Informationen verknüpft, greift das DJ-Kollektiv auf die Strategien des sogenannten *Afrofuturismus*⁸ zurück. Dabei handelt es sich um ein kreatives und intellektuelles Genre, das sich die Operationsweisen von Science Fiction und Fantasy zur Rückgewinnung und Bearbeitung von schwarzer Geschichte zunutze macht: Afrofuturismus begreift sich als Strategie der Selbstermächtigung zur Umarbeitung afroamerikanischer Vergangenheit und wird genreübergreifend von KünstlerInnen, MusikerInnen, RegisseurInnen, PerformerInnen, TheoretikerInnen etc. genutzt, um Zukunftsmodelle für die eigenen Zwecke zu besetzen, Neudefinitionen von Gegenwart zu entwerfen und die

6 Bedeutend für die verstärkte Rezeption von Black Science Fiction, aber auch für aquantischen Dystopien, wie jene Drexciyas in den Kulturwissenschaften bzw. in den Postkolonial-Studies, war Paul Gilroys Publikation *The Black Atlantic* (1993). Darin stellt er die Verschleppung von AfrikanerInnen in die amerikanische und europäische Sklaverei an den Beginn der Moderne. Vgl. dazu Ruth Mayer, DIASPORA. Eine kritische Begriffsbestimmung, Rainer Winter (Hg.) Bielefeld: transcript, 2005, Seite 72-80.

7 Vgl. Christoph Hering: Die Rekonstruktion der Revolution. Walter Benjamins messianischer Materialismus in den Thesen "Über den Begriff der Geschichte". Verlag Peter Lang, Frankfurt 1983, Seite 41.

8 Der Begriff Afro-Futurismus geht auf den amerikanische Kulturwissenschaftler Mark Dery zurück, der sich in seinem 1994 erschienen Essay *Black to the Future* vor allem den Arbeiten der afroamerikanischen Science Fiction AutorInnen Samuel R. Delany, Octavia Butler, Steve Barnes und Charles Saunders widmet. Vgl. Mark Dery, *Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose*, in: Ders. (Hg.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*, Durham, NC: Duke University Press, 1994, Seite 157-179.

Vergangenheit zu rekonzeptualisieren.⁹

Der britische Musiktheoretiker, Künstler und Autor Kodwo Eshun untersuchte in seinem Buch *More brilliant than the Sun* (1998) Strategien und Funktionen des Afrofuturismus im Soundbereich. Er verstand die afrofuturistischen Produktionen als Sound of Now, denn diese formulieren sich als Kompositionen aus der vergangenen Zukunft und der zukünftigen Vergangenheit.¹⁰ Kodwo Eshun spricht dabei von Sonic Fiction¹¹, ein Begriff der jenem des Cosmic Jazz nahe steht, der vom musikgeschichtlichen Hauptvertreter des Afrofuturismus, Sun Ra (**Abb.3**) geprägt wurde: Dieser avantgardistische Jazz-Musiker, Philosoph, Poet und Mystiker änderte 1952 seinen bürgerlichen Namen von Herman Poole Blount in Le Sony'r Ra und nannte sich fortan Sun Ra, um gemeinsam mit seinem Intergalactic Myth Science Solar Arkestra kosmische Sounds zu produzieren, die Zeitreisen, interstellaren Transport und Kommunikation möglich machten. Laut eigenen Angaben würde auch er selbst nicht von der Erde stammen. In seinem 1974 veröffentlichten Hauptwerk, dem Sci-Fi-Musikfilm *Space is the Place*, verknüpft Sun Ra die gesellschaftspolitischen Forderungen schwarzer US-AmerikanerInnen mit den technischen Möglichkeiten moderner Raumfahrt. Der Kosmos ist für Sun Ra und das Intergalactic Myth Science Solar Arkestra dabei der Ort, den es zu erreichen gilt, um selbstbestimmt, in Frieden und Freiheit leben zu können.

Sowohl Sun Ra als auch Drexciya versuchen die Vorstellung von Geschichte als homogenes Zeitkontinuum aufzubrechen, um das Vergangene als Unabgeschlossen und die Zukunft als verfügbare zu denken.¹² Sun Ra begreift Free Jazz etwa als Treibstoff, mittels dem er gleichzeitig durch die Dimensionen Raum und Zeit reisen kann, was ihm ermöglicht, die eigene historische Verortung stets selbst neu zu bestimmen. Drexciya wiederum versuchen, mit der, durch ihr Album *The Quest* in Umlauf gebrachten Erzählung, aktiv in die Darstellung von Kolonialgeschichte einzugreifen, diese für sich

9 Doch bereits 1992, also vor Dery, stellte der Herausgeber der Musikzeitschrift Wire, Mark Sinker, eine Analogie zwischen Alienentführung und Sklaverei her: seiner Erzählung nach seien die Außerirdischen längst gelandet und zwar im 17. Jahrhundert. Sie entführten eine ganze Reihe von Menschen und so entstand eine Serie genetischer Mutationen in Amerika. Weiters ist es sinnvoll im Zusammenhang mit Black Science Fiction nicht nur mit dem Begriff des Afrofuturismus zu arbeiten, sondern einen ganzen Cluster von Namen im Blick zu behalten: Black Science Fiction, Black Futurism, Atlantic Futurism, International Futurism, Sonic Fiction, Phono Fiction. Vgl. Kodwo Eshun im Interview mit Chris Flor und Gutmair, 15.05.1998, www.de-bug.de/mag/kodwo-eshun, zuletzt aufgerufen am 13.04.15.

10 Vgl. Didi Neidhart, Immer Ärger mit dem Rückspiegel, 05.12.2011, www.skug.at/article5954.htm

11 Vgl. Eshun Kodwo, *More Brilliant than the Sun. Adventures in Sonic Fiction*, London: Quartet Books, 1998.

12 Vgl. Programmtext der Tagung der *International Walter Benjamin Society* „Über den Begriff der Geschichte/ Geschichte schreiben“, 12.-15.12.2013, Goethe Universität Frankfurt am Main & Universität Mannheim, www.walterbenjamin.info/event/internationaler-walter-benjamin-kongress-ueber-den-begriff-der-geschichte-geschichte-schreiben,



Abb.3: Sun Ra bei Setaufnahmen zu seinem Musikfilm Space is the Place, 1972, Fotografie, Oakland.

produktiv zu machen und zu aktualisieren. Sie überarbeiten das Narrativ eines linearen Fortlaufs von Geschichte, spulen diese zurück, biegen ab und verunklären durch das Erzählen und Einschieben von Mythen, wie jene des *Black Atlantis*, die tradierte Geschichtsstruktur.

Diese Form von Geschichtsverständnis erinnert an Walter Benjamins Thesen in seinem Text *Über den Begriff der Geschichte* (1941), in denen er sich gegen die Vorstellung eines additiv-deterministischen Fortschrittsmodells richtet. Er schreibt: *Die Geschichte ist Gegenstand einer Konstruktion, deren Ort nicht die homogene und leere Zeit, sondern die von Jetztzeit erfüllte bildet.*¹³ Benjamin denkt Geschichte nicht als bloße Abfolge (Fortschritt), sondern als selektive Summe potenziell aktualisierbarer, auf die situative Gegenwart beziehbarer Ereignisse. Dieser Zugang ermöglicht es, die Historie nicht mehr als eine Erzählung, die von den *Siegern der Geschichte* geschrieben wurde, zu verstehen, sondern als eine offene zu denken, die für alle verfügbar ist.

Durch ein ähnliches, dynamisches Historizitätsverständnis einer von *Jetztzeit* erfüllten Geschichte, gelingt es auch den *sonischen FiktionalInnen* des *Afrofuturismus*, Gegenwart als komplexes Resultat unabgeschlossener, geschichtlicher Momente zu verstehen, deren Inhalte dem Vergessen entrissen und bearbeitet werden können.¹⁴ So entziehen Sun Ra und Drexciya die Geschichtsschreibung den ChronistInnen der Kolonialmächte und nehmen diese selbst in die Hand. Dazu suchen die MusikerInnen bestimmte Orte der Geschichte auf, die sowohl in der Vergangenheit als auch in der Zukunft liegen, um von dort aus zu operieren und ihren Lauf zu lenken.¹⁵ Während Drexciya mit Black

13 Wolfgang Bock, Walter Benjamin - Die Rettung der Nacht, Sterne, Melancholie und Messianismus, Bielefeld: Aisthesis Verlag, 1999, Seite 137.

14 Vgl. Walter Benjamin, Illuminationen, ausgewählte Schriften, 1920-1940, Über den Begriff der Geschichte, These XIV, www.textlog.de/benjamin-begriff-geschichte.html

15 Die emanzipatorische Handlungsmacht von Sun Ra und Drexciya liegt darin, Gegenwart nicht nur verfügbar zu machen, sondern auch strategisch einzusetzen, indem sie in tradierte Strukturen der Geschichtserzählungen eingreifen, um verdrängte Aspekte aus dem scheinbar abgeschlossenen Kontinuum der Geschichte herauszusprengen, umzuarbeiten und neu aufleben zu lassen. Sun Ra eignet sich so beispielsweise das Symbol des Sklavenschiffes an, verwandelt es in eine Arche und ein Raumschiff. Es wird nicht mehr von den europäischen und amerikanischen, weißen Entführern gelenkt, sondern von all jenen die in der Gesellschaft keinen Platz haben und gemeinsam mit Sun Ra auf Reisen gehen wollen. Sun Ra arbeitet hier nicht an einem rein eskapistischen Vorschlag, sondern erkämpft sich durch seine Musik einen Handlungsspielraum, der eine politische Dimension in sich trägt. Wie Sun Ra gehen auch Drexciya in der Geschichte der Black Diaspora zurück und führen diese an einer Stelle fort, die für viele Menschen ein Ende bedeutet hat. Sie lassen alle auf den Atlantiküberfahrten über Bord geworfenen, ermordeten Kinder nicht nur überleben, sondern sogar eine weitere Evolutionsstufe durchlaufen. Ausgestattet mit Kiemen gründen diese eine hochentwickelte Zivilisation auf dem Ozeangrund. Drexciya erzählen, sie selbst seien Sprösslinge dieser Unterwasserwelt und nun über den Mississippi in Detroit an Land gegangen. Doch was ihre genauen Absichten sind bleibt ungewiss und lässt sich eventuell nur aus den von ihnen produzierten Technobeats herauslesen. Mit diesem Geschichtsverständnis begegnen Sun Ra und Drexciya jenem *Walter Benjamins*. Denn sie wenden Benjamins Kunstgriff, den *Tigersprung in die Vergangenheit* zur Aktualisierung von Vergangenheit an. Vgl. Walter Benjamin, These XIV, www.bhoa.blogspot.eu/lesenswertes/walter-benjamin-%E2%80%93-uber-den-begriff-der-geschichte

Atlantis noch einen relativ konkreten, wenn auch nicht klar vorstellbaren Herkunftsort für ihre Biographie wählen, entscheidet sich Sun Ra für eine nur schwer erfassbare Lokalität. Denn für ihn gilt ja: *Space is the Place!* Das Weltall, sinngemäß als eine Vorstellung von Raum, die alles Existierende durchdringt, aber auch als Outerspace verstanden, im Sinne jener *unendlichen Weiten*, wie sie in den späten Siebzigern von Captain Kirk und seiner Crew an Bord der Enterprise erforscht wurden.¹⁶

Diese beiden je spezifischen Orte spielen im Vorgehen der Musiker zur Rückgewinnung und Aktualisierung von Kolonialgeschichte eine bedeutende Rolle. Denn sowohl Sun Ra als auch Drexciya besetzen diese Orte um ihre Identität und den Ursprung ihrer Musik auf sie zurückzuführen. Sie verschaffen sich Zugriff auf sie, indem sie ihre Bezugsorte in Form von Sound, Filmen, Plattencovers, etc. materialisieren, wodurch sie ihre Existenz gleichsam herstellen und bestätigen. Durch die Materialisierung von Soundstrukturen in Form von Free Jazz und Techno stellen Sun Ra und Drexciya also Möglichkeitsräume her, um sich über die Zwänge und Auswirkungen der Kolonialgeschichte hinwegzusetzen und so ungehindert von historischen Einschränkungen handeln zu können. Diese Möglichkeitsräume fungieren gleichzeitig als Projektions- und Sehnsuchtsräume, die neben ihrem emanzipatorischen, auch reflexiv-kritisches Potenzial besitzen – eine Eigenschaft, welche die amerikanische Literaturwissenschaftlerin Svetlana Boym einer Form von Nostalgie als Qualität zugesprochen hat.

Boym untersucht in ihrem Buch *The Future of Nostalgia* (2001) Konzeptionen zur Re-Aktualisierung von Geschichte in Bezug auf Sehnsuchtsorte. Sie widmet sich dafür dem Begriff der Nostalgie, verstanden als Sehnsucht nach einem bestimmten Ort. Dabei nimmt sie eine positive Neubewertung des Begriffes vor, indem sie ihn von Nostalgie - im Sinne eines konservatorischen Zurücksehens - unterscheidet und demgegenüber sein widerständiges und kritisches Potential herausarbeitet. Damit stellt sie sich gegen Fredric Jamesons Negativwertung des Nostalgiebegriffs, der diesem in seinem einflussreichen Text *Postmoderne - zur Logik des Spätkapitalismus* (1984)¹⁷ jegliche

16 Vgl. John F. Szwed, Nächstes Jahr auf dem Saturn – Sun Ras Schwarzer Utopismus, in: Diedrich Diederichsen (Hg.), *Loving the Alien. Science Fiction, Diaspora, Multikultur*. Berlin: ID Verlag, 1998, Seite 50-67.

17 Jameson unternimmt in seinem Text den Versuch, die Postmoderne als Epochenbruch zur Moderne auszuweisen. Seine Befürchtung ist, dass es den Menschen durch die spätkapitalistischen (und heute postfordistischen) Arbeitsbedingungen nicht mehr möglich ist, eine kritische Haltung zur Geschichte einzunehmen. Denn er bemerkt, dass sich die klassischen Strukturen des Kapitalismus, und damit auch die Vorstellung von Zeitkonzeption, verändert haben. Die Postmoderne bedeutet für ihn das Ende eines selbstbestimmten, nicht entfremdeten Subjekts. Vgl. Fredric Jameson, *Postmoderne - zur Logik des Spätkapitalismus* (1984), in: Klaus R. Scherpe/Andreas Huyssn (Hg.), *Postmoderne Zeichen eines kulturellen Wandels*, Hamburg: Rowohlt, 1986, Seite 63-70.

politische Wirksamkeit abspricht. Während Jameson nur eine Form der Nostalgie kennt, nämlich eine, die sich aus der Vergangenheit nährt, diese aber in ein Cluster aus der Geschichte losgelöster Trugbilder verwandelt¹⁸, unterscheidet Boym zwei Typen: Jene der *restaurativen Nostalgie*, die an der vermeintlich lückenlosen Wiederherstellung von Vergangenen interessiert ist und jene der *reflexiven Nostalgie*. Letzterem schreibt Boym emanzipatorisches und gestalterisches Potential zu. Denn diese erhebt keinerlei Wahrheitsanspruch und begreift sich selbst als geschichtliche Konstruktion. Die *reflexive Nostalgie* entwickelt eine eigene Zeitlichkeit, sowie spezifische Erzählformen und Möglichkeiten, die dem Geschichtsverständnis Benjamins und dem der hier erwähnten Afrofuturisten nahesteht, weshalb deren Sound auch beispielhaft für das ermächtigende Potenzial der *reflexiven Nostalgie* in Boyms Sinne ist.

Die bisher geschilderten Überlegungen zu den Funktionen fiktionaler Orte, aber auch das damit in Verbindung stehende dynamische Historizitätsverständnis von Sun Ra und Drexciya, beschäftigten sich jeweils mit kollektiven Sehnsuchtsorten bzw. mit gemeinschaftlichen Nostalgien.

Sie waren Ausgangspunkt meiner Untersuchung, die sich aber im Folgenden auf das künstlerische Werk von Mike Kelley konzentrieren wird. Gleichzeitig dienten sie mir als sinnliche Beweise dafür, dass sich auch *reflexive Nostalgie* materialisieren lässt. Mit ihren Plattencovern, Kostümen und Filmen widersprechen sie Boyms dahin gehenden Zweifel. Denn für Boym ist die Materialisierung von *reflexiver Nostalgie* problematisch.¹⁹

Mein Interesse gilt jedoch gerade den vergegenständlichten, kollektiven Symbolen in Mike Kelleys Arbeiten. Das zentrale Thema seiner künstlerischen Praxis gilt der Reflexion von Erinnerung und diese erreicht Kelley durch die Mittel ihrer materialisierten Rekonstruktion. In seinem Werkzyklus *Kandor* widmet er sich Fragen des Begehrens und der Sehnsucht, die durch das Verlangen nach unwiederbringlich verlorengegangenen Bestimmungsorten ausgelöst werden. Genauso wie die Afrofuturisten bezieht sich Kelley dabei auf eine Diasporageschichte, im Unterschied zu ihnen allerdings auf eine rein fiktive. In *Kandor* befasst sich der Künstler mit der

¹⁸ Vgl. Ebenda, Seite 65-66.

¹⁹ Für Boym steht die Verräumlichung, sprich die Materialisierung von Erinnerung, der restaurativen Notsalgie nahe. Diese läuft Gefahr Nationalismen auszubilden: (...) *restaurative nostalgia ends up reconstructing emblems and rituals of home and homeland in an attempt to conquer and spatialize time, reflective nostalgia, on the other hand, can be ironic, inconclusive and fragmentary*. in: Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, New York: Basic Books, 2001, Seite 49, 50.

Rückgewinnung von Supermans Heimatstadt, die geschrumpft und in einer Flasche verschlossen nicht mehr betreten werden kann. Diese Stadt als Symbol, von Kelley in Form multimedialer Installationen präsentiert, wird dabei zur Projektionsfläche für das eigene Begehren nach allem Gewesenen, auf das zugleich kein Zugriff mehr möglich ist. Für die Umsetzung, der aus den originalen Comicheften entnommenen Darstellungen *Kandors*, bedient sich Kelley unterschiedlicher Methoden und Medien. Bei Kelleys Produktion interessiert mich, welches Potential individuelle Erzählungen von Sehnsuchtsorten und Erinnerungen haben und, ob auch sie geeignet sein könnten, reflexive Nostalgien gemeinschaftlich erfahrbar zu machen. Aber auch wie sie sich auf kollektive Erinnerungen berufen und einen gemeinsamen, geschichtlichen Horizont eröffnen, ohne in restaurativen Symbolisierungen zu erstarren. Bei einer genauen Analyse der Arbeiten *Educational Complex*, sowie jener der beiden Ausstellungen *Kandor-Con 2000* und *Kandor* möchte ich genauer herausarbeiten, welcher Strategien sich Kelley bedient, um reflexive Strategien der Geschichtsschreibung einzusetzen, das deterministisch additive Modell zu dekonstruieren oder zu unterlaufen und welche besonderen Qualitäten seine Sehnsuchtsorte haben.

2. Nostalgia

2.1. Utopia, Nostalgia und die beste aller möglichen Welten

Die Idee, Sehnsuchtsorte als selbst generierte, fiktionale Welten, als *Imaginary Homelands* im Utopiekontext anzusiedeln, ist naheliegend, denn erdachte Topographien wohnen jeder Utopie inne und bilden ihre tragende Konstruktion. Obwohl die Sehnsuchtsorte integrale, substanzielle Bestandteile einer Utopie bilden, sind sie nicht mit dieser gleichzusetzen bzw. unterscheiden sich deutlich von ihr. Denn auch wenn Utopia einen Nichtort, ein Nirgendwo bezeichnet, durch dessen Unauffindbarkeit alle Sehnsüchte in unerreichbare Ferne projiziert werden, teilt es nur bedingt Qualitäten mit den Konzepten der fiktionalen Welten der *Imaginary Homelands*.

Beide, die Utopie sowie die Sehnsuchtsorte (als *Imaginary Homelands*), sind von politischer Prägung, doch bezeichnen Utopien im engeren Sinn, folgen wir der Definition von Elias, ein explizit anti-individualistisches Unterfangen, denen das



4. Titelbild von Morus' Utopia. 1516, Holzschnitt.

Prinzip des fiktiven Staats- oder Gesellschaftsmodells zu Grunde liegt.²⁰ Sie gehen historisch auf die Schriften Thomas Morus', Tommaso Campanellas und Francis Bacons zurück. Ihre Staatstheorien *Utopia*, *Sonnenstaat* und *Nova Atlantis* sind politische Utopien, die sich an die Allgemeinheit richten und von einem gesamtgesellschaftlichen Interesse herrühren. Utopien sind folglich um die kollektive Vorstellung der Möglichkeit eines besseren Gemeinwohls bemüht. Doch, ob nun als staatlich oder nicht-staatliches Modell gedacht, eröffnet sich hinsichtlich der Utopie die Frage, welche Faktoren für das Allgemeinwohl, angesichts der unterschiedlichen Bedürfnisse der Einzelnen, überhaupt von Bedeutung sind? *The best of all possible worlds for me will not be that for you. The world, of all those I can imagine, which I would most prefer to live in, will not be precisely the one you would choose. Utopia, though, must be, in some restricted sense, the best for all of us; the best world imaginable, for each of us.*²¹ Die politische Utopie, als Vorhaben, eine Gesellschaft zu entwerfen, die höchst ideal für unterschiedlichste Persönlichkeiten sein soll, kann nicht auf Detailwünsche der einzelnen Individuen eingehen, sondern lediglich einen Rahmen schaffen und Strukturen vorschlagen, welche für ein gutes Zusammenleben dienlich erscheinen.

Diesen Anspruch teilen Sehnsuchtsorte nur bedingt, denn sie können einerseits extrem individualistisch angelegt, aber auch kollektiv tauglich sein. So liegen den privaten Sehnsuchtsorten sehr spezifische Qualitäten zu Grunde. Vom Individuum für sich subjektiv gestaltet sind der Detailliebe, dem Feinheitsgrad, aber auch der Extravaganz in der Wunschvorstellung keine Grenzen gesetzt. Kollektiv konstruierte *Imaginary Homelands* hingegen fordern eine klare Formgebung, um sich als massentauglich zu erweisen, oder müssen innerhalb ihrer fest gesteckten Konturen offen gestaltet sein damit subjektive Wünsche ihren Platz finden können.

Ein weiterer wesentlicher Punkt, der die Utopie von den *Imaginary Homelands* abgrenzt ist, dass die politische Utopie nicht von dem tatsächlichen Begehren nach einem ganz spezifischen Ort getrieben ist, sondern diesen vor allem nur als Bühne nutzt, um die bestehende Gesellschaftsordnung zu kritisieren und um auf ihr ein besseres Modell (der gleichen) vorzustellen. Selbst wenn Thomas Morus die Insel Utopia **(Abb.4)** in ihrer halbmondförmigen Gestalt, mit ihrer spektakulären Hafeneinfahrt und ihren schützenden Klippen sehr lebhaft beschreibt, so dient sie im wesentlichen

²⁰ Vgl. Norbert Elias, Thomas Morus' Staatskritik. Mit Überlegungen zur Bestimmung des Begriffs Utopie, in: W. Vosskamp (Hg.), Utopieforschung, Interdisziplinäre Studien zur Neuzeitlichen Utopie, Stuttgart: Metzler, 1982, Seite 103.

²¹ Robert Nozick Anarchy, State and Utopia, Oxford: Blackwell, 1998, Seite 298.

als topographischer Teppich, auf dem die Vorschläge und Ideen zum Umbau der Gesellschaft ausgebreitet werden können.²² Solche erfundenen, idealen Gegenwelten dienen demnach als klar ausgewiesene Projektionsflächen für die Sozialutopien der frühen Political-Fiction Autoren wie Morus und Co. Doch ein tatsächliches Raumbegehren vermögen diese nicht auszulösen.

Soll in der folgenden Untersuchung das verbindende und anziehende Moment des begehrten Ortes näher in den Fokus gerückt werden, so bietet es sich an, an Stelle des Utopie-Begriffes jenen der Nostalgie in den Dienst zu stellen.

2.2. Der Nostalgiebegriff und seine Bedeutung im Wandel der Zeit

Der Begriff der Nostalgie hat im Wandel der Zeit seine Bedeutung und Konnotation häufig geändert. Gegenwärtig kommt ihm im alltäglichen Sprachgebrauch oft nur die wenig schmeichelnde Bedeutung einer sich aus der Trauer nach alten Zeiten speisenden Emotion zu und wird mit der Verklärung und Glorifizierung von Vergangenem assoziiert. Aktuell stehen die Chancen für einen neuerlichen Imagewechsel des Nostalgiebegriffes jedoch wieder besser. Im Folgenden sollen einige historische Wegetappen der Nostalgie in ihren unterschiedlichen Kontexten nachgezeichnet werden.

2.2.1. Odyssee: Nostalgic Love can only survive in a long-distance relationship²³

Etymologisch auf das lateinische Nomen *nostalgia* zurückgehend, findet sich der Ausdruck bereits in der griechischen Antike. Er setzt sich aus den beiden Wörtern νόστος (*nóstos*), die Rückkehr nach Hause, oder auch Heimkehr und ἄλγος (*álgos*), dem

²² Thomas Morus, *Utopia*, in: Ernesto Grassi und Walter Hess (Hg.), *Der utopische Staat*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2008, Seite 48.

²³ Svetlana Boym, *Nostalgia and Its Discontents*, in: *The Hedgehog Review, The Uses of the Past*, VOL. 9, NO. 2 Summer 2007, Seite 7.

Schmerz aber auch der Sehnsucht, zusammen.²⁴ Nostalgia bezeichnet folglich das schmerzhaftes Verlangen nach Heimkehr oder das allseits bekannte Heimweh. Die schicksalhafte Verbindung von *nostos* und *algos* erinnert an das Grundmotiv von Homers Odyssee. Dieser lässt Odysseus jahrelang zwischen Inseln, Monstern, Stürmen, Sirenen und göttlichen Racheakten hin und her irren, bis es dem Helden erlaubt ist, endlich wieder in seine lang und schmerzlich ersehnte Heimat zurückkehren. Odysseus ist uns somit als der erste Heimweh leidende Mensch der westlichen Philosophiegeschichte bekannt. Doch Homers Epos ist an dieser Stelle nicht nur von Bedeutung, weil die Heldenfigur symbolisch für die Nostalgie steht, sondern auch, weil es mit dem Kreismotiv der Rundreise und einer spezifischen Zeitstruktur arbeitet. Diese Zeitlogik verfährt im Gegensatz zum chronografischen Fortschrittsmodell, dem Progress, zyklisch. Im zyklischen Zeitmodell ist die Nostalgie in den Lebensalltag eingewebt und erfährt dort als Teil von mythischen Ritualen einen spirituellen Umgang. *Rituale und Zeremonien haben ihre Eigenzeit, ihren eigenen Rhythmus und Takt. Alle Handlungen, die an die Jahreszeiten gebunden sind, entziehen sich ebenfalls der Beschleunigung. Liebkosungen, Gebete oder Prozessionen lassen sich nicht beschleunigen. Alle narrativen Vorgänge, zu denen auch Rituale und Zeremonien gehören, haben ihre eigene Zeit. Im Gegensatz zum Zählen lässt das Erzählen keine Beschleunigung zu. Die Beschleunigung zerstört die narrative Zeitstruktur, den Rhythmus und den Takt einer Erzählung.*²⁵

In Homers Mythos wäre demzufolge das Heimkommen des Helden Teil des Rituals und nicht Punkt einer endenden Reise. In der Odyssee wird sogar von zwei Rückkehren gesprochen, jener von Troja und jener aus dem Hades. In ihr gelingt es dem Helden sogar von den Toten wiederzukehren. Die Sehnsucht nach dem Ort ist somit bereits Teil des Lebenskonzepts und immer schon in ein solches eingebunden. Diese antike Nostalgie ist sozusagen ein integraler Bestandteil des Lebens, ob nun im Wegsegeln oder Ankommen, das macht keinen Unterschied. Eine Annahme, die der Philosoph Rudolf Bernet als fatale Verkürzung bezeichnet. In seinem Aufsatz in *Heimweh*

²⁴ „Dem nlat. medizinischen Terminus folgt frz. nostalgie (seit Mitte des 18. Jhs. neben gängigerem frz. maladie du pays, später mal du pays), und im Anschluß an dieses wird zu Beginn des 19. Jhs. Nostalgie als bildungssprachliches Synonym für Heimweh auch im Dt. gebräuchlich, zieht sich im 20. Jh. aber stärker auf den fachlichen Bereich zurück. Dagegen entwickeln frz. nostalgie und entsprechendes engl. nostalgia, nostalgia zu dieser Zeit Übertragungen wie ‘Verlangen nach früheren Lebensumständen, melancholische Sehnsucht nach Vergangenem oder Unbekanntem’, aus denen sich die Anfang der 70er Jahre des 20. Jhs. einsetzende moderne Verwendung von Nostalgie erklärt.“ Vgl. Etymologisches Wörterbuch nach Pfeifer, <http://www.dwds.de/?qu=nostalgie>, zuletzt abgerufen am 13.04.2015.

²⁵ Byung-Chul Han, Alles eilt. Wie wir die Zeit erleben, in: Die Zeit Nr.25, 23.06.13, www.zeit.de/2013/25/zeit-logik-effizienz-kapital-gabe, zuletzt aufgerufen am 02.04.2015.

und *Nostalgie*²⁶ (2006), auf den ich mich im Folgenden beziehen werde, untersucht Bernet das Heimweh aus phänomenologischen und hermeneutischen Perspektiven. Dabei nimmt er auch Homers Odyssee, die immer wieder als Beispiel für zyklische Erzählformen herangezogen wurde, in den Blick: Selbstverständlich sind Rituale und spirituelle Handlungsweisen, in denen mythologische Erzählungen oft eine bedeutende Rolle spielen dazu in der Lage, eigenständige Zeitkonzeptionen zu entwickeln. Doch der Text der Odyssee an sich kann das nicht leisten. Denn die Erzählung Homers folgt laut Bernet keiner zyklischen Erzählstruktur oder einem wiederkehrenden Zeitprinzip, sondern der Logik des Progresses. Nachvollziehen lässt sich dies beispielsweise an der Passage, als der verschollen geglaubte König von Ithaka nach Jahren der Strapazen schließlich seinen Palast betritt und diesen von einem vulgären Pack gieriger Männer besetzt vorfindet, die um die Gunst seiner Frau werben, um sich den Anspruch auf den Thron zu sichern. Odysseus selbst scheint zu diesem Zeitpunkt längst vergessen und wird als tot geglaubtes Herrscherideal vergangener Tage, als Mythos aus goldenen Zeiten, abgetan. Nichts ist mehr so wie einst, deshalb versucht der Held am Ende nicht nur mit Schläue, sondern auch mit blutiger Gewalt, jenen vermeintlichen Ideal- und Realitätszustand seiner Heimat vor der Abreise wiederherzustellen, der ihn in Gedanken während der Jahre des Krieges und der Irrfahrt begleitet haben. Sämtliche Spuren der Veränderung nach der Heimkehr zeigen hier deutlich, wie erbarmungslos die Zeit in Odysseus Abwesenheit fortgeschritten ist. Das Ithaka, das er verlassen hat, hat nämlich das Fortlaufen der Zeit anerkannt und sich, wie die dort herrschenden Verhältnisse, gewandelt. Bernet erinnert an ein weiteres Indiz, durch das die Logik des Progresses klar sichtbar wird: *Man denkt meist nur daran, dass Odysseus von den eigenen Untertanen und den Freiern seiner Gattin nicht mehr erkannt wurde, nicht aber daran, dass er das Ithaka, nach dem er sich ein halbes Leben lang gesehnt hatte, selbst nicht wiedererkannte.*²⁷ Von einer zyklischen Erzählstruktur kann laut Bernet bei der Odyssee folglich nicht ausgegangen werden. Diese lineare Betrachtung des Epos führt deshalb auch einen Moment der Enttäuschung mit sich, der in einer zyklischen Leseweise nicht auftauchen würde: Es wird deutlich, dass der glückliche Ausgangszustand zu Beginn der Geschichte am Ende nicht wieder vollständig hergestellt werden kann.

Bernet geht davon aus, dass der Ort des Begehrens, der verlassen wurde, jenem, der in der Zukunft wieder gefunden werden soll, nicht gleicht. Die Rückkehr an den

26 Rudolf Bernet, Heimweh und Nostalgie, in: Martin Heinz u.a. (Hg.), Utopie Heimat. Psychiatrische und kulturphilosophische Zugänge, Berlin: Parodos Verlag, 2006, Seite 87-102.

27 Ebenda, Seite 94.

Sehnsuchtsort bleibt immer mit Desillusion verbunden. Er zitiert dafür Kant: *Die Heimat, in die man zurückkehrt, ist nämlich nie identisch mit der Heimat nach der man sich in der Fremde gesehnt hat; und die Heimat nach der man sich gesehnt hat, ist ebenfalls nicht identisch mit der ursprünglichen Heimat die man verlassen hat.*²⁸ So bleibt Odysseus nach der *Realitätsprüfung des Idealbildes* vielleicht etwas ernüchtert zurück, doch dafür ist er auch vom Heimweh erlöst.

2.2.2. Nostalgie als pathologisches Phänomen

Konnte sich Odysseus mit seinem Leiden noch nicht in schulärztliche Obhut begeben, so war dies in Europa ab dem 18. Jahrhundert, in welchem der Terminus *Nostalgia* erstmals als diagnostizierbares, heilbares Krankheitsbild beschrieben wurde und bald als *Schweizerkrankheit* bekannt wurde, durchaus möglich. In der Dissertationsschrift *Dissertatio medica De Nostalgia oder Heimwehe*²⁹ (1688) des Schweizer Arztes Dr. Johannes Hofer taucht das Phänomen Nostalgia zum ersten Mal im medizinisch-wissenschaftlichen Kontext auf (**Abb.5**). Der Basler Arzt belegt darin anhand zweier Fallstudien, dass die Trennung von Freunden und Familie und von einer gewohnten Umgebung massive, physische Auswirkungen auf den menschlichen Organismus auslösen kann.

Der erste Fall beschreibt den Krankheitsverlauf eines aus Bern stammenden jungen Mannes, der sich zu Studienzwecken in Basel aufhielt. Er klagte nach einiger Zeit über eine beklommene Gemüthsstimmung, innere Unruhe, Appetitlosigkeit, heftiges Herzklopfen, sowie über ausgeprägte Angst- und Erschöpfungszustände. Diese besorgniserregende Verfasstheit schien sich von Tag zu Tag zu verschlimmern. Als die Krankheit so weit fortgeschritten war, dass der baldige Tod zu befürchten war, wurde der Patient zum Sterben nach Hause geschickt. Dort eingetroffen verbesserte sich sein Zustand verblüffend rasch bis zur vollkommenen Genesung.

Der zweite beschriebene Fall betrifft ein Dienstmädchen, das nach einem Unfall in einem weit von zu Hause entfernt gelegenen Krankenhaus behandelt wurde. Dort stellten sich bei ihr bald die für Nostalgia typischen Symptome ein. Erst als ihre Eltern

²⁸ Immanuel Kant, *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*, A 86, zitiert nach Bernet 2006, Seite 93.

²⁹ Vgl. Johannes Hofer, Johann Jacob Harder, *Dissertatio medica de nostalgia, oder Heimwehe*, Basel: Jacob Bertsche der Ältere, 1688.

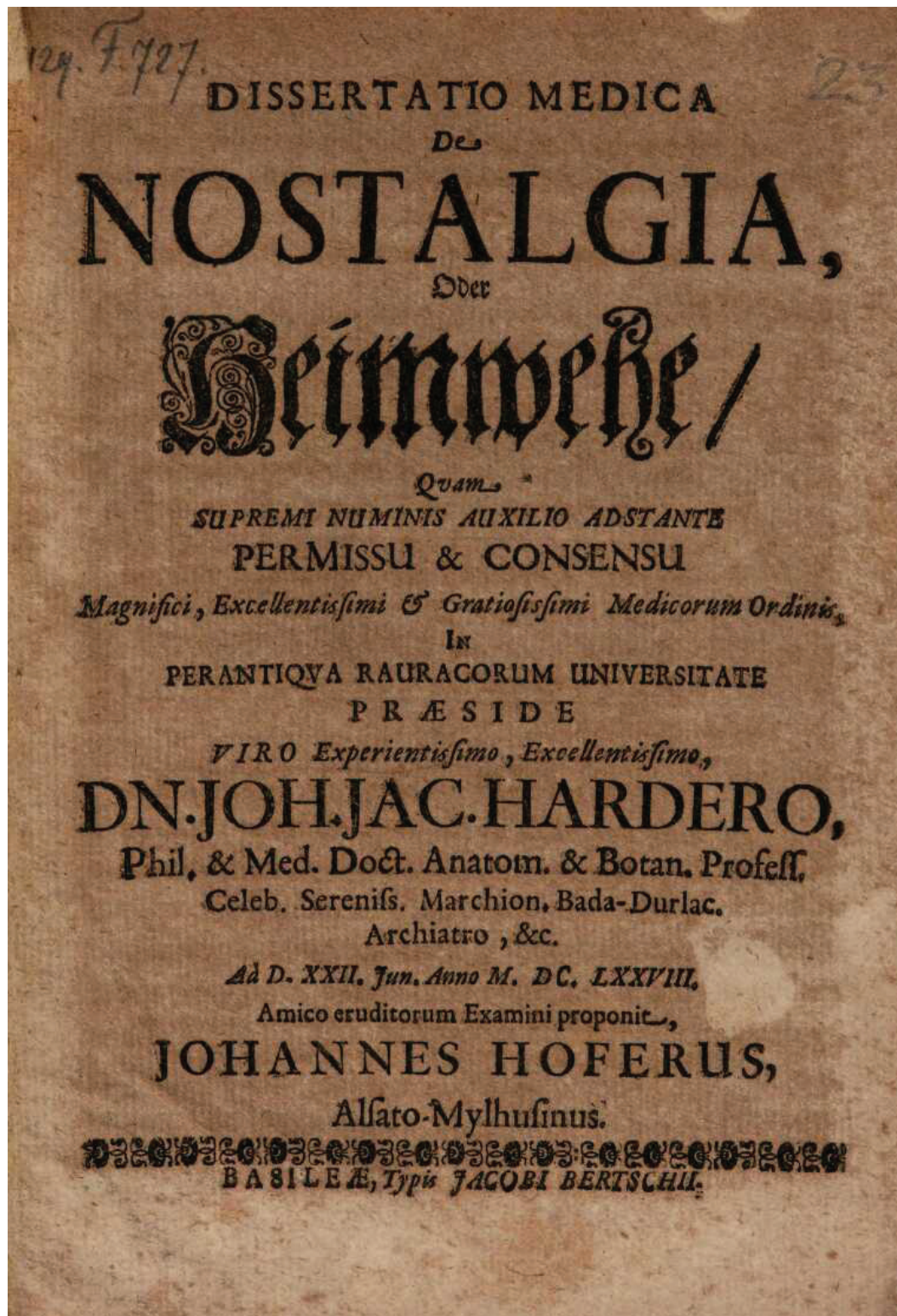


Abb.5: Titelseite aus Johannes Hofers Dissertatio Medica De Nostalgia, oder Heimwehe, 1678, Basileae: Jacobus Bertschius.

sie nach Hause brachten, legten sich ihre Leiden.³⁰

Bekannt wurden diese und ähnliche Erzählungen vor allem durch Karl Jaspers. Er erstellte im Rahmen seiner psychiatrisch-naturwissenschaftlichen Forschungsarbeiten einen historischen Überblick über die psychiatrische Heimweh-Literatur des 18. und 19. Jahrhunderts, welche auch der aktuellen Nostalgieforschung als umfangreiche Bezugsquelle dient.³¹ Darin finden sich ärztliche Berichte über mögliche Auslöser der geheimnisvollen Erkrankung: So sei eine angenommene Ursache beispielsweise die Veränderung des Luftdrucks, welchem die Schweizer ausgesetzt sind, wenn sie ihre Heimat verlassen um in die flachen Ländern zu ziehen. Deshalb wurde ihnen zur Linderung ihrer Leiden empfohlen, höhere Bergschichten aufzusuchen.³² Johannes Hofer hingegen vermutet den Ursprung der Krankheit im Gehirn: *He believed that obsessing over memories of home caused vital spirits to flock to the brain, thereby depriving the remaining grey matter of essential ethers. And, of course, no vital spirits meant no vital functions, so the body's systems slowed and, eventually, ceased to function.*³³ Hofer bemerkt, dass Nostalgia das verblüffende Erinnerungsvermögen der Sinnesorgane zu Tage bringt. Er berichtet von detaillierten Geschmacks-, Geräusch- und Geruchsbeschreibungen, welche den PatientInnen aus längst vergangenen Zeiten ins Gedächtnis gerufen wurden. Diese Erkenntnis hatte zur absurden Folge, wie in einem Nachdruck von 1710 von Hofers Dissertation erwähnt wird, dass es bei Todesstrafe verboten wurde, den Kuhreihen³⁴, ein bekanntes Schweizer Volkslied, im Auswärtsmilitärdienst zu singen oder dessen Melodie zu spielen. Durch die vertrauten Klänge, so die Befürchtung, könnte bei den auswärts stationierten Soldaten Heimweh ausgelöst werden. Es wurde angenommen, sie können in ein *delirium melancholicum* verfallen und dadurch zur Fahnenflucht verleitet werden.³⁵

Die fernab aufgestellten Soldaten gehörten, neben den Studierenden und den schweizer ArbeiterInnen, die als Hilfskräfte in Deutschland und Frankreich tätig waren, zu den

30 Vgl. Jackie Rosenhek, Dying to go home, www.doctorsreview.com/history/dying-to-go-home, zuletzt aufgerufen am 24.09.2014.

31 Vgl. Karl Jaspers, Heimweh und Verbrechen, 1909, in: Ders., Gesammelte Schriften zur Psychopathologie, Berlin u.a.: Springer, 1963, Seite 1-48.

32 Ebenda, Seite 5.

33 Vgl. Jackie Rosenhek, Dying to go home, www.doctorsreview.com/history/dying-to-go-home, zuletzt aufgerufen am 24.09.2014.

34 Vgl. Historische Lexikon der Schweiz, Kuhreihen, 2011, <http://www.hls-dhs-dss.ch/textes/d/D11889.php>, zuletzt aufgerufen am 01.05.2015.

35 Vgl. Paul Helmer, De nostalgia. Vom Mythos des Kuhreihens, in: Schweizerisches Archiv für Volkskunde, Band 79, 1983, Seite 138.

ersten Betroffenen, an denen das neue Krankheitsbild diagnostiziert wurde. Hofer betrachtet ihre Krankheit jedoch nicht einfach als unheilbringendes Übel, sondern brachte den von ihr Betroffenen Wertschätzung entgegen. Für ihn sei Nostalgie, wie er schreibt, Zeichen einer märtyrerisch-tugendhaften Haltung, die den aufrechten Patriotismus und die innige Heimatliebe seiner Landsleute zum Vorschein brächte und ihren heftigen Ausdruck in quälenden, psychischen Schmerzen finde. Seiner Überzeugung nach ist Nostalgie die pathologisch illustrierte Demonstration wahrhafter, sehnsüchtiger Hingabe zum Heimatland.³⁶

Gegen die Schmerzen wurden als Therapieformen Behandlungen mit Blutegeln, Opium, darmreinigenden Entschlackungskuren und warmen, hypnotischen Emulsionen geraten. Doch kein Mittel, darauf legt Johannes Hofer Wert, sei so wirksam wie das der Rückkehr ins Heimatland: *Dies Übel ist heilbar, wenn die Sehnsucht befriedigt wird. (...) Er wird alsbald wieder zu Kräften kommen. Wehe aber den Leuten, die nicht nach Hause zurückkehren können.*³⁷

Eine Meinung, die nicht alle Psychiater teilten und der auch Kant etwas entgegenzusetzen hat: Denn, wenn die Genesung durch die Rückkehr in die Heimat eintrat, so war dies seiner Ansicht nach nicht auf die Erfüllung der dort eingelösten Begehren zurückzuführen, sondern eben genau auf das Gegenteil. Er erklärt den Heilungsprozess durch die Heimkehr folgendermaßen: *Das Heimweh der Schweizer (...) ist die Wirkung einer durch die Zurückrufung der Bilder der Sorgenfreiheit und nachbarlichen Gesellschaft in ihren Jugendjahren erregten Sehnsucht nach den Örtern, wo sie die sehr einfachen Lebensfreuden genossen, da sie dann nach dem späteren Besuche derselben sich in ihrer Erwartung sehr getäuscht und so auch geheilt finden; zwar in der Meinung dass sich dort alles sehr geändert habe, in der Tat aber, weil sie ihre Jugend dort nicht wiederum hinbringen können; (...).*³⁸

Wie am Beispiel der Odyssee ist auch hier zu beobachten, dass die *getäuschte Erwartung* vom Heimweh *heilt* und nicht die enttäuschte Heimkehr selbst. Kant nennt in dieser Äußerung noch einen weiteren wesentlichen Aspekt, den auch Bernet hervorhebt: Er macht darauf aufmerksam, dass die Faszination nicht vom Heimatort direkt ausgeht

³⁶ Vgl. Boym, 2001, Seite 3-18.

³⁷ Delia Frigessi Castelnovo, Michele Risso, in: Ursula Apitzsch (Hg.), Emigration und Nostalgie. Sozialgeschichte, Theorie und Mythos psychischer Krankheit von Auswanderern, Frankfurt a. Main: Cooperative-Verlag, 1986, Seite 20.

³⁸ Immanuel Kant, Anthropologie in pragmatische Hinsicht, 1796/97, www.korpora.org/kant/aa07/178.html, zuletzt aufgerufen am 02.05.2015.

sondern, dass die Dimension der Zeit und der Erfahrung der eigenen Vergänglichkeit näher ins Blickfeld gerückt werden müssen, möchte man sich der Logik der Nostalgie als Heimweh gewissenhaft annähern. Denn es genüge nicht, Heimweh als Ausdruck eines unbefriedigten Verlangens zu begreifen oder als Problematik rein räumlicher Verhältnisse zu verstehen. Er warnt deshalb davor, die Symptome der Krankheit mit ihren Ursachen zu verwechseln. Beim Heimweh handele sich nämlich um kein Bedürfnis, das wie Durst durch Wassertrinken verschwindet, sondern lässt sich eher mit dem einer unerfüllten Liebe vergleichen.³⁹ Aus diesem Grund ist es für ihn von größter Relevanz, vor allem die Sehnsucht selbst und nicht den Ort, an den sie sich richtet zu befragen, was zur Konsequenz hat, das Verhältnis von Raum und Sehnsucht umzukehren. Kant geht davon aus, dass die Anziehungskraft der Heimat eben nicht Grund, sondern Folge der Sehnsucht ist. Der Ursprung der Nostalgie, also die Sehnsucht selbst, liegt nach Kant im menschlichen Bewusstsein über die Irreversibilität der eigenen vergangenen Lebenszeit begründet: *Man kann zwar an den Ort seiner Jugend zurückkehren, nicht aber die eigene Jugend (...) wiederum hineinbringen.*⁴⁰ Daraus folgert Bernet, dass die Sehnsucht des Heimwehs sich nicht an einen gewissen Ort richtet, sondern eigentlich das Verlangen nach einem *magischen Ort, welcher der vergänglichen Zeit enthoben ist*, ausdrückt. Es ist der Wunsch nach einem allzeitlichen Aufenthaltsort, den vor allem jene Menschen begehren, die unter der Tatsache der eigenen Vergänglichkeit leiden, der jedoch unerfüllbar bleibt.⁴¹ Das klingt nach einer traurigen Nachricht, weil die Akzeptanz der eigenen Vergänglichkeit wohl für viele, ob nun punktuell oder streckenweise, eine Schwierigkeiten darstellt. Denn alles bereits Erlebte ist unwiederbringlich in die Vergangenheit verbannt und kann nicht wiederkehren. Dieses Bewusstsein bleibt eine bittere Erfahrung. Doch Bernet gibt zu bedenken: *Man muss sich bloß davor hüten, aus der Unumkehrbarkeit der Zeit auf ihre Linearität schließen zu wollen. Zwar kommt die Zwei und die Drei immer nach der Eins, aber schon Aristoteles hat gesehen, dass erst die Zwei und die Drei aus der Eins eine Zahl machen.* Hier verweist Bernet darauf, dass die Vergänglichkeit des Lebens nicht nur zu Grund zur Trauer sei, sondern auch erst den Wert der Einmaligkeit und Erstmaligkeit von Erlebnissen hervorbringt. Denn das erstmalige Erleben kann nur durch ihre Vergänglichkeit ihren unschätzbaren Wert generieren, genauso wie jedes Erlebnis, oder jede Handlung, auch wenn sie schon

³⁹ Bernet, 2006, Seite 92.

⁴⁰ Immanuel Kant, zuletzt aufgerufen am 02.05.2015.

⁴¹ Bernet, 2006, Seite 92.

oft wiederholt wurde, die dadurch ihre Qualität der Einmaligkeit erhält.⁴²

Dennoch würde Bernet, anders als Dr. Johannes Hofer, Nostalgia als „unheilbar“ definieren, denn für ihn handelt es sich bei der Nostalgie um *ein unrealisiertes und unrealisierbares Begehren nach einer Aufhebung der vergänglichen Zeit*. Diese Nostalgie sei nun nicht mehr pathologisch zu betrachten, sondern bildet die *Grundform menschlichen Selbstbewusstseins*, denn erst durch die erlebte Zeiterfahrung selbst kann Bewusstsein geschaffen werden.

2.2.3. Fredric Jamesons nostalgische Postmoderne

Kann Bernet der Nostalgie heute durchaus, neben all ihrer Bitterkeit, auch ebenso hoffnungsvolle und beglückende Züge abgewinnen, so begegnet ihr der US-amerikanische Theoretiker Fredric Jameson mit Vorbehalt. Für ihn zeigt sich die Nostalgie als Symptom eines vor allem postmodernen Phänomens. In seinem viel rezipierten Aufsatz *Postmoderne - zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus*⁴³ (1984) unternimmt er den Versuch, den Übergang und das Verhältnis von Moderne zur Postmoderne aus einem ideologiekritischen Blickwinkel zu betrachten. Dabei begreift er Postmoderne nicht als Stilrichtung, sondern als eine *kulturelle Dominate*, die sich durch den Verlust der Tiefendimension, den Verlust der Geschichtlichkeit, einer völlig neuen, emotionalen Grundstimmung bzw. Intensität und den neuen Technologieformen, auszeichnet. Ästhetisch kommt für Jameson die Postmoderne durch eine *neue Oberflächlichkeit* zum Ausdruck, die zu einem *Verlust von Historizität* führt⁴⁴. Diese Auswirkungen spiegeln sich im *schwinden des Affekts* und in einer Krise des Historizitätsverständnisses.⁴⁵ Jameson beobachtet, dass die Bedingungen, die für die Entfremdung des Subjekts verantwortlich sind, so wie sie in den klassischen, kapitalistischen Strukturen zu finden waren, sich nun im Spätkapitalismus verändern. Das entfremdete Subjekt wird in der Postmoderne durch ein fragmentiertes,

⁴² Bernet, 2006, Seite 95-97.

⁴³ Vgl. Fredric Jameson, 1986, Seite 47-50.

⁴⁴ Vgl. Tobias Ebbrecht, *Geschichtsbilder im medialen Gedächtnis. Filmische Narrationen des Holocaust*, Bielefeld: transcript, Seite 62.

⁴⁵ Jameson zeigt sich über das Schwinden individueller Emotionen im Ausdruck postmodern-ästhetischer Produktionen besorgt. Er fürchtet um die Autonomie des Subjekts, weil es beispielsweise in der Kunst seine Emotionen nicht mehr katharsisch nach außen projiziert. Um die Dekonstruktion des Ausdrucks der Postmoderne zu erläutern, stellt Jameson hier Andy Warhols Siebdruck *Diamond Dust Shoes*, der eine Vielzahl von neuen High Heels, invertiert als Massenware zeigt, einer Ölmalerei Van Goghs gegenüber, auf dem ein Paar abgetretener, schlichter Bauernschuhe zu sehen ist. Er versucht damit der neuen Oberflächlichkeit eine Tiefe entgegenzustellen. Vgl. Jameson, 1986, Seite 56.

schizophrenes und dezentriertes ersetzt: *Das schizophrene Subjekt ist von einem Meer übersteuerter Eindrücke überwältigt, was zu einem Verlust historisch-gesellschaftlicher Verortungsfähigkeit führt. Geschichte wird zu einer ewigen Gegenwart, deren Historizität nur nostalgisch erfahren werden kann. Das postmoderne Subjekt findet in dieser dezentrierten Welt weder historischen Halt noch Tiefe, die in der monopolkapitalistischen Epoche dem modernistischen Anspruch auf authentische Erfahrung und originale Schöpfung zugrunde lag.*⁴⁶ *Im Zuge des Wandels der spätkapitalistischen Strukturen wird die Entfremdung von Schizophrenie, Geschichte von Nostalgie und Collage von Pastiche abgelöst.*⁴⁷

Für Jameson kommt die Nostalgie als regressiver Versuch zum Einsatz um die Geschichte zurückzugewinnen, bzw. diese zu rekonstruieren. Dabei würden sich die Menschen, wie Jameson am Beispiel des Nostalgiefilms deutlich zu machen versucht, jedoch nur mit einer Kopie von etwas begnügen, die niemals dem Original entsprechen könne. Im Nostalgiefilm würde, so Jameson, *die ‚wirkliche‘ Geschichte durch die Geschichte verschiedener Stile ersetzt und diese damit endgültig zum Verschwinden gebracht werden. Er spricht sich gegen eine solche Verflachung von Geschichte aus: Diese Epoche hat nach Jameson die kritische Auseinandersetzung mit der Vergangenheit jenseits der Zitierbarkeit kultureller Artefakte verlernt und beschränkt sich daher auf die „willkürliche Plünderung“ historischer Oberflächenphänomene.*⁴⁸

Jameson trauert um das verlorengegangene, *wirkliche* Geschichtsbewusstsein der Moderne. Mit dieser Haltung wird ihm oft vorgeworfen, selbst nostalgisch argumentiert zu haben und dabei das kritische, widerständige Potenzial der Nostalgie zu übersehen.

46 Johannes Angermüller, Einleitung. PostModerne zwischen Theorie und Kultur, in: Johannes Angermüller/Martin Nonhoff (Hg.), PostModerne Diskurse zwischen Sprache und Macht, Hamburg: Argument Verlag, 1999, Seite 18.

47 Angermüller, 1999, Seite 18.

48 Lexikon der Filmbegriffe, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8741, zuletzt aufgerufen am 25.04.2015.

3. Nostalgie bei Boym

Die amerikanische Literaturwissenschaftlerin und Medienkünstlerin russischer Herkunft, Svetlana Boym, knüpft in ihrer Publikation *The Future of Nostalgia*⁴⁹ (2001) an die Überlegungen Jamesons an, doch anders als er, kann sie der Nostalgie durchaus einiges Positives abgewinnen, wie sich noch zeigen wird.

Zunächst beschreibt den Bedeutungswandel der Nostalgie von einem heilbaren, akuten Krankheitsbild, das Einzelne betrifft, hin zu einem Global wirkenden, gesellschaftsübergreifenden chronischen Zustand, in dem wir uns gegenwärtig befinden. Sie versteht Nostalgie, wie Bernet und Jameson, als Symptom unserer Zeit: *Yet in the seventeenth century, nostalgia was considered to be a curable disease, akin common cold. (...) By the end of the eighteenth century, doctors discovered that a return home not always treat the symptoms. (...) By the twentieth century, the passing ailment turned into the incurable modern condition.* Dafür macht sie nicht unbedingt identitätshybridisierende Phänomene, wie postmodernes Mobilitätsbewusstsein, den Einfluss der Nutzung

49 Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, New York: Basic Books 2001, Seite 7 und 9.

moderner Kommunikationssysteme und digitaler Medien, oder das Wissen um die Möglichkeit auch physisch je nach finanziellem Vermögen einigermaßen schnell, sicher und komfortabel den geographischen Ort wechseln zu können, verantwortlich. Denn Boym geht davon aus, dass die moderne Nostalgie auf eine grundsätzlich neue Konzeption von kultureller, sozialer Zeit-Raumkonstellation reagiert und führt ihre Auswirkungen auf ein gewandeltes Verständnis von Zeitlichkeit und Zeitwahrnehmung, in Wechselwirkung mit ihren Erinnerungsräumen zurück. Wie sich diese neuen Logiken verhalten und unsere Realitätskonstruktionen beeinflussen, erklärt Boym anhand ihres Konzeption des *Off-Modern*.⁵⁰

3.1. The Off-Modern: Boyms Konzeption temporal-spatialer Irritation

Um die unterschiedlichsten Aspekte moderner Nostalgie aus verschiedensten Perspektiven zu betrachten und ihre Fähigkeiten, Eigenschaften, Verfahrens- und Wirkungsweisen zu untersuchen, entwickelt Boym das Modell des *Off-Modern*: *The adverb „off“ confuses our sense of direction. It makes us explore side shadows and back alleys, rather than the straight road of progress; it allows us to take a detour from the deterministic narratives of history. [...] In the off-modern tradition reflection and longing, estrangement and affection, go together.*

Ausgestattet mit der Fähigkeit der Irritation, ihrem Interesse an den Neben- und Parallelstraßen der Gedankengänge, strukturell ungebundenen Erzählformen und dem im Schatten liegenden, richtet sich die Konzeption des *Off-Modern* gegen eine deterministische Geschichtsauffassung. Es handelt sich dabei um eine Denkweise, die sowohl eine temporale als auch räumliche Dimension besitzt, wobei sich die beiden Entitäten, jene des zeitlichen sowie die des räumlichen, innerhalb ihrer Konfiguration wandeln und ihre Tendenzen verlagern. Sie inkludiert die Beschaffenheiten von *Nostos* sowie *Algia*, zieht ihre Existenz jedoch aus der Substanz ihrer Dualität.

*Nostalgia is not merely an expression of local longing, but a result of a new understanding of time and space that makes the division into “local” and “universal” possible.*⁵¹ Damit widmet sich das Modell des *Off-Modern* dem Potenzial des wandernden Dazwischens,

⁵⁰ Vgl. Svetlana Boym, *The Off-Modern*, www.svetlanaboym.com/offmodern.html, zuletzt aufgerufen am 20.01.2015.

⁵¹ Svetlana Boym, *Nostalgia and Its Discontents*, in: *The Hedgehog Review, The Uses of the Past*, VOL. 9, NO. 2 Summer 2007, Seite 8.

dessen Fokus und Zoom sich beliebig verschiebt, wahlweise anhält oder ausschaltet. Seine ineinandergreifenden Operationsweisen sind vielschichtig und im Einzelnen schwer nachweisbar, doch im Wesentlichen stützt sich ihre Architektur auf zwei Kerneigenschaften, auf die ich an dieser Stelle gerne näher eingehen möchte.

3.1.1. Spacing the line: Now is where, cause space is time

Selbst wenn uns die Nostalgie so erscheint als würden wir uns am liebsten woanders hin, an einen anderen bestimmten Ort wünschen, so geht auch Boym, wie Bernet davon aus, dass es sich eigentlich, streng genommen, immer um das Verlangen nach einer anderen Zeit handelt: *In a broader sense, nostalgia is a rebellion against the modern idea of time, the time of history and progress. The nostalgic desires to turn history into private or collective mythology, to revisit time like space, refusing to surrender to the irreversibility of time that plagues the human condition.*⁵²

Auch Boym geht davon aus, dass die Vorstellung eines bestimmten Ortes über das Begehren gelegt wird, das im Grunde genommen auf eine andere bzw. vergangene Zeit gerichtet ist. Entscheidend ist, dass sie Geschichte weder als Gefäß, das mit Vergangenheit gefüllt wird, noch als abgeschlossenes Kontinuum, oder als lineare Erzählung vorstellt. Boyms Konstruktion des *Off-Modern* richtet sich gegen ein additiv-deterministisches Geschichtsverständnis. Deshalb versucht sie ihre Konzeption als dynamisches Zeit- und Raumverständnis zu denken. Zeit und Raum sind also weder absolut gegeben, noch als bloße Wahrnehmungsphänome zu verstehen, sondern verändern sich mit dem Erleben der eigenen Geschichte.⁵³

3.1.2. Impact on realities

Wie bereits erwähnt, kennt Boyms Nostalgie in ihrer Annahme kein lineares Vor- und Zurück, sondern entwickelt selbst eine neue Konzeption von Zeit. Sie besitzt die Freiheit in all ihren Bewegungen, Richtungen, Tempi und Logiken eigenwillig zu agieren. Diese arbeitet sozusagen gegen die moderne Zeitauffassung und unterwandert das Fortschrittsparadigma. Sie blickt nicht nur zurück, sondern auch seitwärts. Dadurch kann Nostalgie nicht nur als zeitlich rückwärtsgewandtes Phänomen verstanden

⁵² Ebenda, Seite 8.

⁵³ Vgl. Gertrud Lehnert (Hg.), Raum und Gefühl. Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung, Bielefeld: transcript, 2011, Seite 10.

werden, sondern lässt sich auch prospektiv denken!

*The fantasies of the past, determined by the needs of the present, have a direct impact on the realities of the Future.*⁵⁴ Die Erinnerung, als Imagination der Vergangenheit, ist immer bereits von unseren gegenwärtigen Bedürfnissen getränkt, beziehungsweise mitbestimmt und ändert somit auch unsere Idee, beziehungsweise Vorstellung von Zukunft. Auf diese Weise verraten uns unsere Erinnerungen oft vieles über die eigentlichen Begehren, die ohne dieser Art von nostalgischen Empfinden meist schwer zu erkennen wären. Es wird sichtbar, dass auch unsere in die Zukunft geworfenen Projektionen unsere Erinnerungen beeinflussen.

Unterrichtet über die Erzeugnisse moderner Nostalgie mit ihren Einflussnahmen, Umschreibungen, retrospektiven Voraussichten, Auslassungen, Wandlungen und weiteren Handlungsweisen, gilt es diese ernst zu nehmen und sich ihrer Möglichkeiten und Auswirkungen auf die Gegenwart bewusst zu sein. Somit ist es wichtig, sich selbst als Teil des Prozesses zu begreifen und dadurch sich der eigenen Handlungsfähigkeit und der damit einhergehenden Verantwortung bewusst zu sein.

3.2. Zwei Arten von Nostalgie

Im Rahmen der Konzeption des *Off-Modern* Modells unterscheidet Boym zwei Arten von Nostalgie und stellt die beiden Typologien, jene der restaurativen Nostalgie, welche sich dabei ganz auf *nóstos* (die Rückkehr, das Zuhause bzw. den Ort) bezieht, jenen der reflexiven Nostalgie, welche mit *álgos* (Schmerz, Sehnsucht) arbeitet, gegenüber.

Die restaurative Nostalgie wird als der Versuch einer transhistorischen Rekonstruktion eines *Lost Home* beschrieben, während die reflexive Nostalgie selbst eine Sehnsucht generiert und versucht das Heimkommen oder das Ankommen zu verzögern. Die beiden stellen allerdings nicht streng divergente Typen dar, sondern sind mehr als zwei Tendenzen zu verstehen. Trotz dieser beiden, in diametral gegensätzliche Richtungen zu streben scheinenden Nostalgien, sind die Grenzen der beiden oft verschwommen oder verwischt. *These distinctions are not absolut binaries, and one can surly make a more redefined mapping of the grey areas of the outskirts of imaginary homelands. I want to identify the main tendencies and narrative structures in „plotting“ nostalgia, in makeing sense of one's longing and loss.* Die Unterscheidung der beiden Typen dient Boym vor allem dazu, die Wechselbeziehung und Austauschprozesse zwischen reflektierender

⁵⁴ Vgl. Svetlana Boym, 2007, Seite 8.

und restaurativer Nostalgie zu untersuchen, denn sie beschreiben die Art und Weisen, wie die Nostalgie ihre Form und Richtung bestimmt und sich als Beziehung zur eigenen Vergangenheit charakterisiert.

3.2.1. Restaurative Nostalgie

Die restaurative Nostalgie bezieht sich auf das lateinische *restaurare*, dem Wiederherstellen. Sie zeichnet sich durch ihr sanierendes Wesen aus und ist beschäftigt, Erinnerungslücken zu flicken, um das *Lost Home* als vollständiges und intaktes wiederherzustellen. Ihre Konzeption ähnelt dem Nostalgieverständnis Jamesons. Diese Rekonstruktion wird als die einzig gültige, absolute Wahrheit aufgefasst, da diese die Nostalgie nicht als historische Fiktion beziehungsweise Konstruktion begreift. Es besteht die Gefahr, dass das Zuhause mit der Fiktion des selbigen verwechselt wird. In Extremfällen kann dies dazu führen, dass Personen *Phantom Homelands* aufbauen. Denn: Restorative nostalgia does not think of itself as nostalgia, but rather as truth and tradition.⁵⁵

Ihre Geschichte ist klar, konsequent, eindimensional und bewusst nicht multiperspektivisch durchformuliert. Sie besitzt keine losen Erinnerungselemente, die fragmentiert, beliebig oder gar austauschbar wären. Diese Idee des einzig wahren, geliebten, verlorenen Zuhauses manifestiert sich in der angestregten Rekonstruktion und Errichtung totaler Monumente der Vergangenheit, die nun den Wert der Gegenwart darstellen. Dabei handelt es sich um die idealisierte, reduzierte Erinnerung beziehungsweise Erzählung der eigenen Geschichte oder die eines ganzen Volkes, dessen Verlust der Heimat nun eine glorifizierte Darstellung von symbolischen Charakter erhält. Diese verklarte und verzerrte Geschichtsdarstellung wird als allgemein gültige Wahrheit eingefroren und findet ihre Gestalt besonders deutlich im kulturellen Gedächtnis in der Form von Emblemen, Ritualen und Traditionen.

Dieses kulturelle Gedächtnis, als *Sammelbegriff für den jeder Gesellschaft und jeder Epoche eigentümlichen Bestand an Wiedergebrauchs-Texten, -Bildern und -Riten (...), in deren „Pflege“ sie ihr Selbstbild stabilisiert und vermittelt, ein kollektiv geteiltes Wissen vorzugsweise (aber nicht ausschließlich) über die Vergangenheit und Eigenart stützt*⁵⁶, kann als restaurative Nostalgie durchaus Gefahr laufen Nationalismen auszubilden.

⁵⁵ Svetlana Boym, 2001, Seite 10 und 13.

⁵⁶ Jan Assman, Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, in: Assmann/Hölscher (Hg.), Kultur und Gedächtnis, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1988, Seite 9-19.

Die Kulturwissenschaftlerin Ruth Mayrer bringt die Brisanz eines, auf diese Weise reduziert-verflacht angewandten Geschichtsverständnisses mit den Worten Ernest Renans auf den Punkt: *To forget - and I would venture say - to get one's history wrong, are essential factors in the making of a nation; and thus the advance of historical study is a danger to nationality, (...)*. Denn Nationalismus ist kein Prozess der gemeinschaftlichen Selbstfindung, sondern *Nationalismus erfindet (...) Nationen, die zuvor nicht existiert haben*.⁵⁷ Deshalb sind Nationen keine Realitäten, sondern historische und kulturelle Projektionen, die allerdings sehr reale Konsequenzen und Implikationen haben.⁵⁸

Durch die Eindeutigkeit ihrer Formulierung und Manifestierung, beispielsweise in klaren Zeichen, Symbolen und Codes, wie Insignien, Signets, Logos, Wahrzeichen, Hymnen, Hoheitszeichen, Flaggen, Wappen und vielen anderen Sinnbildern, versucht die restaurative Nostalgie identitätsstiftend für eine Vielzahl zu wirken. Nur durch ihre Eindeutigkeit werden sie als allgemein gültige Formen verstanden. Hier wird der Bezug zu Jameson sehr deutlich, der an dieser Stelle von der Oberflächlichkeit postmoderner Materialität und dem damit einhergehenden Verlust der Tiefe spricht, aus der die Verflachung der Geschichte resultiert. Durch diese schematischen Formen wird laut Boym ein Umwandlungsprozess ein Gang gebracht und: (...) *Individual longing is transformed into a collective belonging*..⁵⁹

Diese Zeichen, mit ihrem identifikatorischen Auftrag, werden von Außen bzw. institutionell an die Bevölkerung herangetragen und müssen, wie das Lesen von Verkehrszeichen, erst erlernt werden. So sind beispielsweise die Schulen damit beauftragt die SchülerInnen über die Staatsinsignien zu unterrichten. Die Zeichen, Codes und erfundenen Traditionen sind, als Phänomene des Nationalismus und als Prozess der Nationalstaatsgründung, ebenfalls Mittel um Herrschaftsmechanismen zu etablieren und zu legitimieren. Sie sind nicht intim, sondern ein Werkzeug der Öffentlichkeit und der Propaganda, die auf Einigkeit abzielen. *This kind of nostalgia characterizes national and nationalist revivals all over the world, which engage in the antimodern myth-making of history by means of a return to national symbols and myth and occasionally, though swapping conspiracy theories, while refelective nostalgia lingers on ruins, the patina of time and history, in the dreams of another place and another time*.⁶⁰

57 Ernest Gellner, Nations and Nationalism, Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1983, Seite 6.

58 Ruth Mayer, DIASPORA. Eine kritische Begriffsbestimmung, Rainer Winter (Hg.), Bielefeld: transcript, 2005, Seite 15.

59 Svetlana Boym, The Future of Nostalgia, New York: Basic Books, 2001, Seite 15.

60 Ebenda, Seite 41.

Die restaurative Nostalgie besitzt nicht nur wenig Humor, sondern nimmt sich auch todernt. Über die wie auf sie zugeschniderte Aussage: *Früher war die Zukunft auch besser* von Karl Valentin, würde sie bestimmt nicht lachen, sondern diese als Angriff werten und gegebenenfalls zensieren. Im weiteren geht sie von einer konkret messbaren, linearen Zeit aus. Jedes Ereignis ist an einem bestimmten historischen Zeitpunkt klar festzumachen, der Ort des Geschehens exakt benannt und eindeutig visuell, topologisch, sowie geographisch fassbar. Ungenauigkeiten sind ihrer stringenten Geschichtsauffassung, wie so Vieles, sehr fremd und unerwünscht. Genau so wenig können Patina, Ruinen, Sprünge und Unvollkommenheiten im Selbstbild anerkannt werden. Dieser Form der Nostalgie ist es unmöglich die eigene Widersprüchlichkeit zu akzeptieren, weshalb sie sehr anfällig für Verschwörungstheorien aller Arten ist. Sie dient der Ideologiebildung und behauptet in ihrem Absolutheitsanspruch einzig und allein der Wahrheit verpflichtet zu sein. Auf diese Weise dienen die Mechanismen restaurativer Nostalgie oft dazu Kriege zu rechtfertigen oder zu legitimieren.

3.2.2. Reflexive Nostalgie

Die reflexive Nostalgie ist nachdenklich und stellt Überlegungen zur eigenen Konstruktion, Rolle, Systematik und Funktionsweise an. Sie zeigt, dass Nostalgie in keinsten Weise mit Konservatismus verknüpft sein muss, sondern auch gelassen, heiter, offen, ironisch und humorvoll sein kann. Ihrem reflektierten Charakter entsprechend, erhebt sie keinerlei Wahrheitsanspruch, denn sie ist sich ihrer idealisierenden, eklektischen, fiktionalen Vorgehensweise bewusst. *Reflective nostalgia dwells on the ambivalences of modernity. Restaurative nostalgia protects the absolute truth, while reflective nostalgia calls it into doubt*, so Boym. Ihre Zweifel an der eigenen Realitätswiedergabe wirken sich jedoch nicht ängstlich, zögerlich oder gar blockierend auf das Wesen ihrer Erscheinung aus, sondern öffnen Raum, um entspannt und zwanglos mit der eigenen brüchigen Beschaffenheit zu spielen, denn sie weiß über ihre bewegliche Gestalt und Wandlungsfähigkeit Bescheid. So ergänzt sie beispielsweise unbeschwert Erinnerungslücken mit Fiktionen, oder lässt diese nach Belieben unbekümmert frei, hält sie in verhangenen Nebelfeldern, oder überspringt sie einfach. Mit der Zeitlichkeit und dem eigenen Geschichtsverständnis verfährt sie ebenso spielerisch wie sanft. Die reflexive Nostalgie kennt Wege um an mehreren Orten und Zeiten gleichzeitig stattzufinden. Sie bricht mit dem Bild einer rückwärtsgewandten, geradlinigen Zeitwahrnehmung. Dadurch, dass die von ihr bewohnten Schauplätze und

adressierten Zeitzeonen nicht festmachbar sind und ständig entwischen, kann sich nie ein klares Bild vom dort zu Ersehenden abzeichnen. Zu schnell verändert sich ihre Konstitution, zu flüchtig, wechselhaft und dynamisch ist ihre inhomogene Gestalt. Da kein klares Sehnsuchtsziel umrissen werden kann, kann dieses auch nicht angesteuert werden. So verzögert die reflexive Nostalgie die Heimkehr, das Ankommen und generiert selbst eine Sehnsucht beziehungsweise trägt diese in sich.

Im Gegensatz zur restaurativen Nostalgie, welche an einem öffentlichen Ideal und der vermeintlichen Wiederherstellung der Geschichte interessiert ist, wendet sie sich lieber den privaten und intimen Erlebnissen, Erinnerungen und Begierden zu. Diese intimen, komplexen Empfindungen sind nur vage kommunizierbar und in ihrer Feinheit nicht darstellbar. Deshalb liebt sie Details, lehnt Symbole ab und lässt sich keinesfalls als solches fassen. Sie ruft bestimmte Ausschnitte, Fragmente, ausgewählte Texturen, Zustände oder Oberflächen in Erinnerung. Dabei zoomt sie in einzelne Teilbereiche, zerlegt, färbt und unterlegt bewusst gewisse Bestandteile, doppelt diese oder führt andere willkürliche Spielweisen ein. Während ihr Pendant damit beschäftigt ist, das genaue Gegenteil zu tun, nämlich historische Emotionen durch Reduktion, Vereinfachung, Schärfung und Glättung zu bündeln, um sie in konkreten, festgelegten Formen zu popularisieren und als Identifikationsmittel für eine Vielzahl anzubieten, macht die reflektierende Nostalgie ziellose Streifzüge zwischen den Ruinen der Geschichte.

3.3. Die Empathiefähigkeit reflexiver Nostalgie - shared spaces of intimacy

Mit ihrer Haltung stützt sich die reflexive Nostalgie auf *algia*, um dort in der Sehnsucht und im Verlust zu verweilen. Damit trägt sie die Hoffnung und das wirkungsvolle Potential in sich, Empathie und somit auf intimer und nicht staatlich-, institutioneller oder anderweitig organisierter, gemeinschaftlicher Basis, nicht nur Verbundenheit, sondern auch darüber hinaus, Verständnis zu erzeugen. Diese besondere Eigenschaft der reflexiven Nostalgie zeigt sich beispielsweise in jenen Momenten, in welchen intime, schmerzliche, tiefgreifende Erfahrungen, oder die Trauer um persönliche Verluste im vertrauten Gespräch geteilt werden: Die detaillierte, persönliche, eigens für die jeweiligen Gesprächspartner nachgezeichnete Schilderung eines emotional aufgeladenen Ereignisses, verlangt der Zuhörerschaft ab, das Geschehen selbst nachzuvollziehen. Dieser ist dadurch dazu aufgefordert aus dem eigenen, intimen

Erfahrungsschatz zu schöpfen. Nur durch die eigene, emotionale Identifikation mit dem Gegenüber kann der emotionale Gehalt der Erzählung annähernd entschlüsselt und infolge verstanden werden. Auf diese Weise wird ein gemeinsamer, identifikatorischer Intensitätsraum entworfen, geteilt und erfahren. Damit ist die Bereitschaft und Fähigkeit sich in andere einzufühlen und deren Empfindung nachzuvollziehen eine der wichtigsten Funktionen der reflexiven Nostalgie - eine Funktion, die nicht nur im Gespräch, sondern auf allen kommunikativen Ebenen ihre Wirkung zeigen kann, wie später an den künstlerischen Arbeiten Mike Kelleys zu sehen sein wird.

Wichtig ist für Boym deshalb, moderne Nostalgie differenziert zu betrachten, um ihr produktives Potenzial zu nutzen, aber auch vor ihren Gefahren gefeit zu sein: *Modern nostalgia is paradoxical in the sense that the universality of its longing can make us more empathetic towards fellow humans, and yet the moment we try to repair that longing with a particular belonging — or the apprehension of loss with a rediscovery of identity and especially of a national community and unique and pure homeland — we often part ways with others and put an end to mutual understanding.*⁶¹ Während das Streben hin zum *Nostos* unterschiedliche Richtungen, Orte, Ideologien, die jeweils nationalstaatlich, politisch, kulturell, religiös etc. motiviert sein können, propagiert und somit zwangsweise entzweit und zum Streit oder im schlimmsten Fall zum Krieg führen kann, animiert *Algia* zur Empathie. Denn so Boym: *Algia (or longing) is what we share, yet nostos (or the idea one and only home) is what divides us.*

Durch ihre Nähe zu *Algia*, besitzt die reflexive Nostalgie die Eigenschaft einen Ort der Begegnung zu schaffen, indem sie den gemeinsamen Ausgangspunkt einer emotionalen Erfahrung, anstelle des Erreichens konträrer Ziele, die sich als absolut verstanden wissen wollen, setzt. *Algia*, die Sehnsucht, funktioniert als verbindendes Element, denn jeder Mensch kennt sie, und hat im Idealfall Verständnis für die des Anderen. Die Orte, an die wir uns wünschen, die Projektionsflächen der Begierden, sind jedoch unterschiedliche. Werden diese als wandelbar und inhomogen oder intim wahrgenommen, gibt es kein Problem. Definieren sie sich jedoch über ihre Abgrenzung zueinander und werden als Wahrhaftes, für alle zu erstrebendes Ziel propagiert, werden Spannungen evoziert.

61 Svetlana Boym, 2007, Seite 9 -10.

3.4. Boym trifft Kelley: Gibt es reflexive Materialisierungslogiken um kollektive Geschichte und persönliche Erinnerung zu vergegenständlichen?

Dank Boyms fundierter Auseinandersetzung mit dem modernen Nostalgiebegriff, dessen Untersuchung und Neufassung, sowie dessen Differenzierung in zwei Tendenzen, lässt sich dieser nun unter anderem positiv fassen. Neben dem spezifischen Vermögen der reflexiven Nostalgie, eine nonlineare Zeitauffassung und multiperspektivische Geschichtsdarstellungen zu zulassen, scheint sie, vor allem durch ihren vielseitigen Charakter, ihrem eklektischen Auswahlverfahren dem keine offenkundige Logik zugrunde liegt und den nicht klar festgelegten daraus hervorgehenden Handlungsweisen, viele Interessen, Fragen, Strategien und Anliegen, mit zeitgenössisch künstlerischen Produktionen zu teilen.

Trotz ihrer unzähligen Qualitäten, scheint die reflexive Nostalgie, in ihrer sympathischen, lockeren und gleichzeitig komplexen Konfiguration, Schwierigkeiten zu haben sich vollständig klar und eindeutig zu materialisieren. Würde sie dies tun, so wäre sie Boyms Auffassung nach, streng genommen, durch eine solche Transformation dazu gezwungen, sich in ihrer Präsenz für eine sinnlich eindeutig wahrnehmbare Form zu entscheiden. Denn die restaurative Nostalgie so Boym: *(...)ends up reconstructing emblems and rituals of home and homeland in an attempt to conquer and spatialize time, reflective nostalgia, on the other hand, can be ironic, inconclusive and fragmentary.*⁶²

Doch wie bereits erwähnt, lässt sich die reflexive Nostalgie nichts verbieten, sich nicht limitieren oder eindämmen und findet deshalb auch Mittel und Wege, um Gestalt anzunehmen. Wie sie sich verräumlichen kann, ohne Gefahr zu laufen, beim Versuch sich zu materialisieren restaurative Formen anzunehmen, möchte ich in folgendem an Hand von Mike Kelleys Arbeiten nachvollziehen.

62 in: Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, New York: Basic Books, 2001, Seite 49, 50.



Abb.6: Portrait von Mike Kelley. Tim Street-Porter, Mike Kelley with Nazi War Cave #2, 1985, Fotografie.

4. Mike Kelley

4.1. Materialisierung und Rekonstruktion von Erinnerung als künstlerische Praxis

In folgenden möchte ich an Hand von Mike Kelleys (**Abb.6**) künstlerischen Arbeiten versuchen, die Wirkungsweisen und Mechanismen reflexiver Nostalgie im bildenden Kunstkontext heraus zu arbeiten. Im Besonderen werde ich mich dabei vor allem auf seinen 1999 begonnen Werkzyklus *Kandor* beziehen, welcher sich über die Jahre im Prozess der fortwährenden Weiterführung des Projektes bis zu seinem Tod 2012 zu einem eigenen Kosmos ausweiten sollte.

Kelleys Arbeiten bewegen sich im Spannungsfeld zwischen Identitätspolitik und visueller Direktheit, zwischen High Art und Punkrock, zwischen Cultural Studies und akademischer Kunstwissenschaft, zwischen Psychoanalyse und Soziologie, wobei der emotionalen Aufladung von Objekten, kulturellen Formen und Ritualen in seiner künstlerischen Praxis eine besondere Funktion zukommt.⁶³ Die Nostalgie steht dabei nie explizit als Begriff ausgewiesen im Fokus seiner Auseinandersetzungen und doch begleitet dieser seine Produktionen über Jahre hinweg. Denn Kelleys inhaltliches Interesse gilt der Rekonstruktion und Wahrnehmung von Erinnerung, weshalb sich seine Werke zur Befragung der Materialisierung von reflexiver Nostalgie im Gegenwartskunstkontext besonders anbieten und eignen.

63 Vgl. Isabelle Graw, Zur Erinnerung an Mike Kelley, in: *Texte zur Kunst*, 85, 2012, Seite 235.

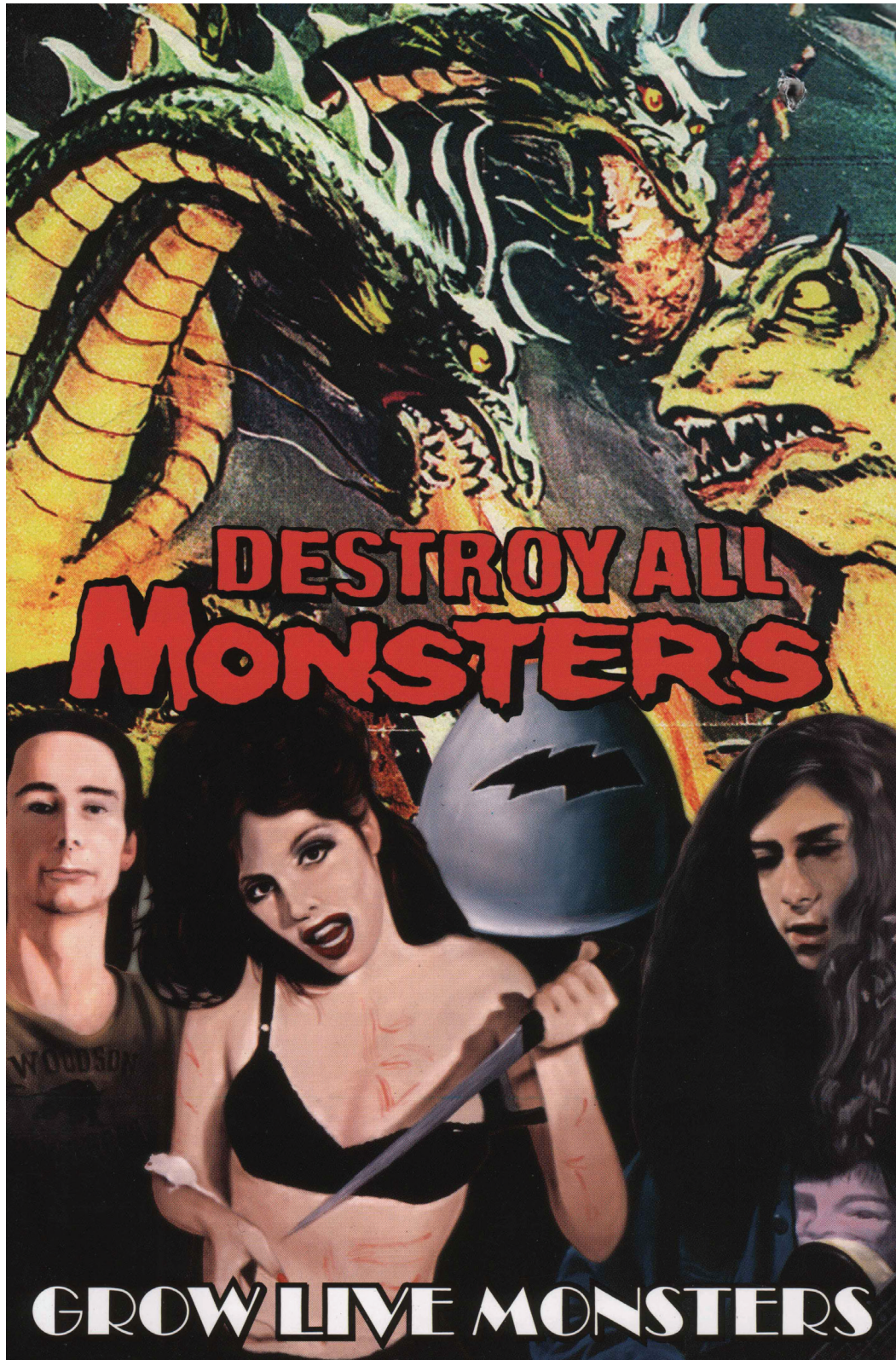


Abb.7: Die Vier Bandmitglieder von DAM von links nach rechts: Mike Kelley, Cary Loren, Niagara und Jim Shaw. Destroy all Monsters, Grow Live Monsters, 16mm Film, veröffentlicht 1976. DVD Cover, 2007.

Haben sich Kelleys Arbeiten zwar im Laufe seiner künstlerische Praxis in ihrem Umfang, ihrer Lagerung im kulturellen Kontext, ihrer Schärfung und in ihrer medialen Heterogenität fortwährend entwickelt, wie weitgehend in ihrer Erscheinungsform geändert, so liegt ihnen stets die Thematik der subjektiven Prägung des Einzelnen durch die kulturell dominanten Formen der Sozialisation (Schule, Freizeit, Jugendkultur, etc.), den daraus resultierenden psychischen Auswirkungen der Gegenwart, sowie das Verhältnis zur eigenen Geschichte und die Reflexion der damit verknüpften bewussten und unbewussten Prozesse zu Grunde. Das Motiv der Erinnerung und die Bearbeitung dessen, was im Vergangenen, Verborgenen und im Unklaren geblieben ist, kennzeichnen diese Arbeit.

Ende der Siebziger⁶⁴ am CalArts (California Institute of the Arts) künstlerisch sozialisiert, an dem unter anderem Laurie Anderson, John Baldessari und Paul McCarthy zu seinen Lehrenden zählten, schließen seine extrem vielseitige Arbeitsweisen konzeptuelle und performative Praxen mit ein, wobei sich Kelley nie medial festlegt. Die einzige Ausnahme bildet dabei seine fortwährende Beschäftigung mit Musik und sein experimenteller Umgang mit Sound. Bereits am Namen der Proto-Punk-Noize Band: Destroy All Monsters (DAM) deren frühes Gründungsmitglied Kelley 1973 war (**Abb.7**), lässt sich neben seinem Engagement für Gegenkultur und somit auch für Außenseiterpositionen, auch sein Interessen an sub- und popkulturellen Phänomenen, sowie am Unheimlichen, Monströsen, am nicht Gewahren und Ungeheuerlichen ablesen.⁶⁵ Dabei ist zu bemerken, dass bereits der Bandname auch das Un-heimliche, als die Verneinung eines Zuhauses, sowie des Unbewussten mit einschließt.

Das gesamte Œuvre Kelleys scheint auf den Grundstrukturen reflexiver Nostalgie aufzubauen und in einem engen Verhältnis mit ihren Eigenschaften zu stehen. Doch im krassen Gegensatz zu den bisher erwähnten, positiv besetzten Sehnsuchtsorten, behandelt Kelley vor allem Erfahrungsräume, die absichtlich ins Vergessen gedrängt wurden.

In Opposition zur restaurativen Nostalgie, die damit betraut ist, das vorgeblich echte verlorengegangene Ideal wieder aufzubauen, versucht Kelley für sämtliche traumatischen Erinnerungen und schmerzlichen Erfahrungen, für das Verdrängte,

64 Kelley studierte vom 1976-1978 am California Institute of the Arts, wo er mit dem Master in Fine Arts abschloss.

65 Vgl. Cary Loren, A manifesto of ignorance, Destroy All Monsters, www.furious.com/PERFECT/dam.html, zuletzt aufgerufen am 25.01.2015.



Abb.8: Mike Kelley, Educational Complex, 1995, Synthetic polymer, latex, foam core, fiberglass and wood, 146,70 × 488,20 × 244,20 cm, New York: Whitney Museum of American Art.

das Schadhafte, das Hässliche und Beschämende, reflexive Darstellungsformen zu finden. Doch gerade durch diese negative Lagerung, muss sich Kelley auch den, mit den Sehnsuchtsorten in Verbindung stehenden, Zufluchtsorten widmen. Sie bedeuten Schutz und Geborgenheit und werden gerade in schwer bewältigbaren Situationen zu notwendigen, hoffnungsvollen Orten.

4.2. Educational Complex

Im Unterschied zur restaurativen Nostalgie, die sich als einheitliche, vollständige wahrnimmt, ist sich Kelley über die Eingeschränktheit des Zugriffs auf das zur Verfügung stehenden Erinnerungsmaterial bewusst. Seine Aufmerksamkeit gilt vor allem der Hervorhebung der Spuren, der Kitt- und Klebeversuche, der blinden Flecken, der Erinnerungslücken und dem Aufweichen des Fundaments, auf dem sie ihre Rekonstruktion zu errichten versucht.

Besonders deutlich wird dies bereits in seinen frühen Rekonstruktionsarbeiten wie beispielsweise der skulptural angelegten Arbeit *Educational Complex* von 1995 (**Abb.8**). Darin versucht Kelley sich den Bezugssystemen psychischer Prozesse, politischer Apparate, Disziplinierungsformaten und anderen subjekt- und gesellschaftsbildenden Maßnahmen, in Form eines baulichen Komplexes anzunähern. Diesen realisiert Kelley metaphorisch als klassisches, monochrom-weißes Architekturmodell auf einem Tisch, das sämtliche Schulen repräsentiert, die er jemals besucht hatte. Fragmente, Räume, oder ganze Gebäudeteile, an die sich Kelley nicht mehr genau erinnern konnte, wurden dabei von ihm einfach durch einen schlichten Kubus als Platzhalter ersetzt, oder einfach weggelassen. Er nahm die aus dem Gedächtnis nachgebauten, einzelnen, unfertigen Schulbauten und fügte sie zu einem gigantischen Gebäudekomplex zusammen, der unter anderem das CalArts-Building, seine Highschool, den Kindergarten, aber auch Teile seines Elternhauses inkludiert⁶⁶. Unter dem Tisch, der das Modell trägt, liegt eine kleine Matratze. Sie ist mit den *Cutouts*, sämtlichen herausgeschnittenen Kartonresten, als Sinnbild für alles Verdrängte, unter den Tisch gefallene, das in diesen Schulräumen stattgefunden hat, gefüllt. Damit referiert Kelley auf das *repressed-* oder *false memory syndrom*, an dem vor allem Opfer von sexuellem Missbrauch häufig leiden. Dabei kommt es zu Blackouts, Gedächtnislücken in der Erinnerung, oder zur unabsichtlichen

66 Vgl. collection.whitney.org/object/10293, zuletzt aufgerufen am 24.01.2015.

falschen Darstellung von Gedächtnishalten. Es handelt sich um eine neurologische Schutzfunktion, welche einsetzt, um die Erinnerung an die traumatischen Erlebnisse auszublenden oder zu überschreiben. Kelley möchte mit *Educational Complex* aber nicht ausschließlich auf die Folgen von sexuellen Misshandlungen allein eingehen, sondern Misshandlungen in allen Formen thematisieren, die jeder/jedem Einzelnen zugefügt werden, wenn sie durch die Prozesse des institutionalisierten Bildungsapparats geschleust werden.

Kelley berichtet, es gelang ihm sich gerade einmal zwanzig Prozent der von ihm besuchten Schulen in Erinnerung zu rufen und nachzubilden. Umso erstaunlicher sind deshalb die beachtlichen Dimensionen des knapp fünf Meter langen und 2,5 Meter breiten Architekturmodells, das in seiner Monumentalität sehr eindrücklich demonstriert, wie viel Platz die in Schulen verbrachten Lebenszeit in Anspruch nimmt, wie wenig noch davon in unseren Bewusstsein vorhanden bleibt und wie groß das Ausmaß an Verdrängtem aus jener Zeit in jedem/jeder ehemaligen SchülerIn ist. Entscheiden ist, dass Kelley mit *Educational Complex* nicht beabsichtigt diagrammatisch zu demonstrieren, wie viel wir vergessen, sondern versucht durch die Rekonstruktion von Verdrängtem auf die Traumata aufmerksam zu machen, die dort erfahren wurden, weil sie auch gegenwärtig oft noch keine Aufmerksamkeit erlangen und so im Unterbewussten weiterarbeiten. Diese Arbeit repräsentiert nicht nur - auf institutionskritischer Ebene - die strukturellen Missstände amerikanischer Bildungspolitik, sondern adressiert den persönliche Erinnerungsschatz und vergegenwärtigt so die eigene Eingebundenheit in diese Strukturen.

Kelley startete mit der Arbeit an *Educational Complex* als seine Karriere gerade dabei war, steil nach oben zu gehen. Er versuchte darin auch seine eigene, persönliche Position als Künstler mitzureflektieren und die politischen, sozialen und strategischen Entscheidungsebenen im eigenen Bildungsweg mitzudenken. Bei Kelley kreuzten sich zu diesem Zeitpunkt gerade die Interessen von Gegenkultur und Erfolg vor dem Hintergrund der Karriereschmiede CalArts und traten miteinander in Konflikt. Denn Bildung ist auch immer ein Instrument, um soziale Eliten zu erzeugen, weshalb für Kelley die Frage: *Wie sich innerhalb der Strukturen bewegen?*, in seiner Auseinandersetzung zentral ist.

4.2.1. Aufbewahrung von Erinnerung im Konflikt

Eine interessante, nachträgliche Hinzufügung zum Werk selbst ist übrigens die aufgesetzte Vitrine. Sie wurde vom Whitney Museum als Schutzmaßnahme über das Modell gestülpt, das anfänglich noch ohne diese gezeigt wurde. Ein Eingriff, der die Inhaltsebene des Werks deutlich mitbestimmt und verschiebt.⁶⁷ Es ist ein Versuch, Erinnerung in Form einer Skulptur zu konservieren. Ein paradoxes Verhältnis spannt sich auf: Nach Boyms Konzeption wäre dieses Vorgehen eine Maßnahme, die der restaurativen Nostalgie zuzuschreiben ist. Doch es handelt sich hier um den Versuch, die demonstrierte Anwendung eines reflexiven Geschichtsverständnisses selbst zu erhalten. Eine Handlung, die nicht nur mit dem Hinzufügen von baulichen Sicherheitselementen erledigt werden kann, sondern auch von der ständigen Aktualisierung von Wissen und dem Weitergeben des Kontextes abhängig ist. Beides versteht die Institution als ihre Aufgabe. Gleichzeitig kümmert sich das Whitney Museum nicht nur aus reinem Verantwortungsgefühl, das der Erhaltung des Geschichtsbewusstseins entspringt, um die Erhaltung der Arbeit. Als Betrieb ist das Museum natürlich auch an der finanziellen und an der kulturellen Wertsteigerung des Sammlungsobjekts interessiert.

Jameson macht die neuen kapitalistischen Strukturen für das Schwinden des Geschichtsbewusstseins verantwortlich. Wie soll sich ein Kulturbetrieb, der genau in diese postfordistischen Verhältnisse eingewebt ist, um die Erhaltung von reflexiver Nostalgie kümmern? Eine Frage die zu eng gezurrt scheint, die es sich jedoch lohnen würde, auszubreiten. Dies muss leider an anderer Stelle, außerhalb dieser Arbeit geschehen, da sie den Rahmen hier sprengen würde. Doch die Haltung Kelleys und seines Friends und Kollegen John Miller dazu wäre klar. Sie würden scherzhaft antworten: *Utopia is a space outside the Market*.⁶⁸

Ein weiterer, interessanter Punkt, der sich durch den Vitrinenaufsatz ergibt ist, dass die Erinnerung metaphorisch von der Außenwelt isoliert wird. Ein Aspekt der in Kelleys *Kandor*-Serie zu einem tragenden Element wird.⁶⁹

67 Vgl. John Miller, Mike Kelley Educational Complex, London: Afterall Books, 2015.

68 John Miller im Interview zu Mike Kelleys, am 02.06.2014: *Mike Kelley took a phrase from a short text I wrote, kind of like a manifesto. That was phrase was 'utopia is a space outside the market.' He examined the facetiousness of that phrase, that there was a certain irony to it, but at the very end, he said he couldn't imagine a form of art that was devoid of a utopian aspiration or dimension. I think that neatly synthesizes the play of force, or you could say the irresolvable contradiction, he was trying to address in that work.* sites.moca.org/the-curve/2014/06/02/educational-complex-john-miller-on-mike-kelley/

69 John Miller, Mike Kelley Educational Complex, Afterall Books, London 2015.



Abb.9: Illustration von Kandors aus einem Supermanheft von 1979.

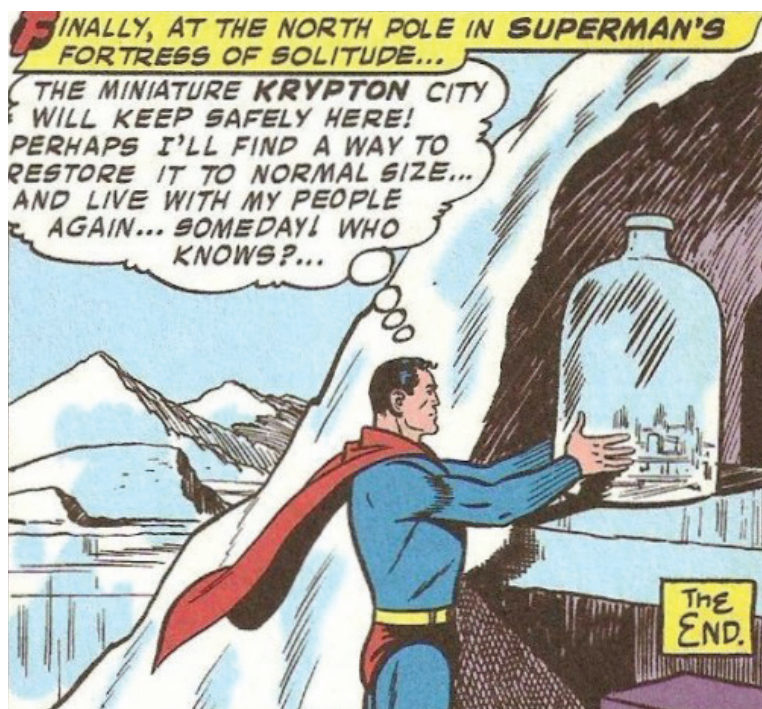


Abb.10: Superman bewahrt Kandor in seiner Festung der Einsamkeit, am Nordpol auf, Comic-Panel aus einem Supermanheft von 1958.

4.3. Kandor: Capital City of Longing

Ähnlich dem vorausgegangenen *Educational Complex*, nimmt auch das *Kandor*-Projekt seinen Ausgang in einem architektonischen Rekonstruktionsversuch. Nur handelt es sich diesmal nicht um einen Gebäudetyp, dem eine bestimmte gesellschaftliche Funktion zugedacht ist, wie dies bei den Bildungsinstitutionen der Fall war, sondern um die Realisierung einer ganzen, phantastischen, fiktionalen, mythenumwobenen Stadt. Sie trägt den Namen *Kandor*⁷⁰ (**Abb. 9**).

Den Meisten ist die Existenz *Kandors* weitgehend unbekannt, doch die LeserInnen von Superman Comics wissen, dass es sich dabei um die Geburtsstadt des Superhelden handelt. Ein Bösewicht⁷¹ hatte sie vor der vollständigen Zerstörung von Supermans Heimatplaneten Krypton, mit einem Laser geschrumpft und entführt. Superman hat diese allerdings in einem günstigen Moment wieder zurückgestohlen und bewahrt sie seither unter dem Schutz einer Glasglocke in seiner *Festung der Einsamkeit*⁷² auf (**Abb. 10**). So der Plot der Geschichte in aller Kürze.

Mit *Kandor* widmet sich Kelley einem Motiv, das vor allem in Jungenzimmern zu finden ist. Er ist weniger an dem popkulturellen Phänomen Superman selbst interessiert,⁷³ als an der symbolischen Aufladung und der außergewöhnlichen Geschichte, die *Kandor* mit sich führt. Denn Supermans Herkunftsgeschichte ist eine, die von Verlust, Schmerz, Diaspora Erfahrung, Einsamkeit und Isolation erzählt und in der er selbst als allegorische Figur der Entrücktheit in Erscheinung tritt. Sein

70 Das Motiv *Kandors*, der Hauptstadt Kryptons, taucht zum ersten Mal im Juli 1958 in einer Ausgabe des Superman-Comicheftes auf, und wird in: *Action Comics #242* von DC (Hg.) zum ersten Mal erwähnt.

71 Bei diesem Bösewicht handelt es sich um Supermans Erzfeind Brainiac. Dieser stiehlt nicht nur *Kandor*, sondern, verfolgt man die DC-Comicreihe über die Jahrzehnte, auch andere Städte, die er wie Schneekugeln sammelt. Er übernimmt die Kolonialherrschaftsrolle und bringt so eine ganze Stadt in seinen Privatbesitz, wie der belgische König Leopold II. 1885 den Kongo, nur mit dem Unterschied, dass Brainiac die gesamte Stadt schrumpft und mitnimmt. Eine Analogiebrücke zum königlichen *Museum für Zentral-Afrika* in Tervuren bei Brüssel kann auch hier geschlagen werden.

72 Kurze Beschreibung der Festung der Einsamkeit: Eine meilenweite Wüste aus Schnee und Eis. Eine unwirkliche Gegend, gezeichnet von klirrender Kälte, gewaltigen Schneestürmen, gefolgt von Stille und gähnender Leere. Inmitten dieser lebensfeindlichen Umgebung erhebt sich ein Gebirgsmassiv, in welchem eine geheime Höhle verborgen liegt. Um dorthin zu gelangen, legt der erfolgreichste Science-Fiction Held des DC-Comic Universums weite Strecken zurück. Er fliegt um den halben Planeten, um in der Antarktis vor einem Höhleneingang zu landen. Den Torbogen - Kristalle mit spiegelglatten, scharfkantige Oberflächen, geformt aus Tonnen von gefrorenem Wasser - durchschreitend, gelangt er in das Innerste des Eispalastes. Es ist die *Festung der Einsamkeit*. So zeigt es zumindest die gängigste Darstellung des *Fortress of Solitude*. Es ist der Platz, an dem Superman Trost, Zuspruch, Hoffnung und Aufmunterung sucht, wenn die Ereignisse des Superheldenlebens ihren Tribut zollen. Es ist der Ort, der von Raum und Zeit enthoben zu sein scheint. Wie ein Vacuum, eine Pause, ein Off, steht dieser für die Unterbrechung des üblichen Handlungsgeschehens.

73 Kelley entscheidet sich mit der Heimatstadt Supermans für ein Motiv aus einem Comicheft. Sie sind Teil amerikanischer Jugendkultur und bieten als Massenmedium die Chance, ein möglichst breites Publikum zu erreichen.

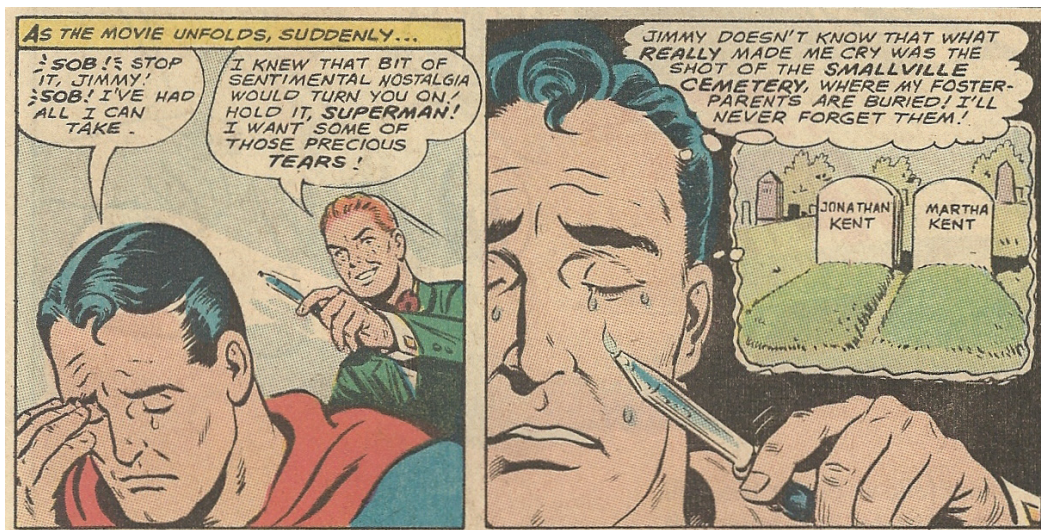


Abb.11: Jimmy Olsen bringt seinen Freund Superman zum weinen, um aus seinen Tränen eine Mixtur herzustellen. Dafür erinnert sich Superman an seine Diasporageschichte und seine verstorbenen Zieheltern, Comic-Panels aus einem Heft von 1969.

Heimatplanet wurde unwiederbringlich vernichtet, alles was von ihm übrigbleibt ist die Hauptstadt, doch sie ist nicht zugänglich. *Kandor* bleibt als geschrumpfte, nicht erfahrbare, fragile Miniatur hinter den Glaswänden einer Flasche, die sie umgibt, verschlossen. Die Einwohner der Stadt sind am Leben geblieben und führen dieses innerhalb der Flasche weiter. Superman bewahrt die Flaschenstadt gewissenhaft auf, sieht sich selbst aber einem System gegenüber, auf das er keinen Einfluss hat und an dem er nicht teilhaben kann. *Kandor* ist der absolute Ort der Begegnung. Er ist ständig präsent und verweigert sich gleichzeitig. *Kandor* repräsentiert Supermans Kindheit, der er, Inbegriff von überhöhter Stärke, nun ohnmächtig gegenübersteht (**Abb.11**).

Doch zu Beginn der Auseinandersetzung, geht Kelley weniger auf die Qualitäten der Comicgeschichte selbst ein, sondern interessiert sich zunächst besonders dafür, wie die *Kandor* als kollektive Fantasie im Spatial Memory der Comic-Community existiert.

4.4. The Kandor Project (1999–2012)

Kelley arbeitete von 1999 bis zu seinem Tod 2012 am *Kandor*-Projekt. Es lässt sich grob in drei große Abschnitte gliedern. Dabei markieren die Ausstellungen 2000, *Kandors* und *Exploded Fortress of Solitude* jeweils ausschlaggebende Schritte in der Entwicklung des Werkzyklus.

Seinen Ausgang nahm das *Kandor*-Projekt als Ausstellungsbeitrag *Kandor-Con 2000*, der für das Kunstmuseum Bonn konzipiert wurde. Hier standen vor allem Gedanken zur partizipativen Konstruktion und gemeinschaftlicher Umsetzung *Kandors* als kultureller Begegnungsraum im Vordergrund. Im Rahmen dieser Gruppenausstellung setzte sich Kelley zum ersten Mal mit dem Thema, das ihn danach über viele Jahre hinweg begleitete, auseinander. Obwohl die hierfür entstandenen Arbeiten den Grundstein für seinen gigantischen *Kandor*-Zyklus bilden, wird ihnen retrospektiv nur wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Aus diesem Grund möchte ich ihnen, in Form von detaillierten Werkbeschreibungen, meine besondere Aufmerksamkeit schenken.

Nach der Ausstellung in Bonn wurde der *Kandor*-Komplex erst wieder 2007 in der Galerie Jablonka Berlin gezeigt. Dafür aber gleich in zwei großen, zeitgleich ausgerichteten Einzelschauen. Zum einen wurde die Ausstellung *Kandor-Con 2000* in einer Halle in der Ackerstraße in Berlin eröffnet. Sie verstand sich als Wiederaufführung der in Bonn gezeigten Arbeit, weshalb ich auf sie im Folgenden nicht näher eingehen möchte. Zum anderen zeigte Kelley in den Galerieräumen Jablonkas eine gänzlich neue

Herangehensweise an das Projekt, in dem er sich intensiv mit formalen Fragestellungen beschäftigte. In dieser Schau, mit dem Titel *Kandor*, ging er noch einmal dezidiert auf den Übersetzungsprozess der gedruckten, grafischen Vorlagen der Sci-Fi-City aus den Supermanheften in eine dreidimensionale Schilderung im Galerie Setting ein. In dieser Ausstellung zeigt Kelley zum ersten mal jene selbstleuchtenden Städte und Glasglocken-Skulpturen die unter dem Namen Kandors berühmt werden sollten. Auch diese Ausstellung möchte ich später genau beschreiben.

2011 schließlich expandierte Kelleys Projekt abermals, diesmal scheinbar uferlos. In den zwei, zeitgleich von Gagosian ausgerichteten, monumentalen Soloshows *Exploded Fortress of Solitude*⁷⁴ in London und *Kandor 10/Extracurricular Activity Projective Reconstruction #34 | Kandor 12/Extracurricular Activity Projective Reconstruction #35*⁷⁵ in Beverly Hills, lässt Kelley das *Kandor*-Thema mit Segmenten aus anderen Werkserien verschmelzen, und verwebt diese zu einem komplexen Referenznetz aus künstlerischen und privaten Bezugnahmen. Ihnen kann ich leider auf Grund ihrer Dichte, im Rahmen dieser Arbeit keine Aufmerksamkeit schenken. Doch es ist sehr wichtig sie an dieser Stelle anzuführen, denn diese beiden Produktionen markieren das offene und tragische Ende des *Kandor*-Projekts, nachdem sich Kelley 2012 das Leben nahm.

4.4.1. KANDOR-CON 2000

4.4.1.1. Ein unrealisiertes Vorhaben

Den Anlass und Rahmen für die Beschäftigung der Comicmetropole *Kandor*, aber auch der eingeschworenen Superman-Fangemeinde, lieferte die von Dieter Ronte und Walter Smerling kuratierte Gruppenausstellung *Zeitwenden. Ausblick*.⁷⁶ Sie widmete sich der damals knapp bevorstehenden Jahrtausendwende und zeigte Positionen der Gegenwartskunst gemeinsam mit historischen Objekten, welche die spezifischen *turns* der Jahrhunderte auf ihre eigentümliche Weise porträtierten. Kelley wurde eingeladen, einen Beitrag zur Ausstellung zu erarbeiten, die dem Thema *the ,new Media' of the*

74 *Exploded Fortress of Solitude* war von 08.09.-22.10.2011 in der Gagosian Gallery in London zu sehen.

75 *Kandor 10/Extracurricular Activity Projective Reconstruction #34 | Kandor 12/Extracurricular Activity Projective Reconstruction #35* wurde von 01.01.-07.02.2011 in der Gagosian Gallery in Beverly Hills gezeigt.

76 *Zeitwenden. Ausblick* war von 04.12.1999-04.06.2000 im Kunstmuseum Bonn zu sehen.

Past gewidmet war und entschloss, via Online- Kommunikation gemeinsam mit dem Know-How der weltweit verstreuten Comic-Community, *Kandor* als 3D Modell im Galerieraum zu errichten: *I decided to create a project that centered on an out-of-date image of the future re-presented through recent technological developments. I chose to focus of the fictional city of Kandor from the Superman comic series.*⁷⁷ *Kandor*, das immer wieder eine zentrale Rolle in den Geschichten der einzelnen Ausgaben des seit 1938 erscheinenden Comics spielt, bedient Kelleys *out-of-date*-Anspruch in besonderer Weise. Denn die futuristische, exterrestrische Stadt unterliegt keiner kodifizierten Darstellungsform (**Abb.12**). Es stand den über die Jahre immer wieder wechselnden ZeichnerInnen des Supermancomics jederzeit frei, wie sie *Kandor* illustrieren mochten. Dementsprechend unterschiedlich fallen die Ergebnisse in Detailtreue, Stil, architektonischer Orientierung, Farbigkeit, etc. aus: *One of the things that interested me most about Kandor is that there is no continuity in its depiction in Superman Comics. The design of the city was never standardized, and the artists who illustrated the stories over the years depicted it in myriad ways.*⁷⁸ Fasziniert von der Vielzahl der verschiedenen Versionen ein und der selben Stadt und der damit einhergehenden Unmöglichkeit einer Rekonstruktion der gleichen, sollte das im Galerieraum entstehende *Kandor* eine, durch die Kohärenz kollektiver Erinnerung errichtete, changierende Momentaufnahme werden. Diese sollte mit Hilfe der damals modernsten Technologie (nach dem Stand von 1999) und mit partizipierenden Comic-Fans aus aller Welt umgesetzt werden: (...) *various partial and contradictory cities viewed would have to be randomly patched together to create a composite version. An interactive computer program that would allow the city to be changed continuously, based on fan's input, would be a perfect reflection of the ambiguous nature of the city, and an appropriate model of memory's elusive nature.*⁷⁹ Weiters plante Kelley alle Comicfans, die sich am Onlineprojekt beteiligen würden zum Eröffnungsabend einzuladen, um die Freude und Anerkennung zu teilen. Dies war als ernstzunehmender Akt der Wertschätzung, gegenüber den partizipierenden ProduzentInnen aus aller Welt gedacht und sollte die Eröffnung in eine große Comic-Convention verwandeln.⁸⁰ Ernüchternder Weise stellte sich jedoch sehr bald heraus, dass vom vorhandenen Ausstellungsbudget nicht einmal die Kosten für die Erstellung des zur Umsetzung

77 Rafael Jablonka, Mike Kelley *Kandors*, München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 53.

78 Ebenda, Seite 53.

79 Ebenda, Seite 54.

80 Angelehnt an die berühmte, alljährlich in San Diego stattfindende Comicmesse, worauf auch der Titel der Arbeit *Kandor-Con 2000* referiert, lässt sich diese spezielle Form der Opening-Gestaltung auch als interessante institutionskritische Handlung lesen, die offiziell jedoch nie als solche ausgewiesen wurde.

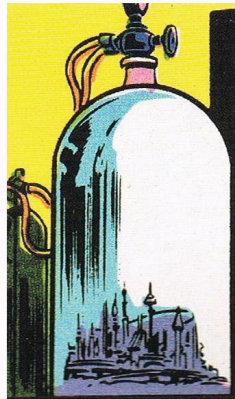
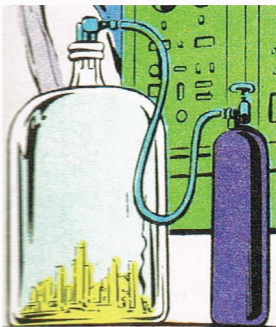
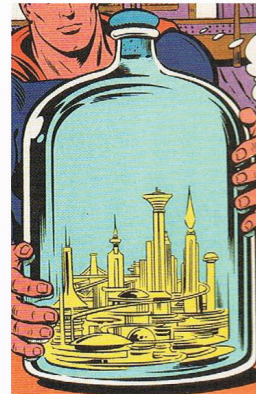
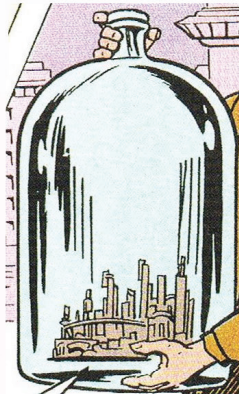
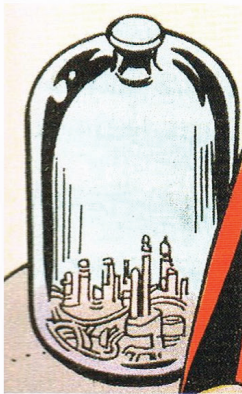
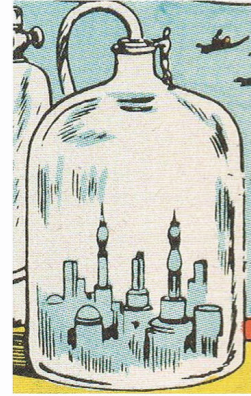
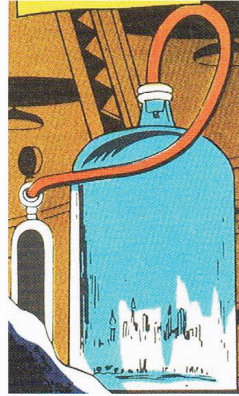
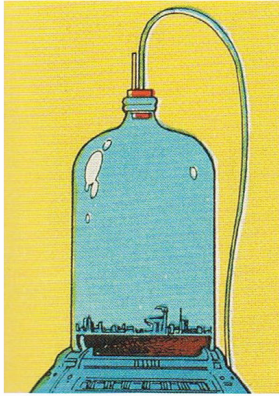


Abb.12: Diverse Ansichten der Flaschenstadt Kandor aus Superman -Comics, DC Comics.

benötigten, interaktiven Computerprogrammes⁸¹ getragen werden konnten, geschweige denn jene, um eine unvorhersehbare Anzahl an Supermanfans aus aller Welt nach Bonn zu transportieren. So fiel dieses Vorhaben Kelleys ins Wasser und es mussten anderweitig Lösungen zur Realisierung der formal variierenden Stadt gefunden werden.

Besonders Interessant an diesen Überlegungen, in Bezug auf die Frage nach der Materialisierung von Nostalgie, ist natürlich, dass Kelley hier ursprünglich beabsichtigte, das Symbol *Kandor* als eine kollektive und gleichzeitig reflexive Nostalgie herzustellen. Kelley gelingt das als Gedankenexperiment, indem er eine zeitliche Diskontinuität durch den ständigen Zustrom von neuen Daten und Informationen erzeugt. *Kandor* als generationenübergreifendes Symbol der Jugend, das für die Erfahrungen von Ausschluss, Einsamkeit, Ohnmacht aber auch Begierde und Anziehung steht, würde auf diese Weise von computergenerierten Codezeilen getragen und materialisiert. Dieses Experiment gelingt natürlich nur unter zwei Voraussetzungen: Der Datenstrom darf nie abreißen und seine Fließgeschwindigkeit muss in einem für den Menschen sinnlich wahrnehmbaren Bereich bleiben. Festzuhalten ist, dass Unendlichkeit für diese Form der Materialisierung von reflexiver Nostalgie maßgeblich ist.

4.4.1.2. Werkbeschreibungen der Arbeiten in KANDOR-CON 2000

Die erste Version zur Herstellung *Kandors* musste im Konjunktiv bleiben. Um dennoch an ihrer Darstellung weiterarbeiten zu können und um präzise Informationen zu erhalten, trat Kelley mit einem deutschen Comicsammler in Kontakt, der seine wertvolle Supermanhefte zu Recherchezwecken zur Verfügung stellte.⁸² Kelley digitalisierte das umfangreiche Material und organisierte, die aus ihrem ursprünglichen Kontext und Bildraum gelösten Comicflaschenstädte in Form eines Bildkatalogs, auf den ich später noch zu sprechen kommen werde. Dieser diente als Entwicklungsgrundlage für die einzelnen Elemente von *Kandor-Con 2000*, bestehend aus: einem Architekturmodell *Kandors*, einem Animationsvideo, einer

81 Die Produktion eines interaktiven Computerprogrammes war 1999, verglichen mit den heutigen Standards, noch relativ aufwendig. Dementsprechend konnten die finanziellen Mittel vom Kunstmuseum Bonn nicht bereitgestellt werden. Vgl. Rafael Jablonka, Mike Kelley *Kandors*, München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 53.

82 Die wertvolle Sammlung enthielt zehn Ausgaben, welche sich den Abenteuern von *Kandor* widmeten. Sämtliches grafisches Ausgangsmaterial zu *Kandor*, das für die Ausstellung *Zeitwenden. Ausblick* benutzt wurde, geht auf diese Bildquelle zurück. Ich danke Martin Middelhaue, der als Videoanimator an der Arbeit beteiligt war, für diese Auskunft.

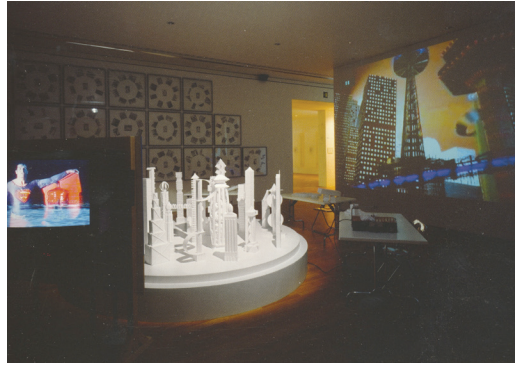


Abb.13a, 13b, 13c: Ausstellungsansicht, Kandor-Con 2000, Mike Kelley, 1999, Kunstmuseum Bonn.

Serie von Schwarzweiß-Collagen und einem Video aus der Werkserie *EAPR*⁸³ mit dem Titel *Superman Recites Selections from 'The Bell Jar' and Other Works by Sylvia Plath*.

83 *EAPR: Extracurricular Activity Projective Reconstruction* ist der Titel der zweiten großen Werkserie Kelleys. Eingebunden in eine raumgreifende Installation, wurde die Videoreihe zum ersten mal 2005 im Rahmen der Ausstellung *Day is Done* bei Gagosian N.Y. gezeigt und erfuhr eine breit Rezeption. Auch in dieser Serie setzt sich Kelley mit amerikanischer High-School-Kultur und Erinnerungsprozessen, und Traumen auseinander. Jedes einzelne, des in 42 separate Kapitel gegliederten Videoprojekts, wurde dabei von Kelley als theatrales, karnevalesques, unterhaltendes aber gleichzeitig mindestens ebenso unbehaglich unheimliches Live-Reenactment inszeniert. Die verschiedenen Kapitel stehen dabei jeweils im Zeichen der Aufführung einer bestimmten, außerschulischen Aktivität, wie sie Kelley auf Fotos in alten High School Jahrbüchern dargestellt, fand. Er widmet sich den unterschiedlichsten Ritualen von Teenagehood und nimmt dabei auf den vorangegangenen *Educational Complex* Bezug, den die Gesellschaftsmitglieder alle Altersstufen durchlaufen mussten.

Vier weitere Objekte, die ästhetisch auf das Comic-Convention-Messestanddesign referieren, rahmen das Setting (**Abb.13a, 13b**).

4.4.1.2.1. Architekturmodell

Kandor-Con 2000 wurde in einem eigenen Raum gezeigt. Ein, auf zwei Holzstehern angebrachtes, mitten im Raum platziertes Baustellenschild, mit der Aufschrift: *Future Site of Kandor (Projected Completion Date January 419500 A.D.)* und ein Info-Poster an der Wand, wiesen darauf hin, dass hier gerade Bautätigkeiten stattfinden. Zwei großflächige Banner wurden auf der Stirnseite des Raumes aufgespannt. Eines begrüßte mit der Aufschrift: *Welcome to Kandor-Con 2000*. Das zweite zeigte eine Statistik, die Auskunft über das Vorankommen und die sich dazu proportional verhaltenden Baukosten gab (**Abb.13c**). Das Fundament der Baustelle selbst bildete ein runder, weißer Sockel von ca. vier Metern Durchmesser und ca. 30 Zentimetern Höhe. Auf ihm entstand während der Show ein kontinuierlich wachsendes, physisches Modell *Kandors*. Es wurde von ArchitektInnen errichtet, die Kelley eigens für den gesamten Ausstellungszeitraum, einstellte. Diese wählten jeweils einzelne Segmente oder vollständige Gebäude aus den archivierten Darstellungen *Kandors* und arbeiteten auf diese Weise in Situ an dem vergeblichen Versuch, den Entwurf einer eklektischen Konstruktion der sich permanent verändernden Stadt, zu schaffen. In Farbe, Maßstab und Materialität erinnert die Modellstadt an *Educational Complex*.⁸⁴ Doch anders als bei diesem, handelt es sich hier nicht um die Rekonstruktion verdrängter Erinnerungen, sondern um die analoge Umsetzung von Kelleys ursprünglichem Vorhaben zur Materialisierung *Kandors*. Kelley und sein Team führten auf diese Weise für eine Zeitspanne, nämlich der Dauer der Ausstellung, einen flüchtigen Moment der unendlichen Existenz *Kandors* auf. Mit dem Einstellen der Bautätigkeiten und der fortlaufenden Weiterführung verschwindet auch *Kandor* als reflexive, materialisierte Form der Nostalgie.⁸⁵

Bemerkenswert ist, dass diese Version *Kandors* nicht hinter einem Glassturz abgeschottet, sondern noch als Ort der gemeinschaftlichen Produktion und Teilhabe

84 Doch inhaltlich ging es diesmal nicht um Erinnerungskonstruktion, sondern darum einem Ort der Unbeständigkeit eine Form zu verleihen.

85 Aus diesem Grund wäre Interessant was mit dem Architekturmodell letztendlich passiert ist. Dass sie zerstört wurden ist unwahrscheinlich. Doch ob sie als Artefakt im Museumsarchiv aufgehoben wurden konnte mir auf eine Mailanfrage vom Kunstmuseum Bonn nicht beantwortet werden: Kontaktaufnahme mit Anne Fischer und Carmen Neff 07.03.2015 00:18 Uhr.

verstanden wurde. Fragen nach dem Verlangen der Entgrenzung und Begierden scheinen hier noch sekundär.

4.4.1.2.2. Animation

Dem physischen Modell *Kandors* stellte Kelley eine virtuelle Version als Videoprojektion gegenüber: *Ich möchte die widersprüchliche Essenz dieser Stadt illustrieren, in dem ich sie als pulsierende Animation zwischen verschiedenen, festgelegten Ansichten präsentieren, so dass Kandor in einer geisterhaften, fortlaufenden Gestalt erscheint, bis man die Bewegung stoppt, um eine ihrer vielen Facetten näher zu untersuchen.*⁸⁶ Mit dem Auftrag der Umsetzung für diese Videoanimation, das *Kandor* in seinen unzähligen virtuellen Erscheinungsformen zeigen soll, beauftragte Kelley den Industrial Designer und Digital Animator *Martin Middelhaue*.⁸⁷ Im Programm *Cinema 4D* animierte er eine scheinbar unendliche Kamerafahrt durch und um die sich ständig wandelnde Stadt, welche die Nichtrealisierbarkeit ihrer vollständigen Herstellung *Kandors* deutlich machen soll. Zwei unterschiedliche *Kandor*-Motive aus dem Comic bildeten die Ausgangsbasis für die Animation. Middelhaue fügte diese zusammen, er- und zersetzte, löschte, erweiterte, doppelte und spiegelte sie. Das Resultat wurde mittels Beamer auf eine freistehende, mit der Decke abschließende, Stellwand projiziert.

Im Loop abgespielt zeigt das knapp sechs minütige Video fünf Kamerafahrten durch *Kandor*, die immer der gleichen Bahn folgen, wobei die Stadt bei jeder neuen Runde ein anders Gesicht zeigt:

Das Video beginnt mit einer sanft geleitenden Kamerabewegung die von einem weichen sphärischen Sound begleitet wird und sich kontinuierlich vom Stadtzentrum entfernt. Das Gebäude, welches das Zentrum bildet gleicht einem Motor-ähnlichen Apparat und in ihrer Funktion, einem riesigen nach oben gerichteten Spot, aus dem strahlendes Licht flutet (**Abb.14a**). Von dort aus wandert die Kamera nach oben und zeigt einige Hochhäuser aus der Vogelperspektive, bevor sie schwenkt und ihren Streifzug hoch in den Lüften fortsetzt. Wie ein Helikopter manövriert sie durch die, von eigenwilligen Bauwerken gesäumten Gebäudeschluchten und überfliegt in schwindelerregender Höhe die Stadt. Ein rot-oranger bis dunkelroter, teils wolkenbedeckter Himmel erzeugt eine

⁸⁶ Mike Kelley, in: *Zeitwenden. Ausblick* (Hg.) Dieter Ronte und Walter Smerling, Dumont, Seite 160.

⁸⁷ Viele der Informationen zur Videoanimation von *Kandor-Con 2000* stammen direkt von Marin Middelhaue. Ich danke ihm für seine Kooperationsbereitschaft und für die Bereitschaft mir die Videoanimation die für *Kandor-Con 2000* entstand, für Recherchezwecke zur Verfügung zu stellen. Ebenso bedanke ich mich für das freundliche und aufschlussreiche Skypegespräch, das wir am 16.03.2015 geführt haben.

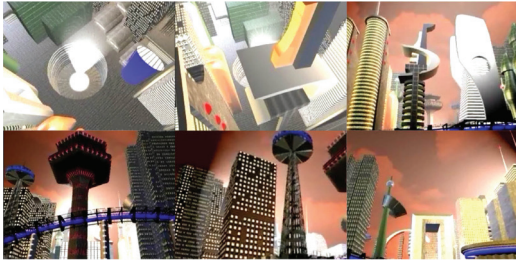


Abb.14a, 14b: Videostills der Animation für Kandor-Con 2000 im Kunstmuseum Bonn, Mike Kelley und Matrin Middelhaue, 1999, Kandor Animation, Video 05:46 min.

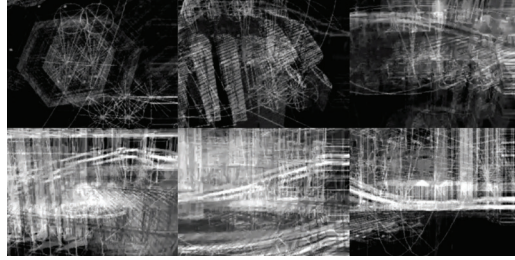
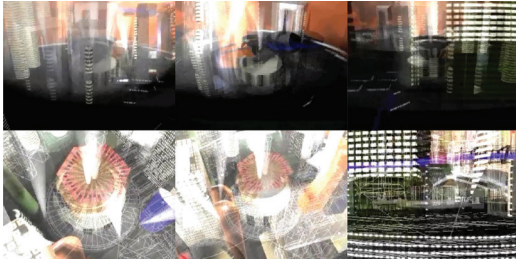


Abb.14c, 14d: Videostills der Animation für Kandor-Con 2000 im Kunstmuseum Bonn, Mike Kelley und Matrin Middelhaue, 1999, Kandor Animation, Video 05:46 min.

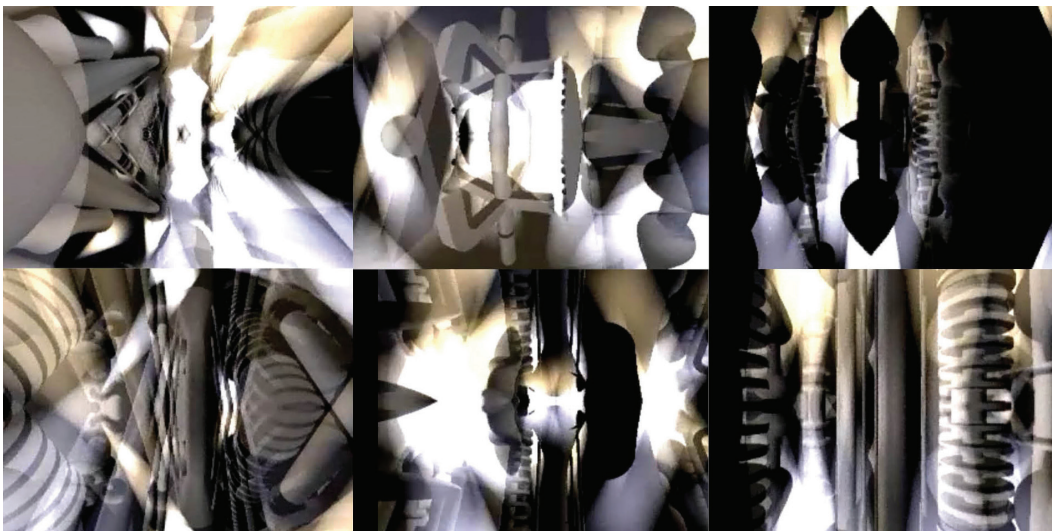


Abb.14e: Videostills der Animation für Kandor-Con 2000 im Kunstmuseum Bonn, Mike Kelley und Matrin Middelhaue, 1999, Kandor Animation, Video 05:46 min.

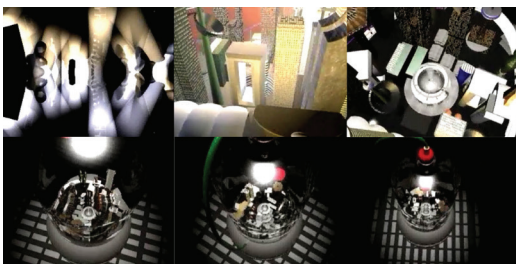


Abb.14f: Videostills der Animation für Kandor-Con 2000 im Kunstmuseum Bonn, Mike Kelley und Matrin Middelhaue, 1999, Kandor Animation, Video 05:46 min.

unwirkliche Stimmung die sich dem souverän tönenden, Lounge-Sound entgegensetzt. Zwischen den bunt beleuchteten, manches Mal jeder Statik trotzenden Skyscrapern, bahnen sich futuristische Transportmittel den Weg durch die Lüfte der bewegten Metropole. Die Kamera beschleunigt ihr Tempo, während sie die Stadt umkreist. Langsam wandert der Fokus der Kamera zu ihrem Ausgangspunkt ins Stadtzentrum zurück, taucht in die von dort kommende Lichtflut ein und erhebt sich erneut, um ihre von dort ausgehende, sich von nun an regelmäßig wiederholende, festgelegte Fahrt, in der sich stets gänzlich anders konzipiert zeigenden Umgebung, fortzusetzen.

Die Stadt die nun vor Linse auftaucht, scheint formal viel stärker simpel zusammengesetzten geometrischen Körpern verpflichtet, deren Türme und Gebäude, die in ihrer Gestalt assoziativ irgendwo zwischen Schachfiguren und Zwiebeltürmen, zwischen gedrehten Vorhangstangen und Bettpfosten, zwischen Elektro-Transformatorspulen und Sextoys angesiedelt scheinen (**Abb.14b**). Die nun zu betrachtenden Gebäude besitzen keine Fenster, oder andere Strukturen, welche ihre glatt monochrome Oberfläche zu differenzieren vermögen. Selbst die zuvor angewandte, polychrome Farbpalette hat sich in schwarzweiß Töne gewandelt. Und auch der nun kühler klingende, gedämpfte Sound beeinflusst die Stimmung der Stadt. Die Kamera senkt ihren Blick aus Vogelperspektive auf die Straßen der Stadt, die nun nicht mehr als solche zu erkennen sind, da sich der nun weiße Himmel und alle Gebäude in ihnen spiegeln. Geblendet von dem hellstrahlenden Untergrund der nun gleichzeitig den Himmel darstellt, begibt sich die Kamera erneut in Stellung, um vom Mittelpunkt ausgehend eine weitere Konfiguration anzukündigen.

Im Zuge eines erneut ansetzenden Tracking Shots ist wieder die erste polychrome Version der Stadt zu erkennen die anfänglich zu sehen war. Aber auch die gespiegelte, schwarz-weiße Stadt der eben vorhergehenden Rundfahrt ist vorhanden. Die beiden *Kandor*-Versionen beginnen sich nun zu doppelten und ineinander zu verschieben. Semitransparent übereinander geschichtet, verunklären die Überlagerungen den zuvor noch klar strukturierten Bildraum. Orientierungsversuche sind hier unmöglich, aber auch überflüssig und Kandor kann als Prozess und Zustand angenommen werden (**Abb.14c**).

Am Beginn der nächsten Tour scheint die Umgebung wieder die ursprünglichen Formen und Farben der bunten Metropole angenommen zu haben. Doch bereits nach einigen Sekunden verschwinden in pulsierend-zügigen Intervallen, abwechselnd die Mäntel, beziehungsweise die gebäudeverhüllenden Oberflächen der Bauwerke und

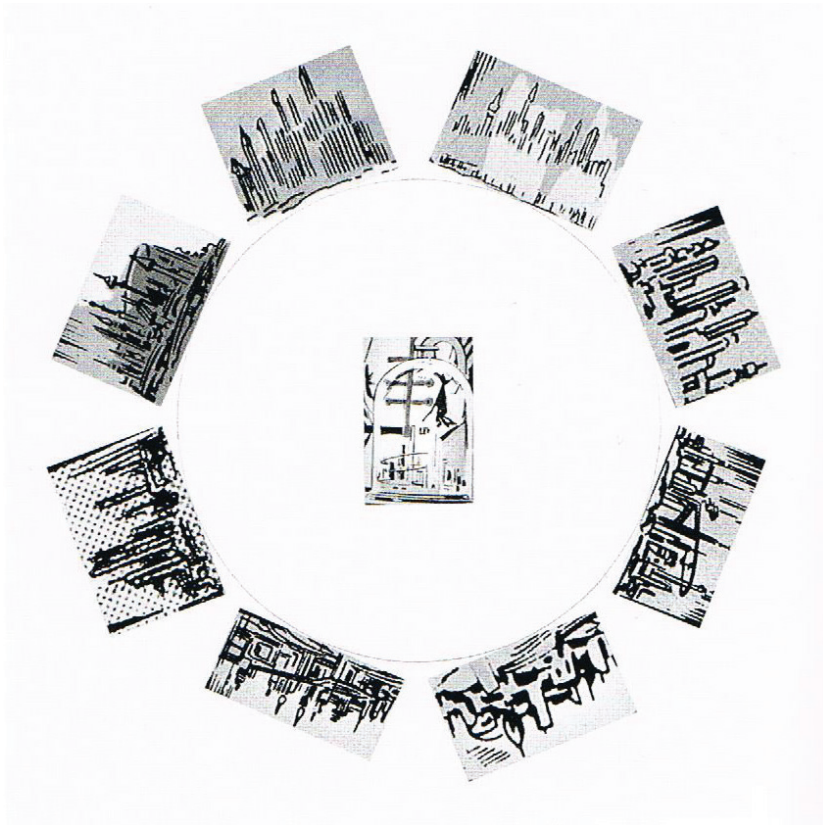


Abb.15a: Kandor-Collagen für Kandor-Con 2000 im Kunstmuseum Bonn, Mike Kelley, 360 Degree View of Kandor in 8 Parts #14, 1999, Collage auf Papier, 81 x 81cm.

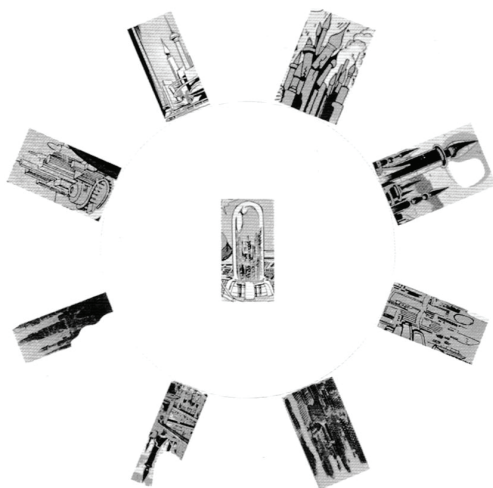


Abb.15b: Kandor-Collagen für Kandor-Con 2000 im Kunstmuseum Bonn, Mike Kelley, 360 Degree View of Kandor in 8 Parts #6, 1999, Collage auf Papier, 81 x 81cm.



Abb.15c: Kandor-Collagen für Kandor-Con 2000 im Kunstmuseum Bonn, Mike Kelley, 8 Views of Kandors Cork and Kandors Bottom, 1999, Collage auf Papier, 81 x 81cm.

legen den Blick auf ihr Grundgerüst und dadurch auch auf ihre Machart frei, nur um ihr Skelett nach einigen Sekunden wieder zu umhüllen. Die, für das Computerprogramm *Cinema 4D* charakteristischen Rasterstrukturen der Gebäude-Outlines, die hier zu Tage treten, lassen die bisher verfolgte Narration brüchig werden. Sie durchdringen und unterbrechen die bisherige Erzählung der Stadt und lenken den Fokus auf den Prozess ihrer Herstellung und Konstruktion, in dem die eingezogene Metaebene das selbstreflexive Moment des Aufbaues *Kandors* als Animation selbst thematisiert. Nach einer Weile ist die gesamte Bildfläche von einem, sich doppelnden, sich überlagernden Liniengeflecht bestimmt. Würden die zuvor aufgenommenen Bilder nicht nachwirken, würden die Strukturen wohl nicht mehr als City-Referenzen zu erkennen sein, sondern könnten jede beliebige gedoppelte, bewegte 3D generierte Darstellung eines technischen Gegenstandes darstellen (**Abb.14d**).

Erneut mit dem Fokus aus dem Licht flutenden Zentrum wandernd, tauchen die bereits bekannten, formal prägnanten Türme der schwarz-weißen Stadt vor der Linse auf. Diesmal in leichten Blau- und Gelbtönen gehalten, findet sich die Stadt in einer kaleidoskopartigen Verfassung, deren vielfache Spiegelungen in Kombination mit ihren gegengleichen Bewegungen jegliche konventionelle Darstellung von Stadt gegen jene eines abstrakten Tanzes, der kubistischen Qualitäten aufweist, eintauscht (**Abb.14e**).

Diese patternhafte Spielart produziert eine nahezu hypnotische Wirkung, welche erst nachlässt, sobald die Kamera, ihre schon lang nicht mehr als eine sich wiederholend zu erkennende Fahrt beendet, um nun tatsächlich in der zu Beginn gestarteten, nun fast ruhig wirkenden Umgebung wiederzukehren.

Wiederholt bewegt sich die Kamera nach oben, doch diesmal wandert sie nicht ins Zentrum zurück, sondern distanziert sich soweit von ihrem Motiv, bis sie als Ganzes, als Stadt isoliert in einer Flasche sichtbar wird (**Abb.14f**).

Anders als ihr physisches Gegenüber ist das animierte *Kandor* bereits unter der Glaskuppel gefangen. Doch der Fakt, dass *Kandor* von der Umwelt abgeschlossen ist, ist nur ein beiläufiger Teil der Erzählung.

Das Gefühl von Isoliertheit und Trauer kommt bei dieser rasanten Achterbahnfahrt zwischen der glatt glänzenden, spiegelnden Textur und der ständig wechseln Farbigkeit nicht auf. Obwohl die Stadt kühl ist und keinen Hinweis birgt, bewohnt zu sein, präsentiert sie sich selbst dennoch wie das quirliche Leben. Sie ist eine flinke, verspielte Organisation des Ungewissen und wirkt selbst wie ein Lebewesen oder munterer



Abb.16: Aby Warburg, Tafel 38 aus der ersten Fassung des Mnemosyne Bildatlas, 1928.



Abb.17b: Kandor-Collagen für Kandor-Con 2000 im Kunstmuseum Bonn, Mike Kelley, Kandor with Glas Tank x 9 (Sylvia Plath), 1999, Collage auf Papier, 81 x 81cm.



Abb .17a: Kandor-Collagen für Kandor-Con 2000 im Kunstmuseum Bonn, Mike Kelley, Kandor Handled x 15, 1999, Collage auf Papier, 81 x 81cm.

Organismus. Auch hier zieht das reflexive Potential aus ihrer changierenden Dynamik. Ganz so als ließe es sich nicht darstellen, sondern nur erzeugen.

4.4.1.2.3. 360 Degree View of Kandor in 8 Parts u.a.

Nächst, an der Wand, in dreireihiger, pyramidenförmiger Hängung, zeigte Kelley Arrangements aus seinem Bildkatalog. Darunter auch eine Serie von 21 gerahmten, schwarzweißen Collagen mit dem Titel *360 Degree View of Kandor in 8 Parts*.

Mittig, auf einem weißen Blatt platziert, sitzt jeweils eine, aus den Comicheften kopierte *Kandor*-Darstellung in einer Flasche. Drumherum, kreisförmig angeordnet, befinden sich acht Close-Ups des Flascheninhalts selbst, die durch Kopie auf gleiche Größe gebracht wurden und auf jedem Blatt anderen, formalen oder thematischen Kategorien zugeordnet wurden. So sammeln sich um eine Flaschenstadt beispielsweise besonders reduzierte Skylines, die durch ihre vergrößerte Darstellung - da sie im Comic Panel selbst eben nur ein Detail ausmachten - abstrakte, oftmals gestische Züge aufweisen (**Abb.15a**). Ein anderes Blatt versammelt vor allem hochformatig ausgeschnittene Turmkonstellationen um die Flasche in der Mitte des Bildraums (**Abb.15b**). Wiederum eine andere ist von Nahaufnahmen des Korkstoppelverschlusses *Kandors* umgeben und zeigt die zentrierte Flaschenstadt aus der Untersicht (**Abb.15c**). Die kreisförmige Konstellation der Versuchsanordnungen wird im Animationsfilm und von der Sockelform des Architekturmodells wiederaufgenommen. Von jeder Seite betrachtet zeigt *Kandor* auch hier eine andere Skyline.

Einerseits können die Arrangements als konzeptuelles Storyboard für den Film gelesen werden, andererseits nimmt Kelley hier auf die Anordnungsprinzipien von Aby Warburgs Bildatlas Mnemosyne Bezug. Dieser konzipierte, den nach der griechischen Göttin der Erinnerung benannten Bildatlas, um die Struktur eines kulturellen Bildgedächtnisses zu untersuchen⁸⁸ (**Abb.16**). Besonders schön lässt sich Kelleys Arbeitsweise, die Warburgs Prinzipien ähneln, bei einer weiteren Collagen-Serie beobachten. Denn die auf ihnen platzierten Einzelbilder wurden nicht nach dem bisher verfolgten Panoramaprinzip angeordnet, sondern sind, wie die konventionellen Comic-Panels in den Heften parallel gesetzt. Wie Warburg isoliert Kelley das zentrale Motiv aus seinem ursprünglichen Kontext und montiert sie freigestellt auf einer planen Fläche zueinander, um sie miteinander in Bezug zu setzen und vergleichend

88 Jan Assmann, 1988, Seite 12.



Abb.18: Videostill, Mike Kelley, Superman Recites Selections from 'The Bell Jar' and Other Works by Sylvia Plath, 1999, Video.

zu betrachten. Die abwechselnde, aufeinander aufbauende Motivfolge im Comicstrip, die für das Fortlaufen der Geschichte verantwortlich ist und die Handlung vorantreibt und damit auch eine bestimmte Leserichtung vorgibt, wird so aufgehoben und durch andere Blickbewegungen ersetzt. Jedes Blatt ist einem sich wiederholenden Motiv bzw. einer Handlung gewidmet, die in ihrer Art der Darstellung variiert. So existieren beispielsweise zwei Tableaus auf denen ausschließlich *Kandor*-Flaschen zueinander gesetzt wurden, die gerade von Händen umfasst oder berührt werden (**Abb.17a**). Beim Erstellen eines anderen Blattes aus der gleichen Serie wird sichtbar, wie Kelley das Verbindungssystem von der Flasche zum Sauerstofftank auf diese Weise vergleichend untersucht (**Abb.17b**). Der Sauerstofftank dient dazu, die Bewohner *Kandors* mit der richtigen, atmosphärischen Luftzusammensetzung zu versorgen. Die aus dem Bildkatalog gelösten, einzeln gerahmten Blätter, bewegen sich so zwischen der Bedeutung von selbständigem Werk und Werkzeug hin und her.

4.4.1.2.4. **Superman Recites Selections from ‘The Bell Jar’ and Other Works by Sylvia Plath**

Auf der Rückseite der auf einfachen Holzstehern angebrachten Baustellentafel, befindet sich ein kleiner Röhrenmonitor auf dem das Video *Superman Recites Selections from ‘The Bell Jar’ and Other Works by Sylvia Plath*⁸⁹ gezeigt wurde (**Abb.18**). Kelley hat es für *Zeitwenden. Ausblick* produziert, es dockt jedoch gleichzeitig an seinen Werkzyklus *EAPR*⁹⁰ an. Zu sehen ist ein Schauspieler, der Superman darstellt und genau das macht, was der Titel der Arbeit verspricht. Er rezitiert Auszüge aus Sylvia Plaths Roman *The Bell Jar*.⁹¹ Wie bei Superman, stellt auch für die Romanprotagonistin die Glasglocke eine Metapher für Isolation, Einsamkeit und die Trennung zwischen sich und der Welt aber auch Schutz dar.

Im Video steht Superman in einem dunklen, nicht näher zu definierenden Bildraum

89 “Superman Recites Selections from ‘The Bell Jar’ and Other Works by Sylvia Plath” 1999, 7:19 min, color, sound, www.ubu.com/film/kelley_extra.html, zuletzt aufgerufen am 03.02.2015

90 *EAPR: Extracurricular Activity Projective Reconstruction* ist der Titel des zweiten großen Werkzyklus Kelleys. Eingebunden in raumgreifende Installation, wurde die Videoreihe zum ersten Mal 2005 im Rahmen der Ausstellung *Day is Done* bei Gagosian Gallery N.Y. gezeigt und erfuhr eine breite Rezeption. Auch in dieser Serie setzt sich Kelley mit amerikanischer High-School Kultur und Erinnerungsprozessen und Traumata auseinander. Jedes einzelne, des in 42 separate Kapitel gegliederten Videoprojekts, wurde dabei von Kelley als theatrale, karnevalesques, unterhaltendes aber gleichzeitig mindestens ebenso unbehaglich- unheimliches Live-Re-enactment inszeniert. Die verschiedenen Kapitel stehen dabei jeweils im Zeichen der Aufführung einer bestimmten, außerschulischen Aktivität, wie sie Kelley auf Fotos in alten High School Jahrbüchern dargestellt fand. Er widmet sich den unterschiedlichsten Ritualen von Teenagehood und nimmt dabei auf den voran gegenagen *Educational Complex* Bezug den die Gesellschaftsmitglieder alle Altersstufen durchlaufen mussten.

91 Sylvia Plath, *The Bell Jar*, New York: Harper & Row, 1971.



Abb.19 Glasbläser bei der Anfertigung der Glasglocken von Kavalierglas, 2005, Foto: Charlie Parriott, Sázava, Tschechien.

vor der Glasglocke die ihn von *Kandor* trennt. Formal erinnert das hier gezeigte, auf einem Sockel stehende *Kandor*, schon sehr stark an die folgenden *Kandor*-Skulpturen, die später für Jablonka entstehen werden. Superman selbst steht vor der Glasglocke und unterstreicht mit theatralen Gesten seine beklagenswerten Situation.

Das Video bedient, mit dem überzogenen Schauspiel und dem übertriebenen Einsatz von Make-up, eine Camp-Ästhetik, wie sie auch in den Filmen des mit ihm befreundeten Regisseurs John Waters zu finden ist. Details im Video, die hier noch von einer Low-Fi-Ästhetik erzählen, werden allerdings bald aus Kelleys ästhetischem Vokabular des *Kandor*-Zyklus verschwinden. Denn in den skulpturalen Folgearbeiten bleibt zwar die ursprüngliche *Campyness* in Form von Farbe und Überzeichnung bestehen, aber die *trashigen* Spuren verschwinden. So lässt *Superman Recites Selections from 'The Bell Jar' and Other Works by Sylvia Plath* noch nicht vorausahnen, durch welche aufwendigen High-End Produktionsverfahren die bisherige Machart abgelöst werden wird.

4.4.2. Kandors, Jablonka Galerie

Rafael Jablonka, Kelleys Galerist in Deutschland, interessierte sich besonders für die formal indifferenten Aspekte und Stile der in den Comicbüchern abgedruckten *Kandors*. Er fragte Kelley, ob er bereit wäre sich erneut mit *Kandor* zu beschäftigen, um für die zweidimensionalen *Kandor*-Drucke eine skulpturale Lösung zu finden.

4.4.2.1. Werkbeschreibung und Herstellung der Kandors für Jablonka

Als Jablonka an Kelley herantrat, war dieser gerade mit *EAPR* beschäftigt. Davon überzeugt, dass das Projekt eine zügige Umsetzung erfahren würde, willigte Kelley ein, sich wiederholt mit den unterschiedlichen Comicstädten auseinander zu setzen. Doch unerwartete, technisch höchst anspruchsvolle Herausforderungen trugen dazu bei, dass sich die Ausführung, die eigentlich nur ein Jahr dauern sollte, zu einer äußerst aufwendigen und anstrengenden Unternehmung ausdehnen sollte. So vergingen von der Konzeption bis zur fertigen Umsetzung der *Kandors* fünf arbeitsintensive Jahre. Im Ausstellungskatalog führt Kelley die vielen Stationen seiner *Produktionsodyssee* und die mit ihr einhergehenden Entscheidungen genauestens aus:

Der Reiz an Jablonkas Auftrag lag für Kelley darin, nicht nur die zweidimensionalen Vorlagen in räumliche Skulpturen zu übersetzen, sondern die narrative Erzählung der Comic-Panels sinnlich erfahrbar zu machen. Er wählte aus hunderten *Kandor*-



Abb.20 Ausstellungsansicht:
Kandors, Mike Kelley, 2007,
Foto: Frederik Nilsen, Berlin:
Galerie Jablonka.

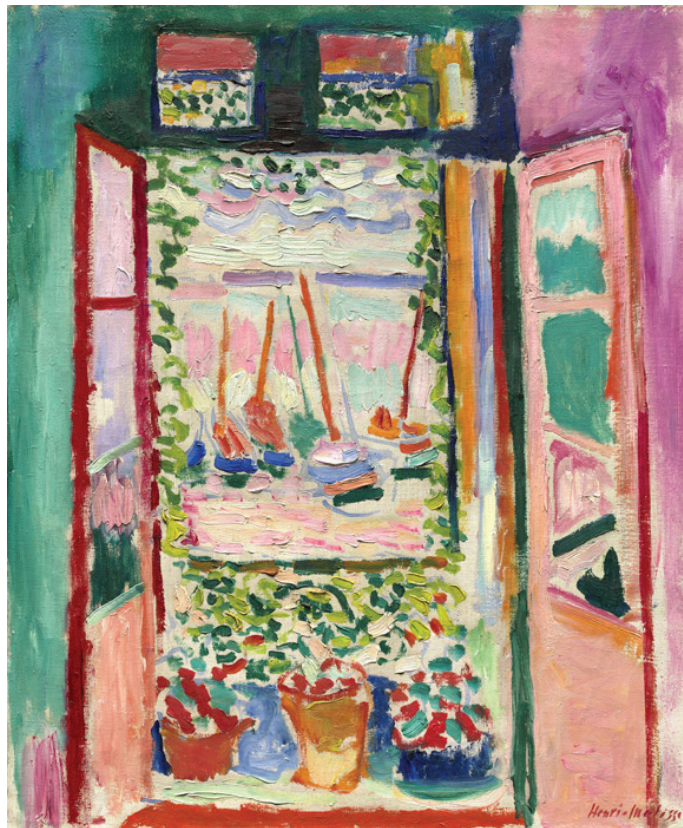


Abb.21 Henri Matisse, Das
offene Fenster, 1905, Öl auf
Leinwand, 46cm x 55cm,
Washington: National Gallery
of Art.

Abbildungen⁹² jene 20 aus, die im Design, in ihrer Darstellungsweise und stilistisch am weitesten voneinander abwichen, um einen möglichst repräsentativen Querschnitt der Materialfülle zu erhalten. Um die Dimensionen der Flaschen einschätzen zu können, setzte Kelley Supermans Körper in Relation zu den restlichen Gegenständen, die den Bildraum der einzelnen Comic-Panels ausfüllten. Mit Hilfe von Supermans Körper als Maßstab war er in der Lage, eins zu eins Zeichnungen der Glasglocken anzufertigen. Die so erhaltenen numerischen Größen dienten ihm dazu, den Produktionsplan der Glasstürze zu bemaßen. Die so errechneten Glockenmaße waren jedoch von derartiger Dimension, dass sämtliche Glasmanufakturen im Kunstglassektor, die sich um hochkomplizierte Spezialanfertigungen annehmen, wie etwa die Kunstglaser in Murano, sich gezwungen sahen, den Auftrag zur Herstellung abzulehnen. Die Produktion von Glaskörpern solchen Ausmaßes sei rein physisch für Glasbläser unmöglich, so die Begründung verschiedener in Murano ansässiger Firmen. Kelley dazu: *However, it turned out that the bottles would be much larger than conventional art glass proportions; the largest were to be over 40 inches in height.*⁹³

Durch eine Zeitungsannonce wurde Kelley auf den Glaskünstler Charles Parriott aus Seattle aufmerksam, der für die Produktion der weltweit größten Weinflasche verantwortlich war. Unter seiner Aufsicht wurden die Glasglocken schließlich bei der tschechischen Firma *Kavalierglas* in Sázava angefertigt (**Abb.19**). Diese war das einzige Unternehmen weltweit, das gewillt war den Auftrag des scheinbar unmöglichen Unterfangens, die über einen Meter großen Glasglocken zu produzieren, anzunehmen. Bei der Herstellung wurden einzelne Teilsegmente mit einer Glaspfeife mundgeblasen, handgeformt und im noch heißen Zustand zu einem großen Körper zusammengeschmolzen. Laut Kelley stellten die tschechischen Glasbläser sogar einen Weltrekord auf: *The finished vessels are, to my knowledge, the largest ones ever produced in this manner.*⁹⁴

Die nächste Hürde stellte die Kolorierung der Glasgefäße dar. Am Computer änderte Kelley die Flaschenfarben nach intuitiven Kriterien und tauschte die Hintergrundkolorierung der originalen Comic Panels so lange aus, bis er mit dem Resultat zufrieden war. Denn er hatte eine konkrete Vorstellung von der Farbstimmung

92 Obwohl Kelley zwanzig *Kandors* geplant hatte wurden bei der Ausstellung *Kandors* bei Jablonka aus zeitlichen und räumlichen Einschränkungen nur zehn Stück gezeigt. Vgl. dazu Mike Kelley, in: Mike Kelley, *Kandors*. Rafael Jablonka (Hg.) München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 60.

93 Mike Kelley, *Kandors*. Rafael Jablonka (Hg.) München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 55.

94 Ebenda, Seite 55.



Abb.22: Diverse Cities, Kandors, Mike Kelley, 2007, Foto: Frederik Nilsen, Berlin: Galerie Jablonka.



Abb.23: Kandor mit Art Déco Base und Videoprojektion, Mike Kelley, Kandor #7, 2007, Mixed media with video, Overall: 262 x 259 x 248cm, Plinth with bottle: 262 x 111cm Ø, Plexi wall: 240 x 259cm, Tank: 69 x 61 x 31cm, Foto: Frederik Nilsen, Berlin: Galerie Jablonka.

seiner Skulpturen: *As I envisioned them, they would be akin to paintings by Henri Matisse in three dimensions, with science-fiction overtones.*⁹⁵

Der Farb- und Lichtstimmung nach zu urteilen, die auf den Ausstellungsansichten zum Ausdruck kommt (**Abb.20**), scheint Kelley dies auch gelungen zu sein, vergleicht man die Fotografien mit dem Ölgemälde *Das offene Fenster* von Henri Matisse (**Abb.21**).

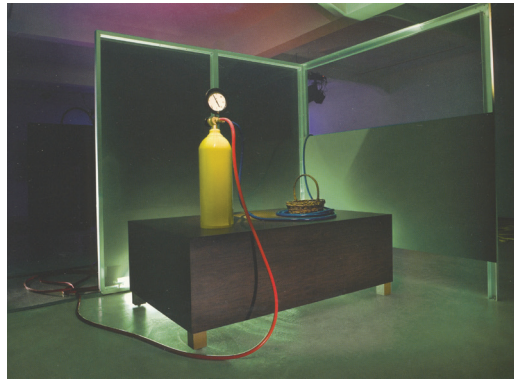
Kelley ließ sich auch beim Kolorieren im Vorfeld vom Faktor der Umsetzbarkeit nicht limitieren und wählte frei aus dem Repertoire der breitgefächerten *Pantone*-Farbpalette. Die aus Stabilitätsgründen aus klarem Pyrex geblasenen Glasglocken können im Gegensatz zu Naturglas nachträglich farbig getönt werden. Ähnlich eine Keramikglasur wird eine Farbschicht aufgetragen, die im Ofen aufgeschmolzen wird. Auch bei diesem Vorgang führte die Dimension der Objekte zu Schwierigkeiten, da die Brennöfen der meisten Manufakturen schlichtweg zu klein waren. Die Anstrengung der Suche wurde durch die *Jafe Decoration Company* aus Greenville, Ohio belohnt, welche es nicht nur fertig brachte, die Gläser in den Ofen zu packen, sondern darüber hinaus es auch noch schafften, *Pantone*-Farben anzubieten. Kelley zeigte sich darüber sichtlich erleichtert: *They could match Pantone colors, which saved me from the trouble of having to rethink the entire system of color relationships.*⁹⁶

Mit der abgeschlossenen Fertigung der Glaskörper war jedoch erst der erste Schritt getan. Nun folgte die Produktion des Innenlebens der Glasglocken. Die Stadt selbst sollte vital und lebendig wirken. Um diesen Eindruck zu erwecken, startete Kelley einige Versuchsreihen, in denen er die Flaschen mit verschiedenen, kleinteiligen, reflektierenden Materialien füllte, die er dort mit Luftdruck herumwirbelte. Er filmte diese Versuche, die später auch in der Ausstellung zum Einsatz kommen sollten.

Kelley entschied sich aber gegen den Einsatz von Kompressoren, welche dauerhaften an die Glasflaschen angeschlossen hätten werden müssen, um die Bewegung am Laufen zu halten, da sie zu viel Lärm produzierten. *Kandor* durch die Befüllung mit selbstleuchtendem Gas abstrakt und mysteriös erscheinen zu lassen, musste ebenso aufgrund von Sicherheitsrisiken scheitern. Nach diesen Testreihen entschied sich Kelley jedoch dafür, statische Varianten der Stadt anzufertigen. Diese wurden aus Kunstharz hergestellt, da es sich als Material für den Zweck am besten eignete, aber auch, weil die Gussfertigungstechnik zuließ, dass jeweils eine ganze Serie eines Stadtyps in

95 Ebenda, Seite 56.

96 Ebenda, Seite 56.



24a, 24b. Mike Kelley, *Kandor #13*, 2007, Mixed media mit video, Base with tank: 172 x 183 x 122cm, Plinth with bottles: 222 x 122 x 62cm, Plexi wall unit: 243 x 242 x 250cm, Foto: Frederik Nilsen, Berlin: Galerie Jablonka.



25. Mike Kelley, *Kandor Bottle #13* video projection, 2007, Foto: Frederik Nilsen, Berlin: Galerie Jablonka.

unterschiedlichen Farben angefertigt werden konnte.

Abgesehen von ihrer Materialität ähneln sich die entstandenen Städte in keinsten Weise. Sie alle sind unterschiedlich gefärbt, manche von ihnen sind sogar polychrom und auch die Oberflächenbeschaffenheit variiert von glänzend bis matt und von glatt bis rau. Es wurden nicht nur Stadtszenarien angefertigt, die sich streng an die Vorlage aus dem Comic-Heft halten, sondern auch welche, die an kleine Kristallwelten, Quarzsteinsammlungen oder Eiswürfel und umgedrehte Eiszapfen erinnern (**Abb. 22**). In manchen Fällen spielt Kelley mit den Proportionen der geschrumpften Stadt und bläst die originale Stadtvorlage, die im Comic nur als schwach konturierter Krümelhaufen zu erkennenden ist, auf Lebensgröße auf. Die gegossenen Städte wurden in Podeste eingepasst und von unten beleuchtet. Sie leuchten aus sich heraus, eine Eigenschaft, die großes Begehren auslöst. Vor allem wenn sie unter einer Glasglocke unberührbar bleiben.

Auch die Podeste sollten keine Stereotypen sein, sondern die Individualität der einzelnen *Kandors* unterstreichen. Als raumgreifende, leuchtende Elemente lösen sie die Grenzen zwischen Sockel, Skulptur, Installation und Ausstellungsarchitektur auf. Diese Elemente wurden von Kelley als *Bases* bezeichnet. Sie funktionieren wie rundherum begehbare Bühnensettings und bewegen sich zwischen Skulptur und modernistischer Möbellandschaft: eine *Base* wie Memphis Design, eine andere wie der Dachaufbau eines Art Déco Gebäudes (**Abb. 23**). Wie die Flaschen selbst, glänzen, spiegeln und leuchten auch sie (**Abb. 24a**). Jedes Setting wirkt wie eine eigene Fassung des *Fortress of Solitudes*. So ist beispielsweise auf einer Setting-Rückseite eine lange Bank mit einer runden, weichen Nackenrolle angebracht, die auf Freuds Couch referiert. Hinter einer anderen Setting-Wand liegt, von einem Schlauch eingefasst, ein kleiner, leerer Korb. In seiner Materialität und Herstellungsart steht dieses Handwerksobjekt für sich alleine. Das Objekt selbst steht ganz verlassen zwischen den harten, großen, glatten Flächen (**Abb. 24b**). Das Körbchen wirkt ausgesetzt und schutzlos. Es kann angenommen werden, dass es von Supermans Findelkindgeschichte erzählt. Wie alles Verdrängte, das bei *Educational Complex* unter dem Tisch liegt, sind auch hier die Referenzgegenstände, die auf Verdrängung hinweisen, rückseitig platziert. So bilden auch die Schläuche und Sauerstofftanks wichtige Bestandteile im Ausstellungsraum. Sie binden ein, verbinden und schaffen Bezüge zwischen den einzelnen *Bases*.

Kelleys mühsamer Produktionsablauf macht deutlich, welchen Aufwand er betreibt und welche Anstrengung und wie viel Beteiligung es real bedarf, um ein solches *Imaginary*

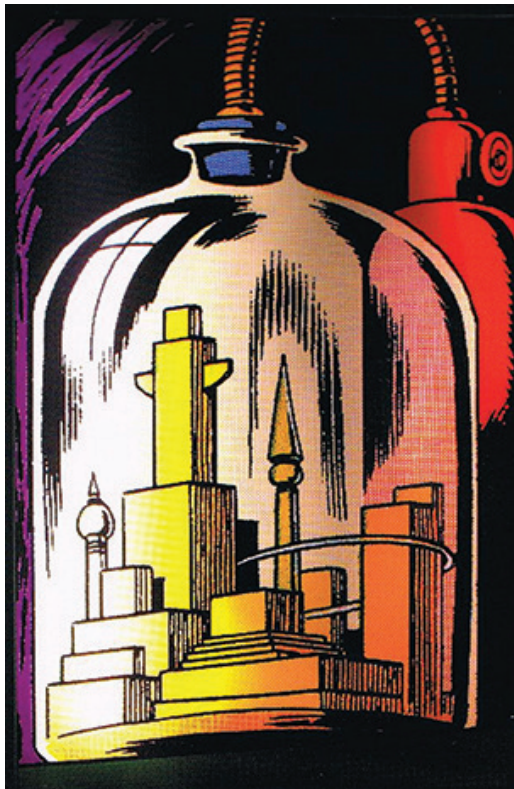


Abb.26 Mike Kelley, Lenticular #7, 2007, Mixed media, 180 x 126 x 9cm, Foto: Frederik Nilsen, Berlin: Galerie Jablonka.



Abb.27a, 27b Mike Kelley, Animation #6 und Animation #20, 2007, Video on flat screen monitor, 2007, Foto: Frederik Nilsen, Berlin: Galerie Jablonka.

Homeland wie das fiktionale *Kandor* in größter Sorgfalt und Detailliebe herzustellen. Doch Kelley produzierte nicht nur die Glasglocken, die Städte, die Setting-Elemente und die dazugehörigen Sauerstoffflaschen mit ihren Schläuchen, sondern brachte auch noch – wie in den folgenden Kapiteln näher beschrieben wird – Videoprojektionen, Flatscreens mit Animationen, Prismenbilder und kleine Monitore, die Kristalle beim Wachsen zeigen, in den Ausstellungsraum.

4.4.2.1.1. Video Projection

Die Aufnahmen der zuvor erwähnten Presslufttests wurden von Kelley überlebensgroß an die Galeriewände projiziert. Die Videos zeigen die Glasglocken von vorne und es scheint, als würde es in ihnen wüten, schäumen und sprühen, wie bei einem Spektakel einer nicht zu definierenden Macht (**Abb.25**). Es sind Bilder wie vom Experimentiertisch des Zauberlehrlings aus der Zukunft. Ohne der Stadt in sich, dafür jedoch vom Blubbern und Stürmen bewohnt, wirken die *Kandor*-Flaschen wie aus einem Sci-Fi-Chemielabor entflozene Hexenkessel. Metaphysik und Wissenschaft treffen sich in diesen bunten, gigantischen Behältnissen, die auf eine unheimliche Dimension schließen lassen. Mit den Projektionen kommt es auch zu einer interessanten Doppelung der Objekte im Ausstellungsraum. Denn dieselben meterhohen Glasglocken, die im Video gezeigt werden, finden sich auf den *Bases* im Original wieder. Die projizierten Glaskuppeln scheinen die vergleichsweise winzigen RezipientInnen vor den in ihnen tobenden Zuständen zu bewahren. Die Glaskuppeln im Raum allerdings haben die Aufgabe *Kandor* vor den Einflüssen unserer Welt zu schützen.

4.4.2.1.2. Lenticulars

Neben den Projektionen zeigte Kelley auch eine Serie von acht unterschiedlich großen Prismenbildern, den sogenannten *Lenticulars* (**Abb.26**). Dabei handelt es sich um unterschiedlich große Kippbilder in Leuchtkästen, die wie Gemälde verteilt an den Wänden der Galerie angebracht wurden.

Auch auf ihnen ist jeweils eine, aus dem Comicheft entnommene Flaschenstadt mit *Base*, zu sehen, die allerdings im Vorübergehen verschwindet; so, als würde sie sich in Luft auflösen. Interessant ist, dass sich *Kandor* in diesem Fall durch einen optischen Effekt beim Wechseln des Betrachterstandpunkts verändert und nicht aus sich heraus an ihrer Unstetigkeit arbeitet.

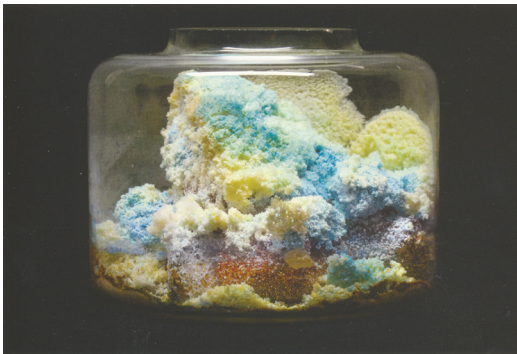


Abb.28a Mike Kelley, The spuming Citrus Caverns of the Valley of Ebullience, aus der Serie: Crystal Rocks, 2007-2009, Mixed media with video, 111 x 196 x 97cm.

Abb.28b Mike Kelley, The Icy Crystalline Depths of Merwaif Grotto, Below the Polar Crust, aus der Serie: Crystal Rocks, 2007-2009, Mixed media with video, 120 x 196 x 125cm.

Abb.28c Mike Kelley, The Carwling Saffron Slimes of the Unichorn Consort of Satyr Mountain, aus der Serie: Crystal Rocks, 2007-2009, Mixed media with video, 111 x 104 x 183cm.

Abb.28d Mike Kelley, The Lugubrious Pastel Joys of Candy - Forth Dolphin Portal, aus der Serie: Crystal Rocks, 2007-2009, Mixed media with video, 121 x 198 x 97cm.

4.4.2.1.3. Animation 2, 6, 19 und 20

An den Wänden finden sich vier hochformatige Flatscreens mit Lautsprechern. Auf ihnen sind *Kandor*-Flaschen in Comicmanier zu sehen. Hier ist nicht die belebte Stadt Thema, sondern die Glasglocken selbst scheinen zum Leben zu erwachen. Die animistischen Glasstürze drücken hier in kurzen Videos ihren Charakter aus und unterstreichen ihre Individualität. Auf diese Weise beginnt eine zuvor stillstehende, leicht bauchige Glasglocke vor einem gelben Hintergrund plötzlich lauthals schadenfroh zu lachen, wobei ihr ganzer Körper mit ihr lacht und hüpf. Nach einigen Sekunden beruhigt sie sich wieder und kommt zum Stehen, bis das Spiel wieder von vorne losgeht (**Abb.27a**). Eine weitere Animation zeigt eine violette, besonders gerade, hohe Glaskuppel, die einen kreischenden Schrei ausstößt und dabei vor Anstrengung zu vibrieren beginnt (**Abb.27b**).

Die *Lenticulars* und die animistischen Animationen bringen Komik und humoristische Elemente in den Raum, doch auch sie vermögen die unbehagliche Stimmung der Ausstellung nicht vollends aufzulösen.

4.4.2.1.4. Crystal Rocks

Im Ausstellungskatalog werden vier weitere Arbeiten angeführt. Sie besitzen die klingenden Namen *The spuming Citrus Caverns of the Valley of Ebullience* (**Abb.28a**), *The Icy Crystalline Depths of Merwaif Grotto, Below the Polar Crust* (**Abb.28b**), *The Carwling Saffron Slimes of the Unichorn Consort of Satyr Mountain* (**Abb.28c**) und *The Lugubrious Pastel Joys of Candy – Forth Dolphin Portal* (**Abb.28d**). Dabei handelt es sich um Videos, die auf kleinen Röhrenmonitoren laufen. Auf ihnen sind Zeitrafferaufnahmen von wachsenden Kristallen zu sehen. Diese befinden sich in handelsüblichen Einweckgläsern und in anderen gläsernen Küchengefäßen. Sie sind eine Low-Fi-Variante der Glasglocken, bergen aber gegensätzlich zu diesen wachsende Landschaften in sich, die nur aus der Entfernung von der Schönheit, Fülle und Farbenpracht der *schäumenden Zitrus-Höhlen im Tal der Überschwänglichkeit* erzählen. Die befüllten, verflachten Gefäße auf den Monitoren erzeugen ebenso Neugierde und Begehren, denn sie lassen sich nie gänzlich erschließen. Sie sind bunt, wirken teils weich, pelzig und erinnern an Korallenriffe, Nebelschwaden und phantastisch-skurriale Miniaturen aus Märchenszenarien. Gerne würde man wissen, wie *die eisigen kristallinen Tiefen von Merwaif Grotto* genau aussehen, doch leider verwehrt das kleine Videobild und die fixe Kameraeinstellung, von oben in die Gefäße zu blicken, oder sie von einer anderen Seite



Abb.29: Ausstellungsansicht: Kandors, Mike Kelley, 2007, Foto: Frederik Nilsen, Berlin: Galerie Jablonka.

zu Betrachten. Anders als die *Kandor*-Skulpturen bieten sie sich nicht an, um sich an ihnen satt zu sehen, oder Details ausfindig zu machen, um sich in ihnen zu verlieren. Die BetrachterInnen sind vielmehr dazu angehalten, sich die zauberhaft betitelten Gegenden auszumalen, während diese langsam hinter der zweifachen Verglasung von Screen und dem Glasbehältnis vor sich hin wachsen.

4.4.2.2. **Ausstellungsresümee: Kandors**

Die Ausstellungsbesucherinnen finden sich in der Rolle des machtlosen Superman als Identifikationsfigur wieder. Doch im Gegensatz zu diesem sehen sie sich einer Vielzahl von Kandors gegenüber. Kandor, als Symbol für die Unwiederbringlichkeit von Zeit, findet sich hier in zahlreichen Variationen. Der Superman-Mythos fungiert dabei als Metapher für Begehren, Isolation und für die Trauer über die eigene Vergänglichkeit, die in der Galerie in den unterschiedlichsten Ausführungen, Wiederholungen und Umschreibungen zur Aufführung gebracht werden. Kelley bietet kohärente Formen von ein und demselben Symbol eines Sehnsuchtsortes an. Ich möchte hier noch einmal an Boyms Aussage: *Algia is what we share, yet nostos is what divides us* erinnern. Denn, mit Kelleys Entscheidung einen unstetigen Ort wie Kandor zu wählen und diesen in all seiner unendlichen Bandbreite gleichzeitig zu zeigen, unterläuft Kelley Boyms Theorie, dass der Versuch vergangene Zeit zu vergegenständlichen, restaurative Ausformungen annehmen muss. Damit kommt es zu keiner eindimensionalen Wiedergabe von Erinnerung, auch wenn die *Kandor*-Skulpturen selbst nicht changieren. In ihrem Zueinander wird ihre Uneinigkeit deutlich.⁹⁷ Aber auch die einzelnen Skulpturen in ihren jeweiligen Settings selbst zielen nicht auf Eindeutigkeit ab. So ist beispielsweise bei vielen der aus Harz gegossenen Stadtvarianten nicht klar, was sie genau darstellen, weil sie abstrakt oder schemenhaft bleiben. Manche Städte wurden von Kelley aus Harzresten, die bei der Produktion abfielen zusammengesetzt und bilden so selbst bereits eine eklektisches Gefüge (**Abb.29**). Es existiert auch ein Setting, das ein Stadtmotiv dreimal in unterschiedlicher Farbgebung nebeneinander zeigt, das auf diese Weise auf ihre Variabilität verweist. Gleichzeitig verhalten sich die Glasglocken bzw. Städte auf ihren *Bases* zu den Sauerstofftanks und Projektionen in Relation und eröffnen auf diese Weise ein eigenes korellationistisches Spielfeld.

97 Die in Berlin gezeigte Sammlung von Kandors hat durch ihren Verkauf selbst eine Diaspora erfahren. Es wäre interessant zu erfahren in welchen Kontexten sie jetzt gezeigt werden. Leider befinden sich laut Galerie Jablonka, nur wenige *Kandor*-Skulpturen in öffentlichen Sammlungen eingegangen, wie beispielsweise in die Stiftung Ludwig (Köln) und in jene des MoMA (New York). Telefonat mit Galerie Jablonka am 02.06.2015

5. Conclusio

Ausgehend von dem menschlichen Sehnen hin zu phantastischen fiktionalen Welten war es mein Interesse, das Potenzial eines solchen Begehrens, das sich an einen bestimmten Ort richtet, zu untersuchen. Die eingangs kurz erwähnten sonisch-afrofuturistischen Produktionen von Sun Ra und Drexciya haben mich darauf aufmerksam gemacht, welche Wirkungsmacht kollektive Sehnsuchtsorte besitzen. Sie setzten diese als politische Strategien der Selbstermächtigung zur Rückgewinnung der eigenen Geschichte ein. Diese Auseinandersetzung eröffnete mir, mich mit zeitgenössischen Fragen der Diasporaforschung im Rahmen der Postkolonial Studies zu beschäftigen. Für mich war diese Recherchephase von besonders großem Wert, auch wenn die daraus gewonnen Erkenntnisse nicht explizit in die vorliegende Arbeit eingeflossen sind, da ich meinen Fokus auf Kelley *Kandors* legt habe, um nicht thematisch abzudriften.

Ich versuchte die Verhältnisse von Sehnsucht, Ort und Biographie zu befragen. Der Nostalgiebegriff wurde an dieser Stelle zentral, weil sich in ihm der Schmerz über die Unwiederbringlichkeit des Vergangenen, mit dem Wunsch nach einer Rückkehr verbindet. Eine begriffsgeschichtliche Annäherung an die Nostalgie gab Aufschluss über die Funktionen und Operationsweisen von privaten und kollektiven Sehnsuchtsorten: Der Wunsch nach einem Sehnsuchtsort resultiert immer aus dem eigentlichen Begehren

nach anderen Zeiten. So richten sich die Projektionen in die Vergangenheit oder in die Zukunft, wobei sich die Vorstellung letzterer wiederum aus bereits gelebten vergangenen Erfahrungen zusammensetzt. Der Wunsch, die Zeit zurückzudrehen, vollbringt die Leistung, Erinnerung bzw. Zeitlichkeit zu verräumlichen, bzw. sie in materialisierte Sehnsuchtsorte umzuwandeln. Das von ihnen ausgehende Verlangen ist das eigene Begehren allzeitlich stattfinden zu können.

Wie Zeit und Erinnerung verräumlicht bzw. materialisiert werden können, ohne restaurative Tendenzen auszubilden, versuchte ich am Beispiel von Mike Kelleys Kandor-Projekt und seinem Vorläufer Educational Complex nachzuvollziehen. Er zeigt unterschiedliche Wege um das biografisch- räumliche Erinnerungsvermögen und das menschliche Verlangen zu erkunden. Kelley gelingt es, kollektive sowie individuelle Nostalgien gleichzeitig stattfinden zu lassen und diese reflexiv zu materialisieren. Mit Educational Complex teilt er die Rückkehr an die Orte der eigenen Schulzeit und alle damit verbundenen Erfahrungen, aber auch alles nicht mehr Vorhandene. Er lässt keine Pauschalisierungen von kollektiven Erinnerungen an Schule und Erziehung zu, sondern faltet gesellschaftlich relevante Themenfelder auf, die zwar allgemein betreffen, auf der aber jede individuelle Erinnerung Platz findet. Kelley adressiert mit seinen Arbeiten sehr intime Erinnerungen und Begehren. In Kandor beschäftigt er sich mit Orten, auf welche biografische Erinnerungen projiziert und dadurch gemeinsam erlebt, geteilt und bearbeitet werden können. Er nimmt sein Publikum und die Auseinandersetzung mit der individuellen, aber auch mit kollektiver Geschichte ernst und erzeugt Objekte die emotional aufgeladen und sensibel sind.

Trotz ihrer Monumentalität, High-End Ästhetik, intensiven Farbwahl und ihrer sehr speziellen materiellen Beschaffenheit, versucht Kelley mit seinen Objekten nicht überfallsartig zu überwältigen, sondern die individuellen, subjektiven Erinnerungen der RezipientInnen Platz zu geben. Aufmerksamkeit, Detailliebe, aber auch das Unheimliche als treuer Begleiter des Begehrens, machen Kelleys Arbeiten vielschichtig und komplex. Auch wenn sich Kelleys Arbeiten vor allem traurigen Erlebnissen befassen, so möchte ich doch festhalten, dass seine Werke durchaus auch hoffnungsvoll zu lesen sind. Denn nur durch das Teilen von Erfahrungen, kann das Gefühl mit den eigenen Erlebnissen nicht alleine gelassen zu sein, aufgehoben werden. Die Empathiefähigkeit von reflexiver Nostalgie kommt hier zum Zug.

Literatur

Angermüller 1999

Johannes Angermüller, PostModerne zwischen Theorie und Kultur, 1999, in: Johannes Angermüller/ Martin Nonhoff (Hg.), PostModerne Diskurse Zwischen Sprache und Macht. Hamburg: Argument, Seite 18.

Assman 1988

Jan Assman, Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, in: Assmann/Hölscher (Hg.), Kultur und Gedächtnis, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1988, Seite 9-19.

Bernet 2006

Rudolf Bernet, Heimweh und Nostalgie, in: Martin Heinz u.a. (Hg.), Utopie Heimat. Psychiatrische und kulturphilosophische Zugänge, Berlin: Parodos Verlag, 2006, Seite 87-102.

Bock 1999

Wolfgang Bock, Walter Benjamin - Die Rettung der Nacht, Sterne, Melancholie und Messianismus, Bielefeld: Aisthesis Verlag, 1999, Seite 137.

Boym 2001

Svetlana Boym, The Future of Nostalgia, New York: Basic Books, 2001, Seite 3-18 und 41-55.

Boym 2007

Svetlana Boym, Nostalgia and Its Discontents, in: The Hedgehog Review, The Uses of the Past, VOL. 9, NO. 2 Summer 2007, Seite 8.

Dery 1994

Mark Dery, Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose, in: Ders. (Hg.), Flame Wars: The Discourse of Cyberculture, Durham, NC: Duke University Press, 1994, Seite 157-179.

Ebbrecht 2011

Tobias Ebbrecht, Geschichtsbilder im medialen Gedächtnis. Filmische Narrationen des Holocaust, Bielefeld: transcript, Seite 62.

Elias 1982

Norbert Elias, Thomas Morus' Staatskritik. Mit Überlegungen zur Bestimmung des Begriffs Utopie, in: W. Vosskamp (Hg.), Utopieforschung, Interdisziplinäre Studien zur Neuzeitlichen Utopie, Stuttgart: Metzler, 1982, Seite 103.

Eshun 1998

Eshun Kodwo, More Brilliant than the Sun. Adventures in Sonic Fiction, London: Quartet Books, 1998.

Frigessi Castelnuevo/Risso 1986

Delia Frigessi Castelnuevo, Michele Risso, in: Ursula Apitzsch (Hg.), Emigration und Nostalgia. Sozialgeschichte, Theorie und Mythos psychischer Krankheit von Auswanderern, Frankfurt a. Main: Cooperative-Verlag, 1986, Seite 20.

Gellner 1983

Ernest Gellner, Nations and Nationalism, Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1983, Seite 6.

Gippert 2008

Wolfgang Gippert u.a. (Hg.), Transkulturalität Gender- und bildungshistorische Perspektiven, Bielefeld: transcript, 2008, Seite 10.

Graw 2012

Isabelle Graw, Zur Erinnerung an Mike Kelley, in: Texte zur Kunst, 85, 2012, Seite 235.

Helmer 1983

Paul Helmer, De nostalgia. Vom Mythos des Kuhreihens, in: Schweizerisches Archiv für Volkskunde, Band 79, 1983, Seite 138.

Hering 1983

Christoph Hering: Die Rekonstruktion der Revolution. Walter Benjamins messianischer Materialismus in den Thesen "Über den Begriff der Geschichte". Verlag Peter Lang, Frankfurt 1983, Seite 41.

Hofer 1688

Johannes Hofer, Johann Jacob Harder, Dissertatio medica de nostalgia, oder Heimwehe, Basel: JacobBertsche der Ältere, 1688.

Jablonka 2010

Rafael Jablonka, Mike Kelley Kandors, München: Hirmer Verlag, 2010.

Jameson 1984

Fredric Jameson, Postmoderne - zur Logik des Spätkapitalismus (1984), in: Klaus R. Scherpe/Andreas Huyssn (Hg.), Postmoderne Zeichen eines kulturellen Wandels, Hamburg: Rowohlt, 1986, Seite 63-70.

Jaspers 1909

Karl Jaspers, Heimweh und Verbrechen, 1909, in: Ders., Gesammelte Schriften zur Psychopathologie, Berlin u.a.: Springer, 1963, Seite 1-48.

Leferink

Klaus Leferink, Der einsame Toaster – Zur Semiotik der Identität, in: Martin Heinze u.a. (Hg.), Utopie Heimat. Psychiatrische und kulturphilosophische Zugänge, Berlin: Parodos, 2011, Seite 33-57.

Lehnert 2011

Gertrud Lehnert (Hg.), Raum und Gefühl. Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung, Bielefeld: transcript, 2011, Seite 10.

Locke 1859

Richard Adams Locke, Some Account of the Great Astronomical Discoveries Lately Made by Sir John Herschel at the Cape of Good Hope, New York: M. Doolady, 1859.

Mayer 2005

Ruth Mayer, DIASPORA. Eine kritische Begriffsbestimmung, Rainer Winter (Hg.) Bielefeld: transcript, 2005, Seite 15 und 72-80.

Miller 2015

John Miller, Mike Kelley Educational Complex, Afterall Books, London 2015.

Morus 1517

Thomas Morus, Utopia (1517), in: Ernesto Grassi und Walter Hess (Hg.), Der utopische Staat, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2008, Seite 48.

Nozick 1998

Robert Nozick Anarchy, State and Utopia, Oxford: Blackwell, 1998, Seite 298.

Plath 1971

Sylvia Plath, The Bell Jar, New York: Harper & Row, 1971.

Pechriggl 2006

Alice Pechriggl, Chiasmen. Antike Philosophie von Platon zu Sappho – von Sappho zu uns, Bielefeld: transcript Verlag, 2006, Seite 66-67.

Szwed 1998

John F. Szwed, Nächstes Jahr auf dem Saturn – Sun Ras Schwarzer Utopismus, in: Diedrich Diederichsen (Hg.), Loving the Alien. Science Fiction, Diaspora, Multikultur. Berlin: ID Verlag, 1998, Seite 50-67.

Waldenfels 2009

Bernhard Waldenfels, Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen, Modi leibhafter Erfahrung, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009, Seite 19-20.

Online Literatur**Benjamin 1940a**

Walter Benjamin, These XIV, www.bhoa.blogspot.eu/lesenswertes/walter-benjamin-%E2%80%93-uber-den-begriff-der-geschichte, zuletzt aufgerufen am 03.05.2015.

Benjamin 1940b

Walter Benjamin, Illuminationen, ausgewählte Schriften, 1920-1940, Über den Begriff der Geschichte, These XIV, www.textlog.de/benjamin-begriff-geschichte.html, zuletzt aufgerufen am 02.05.2015.

Boym o.A.

Svetlana Boym, The Off-Modern, <http://www.svetlanaboym.com/offmodern.html>, zuletzt aufgerufen am 20.01.2015.

Byung-Chul Han 2013

Byung-Chul Han, Alles eilt. Wie wir die Zeit erleben, in: Die Zeit Nr.25, 23.06.13, www.zeit.de/2013/25/zeit-logik-effizienz-kapital-gabe, zuletzt aufgerufen am 02.04.2015.

Eshun 2000

Kodwo Eshun im Interview mit Chris Flor und Gutmair, 15.05.1998, www.de-bug.de/mag/kodwo-eshun, zuletzt aufgerufen am 13.04.15.

Kant 1796

Immanuel Kant, Anthropologie in pragmatische Hinsicht, 1796/97, www.korpora.org/kant/aa07/178.html, zuletzt aufgerufen am 02.05.2015.

Loren 1996

Cary Loren, A manifesto of ignorance, Destroy All Monsters, www.furious.com/PERFECT/dam.html, zuletzt aufgerufen am 25.01.2015.

Neidhart 2011

Didi Neidhart, Immer Ärger mit dem Rückspiegel, www.skug.at/article5954.htm, zuletzt aufgerufen am 20.09.2014.

o.A.

Historische Lexikon der Schweiz, Kuhreihen, 2011, <http://www.hls-dhs-dss.ch/textes/d/D11889.php>, zuletzt aufgerufen am 01.05.2015.

o.A.

Lexikon der Filmbegriffe, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8741, zuletzt aufgerufen am 25.04.2015.

o.A.

Etymologisches Wörterbuch nach Pfeifer, <http://www.dwds.de/?qu=nostalgie>, zuletzt abgerufen am 13.04.2015.

o.A.

„Über den Begriff der Geschichte/Geschichte schreiben“, 12.-15.12.2013, Goethe Universität Frankfurt am Main & Universität Mannheim, www.walterbenjamin.info/event/internationaler-walter-benjamin-kongress-ueber-den-begriff-der-geschichte-geschichte-schreiben, zuletzt aufgerufen am 13.04.2015.

Rosenhek 2008

Jackie Rosenhek, Dying to go home, www.doctorsreview.com/history/dying-to-go-home, zuletzt aufgerufen am 24.09.2014.

Online Videos

Kelley 1999

“Superman Recites Selections from ‘The Bell Jar’ and Other Works by Sylvia Plath” 1999, 7:19 min, color, sound, www.ubu.com/film/kelley_extra.html, zuletzt aufgerufen am 03.02.2015.

Miller, 2014

John Miller im Interview zu Mike Kelleys, am 02.06.2014, sites.moca.org/the-

Abbildungsnachweise

1. New York: Sun, 28. August 1835, bzw. <http://www.commonswikimedia.org/wiki/File:Great-Moon-Hoax-1835-New-York-Sun-lithograph-298px.jpg>, (Abgerufen am 11.5.2015).
- 2a, 2b. Booklet der Doppel CD Compilation The Quest, Design: Qamar Digital Imaging, Detroit: Submerge, 1997, bzw. <http://www.discogs.com/Drexciya-The-Quest/release/12117>, (Abgerufen am 11.5.2015).
- 2c. Text von Drexciya, zitiert von Anna Demmelbauer aus dem Booklet der Doppel CD Compilation The Quest, Drexciya, Wien 2015.
Quelle: www.discogs.com/Drexciya-The-Quest/release/12117
3. Sun Ra & Ayé Aton: Space, Interiors and Exteriors, John Corbett (Hg.), New York: PictureBox, 1972, Seite 6.
4. Rudi Palla – Die Kunst Kinder zu kneten, Frankfurt am Main: Eichborn Verlag, 1997, Seite 35 bzw. http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Insel_Utopia.png, (Abgerufen am 11.5.2015).
5. Johannes Hofer, Dissertatio Medica De Nostalgia, Basileae: Jacobus Bertschius, 1678, Seite 5, bzw. http://digital.onb.ac.at/OnbViewer/viewer.faces?doc=ABO_%2BZ155338400, (Abgerufen am 11.5.2015).
6. Tim Street-Porter, Mike Kelley with Nazi War Cave #2, 1985, bzw. <http://www.lamodern.com/2014/10/arts-writer-jori-finkel-on-mike-kelley/Arts>, (Abgerufen am 11.5.2015).
7. DVD Cover, Grow Live Monsters, 2007, bzw. <http://arttorrents.blogspot.co.at/2008/07/destroy-all-monsters-mike-kelley-carey.html>, (Abgerufen am 11.5.2015).
8. Mike Kelley, Educational Complex, 1995, bzw. <http://collection.whitney.org/object/10293>, (Abgerufen am 11.5.2015).
9. Comic, World of Krypton Vol 1 #1, Juli 1979, DC-Comics bzw. [http://dc.wikia.com/wiki/File:Krypton_\(Silver_Age\).JPG](http://dc.wikia.com/wiki/File:Krypton_(Silver_Age).JPG), (Abgerufen am 11.5.2015).
10. Comic, Action Comics Vol 1 #242, Juli 1958, DC-Comics bzw. <http://ifanboy.com/articles/dc-histories-the-bottle-city-of-kandor/>, (Abgerufen am 11.5.2015).
11. Comic, Superman's Pal, Jimmy Olsen Vol 1 #125, Dezember 1969, DC-Comics bzw. <http://blogintomystery.com/2010/10/25/kal-el-your-tears-are-so-delicious-supermans-pal-jimmy-olsen-125/>, (Abgerufen am 11.5.2015).
- 12a, 12b, 12c. Mike Kelley, Kandors. Rafael Jablonka (Hg.) München: Hirmer Verlag,

2010, Seite 50, 51.

13. Mike Kelley, Kandor-Con 2000, Zeitwenden. Ausblick (Hg.) Dieter Ronte und Walter Smerling, Dumont, 1999, Seite 161.

14a, 14b, 14c, 14d, 14e, 14f. Videostills, Mike Kelley und Martin Middelhauve, Animation für Kandor-Con 2000 im Kunstmuseum Bonn, Kandor Animation, Video 05:46 min, 1999.

15a, 15b, 15c. Mike Kelley, Kandors. Rafael Jablonka (Hg.), München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 64, 62, 67.

16. Gesammelte Schriften, Aby Warburg, Der Bildatlas der MNEMOSYNE, Martin Warnke (Hg.), Berlin: Akademie Verlag, 2000, Seite 14.

17a, 17b. Mike Kelley, Kandors. Rafael Jablonka (Hg.), München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 66, 68.

18. Videostill, Mike Kelley, Superman Recites Selections from 'The Bell Jar' and Other Works by Sylvia Plath, 1999, Video 07:19 min, bzw. http://www.ubu.com/film/kelley_extra.html, (Abgerufen am 11.5.2015).

19. Mike Kelley, Kandors. Rafael Jablonka (Hg.), München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 56.

20. Installationsansicht, Mike Kelley, Kandors bzw. www.jablonkagalerie.com/html/kochstrasse/290907/index.html, (Abgerufen am 11.5.2015).

21. Henri Matisse, Das offene Fenster, 1905, Washington: National Gallery of Art, bzw. <http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.106384.html>, (Abgerufen am 11.5.2015).

22. Mike Kelley, Kandors. Rafael Jablonka (Hg.), München: Hirmer Verlag, 2010, Seite, 7, 11, 12, 14, 15, 24, 35.

23. Mike Kelley, Kandors. Rafael Jablonka (Hg.), München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 23.

24a, 24b. Mike Kelley, Kandors. Rafael Jablonka (Hg.), München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 25, 26.

25. Mike Kelley, Kandors. Rafael Jablonka (Hg.), München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 29.

26. Mike Kelley, Kandors. Rafael Jablonka (Hg.), München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 6.
27a, 27b. Mike Kelley, Kandors. Rafael Jablonka (Hg.), München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 38, 39.

28a, 28b, 28c, 28d. Mike Kelley, Kandors. Rafael Jablonka (Hg.), München: Hirmer Verlag, 2010, Seite 48, 49.

29. Installationsansicht, Mike Kelley, Kandors bzw. www.jablonkagalerie.com/html/kochstrasse/290907/03.html, (Abgerufen am 11.5.2015).

