

Ludwig Seyfarth:

Spiegel, die keine sind

Sinta Werners komplexes Spiel mit dem, was wir wahrzunehmen glauben

Sinta Werners Kunst spielt stets auf raffinierte Weise mit Zwei- und Dreidimensionalität, mit Realität und Abbild, physischer Präsenz und Projektion. Dabei nutzt sie eine altbekannte Quelle der Irritation oder Täuschung des Auges – das Spiegelbild, dessen Ambivalenz 1582 so auf den Punkt gebracht wurde: "Für einige, sage ich, waren Spiegel die Hieroglyphe der Wahrheit, weil sie alles enthüllen können, was sich ihnen zeigt, so wie es der Wahrheit Brauch ist, die nicht verborgen bleiben kann. Andere dagegen halten Spiegel für Symbole der Falschheit, weil sie Dinge oft anders zeigen, als sie sind."¹

In der Architektur, vor allem im Barock, werden Spiegel häufig als Mittel der Täuschung eingesetzt. Spiegelkabinette lassen Räume dort erscheinen, wo keine sind, oder gegenüberliegende Spiegel lassen einen begrenzten Raum so erscheinen, als ob er sich ins Unendliche fortsetzen würde.

Auch das Erlebnis des eigenen Spiegelbilds, „diese Enteignung des Bildes, die permanente Versuchung, mich selbst für einen anderen zu halten“, schreibt Umberto Eco in seinem Essay *Über Spiegel*, „macht die Spiegelerfahrung einer absolut singulären Erfahrung auf der Schwelle von Wahrnehmung und Bedeutung.“²

Diese Erfahrung macht René Magritte in seinem Bild *La Reproduction interdite* von 1937 exemplarisch deutlich, in dem sich ein vor einem Spiegel stehender Mann von hinten spiegelt, was der physikalischen Realität widerspricht. In Magrittes Bild „sehen“ wir einen Spiegel, der keiner ist. Ähnliches geschieht immer wieder in der Kunst von Sinta Werner, so bei ihrer 2008 bei COMA in Berlin realisierten Installation *Empfang*.

Das doppelte Inventar

Hier hatte, wer die Galerie betrat, zunächst den Eindruck, ein wandfüllender Spiegel sei quer hinter dem langen Empfangstresen angebracht worden. Bei näherem Hinsehen stellte sich jedoch

¹

Raphael Mirami, zit. n.: Jurgis Baltrusaitis, *Der Spiegel*.

²

Umberto Eco, *Über Spiegel und andere Phänomene*, München 1988, S. 38.

heraus, dass vom Spiegel nur der Rahmen existierte, es handelte sich einfach um einen Durchblick. Dahinter befand sich ein täuschend echter, seitenverkehrter Nachbau des gesamten davor befindlichen Inventars – Tresen, Laptop, Regale, Bücher, Ordner und vieles mehr – aus Holz, MDF-Platten, Farbe und Karton.

Mit nicht ganz so großem handwerklichem Aufwand, aber ebenso wirkungsvoll, ging Sinta Werner 2009 bei *4xDoublefixed / Classic Aluminium* vor. In den historischen Räumen des Kunstvereins Aichach waren vier vermeintliche große Spiegel wie zu einem Kreuz rechtwinklig zueinander aufgestellt, eingepasst in das Kreuzgratgewölbe und die tragenden Säulen. Leitern, Farbeimer, Umzugskartons oder eine blaue Latzhose standen und lagen herum, als ob die Ausstellung noch nicht aufgebaut wäre. Doch alles war so präzise zueinander arrangiert, als ob sich sämtliche Arbeitsutensilien in den faktisch leeren Rahmen spiegeln würden. Die Täuschung flog spätestens dann auf, wenn die Besucher direkt vor die Installation traten und ihr eigenes Spiegelbild nicht sahen.

Man mag sich an Installationen des Schweizer Künstlerduos Fischli & Weiss erinnert fühlen, etwa an den *Raum unter Treppe* (1993), der wie ein Lager- oder Arbeitsraum aussieht. Allerdings sind bei Fischli & Weiss alle echt erscheinenden Dinge aus Polyurethan geschnitzt und bemalt, während es sich bei *4xDoublefixed / Classic Aluminium*, anders als bei *Empfang*, um eine Verdoppelung echter Gegenstände handelt. Das entspricht dann eher den Installationen des Belgiers Guillaume Bijl, der 1979 begann, „alltägliche“ Räume wie eine Fahrschule, einen Supermarkt oder einen Auktionssaal in Museen und Ausstellungshäusern mit realem Inventar nachzuinszenieren.

Was Fischli & Weiss, Guillaume Bijl und Sinta Werner verbindet, ist die Herstellung einer räumlichen Situation, die man als dreidimensionales Trompe-l'Œil bezeichnen könnte. Das Trompe-l'Œil-Bild erfuhr im 17. Jahrhundert seine erste und größte Blüte. Gemalte Rückseiten von Gemälden oder augentäuscherische Stillleben waren vor allem in den Niederlanden beliebt. Dabei liegt auch ein Bildmodell zugrunde, das anders als in Italien, wo Alberti das perspektivisch konstruierte Bild als nach hinten geöffnetes Fenster verstand, die Oberfläche des Gemäldes wie einen Spiegel auffasste: das reflektierend, was sich vor ihm befand.³ Als imaginäre „Spiegel“ der Realität lassen sich letztlich auch Bijls Installationen auffassen, als Verdoppelung und gleichzeitige museale Stillstellung der dreidimensionalen Wirklichkeit.

3

Dazu grundlegend: Svetlana Alpers, *Kunst als Beschreibung. Holländische Malerei des 17. Jahrhunderts*, Köln 1985.

Architektonische Wucherungen

Die „Spiegel“-Installationen in Sinta Werners Werk gehen zunehmend über die Verdoppelung der Dingwelt hinaus und greifen auch die Architektur an. Bei *Imperial Measurements*, realisiert 2010 im Rahmen der Hayward Touring Exhibition *Magic Show* im britischen Blackpool, scheint der Neoklassizismus der im edwardischen Stil errichteten Räume durch zwei schräg zueinander gestellte Spiegel fast dekonstruktivistische Züge anzunehmen. Doch hinter dem, was sich wieder als leere Rahmen entpuppt, befinden sich um die zwei bis drei Meter hohe Einbauten, die wie aus den Wänden herauswuchern. Hier spielt die Künstlerin auch auf die Expansion des wie für das britische Empire stehenden Baustils an, der sich Anfang des 20. Jahrhunderts in fast allen Kolonien des Commonwealth verbreitete. Stilistisch scheint die Skulptur-Architektur zwischen dem Merzbau von Kurt Schwitters und den postmodernen Abweichungen vom rechten Winkel bei Frank Gehry oder Zaha Hadid angesiedelt.

Die mathematischen Verzerrungen, mit denen etwa die dekonstruktivistische Architektur spielt, entstehen meist mithilfe digitaler Entwurfsprogramme. Sinta Werner hingegen verzichtet auf komplizierte Berechnungen am Computer und projiziert die digitale Simulation in physische Räume hinein. Dabei benutzt sie einfache Kunstgriffe, die komplexe Effekte in der Wahrnehmung der Betrachter hervorrufen. Bei *Die optische Abkürzung* im o.T. Raum für aktuelle Kunst in Luzern standen 2013 drei schmale, hohe, mit einem LED-Laufband versehene Aluminiumrahmen, deren Aussehen unmittelbar an die „Rahmen“ erinnert, mit denen man mit Photoshop eine Auswahl markiert. Was man bei der Bildbearbeitung am Computer macht, wird gleichsam in Lebensgröße in die analoge Realität verschoben. Die „Photoshop-Rahmen“ lassen den gesamten Raum wie eine virtuelle Benutzeroberfläche wirken, die man digital collagieren kann. Frontal vor den Rahmen stehend, sah es so aus, als ob Teile der Fensterfront gespiegelt worden wären. Was wie ein Bild, wie eine Projektion erscheint, ist wie bei den früheren Installationen ein skulpturaler Einbau, der sich hier einige Meter hinter den Rahmen befindet. Diese Distanz verschwindet, wird „eine optische Abkürzung“, wenn man einen Standpunkt in einer bestimmten Position vor den Rahmen einnimmt. Wie bei der klassischen Zentralperspektive ist die Konstruktion der Illusion auf eine/n fixe/n Betrachter/in bezogen, bei der/dem alle Fluchtlinien zusammenlaufen.

Auf dem gleichen Grundprinzip basiert *45°CCW*, realisiert 2014 in der Ausstellung *Plato's Third Eye* in der Meetfactory in Prag. Hier ist die „Photoshop-Auswahl“ ein kreisrunder Rahmen, der

wie ein Überwachungsspiegel vor einer Säule schräg unter der Decke hängt. Das gedrehte, digital veränderte „Bild“ entpuppt sich, wenn man aus der Sichtachse heraus und vor allem hinter die Konstruktion tritt, als komplexe dreidimensionale Skulptur. Wie *Imperial Measurements* erinnert die Arbeit an ineinander verschachtelte Formen auf kubistischen Gemälden oder an die scheinbare Labilität dekonstruktivistischer Architektur, die in der Regel mit digitalen 3-D-Programmen entworfen und auch statisch berechnet wird.

Sinta Werner lässt uns immer wieder etwas sehen, das sich als anders entpuppt, als es auf den ersten Blick erscheint. Dies gilt auch für die zentrale speziell auf den Galerieraum bezogene Installation „Konstruktion im Augenblick“ in der Ausstellung „Die Variable des Raums“ bei alexander levy 2016. Beim frontalen Blick auf einen schräg im Raum stehenden rechteckigen, einen Photoshop-Auswahlfeld vergrößert nachbildenden Rahmen entsteht ein grob verpixeltes Bild, das den dahinter liegenden Teil der Fensterfront zeigt. Die horizontal und vertikal angelegte Rasterung der Pixel weckt Assoziationen zur Struktur der Fensterrahmen, allerdings ist sie dort – in scheinbarem Widerspruch zur Rechteckigkeit der Fenster – perspektivisch verzogen, nur beim Blick durch den Rahmen erscheint das Raster unverzerrt. Vereinzelt sind Pixel als Pappquadrate auf die Oberflächen montiert und wenden sich dem zentralen Blickpunkt zu, was an das Verhalten von Pflanzen erinnert, die sich zur Sonne ausrichten. Wie bei der klassischen Zentralperspektive ist die Konstruktion der Illusion auf einen fixen Betrachterstandpunkt bezogen. Bei dieser Installation besteht der bisher größte Berührungspunkt mit Sinta Werners Fotocollagen, auf die ich noch zurückkommen werde.

Die Mathematisierung des Raumes

Sinta Werner bastelt die Möglichkeiten digitaler Bild- und Raumkonstruktion gleichsam in die „alte“ analoge Welt hinein. Im Vergleich zu den glatten, bunten Welten der sogenannten Post-Internet-Kunst haben ihre mit Holz oder anderen Materialien gebauten Konstruktionen bei aller äußeren Perfektion einen, wie Andreas Koch es in dem Gespräch mit der Künstlerin ausdrückt, „old school“-Charme, der jedoch nicht mit Nostalgie zu verwechseln ist, sondern hinter dem viel analytischer, auch historischer Scharfsinn steckt.

Denn Sinta Werner führt uns nicht zuletzt auch vor, wie stark digital konstruierte Räume immer noch – oder wieder – an der klassischen Zentralperspektive und ihrem mathematischen Raummodell hängen. Dessen Kontinuität und Gültigkeit hatte die moderne Kunst radikal infrage gestellt. Sie feierte "Das Ende der wissenschaftlichen Perspektive", wie es der Kunsthistoriker

Fritz Novotny in einem Buch über Cézanne formulierte. Als Erwin Panofsky 1924 die "Perspektive als symbolische Form" untersuchte, war die Epoche, die durch die Perspektive symbolisiert werden konnte, sowohl in der Kunst als auch in den naturwissenschaftlichen Raumvorstellungen zu Ende.

Der russische Konstruktivist El Lissitzky las Fluchtlinien nicht in die räumliche Tiefe führend, sondern als Flächenmuster. Die Perspektive habe die Welt in einen Würfel eingerahmt und ihn so transformiert, dass er in der Fläche als Pyramide erscheint.

Wenn sich die klassische Moderne mit der Perspektive befasst, dann wird sie als Darstellungsmittel hinterfragt, gegen ihre "normale" Anwendung gewendet. Ein prominentes Beispiel sind De Chiricos Platzperspektiven, die in ihrer Leere aus heutiger Sicht an die karge Bevölkerung digitaler 3-D-Räume mit Recht- und Dreiecken denken lassen. In Paul Klees Zimmerperspektiven führt das perspektivische Gerüst ein Eigenleben. Die Dinge tanzen wie wild gewordene Noten auf den Fluchtlinien.

Der Surrealismus rehabilitierte die perspektivische Raumbühne, aber nur, um mit ihr zu spielen. Neben dem kalt-glattem Detailnaturalismus, der heute an den vieler Computergrafiken erinnert, finden wir bei Salvador Dalí weitere Darstellungsmittel, die auf digitale Bilder vorausweisen. Die *Weichen Uhren* von 1931 oder der *Explodierende raffaeleske Kopf* von 1951 scheinen den Morphing-Effekt vorwegzunehmen, bei dem ein Gegenstand in einen anderen überfließt. Die Koordinaten des Raumes werden verzerrt.

Außerhalb des surrealistischen Umfelds war die Perspektive in den 1950er Jahren absolut verpönt. In der westlichen Kunstwelt herrschte die Abstraktion. Nur Nazis oder Kommunisten bildeten illusionistisch Gegenstände ab, "freie" Menschen malten flächig.

Das große Revival der Renaissanceperspektive kam dann durch die Virtual Reality. Für Peter Weibel, einen der bekanntesten Wortführer der digitalen Kunst, begann der Weg zur Computerkultur bereits mit der künstlichen Perspektive der Maler, denn hier "wurde die bloße Abbildung des Gegenstandes durch die Konstruktion eines Gegenstandes ersetzt, der eventuell sogar nur noch virtuell, d. h. in einem bloß mathematischen Raum existieren konnte (...) Der virtuelle Raum einer künstlichen Wahrnehmung begann den natürlichen Raum zu perforieren."⁴

Eine „Perforierung“ des Raumes bzw. Überlagerung von realem und vorgestelltem Raum findet in Sinta Werners Installationen immer wieder statt. Dass es dabei nur für die Wahrnehmung des Betrachters zu Brüchen und Kollisionen kommt, liegt auch daran, dass mathematisch zwischen

4

Peter Weibel, *Inszenierte Kunstgeschichte*, Ausst. Kat. MAK Wien 1989, S. 117 f.

analog und am Computer konstruierten Räumen kein grundlegender Unterschied existiert. Das für digitale Berechnungen immer noch relevante mathematische Raummodell ist die im 17. Jahrhundert von René Descartes entwickelte analytische Geometrie, die "die Verwandlung von Raum- und Flächenbeziehungen in Zahlenrelationen begründet, d. h. die Digitalisierung und Mathematisierung des Raumes vorwegnimmt, am besten verdeutlicht durch das kartesische Koordinatensystem, in dem jedes Ereignis im Raum durch die x-, y- und z-Achsen lokalisiert werden kann. Dieses Koordinatensystem ist die Grundlage heutiger Computergrafik- und Animation".⁵

Dass die Digitalisierung und Mathematisierung des Raumes "vorweggenommen" sei, ist allerdings nicht präzise ausgedrückt. Die Digitalisierung des Raumes basiert auf seiner Mathematisierung, die durch die Zentralperspektive und auf ihr aufbauend durch Descartes erfolgte.

Eine historische Darstellung des Sehvorgangs nach Descartes zeigt überdimensionale Augenkugeln, die an die direkt vor den Augen liegenden Schirme erinnern, die uns heute, mit Datenhelm und -handschuh, in einen Virtual Reality-Raum versetzen können. Anders als der klassische Perspektiv-Raum wird die Illusion des Cyberraums nicht einäugig, sondern binokular hergestellt. Aber die hierfür wichtige Koordination der Handbewegungen ist schon bedacht. Als Erfinder der digitalen Virtual Reality gilt der amerikanische Computergrafiker Ivan Sutherland. Sutherland hatte bereits 1962 das Programm Sketchpad entwickelt, mit dem man 2-D-Grafiken mit einem Lichtstift direkt auf den Computerschirm zeichnen konnte. 1966 begann Sutherland mit der Simulation einer interaktiven 3-D-Umwelt ohne Bildschirm, die sich durch Eigenbewegungen verändert. Er sagte selbst: "Die grundlegende Idee hinter einer dreidimensionalen Darstellung ist es, dem Benutzer ein perspektivisches Bild zu geben, das sich ändert, während er sich bewegt."⁶

Das verzerrte und gefaltete Raster

Genau dies geschieht bei der Renaissanceperspektive nicht, denn das Bild bewegt sich nicht mit dem Betrachter. Er muss einen bestimmten Standpunkt vor der Konstruktion einnehmen, damit die Illusion der Dreidimensionalität zustande kommt. Die frontale Fixierung wurde schon im

⁵

Florian Rötzer, Peter Weibel (Hrsg.), *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*, München 1993, S. 43.

⁶

Zit. n.: Benjamin Woolley, *Die Wirklichkeit der virtuellen Welten*, Basel 1994, S. 64.

Manierismus und im Barock infrage gestellt, als diverse Schrägperspektiven ausprobiert wurden, die zu bizarren Verzerrungen führen konnten. Aber der Betrachterstandpunkt war weiterhin festgelegt, auch wenn es ein zweiter neben der frontalen Ansicht war. Wer auf Hans Holbeins berühmtem Gemälde *Die Gesandten* (1533) den auf dem Boden liegenden Totenschädel unverzerrt sehen möchte, muss eine Position seitlich vom Bild einnehmen, von wo aus allerdings alles andere auf dem Bild anamorphotisch verzogen erscheint.

Die zwei Betrachterstandpunkte führen zu einer Art Verdoppelung der Bildrealität, wie sie durch Scheinräume oder Spiegel im Barock zu ihrer größten historischen Blüte kam. Die Grenze zwischen Bild und Raum, zwischen Zwei- und Dreidimensionalität steht hier ständig infrage. Der Raum ist kein einheitlicher, geradliniger Kasten wie bei Albertis Perspektivkonstruktion, sondern erscheint auf vielfältige Weise verzerrt oder gefaltet. Nicht zufällig hat Gilles Deleuze „die ins Unendliche gehende Falte“ als „das Charakteristikum des Barock“⁷ bezeichnet.

In ihren Fotocollagen setzt Sinta Werner das Prinzip der Faltung extensiv ein, und zwar bezogen auf die Architektur einer Epoche, die dem Barock am stärksten zu widersprechen scheint: der funktionalistisch geprägten Moderne. Deren geometrischen Rationalismus mit künstlerischen Mitteln zu analysieren, ist heute fast eine Mode geworden. Seine gestalterischen Bestandteile werden wie ein Baukastensystem auseinandergenommen und neu zusammengesetzt. Sinta Werners Reflexion moderner Architektur geht einen anderen Weg. Sie lässt Verdoppelung und Schein wie wiederkehrende Geister dort aufleben, wo strenge, gleichmäßige Raster ihnen scheinbar jedes Terrain zur Entfaltung genommen haben.

Ausgangspunkt bildet stets ein typisch „modernes“, auf der regelmäßigen Wiederholung von Modulen aufgebautes Gebäude. Bei *Überschreibung des Himmels* handelt es sich um ein eingerüstetes und von einer Bauplane bedecktes Hochhaus in London. Der Wind drückt die Plane an das Gerüst, sodass sich dessen Struktur in ihr abzeichnet. Dieser Gliederung folgend hat Sinta Werner das Foto regelmäßig gefaltet, allerdings über das Gebäude hinaus auch bis an den Bildrand weiterführend. Dann hat sie das gefaltete Bild wiederum fotografiert, wobei dann aber nur vier Falten noch einmal in das Papier eingeknickt wurden. Alle anderen sind nur noch als Abbildung zu sehen.

Was wir sehen, ist also nicht ein reales Gebäude in einem realen Raum, sondern eine fast paradoxe Verstrickung von physischer Wirklichkeit und bildnerischem Schein. Noch weiter

7

Gilles Deleuze, *Die Falte. Leibniz und der Barock*, Frankfurt am Main 2000, S. 11.

getrieben ist das raffinierte Spiel mit der Verdoppelung und Verschränkung mehrerer Ebenen und Räume bei *Dekodierung der reflektierten Oberflächlichkeit*. Hier hat Sinta Werner das Foto eines ebenfalls in London stehenden Parkhauses so gefaltet, dass das Papier eine ebenso regelmäßige Gliederung erhielt wie die Betonfassade, dem Raster folgend. Das mit den Spuren der Faltung versehene Foto hat Sinta Werner dann nochmal fotografiert und den Ausdruck einer weiteren Faltung unterzogen. Dadurch entstehen Schatten, die auf der realen Fassade nicht vorhanden sind, aber real auf dem Papier existieren. Durch die doppelte Faltung und fotografische Abbildung ergibt sich ein irritierendes Vexierspiel, bei dem die Abbildung des physisch und räumlich Vorhandenen in eine paradoxe Spirale hineingezogen wird.

Aber ist eine derartige „Barockisierung“ rationalistischer moderner Rasterarchitektur wirklich so paradox, wie es zunächst scheinen mag? Schließlich ist alles eine Frage der Perspektive, wie immer im Werk von Sinta Werner.